

REGLES DU JEU **ROLLER IN LINE HOCKEY**

Etablies par :
Le Comité International
de Roller In Line HOCKEY
Adoptées 2001
Confirmées 2002

Version française

Traducteurs :
Alessandra CIVOLANI
Gilbert PORTIER

Correcteurs :
Gilbert NOTTURNO
Alain BELLET

Conseillers :
Alberto LASTRUCI
Jean CATARINO

PRELIMINAIRES

Règles Internationales :

Elles sont éditées par le Comité International de Roller In Line Hockey et s'appliquent aux compétitions internationales Seniors.

Elles sont applicables en France pour toutes les compétitions officielles de la FFRS et recommandées pour les compétitions amicales.

Interprétations du texte :

Pour l'application en France des règles internationales il est nécessaire de comprendre CNRILH lorsqu'il est fait référence à CIRILH, et de remplacer toutes références a une compétition internationale par référence à une compétition nationale.

Modifications du texte :

Pour l'application en France des règles internationales aux catégories Jeunesse il est important de noter que le port d'une protection faciale intégrale est obligatoire pour tous joueurs de catégorie Jeunesse.

Les joueurs Juniors et Cadets surclassés évoluant en Senior ont l'obligation de porter une protection faciale intégrale.

Pour l'application en France des règles internationales les durées de matchs sont celles prévues dans le Règlement Sportif du RILH . De ce fait toutes références à des durées de matchs ou de repos dans les règles de jeux internationales sont à remplacer par les durées prévues dans le Règlement Sportif CNRILH .

SECTION I	6
REGLE 1 – LA PISTE	6
REGLE 2 – LES CAGES DU GARDIEN.....	6
REGLE 3 – LA ZONE DU GARDIEN.....	7
REGLE 4 – POINTS D’ENGAGEMENT.....	7
REGLE 5 – BANC DES JOUEURS.....	7
REGLE 7 – LA ZONE DES ARBITRES.....	8
REGLE 8 – TABLEAU D’AFFICHAGE ET SONO.....	8
SECTION II – LES EQUIPES	8
REGLE 9 – COMPOSITION DES EQUIPES.....	8
REGLE 10 – LE CAPITAINE D’EQUIPE.....	8
REGLE 11 – LISTE DES JOUEURS.....	9
REGLE 12 – FORMATION DE DEPART.....	10
REGLE 13 – CHANGEMENT DES JOUEURS.....	10
REGLE 14 – JOUEURS BLESSES.....	11
SECTION III	13
REGLE 15 – LES CROSSES.....	13
REGLE 16 – LES PATINS.....	13
REGLE 17 – L’EQUIPEMENT DU GARDIEN.....	13
REGLE 18 – LES PROTECTIONS.....	14
REGLE 19 – EQUIPEMENT DANGEREUX.....	14
REGLE 20 – LE PALET.....	15
REGLE 21 – LES TENUES.....	15
REGLE 22 – INSPECTION DES TENUES.....	16
SECTION IV	17
REGLE 23 – LES PENALITES.....	17
REGLE 24 – PENALITES MINEURES.....	17
REGLE 25 – PENALITES MAJEURES.....	19
REGLE 26 – PENALITES DE MECONDUITE.....	20
REGLE 27- PENALITES DE MATCH.....	20
REGLE 28 – TIR DE PENALITE.....	21
REGLE 29 – PENALITES AU GARDIEN DE BUT.....	22
REGLE 30 – PENALITES DIFFEREES.....	23
REGLE 31 – SIGNALEMENT DES PENALITES.....	24
SECTION V	26
REGLE 32 - NOMINATION DES OFFICIELS.....	26
REGLE 33 – ARBITRES.....	26
REGLE 34 – LES JUGES DE BUT.....	27
1. Les juges de but (facultatif).....	27
2. Les devoirs des juges de but.....	28
REGLE 35 – CHRONOMETREUR DES PENALITES.....	28
REGLE 36 – MARQUEUR OFFICIEL.....	28
REGLE 37 – LE CHRONOMETREUR.....	29
SECTION VI	30
REGLE 38 – ATTITUDE INCORRECTE ENVERS LES OFFICIELS (et autres méconduites)	30
REGLE 39 – AJUSTEMENT DE TENUE ET D’EQUIPEMENT.....	31
REGLE 40 – TENTATIVE DE BLESSURE.....	31
REGLE 41 – CHARGE CONTRE LA BALUSTRADE (<i>Boarding</i>).....	32
REGLE 42 – CROSSE CASSEE.....	32
REGLE 43 – CHARGE (<i>Charging</i>).....	32
REGLE 44 – CHARGE AVEC LA CROSSE (<i>Cross Checking</i>) ET CINGLAGE (<i>Butt-Ending</i>) ...	33
REGLE 45 – BLESSURE INTENTIONNELLE.....	33

REGLE 46 – RETARD DE JEU	33
REGLE 47 – COUP DE COUDE ET COUP DE GENOU	34
(Elboing & Kneeing).....	34
REGLE 48 – ENGAGEMENTS	34
REGLE 49 – TOMBER SUR LE PALET	35
REGLE 50 – BAGARRE.....	36
REGLE 51 – BUTS ET ASSISTANCES.....	36
REGLE 52 – MECONDUITE GRAVE.....	37
REGLE 53 – MANIER LE PALET AVEC LES MAINS	38
REGLE 54 – CROSSES HAUTES.....	39
REGLE 55 – RETENIR (<i> Holding </i>)	40
REGLE 56 – AGRIPPER (<i> Hooking </i>).....	40
REGLE 57 – OBSTRUCTION (<i> Interference </i>).....	40
REGLE 58 – OBSTRUCTION PAR DES SPECTATEURS.....	41
REGLE 59 – CHARGE PAR L'ARRIERE.....	42
REGLE 60 – COUP DE PIED AU PALET (Kicking the puck).....	42
REGLE 61 – ABANDON DU BANC (des joueurs ou des pénalités).....	42
REGLE 62 – AGRESSIONS PHYSIQUES AUX OFFICIELS	44
REGLE 63 – LANGAGE OU GESTES OBSCENES OU PROFANES	44
REGLE 64 – PALET SORTI DU TERRAIN OU INJOUABLE.....	44
REGLE 65 – MAINTIEN EN MOUVEMENT DU PALET	45
REGLE 66 – PALET HORS DE VUE ET PALET ILLEGAL.....	45
REGLE 67 – REFUS DE COMMENCER LE JEU ET FORFAIT.....	46
REGLE 68 – SLASHING	47
REGLE 69 – PIQUER AVEC LA CROSSE (SPEARING)	48
REGLE 70 – DEBUT DE MATCH ET PERIODES	48
REGLE 71 – JETER LA CROSSE.....	49
REGLE 72 – TEMPS DE JEU ET TEMPS MORTS.....	49
REGLE 73 – MATCHS NULS.....	50
REGLE 74 – FAIRE TREBUCHER (<i> Tripping </i>)	51
REGLE 75 – DURETE EXCESSIVE.....	51
INDEX DES PENALITES.....	52
INDEX DE REFERENCE POUR LES PENALITES	53

SECTION I

REGLE 1 – LA PISTE

- (a) Le Roller In Line Hockey doit se jouer sur une surface en parquet, en asphalte, en ciment, en synthétique ou toute surface homologuée par le CIRILH.
- (b) La piste doit comporter des marquages conformes au schéma inclus dans ces règles prenant en compte les dimensions exactes ci-dessous indiquées. Il n'y a pas de zones de marquage pour le jeu, comme les lignes bleues et rouges, car en RILH le terrain entier est zone de jeu pour les deux équipes, sans arrêt pour hors jeu.
- (c) Les dimensions du terrain peuvent varier entre 20 et 30 M en largeur et 40 et 60 M en longueur, à condition que soit respecté le rapport de 1 à 2.
- (d) Les Championnats du monde doivent être joués sur une surface le plus proche possible des dimensions maximum. Les angles devront être arrondis pour faciliter le maintien en jeu du palet.

REGLE 2 – LES CAGES DU GARDIEN

La cage du gardien doit être rectangulaire, en acier, avec une hauteur interne de 105 cm et une largeur interne de 170 cm, comme montré sur le schéma.

