



Recueil des modifications des règles + interprétations

Un ajout au règlement de l'IIHF 2026-2027

Mis à jour le 27.08.2026

Table des matières

Général	7
Application des règles Match contre des équipes étrangères	7
Application des règles lors de matchs entre équipes féminines et masculines	7
Règles de l'Unified Rule Book qui ne sont pas appliquées	7
Application de la règle match entre équipes de catégories et de niveaux différents lors de matchs préparatoires et amicaux	9
Règles générales	10
Règle 5.1 - Joueurs non autorisés à jouer	10
Règle 6 - Capitaine / capitaine adjoint (SH)	10
Règle 8.1 - Joueur pénalisé blessé - Remplacement	10
Règle 8.1 - Joueur blessé - Interruption du jeu	10
Règle 8 - Joueur blessé - Interruption du jeu (SH)	10
Règle 8.3 - Sang	11
Règle 9.1 - Tenue de l'équipe - Similitude des couleurs	11
Règle 9.6 - Casques et visières	11
Règle 9 - Casques cassés des joueurs pénalisés (SH)	12
Règle 9.6 - Le gardien perd son masque ou un autre élément de son équipement (OP)	12
Règle 9.7 - Protection du visage	12
Règle 9.12 Protection du cou et de la nuque contre les coupures	13
Règle 9.13 + 202.3 - Protège-dents	13
Règle 10.1 - Crosse - Nexus	13
Règle 10.4 - Crosse perdue Gardien de but	14
Règle 10.4 - Crosse perdue pendant le jeu	14
Règle 12.1 - Équipement incorrect	14
Types de pénalités	15
Règle 15 - Prononcer les pénalités/Pénalité indiquée et puck hors de la surface de jeu (SH)	15
Règle 17 - Petites pénalités de banc - Deux pénalités de banc simultanées (SH)	15
Regel 19.3 - Cinq dernières minutes et prolongation (uniquement NL, SSL, U21-Elit)	15
Règle 19.5 - Pénalités simultanées / Interruption identique du jeu	16
Règle 20 - Pénalité majeure - Review - Principes	17
Règle 20.3 - Pénalité majeure - Joueur de remplacement	17
Règle 20.4 - Pénalité majeure - Pénalité majeure et pénalité de match	17
Règles 18.4 + 20.6 - Vérification vidéo d'une double pénalité mineure et d'une pénalité majeure (OP)	17
Règle 22.1 - Pénalité disciplinaire	17
Règle 24 - Tir de pénalité / Sirène retentissant lors d'une échappée (SH)	18
Règle 24 - Exécution du tir de pénalité - Projection d'objets	18
Règle 24 - Exécution du penalty - Contrôle avant le début	18

Règle 24 Tir de pénalité / Le joueur ne touche pas le puck (SH)	18
Règle 24 - Lieu de remise en jeu après un tir de pénalité (SH)	18
Règle 24 - Tirs de pénalité / Peu avant la fin de la période (SH)	19
Officiels	20
Règle 31.11 - Officiels blessés.....	20
Règle 34.7 - Le chronomètre ne fonctionne pas - Le temps de jeu continue malgré l'interruption du match.....	20
Règle 37 - Révision vidéo et 38.4 - Challenge des entraîneurs	20
Règle 38 - Coaches Challenge / temps mort (SH)	20
Règle 38 - Coaches Challenge / Hors-jeu (OP)	21
Règle 38 - Coaches Challenge / Situations qui ne peuvent pas être contestées (OP)	21
Règle 39 - Insultes envers les officiels / Règle 40 Agression physique envers les officiels	21
Règles 39/40/75 - Comportements antisportifs non définis dans le règlement	22
Règle 39.4 - Tirer le puck	23
Fautes physiques	24
Règle 46 - Bagarre à mains nues	24
Règle 47 - Coup de tête (OP)	24
Règle 53 - Lancer de canne - Guider une canne avec la sienne (SH)	24
Fautes destructrices	25
Règle 56 - Obstruction / Reverse Hit (OP)	25
Fautes avec la canne	25
Règle 58 - Harponner avec le bout du manche (OP)	25
Règle 60 - Crosse haute	25
Règle 60 - Crosse haute - Responsabilité / Follow Through (OP)	25
Règle 60 - Crosse haute / signalement par le juge de ligne (OP)	26
Règle 61 - Coup de crosse (entre les jambes).....	26
Règle 62 - Piquer avec la lame de la crosse (OP)	26
Autres fautes	27
Règle 63 - Tirer ou lancer le puck hors du terrain.....	27
Règle 63.2. Retarder le jeu - Gardien de but hors du trapèze (OP)	27
Règle 63.2 Retarder le jeu - Équipement du gardien de but (OP)	27
Règle 63.7 But accordé - Occasion de but immédiate avec but déplacé (OP).....	28
Règle 63.8 Retarder le jeu - Pas de changement de joueur - Situation : le puck est dévié (OP) ..	28
Règle 63.8 Retarder le jeu - Pas de changement de joueur - But déplacé (SH)	29
Règle 63.8 Retarder le jeu - Déplacement du but - Interprétation de l'intention (OP)	29
Règle 63.8 Retarder le jeu - Déplacement du but - Icing (OP)	29
Règle 67 - Jouer le puck avec la main / Pénalité indiquée (SH)	29
Règle 67 - Jouer le puck avec la main / Lancer le puck vers l'avant par un gardien (OP)	30
Règle 69.3 - Obstruction du gardien de but - Contact dans la zone de but	30

Règle 69 - Obstruction du gardien / Joueur passant derrière le gardien (OP)	30
Règle 69 - Pénalités pour obstruction sur le gardien de but (OP)	31
Règle 70.9 - Quitter le banc des pénalités	31
Déroulement du jeu	33
Règle 76.2 - Détermination du lieu d'engagement - Temps mort (SH)	33
Règle 76.2 - Détermination du lieu d'engagement - Déplacement du but (OP)	33
Règle 76 - Lieu de l'engagement / puck hors de la surface de jeu (SH)	33
Règle 76 - Engagements incorrects / à genoux (SH)	33
Règle 78 - Marquer un but - Cadre du but hors de sa position	33
Règle 78 - Marquer un but - À la fin d'une période	34
Règle 78.5 - Buts marqués avec le patin (OP)	34
Règle 78.5 - Marquer un but - Puck immobile (SH)	34
Règle 79 - Passe avec la main	34
Règle 81 - Icing	34
Règle 83.1 - Hors-jeu au 2e tiers-temps	34
Règles 83.3 + 83.6 - Hors-jeu différé / Lieu d'engagement (OP)	35
Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu	35
Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu (SH)	35
Règle 86 - Avant le match / Équipe en retard (SH)	35
Règle 86.3 - Changement de côté	35
Règle 86 - Début de la période / Joueurs qui ne commencent pas la période	36
Règles spécifiques aux niveaux espoirs et féminins	37
Règle 101.1 - Body checking Women	37
Équipement pour les juniors	37
202.3 + 202.5 - Protège-dents et protège-oreilles pour la catégorie U21	37
Annexe	38
Prolongation - Exemples de pénalités	38
Aperçu des possibilités de pénalités	40
Catégories d'infractions contre les arbitres	41

Adaptations

Thème	Règle	Qui a pris la décision ?	Date
Blessures d'officiels de match - accord des entraîneurs désormais inutile	31.11	OffCom (05.12.24)	05.12.2024
Sanction disciplinaire - Un joueur qui purge la sanction à la place du gardien de but n'est pas tenu de se rendre dans les vestiaires.	22	OffCom (05.12.24)	05.12.2024
Casque et visières - Complément concernant le port correct	9.6	OffCom (05.12.24)	05.12.2024
Règles non appliquées transférées dans des tableaux et conséquences explicites clairement indiquées. Suppression des exceptions avec révision vidéo dans la Sky Swiss League.	Généralités - Exceptions	Éditorial + Décision SL (11.02.25)	18.08.2025
U20 -> U21, U17 -> U18, U15 -> U16 U13 -> U14, U11 -> U12	Document complet	SIHF - Impact + 1	18.08.2025
Nouveaux chapitres ajoutés conformément à la structure du règlement	Document complet	Éditorial	18.08.2025
Menace contre un adversaire réglementée	75.5 (exemples règles 39 + 75)	OffCom (09.04.25)	18.08.2025
Dans la section consacrée à la destruction d'une canne de l'adversaire, ajout d'autres équipements.	75,5 (pour les exemples règle 39+75)	OffCom (09.04.25)	18.08.2025
Les charges corporelles sont désormais autorisées dans la PF WL.	101.1	PFWL Assemblée générale de la ligue (03.05.25)	18.08.2025
Règle pour les joueurs âgés de plus de 20 ans dans la catégorie U21, car il n'y a pas de base dans le règlement.	202.3+202.5	OffCom (11.06.25)	18.08.2025
Exemples tirés du manuel de situations de l'IIHF ajoutés (SH).		Ces exemples ne sont pas réglementés dans le règlement.	18.08.2025
Ajout d'interprétations issues des protocoles des officiels (sport de compétition) (OP).		Ces interprétations n'étaient rassemblées nulle part et devaient être recherchées dans les procès-verbaux.	18.08.2025
Suppression de diverses interprétations, car celles-ci sont régies par le règlement. 9.7 Visières teintées, 10.5 Mesure des cannes, 10.6 Mesure des cannes PS, 37.4 Kicking motion (avec le patin), 37.7 Juge de but, 39.5.vii Abus après le match, 76.2. Détermination du lieu des mises en jeu - sanctions infligées, 76.6 - Mises en jeu incorrectes - Code rapport de match, 81 - Icing en l'absence de course		Conformément au règlement	18.08.2025
Document « Interprétations des règles dernières 5 minutes Unified Rulebook » ajouté ici.		Praticabilité, réduction du nombre de documents	18.08.2025
Coaches Challenge + Timeout ajouté.	38	Questions sur les règles du camp NL	15.09.2025

Modification du règlement SEAF ajoutée. Les mesures de la crosse ne sont plus appliquées, sauf dans la catégorie U21 Élite.	10.5-10.7	Décision relative aux assemblées des ligues régionales 2026	27.08.2026
Tableau « Application des règles » adapté, car les mêmes règles d'équipement s'appliquent désormais à toutes les catégories.	12	Règlement de l'IIHF 2026/27	27.08.2026
Principe de la révision vidéo - Modification de la désignation des pénalités après révision	20	Memo 2025/26	27.08.2026
Adaptation des applications du « Coaches Challenge » conformément au règlement (temps mort et hors-jeu)	38	Règlement de l'IIHF 2026/27	27.08.2026
Ajout d'une situation concernant le point de mise en jeu lorsqu'un joueur attaquant déplace le but et que l'équipe adverse commet ensuite un « icing »	63	Memo 2025/26	27.08.2026
Ajout d'une situation tirée du manuel des situations de l'IIHF, lorsque la rondelle heurte une caméra	85	Guide des situations 2026/27	27.08.2026
Ajout de l'interprétation « Début des 2e et 3e tiers »	86	GM-Meeting	27.08.2026

Général

Application des règles Match contre des équipes étrangères

Dans tous les matchs où une équipe suisse affronte une équipe étrangère, les règles de l'IIHF s'appliquent. Si ce n'est pas le cas, les officiels sont informés au préalable de l'application d'un autre règlement.

Application des règles lors de matchs entre équipes féminines et masculines

Ces matchs se déroulent sans mise en échec (*règle 101 Hockey féminin - Mise en échec illégale*).

Règles de l'Unified Rule Book qui **ne** sont **pas** appliquées :

En NL

Règle	Texte de la règle	Conséquence
9.3	Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur du pantalon.	Aucune pénalité
22.4	Toutes les sanctions disciplinaires infligées pour « insultes envers des officiels » doivent être signalées en détail aux autorités compétentes.	Il n'est pas nécessaire de remplir un rapport pour une pénalité de 10 minutes.
31.9.v	L'arbitre doit immédiatement décrire en détail aux instances compétentes (juridiction) les circonstances des situations suivantes : une pénalité majeure infligée.	Il n'est pas nécessaire de rédiger un rapport pour une sanction de 5 minutes sans PMM.
34.3	La prolongation commence immédiatement après le nettoyage de toute la surface de glace à l'aide de pelles.	Pas de nettoyage de la glace avant les 5 minutes de prolongation.
37.	Juge de but derrière le but - Pas de vérification vidéo disponible	Pas de juge de but

En Sky SL

Règle	Texte de la règle	Conséquence
9.3	Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur du pantalon.	Aucune pénalité
22.4	Toutes les sanctions disciplinaires infligées pour « insultes envers des officiels » doivent être signalées en détail aux autorités compétentes.	Il n'est pas nécessaire de remplir un rapport pour une pénalité de 10 minutes.
31.9.v	L'arbitre doit immédiatement décrire en détail aux instances compétentes (juridiction) les circonstances des situations suivantes : une pénalité majeure infligée.	Il n'est pas nécessaire de rédiger un rapport pour une sanction de 5 minutes sans PMM.
34.3	La prolongation commence immédiatement après le nettoyage de toute la surface de glace à l'aide de pelles.	Pas de nettoyage de la glace avant les 5 minutes de prolongation.
37.7	Juge de but derrière le but - Pas de vérification vidéo disponible	Pas de juge de but

En SEAF (y compris MHL) / U21 Elite / U18 Elite

Règle	Texte de la règle	Conséquence
5.3	Chaque équipe doit avoir un gardien remplaçant sur son banc ou sur une chaise juste à côté du banc (ou à proximité), qui doit être entièrement équipé et prêt à jouer.	La présence d'un gardien de but remplaçant n'est pas obligatoire.
9.3	Les maillots doivent être portés entièrement à l'extérieur du pantalon.	Aucune sanction
10.5 10.6 10.7	Mesure des crosses : cette section (qui traite de la mesure des crosses) n'est plus appliquée dans le SEAF, à l'exception de la partie concernant le fait de porter deux crosses : La règle 10.5 stipule donc désormais uniquement : « Un joueur qui participe au jeu (c'est-à-dire qui effectue une mise en échec, empêche le déplacement d'un adversaire ou joue la rondelle) tout en portant deux crosses (y compris lorsqu'il apporte une crosse de remplacement à son gardien de but) encourt une pénalité mineure en vertu de la présente règle. » La mesure des crosses avant les tirs de pénalité et les tentatives lors des tirs de pénalité n'est plus appliquée. Un gabarit de mesure des crosses doit être disponible Exception : cette règle s'applique dans la catégorie U21 Élite	Dans le SEAF (à l'exception de la catégorie U21 Élite), la mesure des crosses n'est plus prévue. Les arbitres peuvent toutefois toujours retirer du jeu les objets dangereux.
18.4	Vérification vidéo sur la glace d'une double pénalité mineure pour crosse haute	Pas de vérification vidéo dans le SEAF
19.3	Pénalités simultanées - dernières 5 minutes et prolongation (3' et 1') Exception : cette règle s'applique dans la catégorie U21 Elite.	Déroulement normal des pénalités, même dans les 5 dernières minutes
20.6	Vérification vidéo sur la glace lors d'une pénalité majeure	Pas de révision vidéo dans le SEAF
22.	Toutes les sanctions disciplinaires infligées pour « insultes à l'encontre d'un officiel » doivent être signalées en détail aux autorités compétentes.	Aucun rapport n'est nécessaire pour une pénalité de 10 minutes.
31.9.v	L'arbitre doit immédiatement décrire en détail aux instances compétentes (juridiction) les circonstances des situations suivantes : une pénalité majeure infligée.	Il n'est pas nécessaire de rédiger un rapport pour une sanction de 5 minutes sans PMM.
34.3	La prolongation commence immédiatement après le nettoyage de toute la surface de glace à l'aide de pelles.	Pas de nettoyage de la glace avant les 5 minutes de prolongation.
37+38	Révision vidéo ou contestation par les entraîneurs Exception à la règle 37.3ix : Le puck entre dans le but à la suite d'une action ininterrompue, sans que celle-ci soit influencée par un coup de sifflet de l'arbitre qui a perdu le puck de vue.	Pas de révision vidéo dans le SEAF, mais l'une des règles vidéo peut être appliquée même sans révision vidéo.

Application de la règle match entre équipes de catégories et de niveaux différents lors de matchs préparatoires et amicaux.

Sanctions :

NL/Sky SL/Ligues actives et féminines/seniors 5 min sans PMM possible

Ligues juniors

5 min sans PMM impossible (PMM automatique en plus)

Équipement

Toutes les ligues Avertissement pour l'équipe → 2 min → 10 min → PMM

Charge illégale :

NL/Sky SL/Ligues actives / Ligues juniors (Elit, Top, U21-A)

Charges autorisées*

Seniors/Ligues féminines/Ligues juniors (U18-A, U16-A, U14-A)

Charges non autorisés**

* En Suisse romande (WS), les charges **ne** sont **pas** autorisées en 4e ligue. Si une équipe de 4e ligue de la WS joue contre une autre équipe de 4e ligue, les règles relatives aux charges illégales s'appliquent.

** Exception : matchs de préparation entre la PF WL et la SWHL B, ainsi qu'au sein de ces ligues (voir règle 101)

Les règles sont appliquées comme suit

Teams	Pénalités applicables	Équipement	Charges illégales
NL/SL contre MHL jusqu'en 4ème ligue	5min sans PMM possible	Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM	Charges autorisées
MHL jusqu'en 4ème ligue contre U21/U18	5min sans PMM possible	Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM	Charges autorisées
MHL jusqu'en 4ème ligue contre ligues féminines	5min sans PMM possible	Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM	Charges pas autorisées
Ligues féminines contre Ligues espoirs	5min sans PMM possible	Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM	Charges pas autorisées
MHL jusqu'en 4ème ligue contre Ligues seniors*	5min sans PMM possible	Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM	Charges pas autorisées
Ligues féminines contre Ligues seniors*	5min sans PMM possible	Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM	Charges pas autorisées
Ligues espoirs contre ligues seniors*	5min sans PMM possible	Avertissement pour l'équipe du joueur fautif -> 2min -> 10min -> PMM	Charges pas autorisées

* Les ligues de loisirs sont traitées de la même manière que les seniors



Règles générales

Règle 5.1 - Joueurs non autorisés à jouer

Si l'éligibilité d'un joueur doit être vérifiée, cela doit être fait immédiatement.

La procédure exacte est décrite dans les directives.

Règle 6 - Capitaine / capitaine adjoint (SH)

Si une équipe refuse de désigner un capitaine et/ou des capitaines adjoints, elle perd le droit d'avoir une personne de contact sur la glace pendant le match qui puisse discuter avec les arbitres.

(Manuel de situation 6.2)

Règle 8.1 - Joueur pénalisé blessé - Remplacement

À 23:00, un joueur reçoit une pénalité mineure (2') et une pénalité disciplinaire (10'), se blesse et ne peut pas purger sa pénalité. Combien de remplaçants doivent être envoyés sur le banc des pénalités ?

Réponse : 2, un pour les 2 minutes et un pour les 10 minutes.

Règle 8.1 - Joueur blessé - Interruption du jeu

Le jeu est généralement interrompu lorsque l'équipe du joueur blessé contrôle le puck de manière sûre et n'a pas d'occasion de marquer un but dans l'immédiat (voir règlement). Cela concerne principalement les situations où un joueur s'est légèrement blessé au pied, à la jambe ou à la main et ne peut plus continuer le jeu.

Le jeu doit être interrompu immédiatement en cas de blessures graves visibles (par exemple, puck directement au visage, coup clairement visible avec perte de sang, arrêt respiratoire ou perte de conscience, etc.).

Si nous ne savons pas exactement ce qui s'est passé ou si le joueur signale une douleur intense, ne bouge plus ou ne peut pas se relever, nous interrompons immédiatement le jeu s'il n'y a pas d'occasion de but immédiate.

Règle 8 - Joueur blessé - Interruption du jeu (SH)

Situation :

L'équipe B se trouve en position de hors-jeu différé. L'équipe A contrôle le puck dans sa zone défense. Les arbitres interrompent alors le jeu, car un joueur de l'équipe A est blessé et reste allongé sur la glace. Où se déroule la mise en jeu suivante ?

Réponse :

Comme le hors-jeu différé était toujours en vigueur au moment de l'interruption, la mise en jeu a lieu dans la zone neutre, près de la ligne bleue de l'équipe A.

(Manuel de situations 8.10)



Règle 8.3 - Sang

Le joueur doit quitter la glace à la demande de l'arbitre. S'il ne se conforme pas à cette demande, un avertissement est prononcé et toute participation ultérieure au match est sanctionnée par une pénalité mineure.

Règle 9.1 - Tenue de l'équipe - Similitude des couleurs

NL / Sky SL / U21-Elit / U18-ELIT

Les équipes doivent se présenter avec les couleurs de maillots confirmées par écrit avant le début du championnat. S'il s'avère que l'équipe locale doit changer de maillot parce que l'équipe visiteuse ne se présente pas avec les maillots clairs prévus, **une procédure sera engagée** contre le club fautif auprès du **juge unique** compétent.

SEAF (y compris MHL)

En cas de similitude entre les couleurs des tenues de deux équipes, le club recevant a le droit de porter sa tenue originale. Le club visiteur doit alors porter une tenue différente de ces couleurs. Sur terrain neutre, la décision est prise par tirage au sort.

Autres dispositions relatives aux différences de couleurs :

- Document « Extrait des règlements et directives SEAF »
- Document « Directives relatives au déroulement des matchs MHL »

Règle 9.6 - Casques et visières

Port correct des casques et des visières :

Visières : jusqu'au bord inférieur du nez et la jugulaire fixe doit se trouver à une distance maximale d'un doigt du menton.

Grilles et visières intégrales : la mentonnière doit être placée contre le menton, la grille doit être bloquée dans ses fixations et la jugulaire doit se trouver à une distance maximale d'un doigt du menton.

Les juges de lignes (ou les arbitres au système à deux) vérifient que les joueurs nés en 1975 et après portent une visière de casque. Les visières de casque doivent avoir une **hauteur minimale de 7,5 cm** et être fixées des deux côtés à l'aide de deux vis.

Les LP signalent leurs constatations au Head (également si la mentonnière ou la visière n'est pas portée conformément aux règles), qui est tenu d'avertir l'équipe (joueurs juniors des deux équipes) et toute autre infraction concernant un équipement incorrect sera sanctionnée conformément aux règles 12.1, 102.9 et 202.9 comme suit :

NL/Sky SL :

Aucune pénalité et aucun rapport

Autres ligues :

voir règle 12.1

Port du casque obligatoire sur le banc des joueurs

En principe, tous les joueurs et joueuses sur la glace et sur le banc des pénalités doivent porter un casque.