La structure doit être un tube en acier de 7,6 cm de diamètre. Le haut, les poteaux, et la partie interne de la cage doivent être recouverts d'un filet très résistant, suffisamment solide pour résister aux tirs les plus puissants.

Le filet métallique n'est pas autorisé.

Un filet flottant doit être suspendu à l'intérieur de la cage, à une profondeur de 45 cm mesurée à partir de la barre transversale de la cage.

Ce filet en coton, plus fin que celui utilisé pour l'extérieur de la cage, sera d'une largeur de 180 cm et d'une hauteur de 110 cm maximum et doit être suspendu à l'intérieur de la cage pour éviter que le palet rebondisse à l'extérieur du but. Le filet doit être blanc et attaché uniquement en haut de la cage, de manière à retomber librement au sol parallèlement aux poteaux. Les poteaux et la transversale doivent être peints en orange fluo, alors que toutes les autres parties de la structure doivent être peintes en blanc.

Les cages sont placées face à face à chaque extrémité du terrain. La distance entre les lignes des buts et l'extrémité du terrain est de 2,70 m minimum et de 3,30 m maximum.

REGLE 3 – LA ZONE DU GARDIEN

- (a) Devant chaque cage, une ligne rouge de 5 cm de large délimitera la zone du gardien.
- (b) Cette ligne doit s'étendre en angle droit par rapport à la cage, 30 cm depuis l'extérieur de chaque poteau, sur 1,2m. Une ligne parallèle à la ligne du but devra rejoindre la fin de ces deux lignes. Il est entendu que la surface délimitée par la zone du gardien au sol s'étend à tout l'espace au-dessus de la zone.

REGLE 4 – POINTS D'ENGAGEMENT

- (a) Un point d'engagement devra se trouver au centre de la surface de jeu, (l'engagement sera fait sur ce point au début de chaque match, à la reprise de la deuxième mi-temps, après chaque but marqué et avant chaque prolongation en mort subite).
- (b) Dans chaque moitié du terrain, le long d'une ligne imaginaire, à 4,5 m de chaque ligne de but et parallèlement à celle-ci, à un point à 3 m des balustrades latérales, devront être tracés deux points d'engagement de couleur noire, d'un rayon de 22,5 cm.
- (c) Sur la ligne de milieu de terrain on devra tracer deux points d'engagement, un de chaque côté du point d'engagement central, et alignés par rapport aux points d'engagement de chaque moitié de terrain.
- (d) Cinq points d'engagement devront ainsi être marqués sur chaque terrain.

REGLE 5 – BANC DES JOUEURS

- (a) Chaque terrain devra avoir des sièges ou un banc pour l'usage de chaque équipe, appelé le banc des joueurs.
Chaque banc doit pouvoir accueillir au moins 16 personnes et doit être adossé à la piste, dans la zone neutre, le plus près possible du milieu du terrain et près de l'accès aux vestiaires.
- (b) Les deux équipes commenceront le jeu dans le camp opposé à celui de leurs bancs respectifs et ne changeront pas de banc à la mi-temps.
- (c) Peuvent occuper les bancs uniquement les joueurs équipés, le manager, le coach et les entraîneurs.
- (d) Pendant le jeu, les coaches, managers et entraîneurs doivent se maintenir le long du banc de leurs joueurs et à côté de leur porte. En cas de violation de cette règle, il sera infligé une pénalité de banc mineure.

REGLE 6 – BANC DES PENALITES.

- (a) Chaque terrain devra avoir des sièges ou des bancs appelés « banc des pénalités ». Ils seront utilisés par les joueurs pénalisés, le chronométreur des pénalités, le chronométreur du match et le marqueur. Le banc des pénalités devra se situer à distance des bancs des joueurs.

REGLE 7 – LA ZONE DES ARBITRES

Une ligne en forme de demi-cercle, d'un rayon de 3 m devra être marquée au sol, immédiatement en face du banc des pénalités et de la table de marque. Il est défendu aux joueurs de pénétrer dans cette zone durant les arrêts de jeu, sans en avoir reçu la permission des arbitres.

REGLE 8 – TABLEAU D’AFFICHAGE ET SONO

Chaque terrain devra être équipé avec un dispositif convenable, utilisé par le chronométreur.

SECTION II – LES EQUIPES

REGLE 9 – COMPOSITION DES EQUIPES

- a. Une équipe ne doit pas aligner sur le terrain plus de 4 joueurs et un goal.
- b. Tout joueur et gardien marqué sur la feuille de match devra porter sur l'arrière de son maillot un numéro d'identification d'au moins 20 à 25 cm de hauteur.
- c. La feuille de match doit comporter : 6 joueurs et 2 gardiens au minimum et 14 joueurs et 2 gardiens au maximum (et non pas 15 joueurs et 1 gardien). Après le début du match, il n'est pas permis de faire de substitutions ou de rajouts à la liste donnée.

REGLE 10 – LE CAPITAINE D’EQUIPE

- (a) Chaque équipe devra désigner un Capitaine, et celui-ci sera le seul joueur à avoir le privilège de pouvoir s'adresser à l'arbitre et s'entretenir avec lui de toutes les questions d'interprétation des règles qui pourraient survenir au cours d'un match. Le capitaine devra porter la lettre C, d'une hauteur approximative de 8 cm, placée sur le maillot au niveau de la poitrine. Cette lettre devra être d'une couleur en contraste avec celle du maillot.

- (b) Chaque équipe devrait avoir un Capitaine présent sur le terrain en permanence. Si le Capitaine n'est pas sur la piste, les Assistants (pas plus de trois) peuvent jouir des mêmes privilèges que le capitaine. Les assistants doivent porter la lettre A, d'une hauteur approximative de 8 cm, placée sur le maillot au niveau de la poitrine. Cette lettre devra être d'une couleur en contraste avec celle du maillot.
- (c) Les arbitres et la table de marque doivent connaître avant le début du match l'identité du Capitaine et des Assistants qui assurent les fonctions de Capitaine lorsque celui-ci n'est pas sur le terrain.
- (d) Le gardien de but ne peut être désigné en tant que Capitaine ou Assistant.
- (e) Le Capitaine ou l'un des Assistants (mais pas les deux en même temps) présent sur le terrain au moment où le jeu est arrêté, est le seul à pouvoir discuter avec l'arbitre de tout point relatif à l'interprétation des règles. Tout capitaine, assistant ou autre joueur qui quitterait le banc pour protester ou intervenir auprès de l'arbitre, quelle qu'en soit la raison, se verra infliger une pénalité de méconduite.
- (f) Le Capitaine ou le coach de l'équipe, ainsi que les arbitres, doivent signer la feuille de match à la fin de chaque rencontre ; il leur appartient de vérifier l'exactitude des éléments inscrits sur celle-ci.

LA CONTESTATION D'UNE PENALITE ne fait pas partie des points relatifs à l'interprétation des règles et, de ce fait, une pénalité de méconduite sera infligée à tout joueur, capitaine ou assistant qui formulera une contestation.

REGLE 11 – LISTE DES JOUEURS

- (a) Au début de chaque match, le dirigeant ou le coach de chaque équipe doit rédiger une liste des joueurs et gardiens désignés pour jouer la rencontre.
- (b) Avant le début du match on devra remettre à l'arbitre ou au marquer officiel la liste des joueurs et leurs numéros de maillots et il ne sera autorisé aucune modification ou rajout à cette liste une fois le match commencé, sauf lorsque le gardien est blessé ou malade. On peut alors le remplacer par un autre gardien inscrit sur la liste. Toute substitution n'est possible que si le joueur remplaçant est déjà inscrit sur la liste.
- (c) Chaque équipe est autorisée à avoir un seul gardien à la fois sur le terrain. On peut faire sortir le gardien et le remplacer par un joueur, mais ce dernier n'aura pas les privilèges du gardien.
- (d) Tout remplaçant du gardien qui entrera en jeu, pour quelque raison que ce soit, n'aura pas la possibilité d'effectuer un échauffement.

REGLE 12 – FORMATION DE DEPART

- a. Avant le début de chaque match le dirigeant ou coach de chaque équipe doit communiquer à l'arbitre ou au marqueur officiel la ligne des joueurs qui débutera la rencontre (noms et numéros de maillot).
- b. Pour commencer le jeu, au coup de sifflet de l'arbitre, une équipe doit avoir sur le terrain quatre joueurs de champ et un gardien.
- c. Si cette condition ne peut être remplie, un forfait sera prononcé par l'arbitre à l'encontre de l'équipe incapable d'aligner sur le terrain quatre patineurs et un gardien.