NL / Sky SL :

Les gardiens remplaçants **ne sont pas** tenus de porter un casque.

Ligues masculines et féminines :

Les gardiens remplaçants **ne sont pas** tenus de porter un casque.

Ligues juniors :

Tous les joueurs, y compris les gardiens de but (remplaçants), doivent porter au moins un casque de joueur certifié.

Règle 9 - Casques cassés des joueurs pénalisés (SH)

Si un joueur avec un casque cassé est assis sur le banc des pénalités, l'arbitre procède comme suit :

1. Il lui apporte un casque de remplacement.
2. Si aucun casque de rechange n'est disponible, il tente de réparer le casque rapidement (à la discrétion de l'arbitre, environ 20 à 30 secondes).
3. Si cela n'est pas possible, le joueur est remplacé sur le banc des pénalités (comme pour un joueur blessé)

(Manuel des situations 9.9)

Règle 9.6 - Le gardien perd son masque ou un autre élément de son équipement (OP)

En principe, la perte du masque, des jambières, de la plaque et de la mitaine doit être considérée comme une perte de l'équipement de protection du gardien de but compromettant la sécurité. Nous sifflons immédiatement de telles situations, à condition que l'équipe adverse n'ait pas une occasion de but directe et immédiate. Dans ce sens, une occasion directe de but signifie que l'équipe adverse n'a plus qu'à pousser/tirer le puck dans le but sans risquer de toucher le gardien non protégé par un tir puissant.

En cas de perte d'une lame de patin, il est possible d'attendre un peu plus longtemps si l'adversaire a une occasion de but prometteuse, car le gardien n'est pas pour autant sans protection. Dans ce cas, le jeu doit être interrompu après la prochaine action de l'équipe adverse ou lorsque votre équipe contrôle le puck. Si le jeu se déroule dans le coin et que l'équipe adverse n'a pas d'occasion de marquer clairement ou susceptible de suivre, le jeu peut également être interrompu.

Si un joueur perd une lame de patin, nous sifflons un arrêt de jeu uniquement si cela peut entraîner une situation dangereuse pour le joueur sans lame. Sinon, nous ne sifflons pour les joueurs de champ.

Si, lors d'une échappée, un gardien de but jette intentionnellement un élément de son équipement (plaque, mitaine ou jambières) sur la glace afin de provoquer une interruption, la décision est la même que s'il avait retiré intentionnellement son masque. But accordé.

(Procès-verbal des officiels 3 2023/24 du 29.11.23 et procès-verbal des officiels 4 2022/23 du 25.01.23 et interprétation analogue « Retrait intentionnel du masque » pendant un breakaway)

Règle 9.7 - Protection du visage

De telles constructions de casques doivent être approuvées par la ligue. Dans le cas contraire, elles seront sanctionnées conformément à la règle 12.1 Équipement incorrect.

Règle 9.12 Protection du cou et de la nuque contre les coupures

Obligatoire : pendant toute la durée des matchs et des entraînements de la NL, de la Sky SL et de toutes les ligues de jeunes, amateurs et féminines, tous les joueurs et joueuses doivent porter une protection de la gorge et de la nuque disponible dans le commerce (magasin de sport). Les infractions à cette règle seront sanctionnées sur la glace conformément aux règles IIHF 9.12, 12.1, 102.7 et 202.7.

Sont considérés comme disponibles dans le commerce, par exemple, les modèles suivants :



Si le modèle ci-contre est porté, le col doit être ajusté au cou. Si ce n'est pas le cas (s'il est trop large), il n'est plus considéré comme conforme aux règles.



Modèles de gardiens de but autorisés



(Règlement de jeu SEAF art. 130, directives de jeu NL point 11)

Règle 9.13 + 202.3 - Protège-dents

Un joueur surclassé qui joue dans une catégorie U21 doit respecter les règles de cette catégorie, c'est-à-dire qu'il doit porter un protège-dents, de préférence sur mesure, s'il ne porte pas de protection faciale complète (visière ou grille). Si un joueur porte un appareil dentaire qui l'empêche de porter un protège-dents, il doit présenter un certificat médical l'exemptant de l'obligation de porter un protège-dents.

Règle 10.1 - Crosse - Nexus



Ces crosses sont autorisées dans la mesure où elles respectent les dimensions et sont enveloppées de ruban adhésif. Il n'y a aucune indication précisant si le trou doit être enveloppé (et donc invisible) ou non.



Règle 10.4 - Crosse perdue Gardien de but

Une crosse intacte tombée accidentellement par le gardien de but peut être déplacée, poussée ou glissée vers le gardien par un coéquipier. Si la crosse poussée appartient à un coéquipier, cela n'est pas autorisé et est sanctionné par une pénalité mineure, sauf si le gardien a auparavant joué avec une crosse d'un autre joueur.

Règle 10.4 - Crosse perdue pendant le jeu

Les crosses intactes qui se trouvent sur la glace pendant le match ne doivent être retirées ni par l'arbitre ni par le banc des joueurs. Le joueur pourrait encore les ramasser et continuer à jouer. Si le joueur a déjà été remplacé, la crosse peut lui être remise sur le banc si l'occasion se présente.

Règle 12.1 - Équipement incorrect

Si un élément de l'équipement (à l'exception du casque, voir 9.6) n'est pas porté conformément aux règles, la procédure suivante est appliquée :

Toutes les ligue

- Avertissement à l'équipe → **Pénalité mineure (2')**
- Si le même joueur est concerné une deuxième fois, il reçoit une pénalité de méconduite et une **PMM** la troisième fois.

Types de pénalités

Règle 15 - Prononcer les pénalités/Pénalité indiquée et puck hors de la surface de jeu (SH)

Si une pénalité est infligée à l'équipe A et qu'un joueur de l'équipe A récupère le puck dans sa zone de défense et le tire directement au-dessus de la vitre de protection au moment où l'arbitre siffle, aucune pénalité n'est infligée à ce joueur, car le jeu est théoriquement interrompu dès qu'il prend possession du puck.

Si le tir du puck a lieu clairement après le coup de sifflet ou en signe de protestation contre la décision de l'arbitre, une pénalité mineure doit néanmoins être infligée.

(Manuel de situations 15.1)

Règle 17 - Petites pénalités de banc - Deux pénalités de banc simultanées (SH)

L'équipe B reçoit une pénalité de banc mineure pour un surnombre et une pénalité de banc supplémentaire pour comportement antisportif, car l'entraîneur a protesté contre cette décision. Comme il s'agit de deux infractions différentes, l'équipe pénalisée doit envoyer deux joueurs sur le banc des pénalités pour purger les deux pénalités de banc et le jeu se poursuit avec 5 contre 3 joueurs de champ.

(Manuel des situations 17.1)

Regel 19.3 - Cinq dernières minutes et prolongation (uniquement NL, SSL, U21-Elit)

La règle stipule que pendant les 5 dernières minutes et toute la prolongation, les pénalités sont réduites (1 ou 3 minutes au chronomètre). Cela ne s'applique que si, après suppression de toutes les pénalités identiques d'un côté, il reste une pénalité mineure ou une double pénalité mineure et que de l'autre côté, il reste une pénalité de 5 minutes qui est ajoutée au chronomètre. Un avantage numérique de 1 ou 3 minutes est alors accordé.

Voici quelques exemples :

Exemple 1

Temps	Team A	Team B
57:00	#7 - 5min	#6 - 2min + 2min
57:00		#5 - 2min

La règle 19.3 s'applique-t-elle ?

Réponse:

Non, cette règle ne s'applique que si un joueur de chaque équipe est pénalisé. Toutes les pénalités sont ajoutées au chronomètre et nous jouons à 4 contre 3.

Exemple 2

Temps	Team A	Team B
57:00	#7 - 5min	#6 - 2min + 2min
57:00	#8 - 2min	#5 - 2min

La règle 19.3 s'applique-t-elle ?

Réponse:

Oui, les pénalités de A8 et B5 sont annulées. Il ne reste désormais plus qu'une pénalité par équipe.

La pénalité de A7 est ajoutée au chronomètre, soit 1 minute (différence 5' - 4'), et un remplaçant doit rejoindre le banc des pénalités. Nous jouons à 4 contre 5.

Si l'équipe B marque un but, le remplaçant A ne peut pas revenir sur le terrain, car il s'agit d'une pénalité majeure

Exemple 3

Temps	Team A	Team B
57:00	#7 - 5min	#6 - 2min + 2min + 2min

La règle 19.3 s'applique-t-elle ?

Réponse:

Non, la règle ne s'applique que si une équipe reçoit une pénalité majeure et l'autre équipe une pénalité mineure ou une double pénalité mineure au cours de la même interruption. Toutes les pénalités sont ajoutées au chronomètre et nous jouons à 4 contre 4.

(Reprise du document « Aide-memoire règle 19.3 du livret des règles de l'IIHF »)

Règle 19.5 - Pénalités simultanées / Interruption identique du jeu

Toutes les actions qui se produisent au même moment sur le chronomètre sont considérées comme faisant partie de la même interruption de jeu. Les règles relatives au déroulement des pénalités et aux lieux d'engagement s'appliquent comme si les actions s'étaient produites simultanément.

Exemple - Fin de la troisième période

Question : à 19h30 (0:30 au chronomètre), l'équipe A joue en infériorité numérique (4 contre 5). Peu avant la fin de la première période, l'arbitre signale une pénalité mineure différée contre un joueur de l'équipe B. La pénalité est prononcée après la fin de la période (0:00 au chronomètre).

Les équipes reviennent sur la glace au début de la deuxième période et un joueur de l'équipe A reçoit une pénalité mineure pour comportement antisportif (20:00 au chronomètre). Quelle est la composition des équipes au début de la période ?

Réponse : Nous commençons le deuxième tiers-temps à 4 contre 5. La pénalité mineure infligée à l'équipe B à la fin du premier tiers-temps et la pénalité mineure infligée à l'équipe A au début du deuxième tiers-temps sont considérées comme ayant été infligées lors de la même interruption de jeu. Les pénalités sont cumulatives et ne sont pas affichées au chronomètre.

Exemple 2 - Même interruption / lors de la mise en jeu

Question : une pénalité est infligée à l'équipe A. Le match a été interrompu dans la zone neutre. La pénalité est affichée au chronomètre et la mise en jeu a lieu dans la zone de défense de A avec 4 contre 5 joueurs de champ. B reçoit alors une pénalité pour coup de crosse pendant l'engagement. Comment continuons-nous le match, où a lieu le prochain engagement ?

Réponse : Le jeu se poursuit à 5 contre 5, car les pénalités s'annulent mutuellement et ne sont pas affichées au chronomètre (pénalités lors de la même interruption). La pénalité contre A, qui est déjà affichée au chronomètre, doit être effacée. L'engagement a lieu dans la zone neutre, à l'endroit où le jeu a été interrompu (en cas de pénalités simultanées, l'engagement a lieu à l'endroit de l'interruption).

Règle 20 - Pénalité majeure - Review - Principes

Le processus de révision vidéo permet aux arbitres de qualifier correctement la pénalité infligée après avoir visionné les rediffusions. Les arbitres prononceront la pénalité en utilisant la désignation correcte sur la base des images.

Cela implique également qu'après la révision vidéo, une pénalité puisse être infligée qui, en principe, ne donne pas lieu à une pénalité de 5+PMM.

Exemple 1 : Au cours du match, l'arbitre inflige à un joueur une pénalité de 5+PMM pour un coup de crosse au visage. Les images vidéo montrent toutefois clairement que ce n'est pas la crosse qui a touché le visage, mais une autre partie du corps (par exemple, le coude ou le bras). L'arbitre peut alors déterminer la nature et la durée correctes de la pénalité sur la base des images vidéo.

Exemple 2 : L'arbitre inflige une double petite pénalité à un joueur qui a blessé un adversaire avec un bâton levé. La vidéo montre toutefois clairement que la blessure n'a pas été causée par le bâton, mais par une autre partie du corps. L'arbitre peut alors déterminer la nature et la durée correctes de la pénalité sur la base des images vidéo.

Ces décisions sont prises selon le principe selon lequel l'arbitre doit revenir sur la glace après une révision vidéo avec la meilleure décision possible et ne doit pas, au nom des règles, laisser impunie une action passible d'une pénalité pour des raisons purement techniques.

Règle 20.3 - Pénalité majeure - Joueur de remplacement

Prolongation : si, lors d'une prolongation de 5 minutes, un joueur reçoit une pénalité de 5 minutes plus une pénalité PMM (pénalité au chronomètre) alors que le temps est 60:21, **un remplaçant doit** prendre place sur le banc des pénalités pendant les 5 minutes, même si le temps dépasse la fin du match.

Règle 20.4 - Pénalité majeure - Pénalité majeure et pénalité de match

Si un joueur est sanctionné d'une deuxième pénalité majeure, il reçoit une pénalité de méconduite de match (PMM). Si la deuxième pénalité était une pénalité de 5 minutes + PMM, il ne reçoit **qu'une** pénalité de méconduite de match.

Règles 18.4 + 20.6 - Vérification vidéo d'une double pénalité mineure et d'une pénalité majeure (OP)

Il est permis de remplacer un joueur sur le banc des pénalités si la vérification vidéo montre clairement que le mauvais joueur a été pénalisé.

(Procès-verbal des officiels 2 2024/25 du 30.10.24)

Règle 22.1 - Pénalité disciplinaire

Un joueur qui reçoit une pénalité de méconduite au cours de la 3e période et qui ne peut donc pas revenir sur la glace pendant le temps réglementaire ou les prolongations doit se rendre aux vestiaires.

Exception : si un gardien de but reçoit une pénalité de méconduite qui s'étend au-delà de la fin du match (temps réglementaire ou prolongation), le joueur n'est pas obligé de se rendre au vestiaire. Il peut rester sur le banc des pénalités.



Règle 24 - Tir de pénalité / Sirène retentissant lors d'une échappée (SH)

Si un joueur se trouve en situation de breakaway et que la sirène retentit en raison d'une erreur technique ou d'une erreur du chronométrateur (pas à la fin d'une période), un tir de pénalité est accordé à l'équipe afin de rétablir l'équité de la chance de but manquée.

(Manuel des situations SH24.31)

Règle 24 - Exécution du tir de pénalité - Projection d'objets

1. Si, pendant l'exécution d'un tir de pénalité, un ou plusieurs objets sont lancés sur la glace par les spectateurs et gênent/perturbent le joueur qui exécute le tir de pénalité, le tir de pénalité doit être répété. Si des objets sont lancés sur la glace des spectateurs, l'arbitre signale la répétition du tir de pénalité en levant le bras si cette tentative de tir de pénalité échoue.
2. Si, pendant la répétition du tir de pénalité, un ou plusieurs objets sont à nouveau lancés sur la glace par les spectateurs, l'arbitre procède comme indiqué au point 1.
3. La deuxième répétition du penalty est alors effectuée dans la zone d'attaque opposée. Changement de camp pour l'exécution du penalty.
4. S'il reste plusieurs tirs de pénalité à effectuer lors du Game Winning Shot, ceux-ci ne sont plus effectués que sur un seul but.
5. Si, à la suite de nouveaux lancers d'objets sur le côté changé, il n'est toujours pas possible d'effectuer les tirs au but, l'arbitre n'a d'autre choix que d'arrêter le match.

Règle 24 - Exécution du penalty - Contrôle avant le début

Avant chaque tir de pénalité, l'arbitre vérifie que le but est correctement fixé.

Règle 24 Tir de pénalité / Le joueur ne touche pas le puck (SH)

Un joueur tente de tirer au but lors d'un tir de pénalité, mais ne touche pas correctement le puck. Le puck continue toutefois d'avancer et le joueur marque un but.

Ce but est valable car il ne s'agit pas d'un tir supplémentaire. Le gardien de but n'a pas repoussé le puck et celui-ci est à tout moment en mouvement vers le but. Un tir feinté est également considéré comme valable.

(Manuel des situations 24.3)

Règle 24 - Lieu de remise en jeu après un tir de pénalité (SH)

S'il y a une altercation devant le but après le coup de sifflet qui conduit à un tir de pénalité et que, dans cette situation, les défenseurs de l'équipe attaquante dépassent les marques de hash, l'engagement après le tir de pénalité a lieu dans la zone neutre.

Si, après le coup de sifflet (tir de pénalité), une autre pénalité est infligée à l'équipe attaquante et est affichée au chronomètre, l'engagement a lieu dans l'autre zone d'attaque après un tir de pénalité infructueux et l'équipe attaquante peut choisir son côté.

Après un penalty infructueux, l'engagement a lieu du côté d'où le puck a été tiré.

(Manuel des situations 24.14)



Règle 24 - Tirs de pénalité / Peu avant la fin de la période (SH)

Si un joueur se trouve en situation de breakaway et est victime d'une faute par derrière, l'arbitre lève le bras. L'action se déroule sur la ligne rouge et il ne reste qu'une seconde à jouer. Dans ce cas, le joueur n'avait pas une occasion de but manifeste, car il n'aurait pas pu atteindre le but. Toutes les conditions pour un tir de pénalité ne sont donc pas remplies. Une pénalité mineure est infligée. Il appartient à l'arbitre de décider si le joueur aurait eu suffisamment de temps pour avoir une occasion de but.

(Manuel des situations 24.7)

Officiels

Règle 31.11 - Officiels blessés

Si un officiel de match n'est plus capable de continuer la rencontre pour diverses raisons, la procédure suivante est appliquée :

- a) Au système à 4, si c'est un arbitre principal, le match se poursuit au système à 3.
Au système à 4, si c'est un juge de ligne, les arbitres principaux doivent aider les LPs. Voir à ce sujet le Manuel des procédures d'arbitrage (OPM) de l'IIHF
- b) Au système à 3, le match se poursuit selon le système à 2 arbitres (si possible, les deux arbitres doivent porter le même maillot).
- c) Au système à 2 arbitres, le match peut se poursuivre avec un seul arbitre.

Règle 34.7 - Le chronomètre ne fonctionne pas - Le temps de jeu continue malgré l'interruption du match

Si l'arbitre remarque que le chronomètre ne fonctionne pas, il doit immédiatement interrompre le match, sauf si une équipe est en position favorable pour marquer un but.

Si le match est immédiatement interrompu, le chronomètre est réglé sur le dernier temps arrêté.

Si le jeu n'est pas immédiatement interrompu en raison de l'occasion de but prometteuse, le temps approximatif joué est ajusté lors de la prochaine interruption (l'horloge continue de tourner) et l'engagement suivant a lieu au point le plus proche où le jeu a été interrompu.

Si l'arbitre interromp le jeu et constate que le temps continue de s'écouler et qu'il est possible de déterminer combien de temps s'est écoulé, le chronomètre est remis au bon temps.

Règle 37 - Révision vidéo et 38.4 - Challenge des entraîneurs

Si une équipe demande un « Coaches Challenge » et qu'il y a en même temps un doute sur la validité du but (marqué avec une crosse haute ou avec la main, le pied, etc.), les arbitres doivent d'abord vérifier si le but est valable conformément aux points de la règle 37 (révision vidéo). Ce n'est qu'après avoir confirmé la validité du but que le « Coaches Challenge » peut être examiné.

Si, lors d'un « Coaches Challenge », il est constaté que le but n'est pas valable selon la règle 37, le « Coaches Challenge » est annulé et il n'y a pas de pénalité.

Si un but valable est accordé, le challenge est examiné et les règles normales relatives au « Coaches Challenge » s'appliquent.

Règle 38 - Coaches Challenge / temps mort (SH)

Il est autorisé de demander un temps mort après un but.

L'entraîneur n'est toutefois pas autorisé à demander un « Coaches Challenge » après le temps mort. S'il souhaite demander un « Coaches Challenge », il doit le faire avant le temps mort.

(Manuel des situations 87.11)

Règle 38 - Coaches Challenge / Hors-jeu (OP)

Lors d'un « Coaches Challenge » pour hors-jeu, l'entraîneur doit indiquer précisément la séquence qu'il souhaite faire examiner, en précisant le moment exact. Les autres situations de hors-jeu éventuelles survenues au cours de la même action de jeu ne seront pas examinées.

(Conformément à la règle 38.3 - Procédure à suivre pour lancer un « Coaches Challenge »)

Règle 38 - Coaches Challenge / Situations qui ne peuvent pas être contestées (OP)

Si un coach souhaite utiliser un Coaches Challenge pour quelque chose qui ne peut pas être contesté selon les règles, les arbitres ne procèdent pas à la révision vidéo et refusent le challenge (par exemple, une pénalité manquée avant un but).

Si un entraîneur souhaite utiliser un challenge pour quelque chose qu'il peut en principe contester, mais que les arbitres estiment que cela ne peut pas être contesté parce que la faute a été commise par la mauvaise équipe ou dans la mauvaise zone (par exemple, une crosse haute par l'équipe défensive ou passe avec la main dans la zone neutre), l'arbitre procède comme suit :

- Il informe l'entraîneur que le challenge ne peut aboutir que si les règles sont respectées (par exemple, crosse haute par l'équipe attaquante, passe de la main dans la zone d'attaque, etc.).
- Si l'entraîneur reconnaît qu'il ne peut pas prendre le challenge, le jeu se poursuit sans pénalité.
- Si l'entraîneur maintient son challenge, les arbitres procèdent à une révision vidéo et appliquent les règles correspondantes

(Procès-verbal de l'officier du 10 janvier 2022)

Règle 39 - Insultes envers les officiels / Règle 40 Agression physique envers les officiels

NL / Sky SL / U21-ELIT / U18-ELIT

Dans le sport de compétition, il existe une procédure spécifique concernant la sanction des joueurs en vertu des règles 39 et 40.

Cette procédure est décrite dans le document «Interprétation des règles 39 et 40». Ce document est disponible sur le site Internet de la Ligue nationale, dans la rubrique « Règlements ».

<https://www.nationalleague.ch/page/reglements> → Déroulement de jeu → Règlements

Voici les extraits les plus importants de ce document pour les arbitres du sport de compétition.

Procédure

Immédiatement après le match au cours duquel une pénalité de méconduite de match a été prononcée, l'équipe d'arbitres remplit le rapport disciplinaire, qui est généralement transmis directement au juge unique. Ce rapport fait office de demande d'ouverture d'une procédure par l'officiel. Le juge unique décide alors de la suite de la procédure.

Si aucune pénalité de méconduite de match n'a été prononcée pendant le match, l'équipe d'arbitres ou l'arbitre concerné décide de la catégorie à laquelle l'incident doit être attribué selon son point de vue et le signale oralement au département Officiating, en indiquant la catégorie et l'incident.