REGLE 13 – CHANGEMENT DES JOUEURS

- (a) Pendant le jeu, chacune des équipes ne peut avoir plus de 5 joueurs évoluant en même temps sur le terrain (compris le gardien).
- (b) Les joueurs peuvent être remplacés à tout moment du jeu par les coéquipiers présents sur le banc, à condition que les joueurs quittant le terrain se trouvent à moins de trois mètres de leur banc avant que leurs remplaçants entrent en jeu.
- (c) Un joueur qui sera au banc de pénalités et devra être remplacé à l'expiration de sa pénalité, devra d'abord regagner le terrain et ensuite se rendre à son banc des joueurs avant d'être remplacé.
- (d) Chaque équipe devra placer le nombre correct de joueurs sur le terrain à chaque fois que l'arbitre effectuera un engagement. L'équipe des visiteurs sera la première à placer les joueurs pour recommencer le jeu. Il est accordé à chacune des équipes un seul changement de joueurs pendant un arrêt de jeu.
- (e) Si pendant qu'il effectue un changement, le joueur sortant ou rentrant touche intentionnellement le palet avec sa crosse, ses patins ou ses mains ou s'il rentre en contact avec un joueur adverse présent sur le terrain, il se verra infliger une pénalité mineure pour « surnombre ». Par contre, si pendant le changement le joueur est accidentellement touché par le palet, il ne sera infligé aucune pénalité et le jeu ne sera pas arrêté.
- (f) Lorsqu'un gardien quitte sa zone et se dirige vers son banc pour une substitution, il devra se trouver à moins de 3 mètres de celui-ci avant que son remplaçant puisse entrer en jeu. Si l'équipe qui effectue le remplacement est en possession du palet et que le remplacement est fait d'une façon irrégulière, l'arbitre devra arrêter immédiatement le jeu et effectuer un engagement dans le point d'engagement central ou dans celui de défense de l'équipe fautive (selon ce qui est plus avantageux pour l'équipe non fautive). Si l'équipe qui effectue le changement irrégulier n'est pas en possession du palet, l'arbitre infligera une pénalité mineure.

- (g) Pour les changements de joueurs pendant les arrêts de jeu, l'arbitre qui effectue l'engagement se positionnera normalement et accordera un délai de 5 secondes pour le cas où l'équipe des visiteurs voudrait effectuer un changement. Passé ce délai, l'arbitre lèvera un bras pour indiquer à cette équipe que les changements doivent immédiatement se terminer. Tout en gardant le bras levé, l'arbitre accordera alors le même délai de 5 secondes à l'équipe qui reçoit pour un changement de joueurs (si celui-ci n'a pas déjà eu lieu). Passé ce délai, l'arbitre baissera son bras, ce qui indiquera à l'équipe qui reçoit que le changement doit se terminer. Lorsque l'une des équipes tente de remplacer des joueurs une fois les délais écoulés, l'arbitres les renverra au banc. Toute infraction ultérieure à cette procédure se traduira par une pénalité de banc mineure.
- (h) Si, pendant les deux dernières minutes de jeu réglementaire, une pénalité de banc mineure est sifflée pour l'équipe qui est en défense pour avoir délibérément effectué un changement illégal, ce qui leur vaut d'avoir plus de joueurs sur le terrain, alors un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive. La pénalité mineure ne sera pas infligée.
- (i) Toute violation de l'un des articles de la règle n°13 entraînera une pénalité de banc mineure. La pénalité sera purgée par le joueur qui a commis la faute.

REGLE 14 – JOUEURS BLESSES

- (a) Lorsqu'un joueur autre que le gardien est blessé ou obligé de quitter le terrain pendant le jeu, il doit se retirer et se faire remplacer sans que le jeu s'arrête et les équipes quittent le terrain.
- (b) Si un gardien de but se blesse ou souffre d'un malaise, il doit être en mesure de reprendre immédiatement le jeu ou doit se faire remplacer par le gardien remplaçant, et l'arbitre ne devra pas octroyer de temps supplémentaire pour permettre au gardien souffrant de reprendre le jeu. Le gardien remplaçant ne bénéficiera pas de temps d'échauffement.
- (c) Tout retard dans la substitution du gardien entraînera un rapport dressé par l'arbitre et adressé au CIRILH pour d'éventuelles sanctions disciplinaires. Le gardien remplaçant est soumis aux règles qui régissent les gardiens et jouit des mêmes privilèges.
- (d) Un gardien titulaire qui a été remplacé ne pourra reprendre son poste que lors de l'arrêt de jeu suivant.
- (e) Si un joueur blessé reçoit une pénalité mineure, l'équipe pénalisée doit envoyer un remplaçant en prison et l'y laisser jusqu'au terme de celle-ci. A la fin du temps de pénalité, le joueur pénalisé devra rentrer sur le terrain par le banc des pénalités. Pour la violation de cette règle, il sera infligé une pénalité de banc mineure. Le joueur pénalisé qui a été

remplacé en prison ne devra reprendre le jeu que lorsque le temps de pénalité sera expiré.

- (f) Dans le cas où un joueur se blesserait et ne pourrait continuer à jouer ni rejoindre son banc, le jeu ne devra pas être arrêté tant que l'équipe du joueur blessé n'a pas repris possession du palet. Si l'équipe du joueur blessé est en possession du palet au moment où la blessure survient, alors l'arbitre arrêtera immédiatement le jeu, sauf si cette équipe est en position de marquer un but.
- (g) Un joueur autre que le gardien dont la blessure apparaît suffisamment sérieuse pour arrêter le jeu ne pourra reprendre le jeu qu'au prochain engagement.

NOTE : Dans le cas où il serait évident qu'un joueur a été sérieusement blessé, l'arbitre devra arrêter le jeu quelle que soit l'équipe en possession du palet.

SECTION III

REGLE 15 – LES CROSSES

- (a) Les crosses doivent être du type *hockey sur glace*, en bois ou tout autre matériau approuvé et ne doivent avoir aucune partie saillante. La palette peut être recouverte d'un ruban adhésif de n'importe quelle couleur pour la renforcer ou améliorer le contrôle du palet.
- (b) La longueur de la crosse ne doit excéder 1,5 m depuis le bout du talon jusqu'au bout du manche. La palette ne doit pas dépasser les 32 cm de long, comptés entre le talon et le bout de celle-ci. Il n'y a pas de restriction quant à la courbure de la palette. Pour les joueurs de champ, la palette doit avoir en tout point une largeur comprise entre 5 et 9 cm.
- (c) La palette du gardien ne doit pas excéder 13 cm de largeur, sauf sur la partie coudée, où sont autorisés 14 cm. La longueur de la palette du gardien ne devra dépasser les 39 cm comptés entre le talon et le bout de celle-ci. La partie supérieure de la palette du gardien ne devra excéder 61 cm en longueur et les 13 cm en largeur.
- (d) On sanctionnera par une pénalité mineure tout joueur, y compris le gardien, qui utilisera une crosse ne remplissant pas ces critères.

REGLE 16 – LES PATINS

- (a) On utilisera uniquement des patins en ligne, avec trois ou quatre roues. Si les patins sont fabriqués pour avoir quatre roues, elles devront toutes être en place. Toutes les vis et les essieux devront être recouverts d'un matériau protecteur, pour ne pas blesser les autres joueurs ou abîmer le terrain. Les « quad » et autres patins traditionnels ne sont pas autorisés pour les matchs de Championnat du Monde, même si certaines fédérations les autorisent pour les compétitions nationales.
- (b) Tout joueur qui rentrera sur le terrain sans respecter l'une de ces règles recevra une pénalité mineure et ne pourra participer au jeu qu'une fois qu'il aura remédié à toute anomalie.

REGLE 17 – L'ÉQUIPEMENT DU GARDIEN

- (a) Exception faite pour les patins et la crosse, tout équipement porté par le gardien doit être fait pour protéger sa tête et son corps et ne doit en aucun cas comporter des accessoires ou dispositifs qui pourraient lui donner une aide illicite pour arrêter le palet.

NOTE : les cordons ou sangles qui relient le pouce et l'index du gant du gardien et toute poche éventuelle faite dans ce matériau ne doivent excéder la quantité minimale de matériau nécessaire à remplir l'espace entre ces deux doigts lorsqu'ils sont complètement écartés et étendus.

- 1) Les gants du gardien ne doivent excéder 20 cm de largeur et 40 cm de longueur.*
 - 2) Les protections abdominales étendues aux cuisses ou qui sortent de la culotte sont interdites.*
- (b) Les bottes du gardien, à l'état neuf, ne devront dépasser la largeur maximale de 30 cm, mesurées sur le gardien même, et ne devront être altérées d'aucune façon.
 - (c) Une pénalité mineure sera infligée à tout gardien qui utilisera un équipement illégal.
 - (d) Tout l'équipement, à l'exception des patins et du palet, sera l'équipement réglementaire du hockey.
 - (e) Tous les gardiens devront porter des masques faciaux approuvés par le CIRILH .

REGLE 18 – LES PROTECTIONS

- (a) Toutes les protections, à l'exclusion des gants, casques et les bottes du gardien, doivent être portés sous la tenue de jeu. Les coudières portées au-dessus du maillot sont interdites. Après un avertissement donné par l'arbitre, le joueur qui enfreindra ces règles sera sanctionné par une pénalité mineure.
- (b) Les joueurs doivent porter des casques homologués HEEC/CSA, avec la jugulaire bien attachée.
- (c) Il est obligatoire pour le gardien de porter un masque approuvé.
- (d) Les joueurs doivent porter des gants de hockey approuvés.
- (e) Les joueurs doivent porter des jambières et des coudières. Les joueurs de sexe masculin doivent porter une coquille.
- (f) Les protège dents et protections faciales sont recommandés mais non obligatoires.
- (g) Les porteurs de lunettes doivent porter des lunettes avec des verres en plastique.
- (h) On sanctionnera d'une pénalité mineure tout manquement aux règles concernant les protections.

REGLE 19 – EQUIPEMENT DANGEREUX

- (a) L'utilisation de protections ou autres accessoires en métal ou tout autre matériau qui pourrait causer des blessures aux joueurs est strictement interdit.

NOTE : les coudières qui ne sont pas recouvertes d'une protection souple en mousse de 125 mm au minimum seront considérées comme dangereuses.

- (b) Les gants dont on aurait ôté ou découpé la partie qui recouvre la paume de la main afin de pouvoir se servir des doigts dénudés seront considérés comme dangereux et le joueur qui en ferait usage sera sanctionné d'une pénalité mineure.
- (c) Tout joueur qui doit porter un dispositif de protection d'origine médicale doit avoir l'autorisation préalable du CIRILH avant de commencer le jeu.

REGLE 20 – LE PALET

- (a) Le palet sera celui approuvé par le Comité CIRILH. L'équipe qui reçoit (ou l'organisateur) doit avoir une provision suffisante de palets officiels. Cette provision sera gardée à la table de marque, sous le contrôle de l'un des officiels.

REGLE 21 – LES TENUES

- (a) Toutes les tenues seront constituées de maillots identiques à manches longues et de pantalons longs. Le maillot du gardien sera de la même couleur et de même motif que celui des joueurs de son équipe. Les numéros des joueurs seront obligatoires uniquement sur le dos du maillot et seront des numéros entiers compris entre 00 et 99 de 20-25 cm de haut.
- (b) Le gardien doit porter une coquille, un plastron ajusté au corps, des gants de gardien réglementaires, des bottes de hockey non modifiées (type hockey sur glace) de 30 cm de large au maximum, et un masque homologué avec protection faciale. Si le gardien utilise des protections pour ses avant-bras, elles doivent être souples et flexibles et ajustées à ses avant-bras. Tout équipement réglementaire de hockey sur glace sera accepté.
- (c) Toute équipe participant à une compétition doit posséder deux jeux de maillots de couleurs différentes. Le pantalon long est obligatoire.
- (d) Chaque joueur doit porter un numéro d'identification (voir « a ») et il n'y aura pas deux numéros identiques dans la même équipe. Les numéros ainsi attribués ne pourront être changés ou échangés après l'inscription de l'équipe sans l'autorisation écrite du comité CIRILH.
- (e) Un capitaine et trois assistants par équipe devront avoir un petit C ou A sur l'épaule droite de leur maillot.
- (f) Dans le cas où les couleurs des maillots de deux équipes qui doivent se rencontrer soient trop similaires, il appartient à l'équipe qui joue à domicile de changer de maillot. La décision du changement sera laissée à

l'arbitre chargé du match. L'équipe locale vêtira de préférence des maillots aux couleurs claires.

- (g) La tenue dans son ensemble, maillot et pantalon, doit s'accorder en style et couleurs.

REGLE 22 – INSPECTION DES TENUES

- (a) Les arbitres chargés du match devront effectuer une inspection des tenues de chaque équipe avant le début match. Il ne sera pas infligé de pénalité pour équipement non conforme avant le début de la rencontre, mais après le début de celle-ci, le port d'équipements interdits ou dangereux sera sanctionné, en conformité avec le règlement.

SECTION IV

REGLE 23 – LES PENALITES

- (a) Les pénalités devront être infligées pendant le temps de jeu et se décomposent comme suit :
1. Pénalités mineures
 2. Pénalités de banc mineures
 3. Pénalités majeures
 4. Pénalités de méconduite
 5. Pénalités de méconduite pour le match
 6. Pénalités de match
 7. Tir de pénalité

NOTE : dans les règles de jeu du CIRILH, la surface de jeu n'est pas partagée en zones délimitées par des lignes bleues ou rouges. De ce fait, il n'existe pas de pénalités ou d'interruption du jeu concernant des tirs traversant plusieurs zones ou des joueurs en position de « hors jeu », autres que la position des joueurs lors des engagements, comme décrit dans la règle 48.

LES PENALITES SIMULTANEEES MINEURES/MAJEURES sont les pénalités qui n'occasionnent pas d'infériorité numérique aux équipes (ex. 4 contre 4 ou 3 contre 3) et surviennent lorsque les deux équipes reçoivent simultanément des pénalités d'égale durée. Lorsque deux pénalités simultanées sont infligées, les joueurs pénalisés doivent se rendre en prison, et les deux équipes doivent immédiatement les remplacer. Les joueurs pénalisés sont obligés d'escompter entièrement la durée de la pénalité et doivent rester en prison jusqu'à l'arrêt de jeu suivant l'expiration de la pénalité. Si une équipe a déjà un joueur en moins sur le terrain à cause d'une précédente pénalité, les pénalités simultanées ne modifient pas le nombre de joueurs sur le terrain.

Les joueurs pénalisés ne doivent en aucun cas quitter la prison avant la fin de leur temps de pénalité, sauf à la mi-temps et à la fin du match. Ils doivent demeurer assis pendant le temps de leur pénalité.

NOTE : lorsque le jeu est arrêté et une faute est commise par un joueur, on lui infligera la même pénalité que si le jeu était en cours.

REGLE 24 – PENALITES MINEURES

- (a) Tout joueur, à l'exception du gardien, ayant reçu une pénalité mineure, sera sorti du terrain pendant deux minutes durant lesquelles il ne sera pas remplacé. Voir ci-dessus, l'exception pour les pénalités simultanées.

A la troisième pénalité mineure écopée par un même joueur sur un même match, y compris le gardien, celui-ci se verra infliger une pénalité additionnelle de méconduite de 10 minutes.

NOTE : le joueur fautif sera remplacé, par un substitut, pour la durée de la pénalité mineure et devra effectuer la pénalité en entier. Toute pénalité ultérieure infligée à ce même joueur au cours du match se traduira par une méconduite pour le match.

(b) Une pénalité de banc mineure comporte la sortie du terrain d'un joueur de l'équipe envers laquelle la pénalité a été sifflée pour une durée de 2 minutes. Le coach ou le dirigeant d'équipe devra désigner, par l'intermédiaire du Capitaine, le joueur qui escomptera la pénalité. Ce joueur prendra immédiatement place au banc des pénalités et effectuera la pénalité comme si elle lui avait été personnellement infligée.

(c) Si, pendant que l'une des équipes est en infériorité numérique en raison d'une ou plusieurs pénalités mineures, l'équipe opposée marque un but, la première de ces pénalités se terminera automatiquement.