Si les arbitres ne découvrent une telle infraction qu'après le match, lors du visionnage de la vidéo, cet incident doit être immédiatement signalé à l'Officiating Management. Un délai de 5 jours s'applique pour de telles demandes . Passé ce délai, aucune procédure n'est possible. De plus, l'Officiating Management a besoin d'un temps de préparation.



Les trois catégories sont présentées dans l'annexe.

Autres ligues

Dans les autres ligues, la procédure normale s'applique aux sanctions disciplinaires de match (PMM). Si une infraction est constatée a posteriori (vidéo, etc.), elle doit être signalée au SPOC de la région dans les plus brefs délais. Un délai de 5 jours est applicable pour une éventuelle demande d'ouverture de procédure.

Règles 39/40/75 - Comportements antisportifs non définis dans le règlement

En vertu des règles 39.1 et 75.1, ces comportements ou des comportements similaires qui ne sont pas expressément mentionnés dans le règlement doivent être sanctionnés comme suit :

Actions antisportives

Tout joueur ou officiel d'équipe qui, où que ce soit dans le stade, agite un chiffon, un linge, brandit un drapeau ou effectue un geste similaire dans le but d'humilier l'arbitre ou de se montrer condescendant à son égard est puni d'une pénalité de méconduite de match (PMM).

Un joueur de champs qui se trouve devant le gardien adverse et qui place sa main/son gant ou sa crosse directement devant le visage/les yeux du gardien dans l'intention manifeste de lui bloquer la vue sur le puck ou le jeu sera puni d'une pénalité mineure pour comportement antisportif.
(Manuel des situations SH 75.4)

Un joueur attaquant qui éclabousse le gardien de but qui a bloqué le palet en freinant avec de la glace/neige écope d'une petite pénalité.

Menaces

Si un joueur menace l'arbitre ou un adversaire de violence ou d'actes similaires qui n'ont rien à voir avec le jeu (par exemple : « après le match, je te tabasserai sur le parking », etc.), il peut se voir infliger, selon la gravité de la menace, une pénalité mineure (langage abusif), une pénalité disciplinaire de 10 minutes (incitation/provocation) ou une pénalité de méconduite de match (pour les menaces particulièrement graves) pour insultes à l'encontre d'un officiel ou comportement antisportif.

(OffCom, 09.04.2025)

Simuler le fait de ne pas voir

Un joueur ou un officiel d'équipe qui se couvre les yeux, fait des signes avec ses lunettes ou tout autre geste similaire (infractions mineures et moins évidentes) reçoit une pénalité mineure ou une pénalité de banc mineure.

Un joueur ou un officiel d'équipe qui se couvre les yeux en imitant une personne aveugle (« canne utilisée » par exemple comme canne d'aveugle) ou des actions similaires qui remettent en question l'intégrité et l'autorité de l'arbitre reçoit une pénalité de méconduite de match.

Détérioration de l'équipement d'un adversaire

Un joueur qui prend une canne ou tout autre équipement (par exemple, casque, protège-dents, gant, etc.) d'un adversaire et l'endommage/brise/détruit intentionnellement de quelque manière que ce soit reçoit une pénalité de méconduite de match.

(OffCom, 09.04.2025)

Lancer d'un objet sur un adversaire

À l'exception des exemples mentionnés ci-dessous, il convient de se référer aux règles en vigueur (règle 53) en matière de jet d'objets.

Un joueur qui lance un objet inoffensif à son adversaire
→ 10' Provocation (règle 75)

Si l'arbitre estime qu'un tel jet d'objet est susceptible de causer une blessure
→ 5'+PMM Lancer un objet (règle 53. 6)

(Protocole officiel OP 11 2021/22)

Exemples divers / crosses cassées

Le gardien/joueur casse sa crosse sur la cage - **comportement de frustration** :

Personne n'est mis en danger → pas de sanction

Quelqu'un est mis en danger (par exemple par un mouvement brusque ou des fragments projetés) :

Situation 1 : touche l'arbitre → PMM (règle 39)

Situation 2 : touche l'adversaire → 2' (règle 75)

Situation 3 : l'adversaire est touché dangereusement → 5+PMM (règle 53.6)

Le gardien/joueur brise sa canne contre la cage **pour protester** contre une décision de l'arbitre.

Situation 1 : ne touche personne → 2 minutes (règle 39)

Situation 2 : touche l'arbitre ou lance en direction de l'arbitre → PMM (règle 39)

Situation 3 : touche un adversaire → 2' (règle 39) + 2' (règle 75)

Situation 4 : touche dangereusement l'adversaire → 2' (règle 39) + 5+PMM règle 53.6)

Le gardien/joueur jette sa canne cassée :

Situation 1 : ne touche personne → aucune pénalité

Situation 2 : touche un adversaire → pénalité mineure (2')

Situation 3 : touche un adversaire de manière dangereuse → 5+PMM (règle 53.6)

Situation 4 : touche l'arbitre → Pénalité de méconduite de match PMM (règle 39)

Règle 39.4 - Tirer le puck

Un joueur qui tire le puck pendant une interruption de jeu est sanctionné comme suit :

- À l'intérieur de la surface de jeu → 10' Pénalité de méconduite
- En dehors de la surface de jeu → 2' Pénalité mineure (règle 63.2)

Un joueur qui tire le puck après le coup de sifflet final et blesse un adversaire reçoit une pénalité de méconduite. L'arbitre rédige un rapport PSO pour la NL/Sky SL et un BES0 dans les autres ligues.



Fautes physiques

Règle 46 - Bagarre à mains nues

Si un joueur enlève ses gants dans l'intention de provoquer une pénalité pour un adversaire, il est sanctionné d'une pénalité de méconduite de 10 minutes (pour comportement antisportif, provocation). Toutefois, si des pénalités pour bagarre à mains nues sont prononcées, le ou les joueurs sont sanctionnés d'une pénalité de 5' + PMM.

Règle 47 - Coup de tête (OP)

Si un joueur donne un coup de tête à son adversaire et qu'il ne s'agit que d'un léger contact, l'arbitre peut, à sa discrétion, infliger une double pénalité mineure, comme pour une tentative.

(Procès-verbal de l'officiel du 21 septembre 2022)

Règle 53 - Lancer de canne - Guider une canne avec la sienne (SH)

Un joueur peut « passer » une canne à un coéquipier en guidant la canne de ce dernier avec sa propre canne sur la glace et en le lui ramenant ainsi sans participer au jeu.

(Manuel des situations SH10.7)

Fautes destructrices

Règle 56 - Obstruction / Reverse Hit (OP)

Une « charge inversée » est légale si le joueur qui l'effectue a le contrôle du puck et effectue la charge afin de « protéger le puck ».

Cette charge doit également être effectuée de manière légale (CTH, Elbowing, Charging). Toutes les autres « charges inversées » effectuées sans possession du puck doivent être sanctionnées comme une obstruction.

(Procès-verbal de l'officier du 25 janvier 2023)

Fautes avec la canne

Règle 58 - Harponner avec le bout du manche (OP)

Si un joueur donne un coup avec le bout du manche de sa crosse (harponnage) à son adversaire et qu'il n'y a qu'un léger contact, une double pénalité mineure peut être infligée à la discrétion de l'arbitre, comme pour une tentative.

(Procès-verbal de l'officiel du 21 septembre 2022)

Règle 60 - Crosse haute

Si un joueur perd l'équilibre, il est responsable de sa canne.

Le fait de faire passer sa canne en l'air n'est pas considéré comme une canne haute mais comme un coup de canne et doit être sanctionné par une pénalité majeure + PMM si un adversaire est mis en danger de manière imprudente.

Définitions des blessures causées par un coup de canne haut :

Pour l'application de cette règle, un joueur est considéré comme blessé lorsque :

- du sang coule de son nez
- la peau du visage ou du cou est coupée, écorchée ou déchirée
- il présente d'autres blessures visibles au visage ou à la tête
- il y a des dommages visibles aux dents
- l'arbitre estime que le joueur **ne peut plus continuer** le match

(l'un des critères suffit pour être considéré comme une blessure/lésion)

Règle 60 - Crosse haute - Responsabilité / Follow Through (OP)

Un joueur ne reçoit pas de pénalité pour un coup de crosse haut si le joueur touché est lui-même responsable du fait que la canne de son adversaire atterrisse sur son visage.

Exemple : un joueur de l'équipe A frappe la canne d'un joueur de l'équipe B, dont la canne heurte le visage du joueur A. Le joueur A est responsable, aucune pénalité n'est donc infligée.

De même, aucune pénalité pour crosse haute n'est infligée si la crosse haute est un mouvement de suivi (mouvement normal de balancement ou de swing pour un tir ou une passe).

Les situations suivantes sont considérées comme un follow through :

- intention de jouer le puck lorsqu'il se trouve sur la glace, pas un swing exagéré !
- Mouvement normal de tir/passe en possession du puck
- Tentative de tir direct style slap shot (même si le puck n'est pas touché)
- Puck sous contrôle, tirant à côté du puck et touchant l'adversaire

Les situations suivantes ne constituent pas un follow through :

- Coup violent
- Dès que le puck est en l'air, il n'y a plus de suivi (pas sous contrôle)
- Mouvement normal de tir/passe lorsque le puck n'est pas à proximité immédiate

(Procès-verbal de l'officiel du 19.10.2022)

Règle 60 - Crosse haute / signalement par le juge de ligne (OP)

En principe, les juges de ligne doivent immédiatement interrompre la rencontre lorsqu'un joueur a été blessé par une canne haute et que cela n'a pas été remarqué par les arbitres principaux. Toutefois, si la blessure n'est pas immédiatement visible, les juges de ligne ont les options suivantes.

Si le jeu est interrompu en raison de la blessure du joueur, le LP peut également signaler pendant l'interruption qu'il s'agissait d'une canne haute. Les arbitres vérifient si le joueur présente les blessures pertinentes pour une double pénalité mineure, même si c'est l'arbitre principal et non le LP qui a interrompu le jeu :

1. S'il est blessé, nous infligeons une double pénalité mineure (révision vidéo en NL/SSL).
2. Si aucune blessure claire n'est visible, il n'y a pas de pénalité (elle est donc manquée, car le LP ne peut pas infliger de pénalité mineure pour cela) et le jeu reprend à l'endroit défini en vertu de la règle « joueur blessé ».

Si le jeu dure un peu plus longtemps avant qu'une blessure du joueur ne soit constatée, les LP peuvent immédiatement interrompre le jeu et signaler la pénalité lorsqu'ils constatent la blessure (même depuis le banc s'ils n'ont pas perdu le joueur de vue lorsqu'il quittait la glace).

(Procès-verbal de l'officiel du 12 février 2025)

Règle 61 - Coup de crosse (entre les jambes)

Un joueur qui lève sa canne entre les jambes de son adversaire et le frappe à l'aine reçoit, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité de méconduite de match automatique pour le reste du match.

Si la canne est placée entre les jambes de l'adversaire puis tiré, soulevé ou accroché (par exemple, mouvement de « décapsuleur ») sans frapper, une pénalité pour accrochage est infligée.

Règle 62 - Piquer avec la lame de la crosse (OP)

Si un joueur donne un coup avec la pointe de la lame de sa crosse (piquage) et qu'il n'y a qu'un léger contact, une double pénalité mineure peut également être infligée à la discrétion de l'arbitre, comme pour une tentative.