Les pénalités ne doivent réduire le nombre de joueurs sur le terrain à moins de trois. Les pénalités peuvent ainsi être différées jusqu'au moment où elles peuvent être purgées.

NOTE : l'infériorité numérique se vérifie lorsque l'une des équipes se trouve à avoir un nombre de joueurs inférieur à son adversaire au moment où le but est marqué. La pénalité mineure, ou de banc mineure, qui se termine automatiquement lorsque le but est encaissé par l'équipe pénalisée est celle qui a initialement provoqué l'infériorité de cette équipe (première pénalité). Par contre, les pénalités mineures simultanées n'occasionnent pas d'infériorité à l'équipe adverse, car chaque équipe a un joueur au banc des pénalités et le nombre des joueurs restants sur le terrain n'est pas affecté. De ce fait, le temps de pénalité infligé pour des pénalités simultanées n'est jamais écourté par le fait qu'un but soit marqué. Cette règle sera également appliquée dans l'éventualité d'un but marqué par tir de pénalité, accordé au lieu d'une pénalité mineure.

(d) Lorsqu'un joueur reçoit en même temps une pénalité majeure et une mineure, il escomptera la majeure en premier, sauf pour la règle 30, où la pénalité mineure sera notée et effectuée la première.

NOTE : ceci est valable dans le cas où les deux pénalités seraient infligées au même joueur. (voir aussi règle 30)

(e) Une pénalité simultanée ne doit pas priver une équipe de sa supériorité numérique durant les dernières minutes du match lorsque l'équipe adverse est restée avec seulement deux joueurs (excepté le gardien) sur le terrain. Si l'équipe adverse provoque une pénalité simultanée qui ne peut être entièrement escomptée car le temps de jeu restant est insuffisant, alors l'autre équipe conservera sa supériorité numérique. La règle 30 stipule qu'une équipe ne peut recevoir plus de deux pénalités

simultanées, ce qui pousserait l'équipe en infériorité à provoquer une nouvelle pénalité simultanée dans les dernières minutes du match, sachant que seule l'équipe en supériorité numérique peut perdre un joueur. Un joueur de l'équipe en infériorité qui irait créer une telle situation de pénalité devra quitter le jeu et être remplacé par un coéquipier.

REGLE 25 – PENALITES MAJEURES

- (a) A la première pénalité majeure dans un match, le joueur fautif sera sorti du terrain (excepté le gardien) pour une durée de 5 minutes, temps pendant lequel il ne sera pas remplacé. Un but encaissé par l'équipe du joueur pénalisé ne pourra mettre fin à cette pénalité.
- (b) Pour la deuxième pénalité majeure infligée au même joueur au cours du même match (y compris le gardien), le joueur recevra une pénalité majeure de 5 minutes assortie automatiquement d'une méconduite pour le match. Un joueur de l'équipe fautive sera placé en prison pour escompter les 5 minutes de pénalité.
- (c) Lorsque des pénalités majeures sont infligées à un nombre égal de joueurs dans chaque équipe, les joueurs ainsi pénalisés doivent prendre place en prison et ne devront en sortir qu'à l'arrêt de jeu suivant la complète expiration de leurs pénalités. Les joueurs en prison seront remplacés sur le terrain et ces pénalités simultanées ne rentreront pas en compte pour différer des pénalités ultérieures, Règle 30.
- (d) Quand des pénalités simultanées de durée égale comprenant une pénalité majeure sont infligées à un joueur de chaque équipe, les joueurs ainsi pénalisés doivent se rendre en prison et ne pas en sortir jusqu'à l'arrêt de jeu suivant l'expiration complète de leur temps de pénalité. Les joueurs fautifs sont immédiatement remplacés sur le terrain et leurs pénalités ne seront pas prises en compte pour d'autres pénalités à différer. Règle 30 ou 27.
- (e) Dans le cas où des pénalités simultanées de durée inégale (incluant chacune une pénalité majeure) seraient infligées à un joueur de chaque équipe, les joueurs pénalisés doivent prendre place en prison et ne devront en sortir qu'à l'arrêt de jeu suivant l'expiration de leurs temps de pénalité respectifs. Les pénalités qui génèrent la disparité entre les durées totales de pénalité entre les deux joueurs fautifs devront être escomptées en premier de façon normale par ces mêmes joueurs. Par contre, ils seront remplacés immédiatement pour la pénalité majeure de chacun. Il sera tenu compte des pénalités qui ont créé la disparité dans le temps total de pénalité imparti aux joueurs, pour les éventuelles pénalités différées (Règle 30) et pour la règle 24c (but marqué contre une équipe en infériorité numérique).

REGLE 26 – PENALITES DE MECONDUITE

- (a) Les pénalités de méconduite comportent, pour tous les joueurs sauf le gardien, l'exclusion du jeu pour une période de 10 minutes. Le joueur pénalisé sera immédiatement remplacé sur le terrain. Il devra rester sur le banc des pénalités pendant la durée totale des 10 minutes et ne pourra reprendre le jeu qu'à l'arrêt de jeu suivant l'expiration de sa pénalité. Lorsqu'un joueur reçoit en même temps une pénalité mineure et une pénalité de méconduite, l'équipe pénalisée doit immédiatement placer un substitut au banc des pénalités pour escompter la pénalité mineure. Lorsqu'un joueur reçoit en même temps une pénalité majeure et une pénalité de méconduite, l'équipe pénalisée doit placer un substitut sur le banc des pénalités, qui ne pourra rentrer en jeu que par le banc des pénalités. Toute violation de ces règles entraînera une pénalité de banc mineure.
- (b) Une pénalité de méconduite pour le match entraînera l'expulsion du joueur pour toute la durée du match. Le joueur pénalisé sera remplacé sur le terrain. Un rapport sera dressé au CIRILH qui aura tout pouvoir pour prendre des sanctions disciplinaires à l'encontre de ce joueur.
- (c) Une pénalité de méconduite pour le match entraîne la suspension automatique du joueur pour le match suivant.
- (d) Une deuxième pénalité de méconduite pour le match infligée à un même joueur dans le même tournoi, se traduira automatiquement par une pénalité de match.

NOTE : Pour toute pénalité de méconduite pour le match, indépendamment du moment de leur attribution, on marquera dans les rapports 10 minutes de pénalités contre chacun des joueurs fautifs.

REGLE 27- PENALITES DE MATCH

- (a) Une pénalité de match entraîne la suspension du joueur pour le restant du match et le fautif doit immédiatement regagner les vestiaires. Un substitut sera placé sur le banc de pénalité, où il escomptera 5 minutes de pénalité pendant lequel il ne pourra quitter la prison, même si un but est marqué contre son équipe.

NOTE : Les règles concernant les pénalités additionnelles et les substitutions sont traitées en détail aux articles 40,50 et 59. Toute pénalité additionnelle devra être escomptée par le joueur désigné par le coach ou dirigeant de l'équipe fautive. Le capitaine informe l'arbitre de ce choix.

NOTE : lorsque des pénalités de match simultanées ont été données sous les règles 45 ou 59 à un joueur de chaque équipe, la règle 25 (d) et (e) qui

couvre les pénalités majeures simultanées ne peut être appliquée. Pour les autres pénalités de match, indépendamment du moment où elles ont été infligées ou si elles sont données en tant que pénalités additionnelles, il sera porté sur le rapport une pénalité de 5 minutes contre le joueur fautif.

- (b) Un joueur qui écoperait d'une pénalité de match sera convoqué par le CIRILH qui aura tout pouvoir pour prendre d'éventuelles mesures disciplinaires.
- (c) Une pénalité de match disqualifiera le joueur pour le restant du tournoi.

REGLE 28 – TIR DE PENALITE

- (a) Toute infraction aux règles qui entraîne un tir de pénalité devra se dérouler comme suit :
L'arbitre annonce à la table de marque le numéro et le nom du joueur qui effectuera le tir, qu'il soit désigné par lui ou sélectionné par son équipe (selon ce qui est approprié) et devra ensuite placer le palet sur le point d'engagement central. Le joueur, au coup de sifflet de l'arbitre, devra démarrer de ce point en poussant le palet vers l'avant jusqu'à aller marquer le but. Le gardien devra rester dans sa zone jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Le joueur doit maintenir le palet en mouvement constant vers la ligne de but et, une fois qu'il a tiré, l'action sera considérée terminée. Le but ne peut être marqué sur un rebond et, indépendamment du moment et de la manière, une fois que le palet franchit la ligne de but, le tir sera terminé.
- (b) Le gardien peut essayer d'arrêter le palet avec n'importe quelle technique, sauf en jetant sa crosse ou n'importe quel autre objet. Dans ce cas, le but sera accordé d'office. *NOTE : voir règle 71*
- (c) Dans le cas où un tir de pénalité aurait été accordé sous la règle 61 (h) (entrée en jeu illégale) ou 71 (a) (jet de crosse) et sous la règle 74 (faute par l'arrière), l'arbitre désignera le joueur qui a subi la faute pour effectuer le tir de pénalité.
Si le tir a été accordé sous les règles 49 (tomber sur le palet dans la zone du gardien) ou 53 (d) (repousser avec les mains le palet de la zone du goal), le tir sera effectué par un joueur sélectionné par le Capitaine de l'équipe non fautive et choisi par lui parmi les joueurs qui se trouvaient sur le terrain au moment où la faute a été commise.
Ce choix doit être communiqué à l'arbitre et ne peut être modifié. On procédera de la même façon si le joueur qui a subi la faute est blessé et ne peut assurer le tir lui-même.
- (d) Si le joueur ayant bénéficié d'un tir de pénalité par suite d'une faute, a lui-même commis une faute et reçu une pénalité, avant ou après que le tir

de pénalité a été accordé, il devra effectuer le tir de pénalité avant de rejoindre le banc des pénalités.

Si lorsque le tir de pénalité a été accordé, le gardien était absent du terrain parce qu'il a été remplacé par un joueur de champ, on devra permettre au gardien de regagner sa place pour tenter d'arrêter le tir de pénalité.

- (e) Si un but est marqué à la suite d'un tir de pénalité, l'engagement se fera au point central, comme après chaque but marqué. Si le tir de pénalité n'est pas réussi, on engagera sur l'un des points d'engagement de la zone de défense d'où le tir de pénalité a été tenté.
- (f) Si un but est marqué à la suite d'un tir de pénalité, le joueur qui a commis la faute qui a généré le tir de pénalité ne devra pas escompter de temps de pénalité, sauf si la faute commise comporte l'attribution d'une pénalité majeure ou d'une pénalité de match. Dans ce cas, la pénalité sera infligée malgré le tir de pénalité. Si la faute pour laquelle le tir de pénalité a été accordé relève d'une pénalité mineure, le joueur fautif ne devra pas escompter cette pénalité, indépendamment du fait que le tir de pénalité sera transformé en but ou pas.
- (g) Si la faute relative au tir de pénalité survient pendant le temps de jeu réglementaire, le tir de pénalité sera accordé et réalisé immédiatement, l'arbitre ne différera pas son coup de sifflet jusqu'à la fin de la période s'il reste peu de temps à jouer.
- (h) Tous les joueurs doivent sortir du terrain et regagner leur banc, à l'exception de celui qui effectuera le tir de pénalité.
- (i) Si un joueur de l'équipe adverse, autre que le gardien, interfère avec le joueur qui tente le tir de pénalité, alors le but sera automatiquement accordé, indépendamment du résultat du tir.

Le temps nécessaire à la réalisation d'un tir de pénalité ne sera pas décompté du temps de jeu réglementaire.

REGLE 29 – PENALITES AU GARDIEN DE BUT

- (a) On ne devra pas envoyer en prison un gardien qui aurait écopé d'une pénalité mineure. En revanche, un des joueurs de son équipe, désigné par le coach ou dirigeant et annoncé à l'arbitre par le Capitaine, effectuera la pénalité à sa place.
- (b) Même cas de figure pour une pénalité majeure au gardien.
- (c) Dans le cas d'une pénalité de méconduite infligée au gardien, celle-ci sera effectuée par un des joueurs de son équipe qui étaient sur le terrain au moment où la faute a été commise, désigné par le coach ou le dirigeant et annoncé à l'arbitre par le Capitaine.
- (d) Si le gardien écope d'une pénalité de méconduite pour le match, il sera remplacé sur le terrain par le gardien remplaçant ou, si celui-ci n'est pas disponible, par un des joueurs de son équipe à qui il cédera son équipement.

- (e) Si un gardien qui a écopé d'une pénalité de match doit être remplacé par un joueur, celui-ci disposera d'un délai de 10 minutes pour vêtir l'équipement du gardien. Toutefois, toutes les pénalités additionnelles seront appliquées et l'équipe fautive sera pénalisée en conséquence, comme spécifié par les règles individuelles qui régissent les pénalités de match. De telles pénalités devront être escomptées par un autre joueur présent sur le terrain au moment où la faute est commise, et ce joueur sera désigné par les dirigeants d'équipe qui l'indiquera à l'arbitre (voir règles 40, 45 et 59).
- (f) Si un gardien quitte sa zone pour prendre part à une altercation, il écopera d'une pénalité de méconduite.

NOTE : Toutes les pénalités imposées au gardien, sans tenir compte des joueurs qui les effectuent à sa place, doivent être imputées au gardien et marquées de cette façon sur la feuille de match.

- (g) Si un gardien participe au jeu de n'importe quelle façon une fois qu'il se trouve au-delà de la ligne de milieu de terrain, on lui infligera une pénalité mineure.
- (h) Tout joueur (compris le gardien) qui déplacerait délibérément la cage pour prévenir une occasion de but en situation de break pour l'équipe opposée ou qui déplacerait la cage pendant une occasion idéale de but pour les adversaires, sera sanctionné par un tir de pénalité accordé à l'équipe adverse. Si l'infraction se produit pendant que le gardien a été remplacé sur le terrain par un attaquant supplémentaire, alors il sera automatiquement accordé un but à l'équipe non fautive.

REGLE 30 – PENALITES DIFFEREES

- (a) Si un troisième joueur d'une équipe devait écopé d'une pénalité pendant que deux autres de ses coéquipiers sont sur le banc des pénalités, alors le temps de pénalité de ce troisième ne devra commencer qu'à la fin du temps de pénalité du premier des deux autres joueurs pénalisés ; il devra néanmoins se rendre immédiatement au banc des pénalités, mais sera remplacé sur le terrain par un autre joueur jusqu'au début de son temps de pénalité.
- (b) Lorsqu'une équipe a trois joueurs pénalisés et un substitut sur le terrain pour le troisième, chacun de ces trois joueurs pourra retourner sur le terrain uniquement lors d'un arrêt de jeu ; alors le joueur dont le temps de pénalité est expiré peut réintégrer le jeu. Cependant, le chronométreur officiel devra permettre le retour en jeu, dans l'ordre d'expiration de leurs pénalités, d'un ou plusieurs joueurs, en raison de l'achèvement de leur temps de pénalité et l'équipe pénalisée a le droit d'avoir plus de quatre joueurs sur le terrain.

- (c) Dans le cas de pénalités différées, l'arbitre doit informer le chronométreur du fait que les joueurs pénalisés doivent rentrer sur le terrain, à la fin de leur temps de pénalité, lors d'un arrêt de jeu. Lorsque les pénalités de deux joueurs de la même équipe se terminent en même temps, le capitaine de l'équipe devra désigner et dire à l'arbitre, qui transmettra au chronométreur, lequel des deux joueurs devra rentrer le premier sur le terrain. Si une équipe se voit infliger en même temps une pénalité mineure et une majeure, le chronométreur devra inscrire la pénalité mineure comme étant la première des deux.

NOTE : cela s'applique au cas où les deux pénalités seraient infligées à deux joueurs DIFFERENTS de la même équipe (voir aussi la NOTE de la règle 24).