(Procès-verbal de l'officiel du 21 septembre 2022)

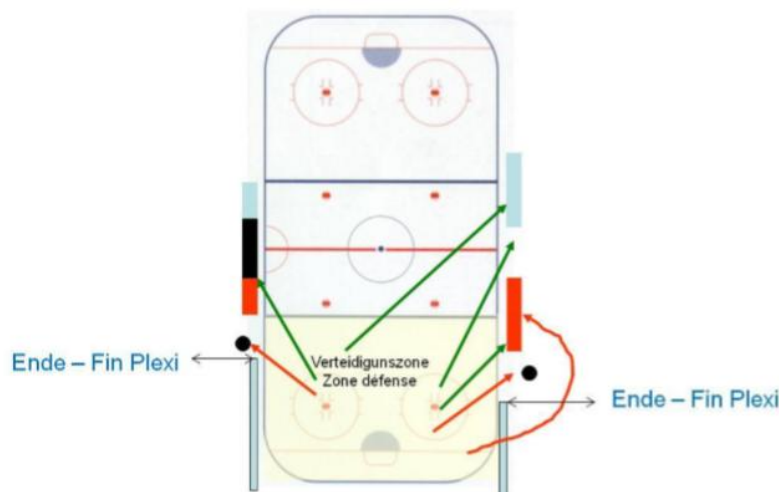
Autres fautes

Règle 63 - Tirer ou lancer le puck hors du terrain

Interprétation pour les patinoires qui ne sont pas conformes au règlement :

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



Il n'y a pas de « lignes imaginaires ». Si le puck passe directement au-dessus du bord supérieur de la vitre de protection ou de la bande pour sortir de la surface de jeu, une **pénalité mineure** est infligée. Une **pénalité mineure** est également infligée lorsque le puck est tiré au-dessus de la marque rouge dans le filet de la zone de défense.

Si des filets sont installés le long du côté longitudinal pour protéger le public et que le puck est tiré dans ces filets :

- Une pénalité mineure est infligée si un joueur en défense a tiré le puck hors de sa zone de défense.
- Si le jeu est interrompu et que la remise en jeu suivante a lieu au point de remise en jeu le plus proche de l'endroit où le puck a été tiré et qui donne le moins d'avantage à l'équipe fautive, lorsque le puck a été tiré hors de la zone neutre ou de la zone d'attaque.

Règle 63.2. Retarder le jeu - Gardien de but hors du trapèze (OP)

Si un gardien de but joue le puck derrière la ligne de but en dehors du trapèze, le jeu est immédiatement interrompu dès que le puck est touché. Cette action entraîne une pénalité mineure sifflée directement (pas de pénalité différée possible).

(Procès-verbal des officiels du 01.11.2021)

Règle 63.2 Retarder le jeu - Équipement du gardien de but (OP)

Si un gardien de but doit réparer un élément de son équipement, nous procédons comme suit :

Le gardien de but peut **réparer lui-même** son équipement **ou un coéquipier peut l'aider** à le remettre en état **relativement rapidement sur la glace**. Une **brève intervention du responsable du matériel** sur le banc peut également être nécessaire.

→ Aucun changement nécessaire (l'arbitre autorise une réparation rapide)

Le gardien a besoin de l'aide du responsable du matériel sur le banc pour faire réparer son équipement. À la demande de l'arbitre, la réparation prend **un peu plus de temps ou ne peut être effectuée dans un délai raisonnable.**

→ Changement nécessaire

Si l'équipe refuse de remplacer le gardien de but conformément aux instructions de l'arbitre ou si elle retarde le jeu de manière intentionnelle/délibérée/tactique, une pénalité mineure pour retarder le jeu est infligée conformément à la règle 63.2.x.

(Procès-verbal de l'officiel du 27 décembre 2021)

Règle 63.7 But accordé - Occasion de but immédiate avec but déplacé (OP)

Pour accorder un but lorsque le but est déplacé et qu'il y a une occasion de but immédiate, les arbitres appliquent l'interprétation suivante :

1. L'équipe en défense doit être responsable du déplacement du but.
2. Le puck aurait dû entrer dans le but de manière normale.
3. La définition d'une occasion de but immédiate doit être remplie

Définition d'une « occasion de but immédiate » :

- Le puck est déjà en direction du but OU
- le prochain joueur qui entre en possession du puck après que le but a été déplacé a encore la possibilité de tirer (tant que le jeu n'a pas été interrompu auparavant). Si le puck entre dans le but, le but est valable. Tous les autres tirs ne sont plus considérés comme des « occasions de but immédiates ».

Il s'agit ici d'occasions de but qui se produisent après les oreilles de cercle de la zone d'attaque et jusqu'à la bande derrière le but. S'il y a une passe transversale à la ligne bleue ou si le puck remonte vers la ligne bleue après une parade, le joueur doit déjà être en mouvement pour tirer afin qu'il puisse encore être question d'une « occasion de but immédiate ».

S'il s'agit d'un puck immobile, il n'y a « occasion de but immédiate » que si le joueur se trouve déjà près du puck et n'a plus qu'à le pousser dans le but. Si le joueur doit d'abord se diriger vers le puck, il ne s'agit plus d'une « occasion de but immédiate ».

(Procès-verbal de l'officiel du 19 octobre 2022)

Règle 63.8 Retarder le jeu - Pas de changement de joueur - Situation : le puck est dévié (OP)

Si un joueur tire le puck avant la ligne rouge centrale et que le gardien adverse le bloque, la règle (pas de changement, choix du lieu de l'engagement) s'applique. Cela vaut également si le tir est légèrement dévié avant ou après la ligne rouge par un joueur quelconque, à condition que le puck n'ait pas changé de direction de manière significative.

Si un joueur attaquant avant la ligne rouge est responsable d'un changement de direction significatif, la règle s'applique néanmoins, car la déviation doit être considérée comme un nouveau « tir » qui a également été effectué avant la ligne rouge.

(Procès-verbal des officiels du 01.11.2021 et du 03.11.2021)

Règle 63.8 Retarder le jeu - Pas de changement de joueur - But déplacé (SH)

Le but de l'équipe A a été déplacé. L'équipe A est responsable, mais l'arbitre ne s'en aperçoit que lorsque le jeu se trouve déjà en dehors de la zone défensive de l'équipe A.

Dans ces cas, la remise en jeu s'effectue comme suit :

- Le jeu se trouve dans la zone neutre → Remise en jeu sur la ligne bleue à l'extérieur de la zone défensive
- Le jeu se trouve dans la zone offensive → Remise en jeu sur la ligne bleue à l'extérieur de la zone offensive

Dans ce cas, l'équipe A ne peut pas changer ses joueurs ni prendre de temps mort. Cependant, l'équipe B ne peut pas choisir son côté dans la zone neutre.

(Manuel de situations 63.26)

Règle 63.8 Retarder le jeu - Déplacement du but - Interprétation de l'intention (OP)

Une pénalité pour avoir déplacé intentionnellement le but n'est infligée que si, de l'avis des arbitres, le joueur/gardien de but détache clairement le but de son ancrage de manière intentionnelle.

Une action dans laquelle un joueur se couche pour empêcher un tir ou se place dans la trajectoire d'une passe pour l'intercepter et déplace ainsi le but n'est **pas** considérée comme intentionnelle et aucune pénalité n'est infligée.

Dans de telles situations, la règle du déplacement involontaire du but s'applique : pas de changement, choix du lieu de la remise en jeu en raison d'un déplacement involontaire du but par l'équipe défensive.

(Protocole des officiels OP du 24 janvier 2022)

Règle 63.8 Retarder le jeu - Déplacement du but - Icing (OP)

Le but de l'équipe B est déplacé par l'équipe attaquante A ; comme l'équipe B est en possession du palet, le match n'est pas interrompu par les arbitres. L'équipe B commet alors un « icing ».

La mise en jeu suivante a lieu en dehors de la zone défensive de l'équipe B et celle-ci est autorisée à effectuer un changement malgré l'« icing », car le déplacement involontaire du but par l'équipe A est considéré comme plus grave.

(Note du 12/11/2025, OM LS)

Règle 67 - Jouer le puck avec la main / Pénalité indiquée (SH)

Si une pénalité est infligée à l'équipe A et qu'un autre joueur de l'équipe A prend possession du puck et en prend le contrôle en le couvrant avec sa main, l'arbitre prend la décision suivante :

Puck dans la zone de but : infliger la première pénalité + un tir de pénalité (situation 67.3)

Puck n'importe où sur la surface de jeu : pas de deuxième pénalité contre l'équipe A (situation 67.13)

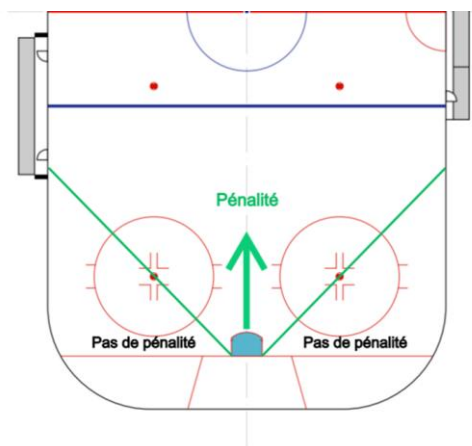
(Manuel des situations SH67.3 + 67.13)

Règle 67 - Jouer le puck avec la main / Lancer le puck vers l'avant par un gardien (OP)

Un gardien de but qui lance le puck vers l'avant en direction du but adverse reçoit une pénalité mineure.

Une ligne imaginaire est tracée entre le but et les points d'engagement de la zone de défense correspondante. Tout ce qui se trouve au-dessus de cette ligne est considéré comme étant vers l'avant et est sanctionné conformément à la règle.

Si le gardien de but lance le puck derrière le but ou sur le côté du but, aucune pénalité n'est infligée.



(Procès-verbal de l'officiel du 25 janvier 2023)

Règle 69.3 - Obstruction du gardien de but - Contact dans la zone de but

NL / Sky SL

Dans la NL/Sky SL, l'obstruction visuelle du gardien de but s'applique à la zone de but en format 2D. Cette modification de la règle concerne uniquement l'obstruction visuelle du gardien de but et non l'obstruction physique, qui continue d'être évaluée en format 3D.

Sur cette base, l'interprétation selon le livre des règles de l'IIHF s'applique. Celle-ci stipule que, pour qu'il y ait obstruction visuelle du gardien de but, le joueur attaquant doit se trouver dans une position significative dans la zone de but et dans le champ de vision du gardien de but entre le moment où le tir est effectué et le moment où le puck passe le gardien de but.

Règle 69 - Obstruction du gardien / Joueur passant derrière le gardien (OP)

Un joueur peut passer derrière le gardien dans la zone de but tant qu'il ne le touche pas. S'il y a contact avec le gardien de but (même le plus léger, mais trop léger pour entraîner une pénalité) pendant que le joueur passe derrière le gardien de but dans la zone de but, le jeu est interrompu et la remise en jeu suivante a lieu au point de remise en jeu le plus proche de la zone neutre, en dehors de la zone offensive de l'équipe fautive.

Si l'équipe en défense a le contrôle du puck et est en train de sortir de la zone défensive, le jeu n'est pas interrompu.

Si, à la discrétion de l'arbitre, le contact n'est pas léger, une pénalité pour obstruction sur le gardien peut être infligée et la remise en jeu suivante a lieu dans la zone de défense de l'équipe pénalisée.