REGLE 31 – SIGNALEMENT DES PENALITES

- (a) Si l'un des joueurs de l'équipe en possession du palet commet une infraction aux règles qui entraîne une pénalité mineure, majeure ou de match, l'arbitre sifflera immédiatement et infligera la pénalité. L'engagement suivant sera effectué au point le plus proche de celui où le jeu a été arrêté ou au point d'engagement central, de façon à ne pas désavantager l'équipe non fautive.
- (b) Si une infraction aux règles relevant d'une pénalité mineure, majeure, de méconduite ou de match est commise par un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession du palet, l'arbitre signalera la pénalité différée en levant son bras droit et en le gardant bien droit et levé au-dessus de sa tête jusqu'à ce que l'équipe en possession du palet ait terminé son action ou perdu le palet ; alors il sifflera et infligera la pénalité au joueur fautif. L'engagement suivant devra être effectué au point le plus proche de celui où le jeu a été arrêté ou au point central, de la façon la moins pénalisante pour l'équipe non fautive. Si la pénalité à infliger est une mineure et qu'un but est marqué pendant le jeu par l'équipe non fautive, alors la pénalité ne sera pas donnée. Si, par contre, il s'agit d'une pénalité majeure ou de match, alors on infligera celle-ci indépendamment du fait qu'un but sera marqué.

NOTE : « terminée son action pour l'équipe en possession du palet » signifie que le palet a été récupéré par l'équipe adverse ou qu'il a été gelé. Cela n'inclut pas le rebond du gardien ou qu'il ait touché la cage ou accidentellement percuté un adversaire ou son équipement.

NOTE : Si après que l'arbitre a signalé une pénalité, mais avant qu'il ait sifflé, un but est marqué contre l'équipe non fautive, résultant d'une action directe d'un joueur de celle-ci, alors le but sera accordé et la pénalité infligée normalement.

NOTE : Lorsqu'une équipe se trouvant en infériorité numérique à cause d'une ou plusieurs pénalités mineures ou de bancs mineures, l'arbitre signale une nouvelle pénalité contre cette équipe et un but est marqué par l'équipe adverse avant le coup de sifflet, alors la pénalité différée sera infligée et la première des pénalités mineures déjà en cours se terminera automatiquement, selon la règle 24 (c).

- (c) Si le même joueur fautif commet d'autres fautes dans la même action, avant ou après que l'arbitre a sifflé, ce joueur escomptera chacune de ces pénalités successivement l'une après l'autre.

SECTION V

REGLE 32 - NOMINATION DES OFFICIELS

- (a) Le Comité CIRILH désignera les meilleurs arbitres disponibles.
- (b) Tout arbitre et officiel doit être traité avec courtoisie à tout moment de la compétition par les joueurs et les officiels de chaque pays. Toute infraction à cette règle sera communiquée au CIRILH qui pourra appliquer des pénalités proportionnelles à la gravité de l'infraction.
- (c) Pour les matchs de championnat, deux arbitres seront présents sur le terrain, dont un sera nommé par le CIRILH comme étant l'arbitre principal. Ils auront les mêmes fonctions, mais en cas de désaccord, la décision de l'arbitre principal sera considérée comme définitive.
- (d) L'arbitre principal aura pleine autorité et prendra toute décision dans toute question qui soit matière à discussion. Sa décision sera définitive dans toutes les situations de controverse et il ne sera pas permis de faire appel d'une telle décision.
- (e) On n'utilisera pas un arbitre pour un championnat sans qu'il ne soit recommandé par écrit par sa fédération nationale ou désigné par le CIRILH .

NOTE : Toute lettre de recommandation concernant un arbitre doit être transmise au comité pour approbation.

NOTE : Tout arbitre officiant sous la juridiction du CIRILH doit être affilié à une fédération nationale et être en possession d'une carte d'arbitre de hockey en cours de validité.

REGLE 33 – ARBITRES

- (a) Les arbitres sont les représentants officiels du CIRILH . Ils devront avoir le plein contrôle des joueurs sur le terrain et à l'extérieur de celui-ci. A l'exception des officiels autorisés au banc des joueurs et à la table de marque tous les autres officiels, et en particulier ceux qui ont une relation avec les équipes en jeu, doivent se trouver derrière les limites du terrain.
- (b) Les arbitres doivent vérifier que les équipes se présentent sur le terrain à l'heure pour débiter le match, ainsi qu'au début de chaque période régulière ou de temps de jeu supplémentaire. Les arbitres doivent rester sur le terrain à chaque fin de période, régulière ou de temps supplémentaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient regagné leur banc ou les vestiaires.
- (c) Les arbitres doivent vérifier la tenue et l'équipement de chacun des joueurs sur requête du dirigeant de l'une des équipes.

- (d) Les arbitres doivent infliger toute pénalité prévue par le règlement pour les infractions commises.
- (e) L'arbitre principal aura toute décision finale relative aux buts marqués, contestés ou pas et devrait se concerter avec l'autre arbitre et éventuellement le juge de but (s'il y en a un) avant de rendre sa décision.
- (f) Avant le début de chaque rencontre, les arbitres doivent s'assurer que tous les officiels de match sont en place : marqueur, chrono, juge de but, chronométrateur des pénalités.
- (g) Les arbitres doivent annoncer au marqueur officiel le type et la durée des pénalités infligées en cours de jeu, ainsi que les règles violées. Ils devront également annoncer les joueurs auxquels il faut attribuer les buts et les assistances.
- (h) A la fin de chaque rencontre, les arbitres doivent vérifier et signer la feuille de match, s'assurer que les Capitaines de chaque équipe ont signé à leur tour et rendre ensuite la feuille au marqueur.
- (i) Si un arbitre ne se présente pas pour un match, le CIRILH doit immédiatement en nommer un autre.
- (j) Si les arbitres normalement programmés pour un match se présentent une fois que celui-ci est commencé, ils peuvent ou pas remplacer leurs substituts, ce qui sera décidé par les représentants du CIRILH présents.
- (k) Les arbitres désignés doivent être complètement et sincèrement impartiaux et désintéressés.
- (l) Les arbitres devront porter un pantalon bleu foncé ou noir et un maillot officiel approuvé par le CIRILH .
- (m) Les arbitres doivent faire inscrire sur la feuille de match toutes les méconduites et pénalités de match et dresser un rapport immédiatement après la fin du match à l'attention du Comité en donnant tous les détails des faits. Ces rapports doivent être confidentiels.

REGLE 34 – LES JUGES DE BUT

1. Les juges de but (facultatif)

- (a) Il y aura un juge de but derrière chaque cage. Ils ne devront appartenir à aucune des équipes en compétition et ne devront être remplacés pendant le déroulement du jeu, sauf s'il devait s'avérer évident qu'ils ne sont pas impartiaux et donc coupables de prendre des décisions injustes. Dans ce cas, l'arbitre principal désignera un autre juge de but.
- (b) Chaque juge de but doit se tenir dans l'espace désigné derrière le but pendant toute la durée du match et ne changera pas de côté à la mi-temps ni à aucun moment après le début du match. Sa juridiction est limitée à ce seul match.

- (c) Dans le cas où un but serait revendiqué, le juge de but de cette cage devra décider si le palet est passé entre les poteaux et a complètement traversé la ligne de but. Sa décision sera simplement « but » ou « pas but ».

NOTE : Voir règle 33(e)

- (d) L'utilisation de juges de but et leur positionnement sera à la discrétion du CIRILH ou de l'organisateur.

2. Les devoirs des juges de but

- (a) Il devra lever les deux bras en l'air au-dessus de sa tête lorsque le palet est passé au travers des poteaux et a complètement traversé la ligne de but.

- (b) Il devra attentivement comptabiliser les arrêts du gardien.

NOTE : un arrêt c'est uniquement lorsque le but aurait été marqué sans l'intervention du gardien.

- (c) Le juge de but devra aider l'arbitre à décider si un joueur adverse se trouvait déjà dans la zone de but lorsque le palet y est entré.

- (d) Le juge de but devra vérifier les filets pour s'assurer qu'il n'y a aucun trou à travers lequel le palet puisse passer.

- (e) Il devra vérifier que la cage est correctement en place à tout moment.

- (f) Lorsque le gardien a gelé le palet et que celui-ci n'est plus jouable, le juge de but devra lever un bras pour le signaler à l'arbitre.

- (g) Si un tir est effectué sur le gardien sans que le but soit marqué, le juge de but devra écarter ses bras bien droit sur les côtes pour le signaler à l'arbitre.

REGLE 35 – CHRONOMETREUR DES PENALITES

- (a) Le chronométrateur des pénalités doit contrôler le temps de pénalité escompté par chaque joueur pénalisé et, à la demande des joueurs pénalisés, les informer du temps restant à escompter.