(Procès-verbal de l'officiel du 30 octobre 2025)

Règle 69 - Pénalités pour obstruction sur le gardien de but (OP)

Une pénalité de 5 minutes plus une pénalité de méconduite de match peut également être infligée pour obstruction sur le gardien.

(Procès-verbal de l'officiel 1 2024/25 du 02.10.24 conformément au courriel de l'IIHF du 17.08.2024)

Règle 70.9 - Quitter le banc des pénalités

Exemple 1

Le joueur A13 reçoit une pénalité mineure à 08:30.

À 07:00, A13 revient sur la glace à la suite d'une erreur du chronométrateur.

Sa pénalité est terminée à 06:30.

À 05:45, l'équipe A marque un but alors que le joueur A13 est sur la glace.

Il s'agit de la première interruption depuis l'erreur du chronométrateur et l'arbitre en est immédiatement informé.

Réponse : Le but est invalidé et le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30 secondes restantes.

Exemple 2

Le joueur A13 reçoit une pénalité mineure à 08:30.

À 07:00, A13 revient sur la glace à la suite d'une erreur du chronométrateur.

L'équipe A marque un but à 06:40.

Il s'agit de la première interruption depuis l'erreur du chronométrateur et l'arbitre en est immédiatement informé.

La pénalité n'aurait pris fin qu'à 06:30.

Réponse : comme le joueur A13 était « illégalement » sur la glace parce que sa pénalité n'était pas encore terminée, le but n'est pas valable et A13 doit retourner sur le banc des pénalités pour purger les 30 secondes restantes.

Exemple 3

Si un joueur quitte le banc des pénalités de son propre chef et revient sur la glace avant la fin de sa pénalité et que son équipe marque un but, celui-ci n'est pas valable et la pénalité correspondante pour avoir quitté le banc des pénalités est infligée.

Cela s'applique également si le but a été marqué après l'expiration de la pénalité et que le joueur était « légalement » sur la glace. En substance, cela est considéré comme une pénalité différée.

Exemple 4

Si un joueur quitte le banc des pénalités de son propre chef et revient sur la glace avant la fin de sa pénalité et que l'autre équipe marque un but alors qu'il est encore « illégalement » sur la glace. Ce but est-il valable et la pénalité est-elle annulée ?

Réponse :

1. Le but est valable.
2. Le but annule la pénalité en cours. Le joueur doit retourner sur le banc des pénalités pour purger sa pénalité pour avoir quitté le banc des pénalités trop tôt.

Exemple 5

Temps	Qui	Quoi
08:00	A12	2'
06:30	A12	Quitte le banc des pénalités et revient sur la glace
-----	B9	Pénalité différée par l'arbitre
05:50	Équipe A	Marque un but

Décision :

- Le but est annulé
- B9 doit purger sa pénalité
- 30" sont ajoutés au chronomètre de pénalité de A12
- Le temps chronomètre reste à 05:50 (le chronomètre n'est pas remis au temps de la pénalité)
- La remise en jeu suivante a lieu à un point d'engagement dans la zone la plus proche de l'endroit où le puck a été joué pour la dernière fois.

Procédure selon la règle 70.4 :

Les officiels sur la glace interrompent le jeu lorsque l'équipe du joueur fautif prend le contrôle du puck. Si les officiels sur la glace ne le remarquent pas, mais qu'ils sont informés de la situation après que l'équipe fautive a marqué un but, le but est refusé car le joueur est entré illégalement sur la glace (qu'il y ait eu ou non un changement de ligne).

Cela signifie que tant que le temps de pénalité restant (30 secondes) n'est pas réinitialisé, son équipe ne peut pas marquer de but.

Si l'équipe B marque un but, la pénalité est annulée.

Déroulement du jeu

Règle 76.2 - Détermination du lieu d'engagement - Temps mort (SH)

Après un temps mort, le processus de changement recommence. Le lieu d'engagement au début du jeu en supériorité numérique ou après un dégagement interdit, etc. doit être choisi au cours du processus de changement. Cela signifie que l'équipe attaquante ne doit pas choisir le lieu d'engagement pendant ou avant un temps mort.

(Manuel des situations SH76.49)

Règle 76.2 - Détermination du lieu d'engagement - Déplacement du but (OP)

Le jeu est interrompu en raison d'un déplacement involontaire du but par l'équipe défensive A. Il y a une petite bousculade devant le but et le défenseur de l'équipe B (offensive) franchit les marques de hash en direction du but, l'engagement a donc lieu en dehors de la zone de défense, il n'y a pas de pénalité.

L'équipe A ne peut ni effectuer de changement de joueur ni demander un temps mort. L'équipe B ne peut pas choisir son côté dans la zone neutre et l'engagement a lieu à l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été interrompu.

(Protocole officiel OP 1 2023/24 du 27.09.23)

Règle 76 - Lieu de l'engagement / puck hors de la surface de jeu (SH)

Si le puck est tiré hors de la surface de jeu dans la zone étroite entre la ligne bleue et le point d'engagement près de la ligne bleue, le prochain engagement aura lieu à ce point d'engagement dans la zone neutre.

(Manuel des situations SH76.3)

Règle 76 - Engagements incorrects / à genoux (SH)

Un joueur n'est pas autorisé à disputer et gagner un engagement en posant un ou ses genoux sur la glace. S'il remporte la mise en jeu, l'arbitre interrompt le jeu et donne un avertissement au centre.

(Manuel des situations SH76.40)

Règle 78 - Marquer un but - Cadre du but hors de sa position



Dans cette situation, le but est valable.

Règle 78 - Marquer un but - À la fin d'une période

Si un but est marqué juste avant la sirène à la fin d'une période et que l'arbitre valide le but, la mise en jeu au centre n'aura pas lieu si le chronomètre était arrivé à expiration avant la révision vidéo. L'arbitre s'assure que la personne en charge de la feuille de match inscrive le but à 19:59.

Règle 78.5 - Buts marqués avec le patin (OP)

Aucun but ne peut être marqué lorsqu'un joueur dévie de quelque manière que ce soit un puck tiré dans le but avec son patin.

Exemple :

Un joueur devant le but donne un coup de pied (mouvement clair) dans un puck en direction d'un coéquipier. Ce dernier freine le puck et le dévie ainsi dans le but.

Ce but n'est pas valable, car le puck tiré n'a pas été joué avec la crosse.

(Procès-verbal de l'officiel 2 2024/25 du 30.10.24)

Règle 78.5 - Marquer un but - Puck immobile (SH)

Un but n'est pas valable lorsqu'un joueur freine sur un puck immobile sur la glace et que le puck est ainsi propulsé dans le but.

(Manuel des situations SH 49. 2)

Règle 79 - Passe avec la main

Nous accordons l'avantage lorsque le puck jouée à la main change clairement de direction ou lorsque le puck change clairement de vitesse (ralentit ou accélère) et qu'un coéquipier contrôle ensuite la rondelle.

(Procès-verbal de l'officiel 4 2024/25 du 08.01.25)

Règle 81 - Icing

Une pénalité est différée contre l'équipe A et à ce moment l'équipe B commet un dégagement interdit. La mise en jeu a lieu dans la zone de défense de A (en raison de la pénalité). Si l'équipe B reçoit une pénalité pendant la mise en jeu, les pénalités sont annulées (même interruption) et l'engagement a donc lieu vers le lieu d'origine du coup de sifflet (dégagement interdit, zone de défense B). De plus, l'équipe A peut choisir le côté. Le changement de joueur n'est plus annulé.

Règle 83.1 - Hors-jeu au 2e tiers-temps

Si le joueur remplaçant est assis sur la bande et attend que son coéquipier ait franchi la ligne bleue avant de sauter sur la glace, il est considéré comme étant en jeu, car il n'est pas encore considéré comme étant sur la glace (analogue à la règle 74.1).

Règles 83.3 + 83.6 - Hors-jeu différé / Lieu d'engagement (OP)

Si, pendant un hors-jeu différé, le puck devient injouable (par exemple, le gardien bloque le puck, le puck sort de la surface...), le hors-jeu est sifflé et la mise en jeu suivante a lieu à l'endroit prévu par la règle du hors-jeu. (Hors-jeu normal, intentionnel, de passe ou de tir)

(Protocole des officiels OP 4 2024/25 du 08.01.25)

Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu

Si le puck est tiré depuis derrière la ligne rouge centrale dans le filet derrière le but adverse, les possibilités suivantes existent :

Depuis sa propre zone défensive → pénalité mineure conformément à la règle 63.2 iii

Depuis la zone neutre (involontairement) → Interruption selon la règle 85.1, engagement au point le plus proche de l'endroit où le puck a été tiré (pas d'avantage territorial)

Depuis la zone neutre (intentionnellement, tactique) → pénalité mineure selon la règle 63.2 ii

(Procès-verbal de l'officiel du 25 octobre 2021)

Règle 85 - Puck hors de la surface de jeu (SH)

Si le puck heurte une caméra de télévision située au-dessus de la vitre de protection et ne quitte pas la surface de jeu pour cette raison, une pénalité mineure pour « puck sorti » n'est infligée que si l'arbitre est certain que le puck aurait quitté la surface de jeu même sans la caméra. Si cela n'est pas clair, aucune pénalité n'est infligée.

Dans tous les cas, le match est interrompu lorsque le puck heurte une caméra.

(Manuel de situations 85.30)

Règle 86 - Avant le match / Équipe en retard (SH)

Aucune pénalité ne peut être infligée à une équipe qui arrive en retard sur la glace avant le match. Cependant, un BESO doit être rédigé. La pénalité n'est infligée que si les équipes reviennent en retard d'une pause.

(Manuel de situations 86.3)

Règle 86.3 - Changement de côté

Dans une patinoire couverte, les équipes ne changent pas de côté au milieu de la troisième période, sauf si la neige ou la pluie ont une influence sur le jeu. Si tel est le cas, les arbitres décident si les équipes changent de côté.



Règle 86 - Début de la période / Joueurs qui ne commencent pas la période

Sport de compétition

Le patinage, l'échauffement ou toute autre activité sur la glace par des joueurs non titulaires sont autorisés pendant la durée officielle de la pause. Une fois la pause terminée (lorsque le chronomètre affiche 0:00 ou qu'il est déjà remis à 20:00), aucun joueur non titulaire ne peut rester sur la glace. Si une équipe enfreint cette consigne, elle se voit infliger une pénalité mineure de banc conformément à la règle 86.8.

Si l'équipe ne revient de son vestiaire sur la glace qu'à l'expiration du temps de pause, les joueurs doivent se diriger directement vers le banc des joueurs, sans effectuer d'autres activités sur la glace. S'ils ne respectent pas cette consigne, une pénalité mineure de banc doit être infligée conformément à la règle 86.8.

(Décision du GM NL du 31/08/2026)



Règles spécifiques aux niveaux espoirs et féminins

Règle 101.1 - Body checking Women

Postfinance Womens League + SWHL B uniquement

Les charges sont autorisées comme dans le hockey masculin, à l'exception des charges « open-ice » ; c'est-à-dire lorsque les deux joueuses se déplacent dans des directions opposées (nord-sud, face à face).

Une telle charge est sanctionnée par une pénalité mineure ou une pénalité majeure + PMM pour « charge illégale ».

(Assemblée de la ligue PFWL, 03.05.2025)

(Assemblée générale de la ligue B de la SWHL, mai 2026)

Équipement pour les juniors

Les instances arbitrales publient une fiche d'information sur l'équipement dans les catégories juniors. Les particularités y sont décrites en détail et ne seront donc pas reprises ici.

De plus, depuis la mise à jour du règlement 2026/27, les sanctions sont identiques dans toutes les catégories (hommes, femmes, jeunes).

202.3 + 202.5 - Protège-dents et protège-oreilles pour la catégorie U21

Les joueurs âgés de plus de 20 ans doivent également respecter les règles applicables aux espoirs dans la catégorie U21. Cela signifie que :

- Les joueurs portant une visière **doivent** porter un **protège-dents**.
- Tous les joueurs **doivent** porter **des protège-oreilles**

(OffCom, 11.06.2025)

Annexe

Prolongation - Exemples de pénalités

Pénalités existantes avant le début des prolongations

Ex :	Temps	Équipe A	Équipe B	Après 60 min	Début OT	Explication
1	59:10 61:10	A5 - 2'	B17 - 2'	5 : 5	3 : 3 3 : 3	Les pénalités ne sont pas affichées sur l'horloge. Les joueurs reviennent sur la glace après la première interruption, à l'expiration de leur temps de pénalité.
2	59:10 59:30 61:10 61:30		B17 - 2' B36 - 2'	5 : 3	5 : 3 5 : 4 5 : 5	Les joueurs reviennent sur la glace à la fin de leur pénalité. Lorsque le nombre de joueurs revient à 5 contre 4 ou 5 contre 5, le jeu passe à 4 contre 3 ou 3 contre 3 lors de la prochaine interruption.
3	59:10 59:20 61:10 61:20	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	Les joueurs reviennent sur la glace à la fin de leur pénalité. Lorsque le nombre de joueurs revient à 4 contre 4, le jeu passe à 3 contre 3 lors de la prochaine interruption.
4	59:10 59:50 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	4 : 5	3 : 4 4 : 4	Les pénalités de A5 et B17 ne sont pas affichées sur l'horloge. Les joueurs reviennent sur la glace à la fin de leur pénalité lors de la prochaine interruption. Lorsque le nombre de joueurs revient à 4 contre 4, le jeu passe à 3 contre 3 lors de l'interruption suivante.
5	59:10 59:25 59:40 61:10 61:25 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 4 : 5 5 : 5	Les joueurs reviennent sur la glace à la fin de leur pénalité. S'il n'y a pas d'interruption de jeu avant 61:40, nous jouons à 5 contre 5 jusqu'à la prochaine interruption, puis le nombre de joueurs est ajusté à 3 contre 3. S'il y a une interruption de jeu avant cela, le nombre de joueurs est ajusté en conséquence.

Ex :	Temps	Équipe A	Équipe B	Après 60'	Début OT	Explication
6	59:10 59:30 59:40 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	Les pénalités de A5 et B17 ne sont pas affichées sur l'horloge. Les joueurs reviennent sur la glace lors de la première interruption après avoir purgé leur pénalité. S'il n'y a pas d'interruption de jeu avant 61:40, nous jouons à 4 contre 4 jusqu'à la prochaine interruption, puis le nombre de joueurs est ajusté à 3 contre 3. S'il y a une interruption de jeu avant cela, le nombre de joueurs est ajusté en conséquence.
7	59:10 59:20 59:30 59:50 61:10 61:20 61:30 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	Les joueurs reviennent sur la glace à la fin de leur pénalité. S'il n'y a pas d'interruption de jeu avant 61:40, nous jouons à 5 contre 5 jusqu'à la prochaine interruption, puis le nombre de joueurs est ramené à 3 contre 3. S'il y a une interruption de jeu avant, le nombre de joueurs est ajusté en conséquence.

Pénalités prononcées pendant les prolongations

Ex:	Temps OT	Équipe A	Équipe B	Nombre de joueurs sur la glace
8	60:30 61:00 61:30 62:30 63:00 63:30	A23 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4 3 : 3 3 : 4 4 : 4 Fin de la pénalité A23 - Si une interruption survient avant 63:00, le score est ajusté à 3 : 3. 4 : 5 Fin de la pénalité B17 - Si une interruption survient avant 63:30, le score est ajusté à 3 : 4. 5 : 5 Fin de la pénalité A7 - Lors de la prochaine interruption, le score est ajusté à 3 : 3.
9	60 61:	A23 - 2'	B17 - 2'	5 : 5, début des prolongations 3 : 3 3 : 3 Les pénalités ne sont pas inscrites sur l'horloge et les joueurs reviennent sur la glace à la prochaine interruption de jeu, à l'expiration de leur pénalité (règle 102i, dernier paragraphe).

Aperçu des possibilités de pénalités

Règle	Infraction	Pénalité mineure (2')	Pénalité de banc mineure (2')	Double pénalité mineure (2+2)	Pénalité de méconduite (10')	Pénalité majeure (5')	Pénalité majeure avec méconduite pour le match (5+SPD)	Pénalité de méconduite pour le match (20')	Tir de pénalité	But accordé
12	Équipement incorrect	x			x			x		
20	Pénalité de méconduite match 2ème 5' / 10'							x		
21	Action dangereuse						x			
24	Tir de pénalité								x	
27	Pénalités gardien	x								
38	Coach's Challenge		x	x						
39	Comportement antisportif envers officiels	x	x		x			x		
40	Violence physique sur un officiel									
41	Charge contre la bande	x				x	x			
42	Charge incorrecte	x				x	x			
43	Charge par derrière						x			
44	Charge contre le genou (Clipping)	x					x			
45	Coup de coude	x				x	x		R.24.8	
46	Bagarre	x				x	x			
47	Coup de tête			x			x			
48	Charge contre la tête ou le cou	x				x	x			
49	Coup de pied						x			
50	Coup de genou (Kneeling)	x					x			
51	Dureté excessive	x					x			
52	Slew-Footing						x			
53	Jet d'équipement	x	x		x		x	x	x	x
54	Retenir	x							x	x
55	Accrocher	x					x		x	x
56	Obstruction	x	x				x		x	x
57	Faire trébucher	x					x		x	x
58	Harponner avec le bout du manche			x			x			
59	Cross-Check	x					x		x	
60	Crosse haute	x		x			x		R.24.8	
61	Coup de crosse	x					x		x	x
62	Piquage avec la lame de la crosse			x			x		R.24.8	
63	Retarder de jeu	x	x						x	x
64	Plonger / Exagération	x								
67	Manipuler le puck avec la main	x							x	x
69	Obstruction sur le gardien de but	x				x	x			
70	Quitter le banc des joueurs ou de pénalité	x	x					x	x	x
73	Refuser de commencer le jeu		x					x		
74	Surnombre de joueurs		x						x	
75	Comportement antisportif	x	x		x			x		
76	Engagement incorrect		x							
86	Debut du match ou des tiers		x							
90	Autres infractions	x	x	x	x	x	x	x	x	x
91	Charge illégale (Women)	x								

Catégories d'infractions contre les arbitres

Catégories I à III :

En général : il ne doit pas y avoir de cas qui se situent entre les catégories. Un cas doit être classé dans l'une des trois catégories, à condition qu'il atteigne le potentiel requis.

Catégorie I

(suspensions)

La catégorie I comprend tous les faits dans lesquels l'arbitre ou le juge de ligne est menacé ou humilié de quelque manière que ce soit, sans qu'il y ait contact physique, notamment par des gestes ou des signes. Cette catégorie comprend également toutes les insultes et injures verbales à l'encontre d'un arbitre ou d'un juge de touche. Un cas particulier de cette catégorie est celui où un joueur tente de se dégager de l'arbitre ou du juge de ligne lors d'une altercation avec un adversaire.

La sanction applicable dans cette catégorie est une amende selon le barème des amendes (code 8b, assortie d'un avertissement indiquant qu'en cas de récidive, une ou plusieurs suspensions sont encourues) ou une suspension d'au moins **un match**, assortie d'une amende selon le barème des amendes code 8b.

Les cas suivants peuvent être cités à titre d'exemple pour cette catégorie : Tout joueur qui arbitre ou un juge de ligne en brandissant son canne ou une partie quelconque de son équipement ou un objet, humilie physiquement ou menace physiquement. Tout joueur qui insulte ou dénigre l'arbitre ou le juge de ligne, que ce soit par des mots ou des gestes, ou qui utilise avec un langage grossier, injurieux ou menaçant. Sont également sanctionnés dans cette catégorie les joueurs qui tentent de se soustraire à l'arbitre ou au juge de ligne intervenu pendant ou après une altercation et qui, ce faisant, portent atteinte à son intégrité physique

Catégorie II

(suspensions)

La catégorie II comprend tous les cas où un joueur entre en contact physique avec l'arbitre ou le juge de ligne et où ce contact dépasse la mesure habituelle qui peut être attendue dans la situation de jeu correspondante. Il s'agit en particulier de contacts physiques qui sont le résultat d'une négligence. Néanmoins, l'arbitre ou le juge de touche peut être exposé à un danger potentiel lors de l'action. Cette catégorie comprend également les actions dans lesquelles l'arbitre ou le juge de ligne est intentionnellement chargé, mais où l'intensité est trop faible pour le mettre en danger. Cette catégorie comprend également les cas où un joueur tire le puck par négligence en direction de l'arbitre ou du juge de ligne. Elle comprend également les cas où un joueur crache en direction de l'arbitre ou du juge de ligne, mais sans l'atteindre. La sanction applicable dans cette catégorie est une amende selon le barème des amendes (code 8b ; assortie d'un avertissement indiquant qu'en cas de récidive, une ou plusieurs suspensions sont encourues) ou une suspension d'au moins **un match et d'au plus cinq matchs**, assortie d'une amende selon le barème des amendes code 8b.

Les situations suivantes peuvent être citées à titre d'exemple pour cette catégorie : Tout joueur qui porte atteinte de quelque manière que ce soit à l'intégrité physique d'un arbitre ou d'un juge de ligne (à l'exception des actions décrites dans la catégorie III) sans intention de le blesser doit être sanctionné conformément à cette catégorie. Les situations dans lesquelles un joueur tire le puck en direction de l'arbitre ou du juge de ligne doivent être jugées dans cette catégorie si le joueur agit par négligence et si l'arbitre ou le juge de ligne ne pouvait pas s'attendre, au vu de la situation, à ce que le puck soit joué dans sa direction.



Catégorie III (suspensions)

La catégorie III comprend tous les cas où un joueur porte intentionnellement atteinte à l'intégrité physique d'un arbitre ou d'un juge de ligne. Cette catégorie comprend également les cas où un arbitre ou un juge de ligne est craché dessus ou où du sang lui est essuyé. Sont également sanctionnés les cas où un joueur tire intentionnellement le puck en direction de l'arbitre ou du juge de ligne, qu'il le touche ou non. La sanction pour cette catégorie est une suspension d'au moins cinq matchs, assortie d'une amende selon le barème des amendes du code 8b.

À titre d'exemple, on peut citer les cas suivants : tout joueur qui frappe intentionnellement un arbitre ou un juge de ligne, le blesse intentionnellement ou use intentionnellement de violence à son égard, tente de quelque manière que ce soit de blesser l'arbitre ou le juge de ligne ou le met en danger doit être sanctionné conformément à cette catégorie.

Précision pour l'application : par « intention », on entend toute intention délibérée ou éventuelle.