- (b) Si un joueur pénalisé quitte la prison avant que son temps de pénalité ait expiré, le chronométrateur notera le temps et le signalera à l'arbitre qui arrêtera le jeu dès que possible.

- (c) Lorsqu'une sono est installée, le chronométrateur des pénalités annoncera le nom de chaque joueur pénalisé, la nature de l'infraction commise et la pénalité assignée.

REGLE 36 – MARQUEUR OFFICIEL

- (a) Le marqueur officiel doit inscrire sur la feuille de match le nombre exact de buts marqués, par qui ils ont été marqués et à qui doivent être

attribués les assistances s'il y en a. Le marqueur devra également inscrire les pénalités, précisant les noms et numéros des joueurs pénalisés, la durée de chaque pénalité, le type d'infraction et le moment du jeu dans lequel la pénalité a été donnée.

- (b) A la fin de chaque match, le marqueur devra signer la feuille de match et la faire contresigner par l'arbitre et le capitaine de chaque équipe. Il devra ensuite transmettre la feuille de match au membre CIRILH préposé.
- (c) Avant le début du match, le marqueur doit recevoir du coach ou dirigeant de chaque équipe la liste complète des joueurs, vérifiée et signée par l'officiel de l'équipe. Les capitaines et assistants de chaque équipe devront être notés sur la feuille de match.
- (d) Le marqueur doit soumettre les listes des joueurs à l'arbitre avant le début du match et porter à l'attention de celui-ci toute circonstance qu'il croit ne pas être conforme aux règles.
- (e) Le marqueur doit prévenir l'arbitre lorsqu'un même joueur a écopé de sa deuxième pénalité majeure ou troisième pénalité mineure ou de sa deuxième pénalité de méconduite dans le même match.
- (f) Lorsqu'une sono est installée, le marqueur doit annoncer, immédiatement après chaque but, le nom du joueur qui a marqué et celui du (des) joueur(s) qui a (ont) effectué l'assistance pour le but.

REGLE 37 – LE CHRONOMETREUR

- (a) Le chronométrateur doit enregistrer l'heure de début et de fin de chaque match et tenir le temps effectif de jeu pendant le match.
- (b) Il doit signaler à l'arbitre que le match peut débuter, ainsi que la deuxième période et le début de chaque prolongation.
Si le terrain n'est pas équipé d'un chrono automatique avec une sirène ou si tel dispositif est hors service, le chronométrateur devra utiliser un sifflet pour accomplir ces fonctions.
- (c) Le chronométrateur devra faire une annonce à l'arbitre et aux joueurs lorsqu'il reste deux minutes de jeu dans chaque période ou prolongation.
- (d) A la fin de chaque période, il doit enregistrer les temps (en minutes et secondes) des buts et pénalités survenus au cours de celle-ci.

SECTION VI

REGLE 38 – ATTITUDE INCORRECTE ENVERS LES OFFICIELS (et autres méconduites)

NOTE : L'application de cette règle donne à l'arbitre, dans plusieurs cas, le choix entre l'attribution d'une pénalité de méconduite et une pénalité de banc mineure.

En principe l'arbitre devra imposer une pénalité de banc mineure pour les infractions qui surviennent à proximité du banc des joueurs, mais également en dehors de la surface de jeu et en tous les cas qui concernent les personnes qui ne jouent pas mais qui accompagnent les équipes, outre les joueurs eux-mêmes.

Les pénalités de méconduite sont à infliger pour les infractions qui ont lieu sur la surface de jeu ou sur le banc des pénalités et dans tous les cas où le fautif peut être identifié.

- (a) Une méconduite pour le match sera infligée à tout joueur qui utilisera des gestes ou un langage obscène, profane ou insultant vis-à-vis de toute personne ou qui persistera dans une dispute ou fera preuve de manque de respect pour l'autorité de tout officiel pendant le match ou qui frappera intentionnellement le palet pour l'éloigner de l'arbitre qui tente de le récupérer.
- (b) Une pénalité de méconduite sera infligée à tout joueur qui tapera volontairement la crosse ou tout autre équipement contre la balustrade.
- (c) Une pénalité de méconduite pour le match sera infligée à tout joueur pénalisé qui ne se rendra pas au banc des pénalités immédiatement et directement, et également à tout joueur qui (suite à une bagarre dans laquelle il a été impliqué, qui a cessé et pour laquelle il a été pénalisé) ne se rend pas immédiatement en prison mais persiste dans les discussions et tente de rallumer la bagarre ou qui résiste à l'autorité de l'arbitre.
- (d) Une pénalité de méconduite pour le match sera infligée à tout joueur qui, après avertissement de l'arbitre, persistera dans une conduite (ex. langage et gestes insultants) menant à provoquer une faute chez l'adversaire.
- (e) Dans le cas où un dirigeant d'équipe, coach ou entraîneur se rendrait responsable d'une méconduite, il devra être immédiatement exclu du complexe sportif et ses actions seront rapportées au CIRILH .
- (f) Si un dirigeant d'équipe, coach ou entraîneur se fait expulser du banc des joueurs par l'arbitre, il ne doit pas s'asseoir à proximité du banc de son équipe ni essayer de diriger les joueurs de quelque manière que ce soit.

- (g) Une pénalité de méconduite sera infligée à toute équipe dont les joueurs ou dirigeants utiliseraient un langage ou un geste obscène, irrespectueux ou moqueur vis-à-vis des officiels du match.
- (h) Une pénalité de méconduite sera infligée contre toute équipe dont les joueurs ou les dirigeants, à proximité du banc des joueurs ou de pénalité, jetteraient un objet sur le terrain pendant le déroulement du jeu ou pendant un arrêt de jeu.
- (i) Une pénalité de méconduite sera infligée à toute équipe dont un joueur, dirigeant ou entraîneur interviendrait auprès de tout officiel, y compris l'arbitre, le chronométreur ou le juge de but, dans l'exercice de ces fonctions.

NOTE : L'arbitre pourra infliger des pénalités supplémentaires selon la règle 24 (b).

- (j) Une pénalité de méconduite sera infligée à tout joueur qui, excepté pour se rendre sur le banc des joueurs, entre ou reste dans la zone de l'arbitre pendant que celui-ci parle avec un autre officiel, y compris le marqueur et le chrono.

REGLE 39 – AJUSTEMENT DE TENUE ET D'EQUIPEMENT

- (a) Le jeu ne pourra être retardé ni arrêté en raison de l'ajustement des tenues, équipements, patins ou crosses des joueurs.
- (b) Pour la violation de cette règle, il sera infligé une pénalité mineure.
- (c) Chaque joueur a l'entière responsabilité de maintenir son équipement et sa tenue en bon état. S'il devait avoir besoin de l'ajuster, le joueur devra quitter le terrain et se faire remplacer, sans que le jeu s'arrête.

NOTE : dans l'éventualité où un joueur perdrait son casque au cours d'une action, il sera autorisé à poursuivre cette action, mais devra, immédiatement après, récupérer son casque et le remettre en l'attachant correctement. La violation de cette règle entraînera une pénalité mineure de deux minutes pour équipement non conforme.

- (d) Le gardien, après que le jeu a été arrêté et avec la permission de l'arbitre, peut bénéficier de quelques instants pour ajuster son équipement. Le gardien peut également être autorisé à remplacer son masque, mais on ne lui accordera pas de temps pour réparer ou régler son masque.
- (e) Pour une infraction à cette règle, le gardien recevra une pénalité mineure.

REGLE 40 – TENTATIVE DE BLESSURE

- (a) On infligera une pénalité de match à tout joueur qui tentera délibérément de blesser un adversaire, officiel coach ou entraîneur de quelque façon que ce soit. Un rapport sera rédigé pour le CIRILH en vue d'éventuelles

mesures disciplinaires. Il sera autorisé un substitut pour ce joueur, à la fin de la cinquième minute de pénalité.

REGLE 41 – CHARGE CONTRE LA BALUSTRADE (*Boarding*)

- (a) Une pénalité mineure ou majeure, à la discrétion de l'arbitre selon la violence de l'impact, sera infligée à tout joueur qui charge son adversaire de façon à le projeter violemment contre la balustrade, que ce soit avec le corps, les coudes, la crosse ou avec tout autre moyen.

NOTE : tout contact inutile avec un joueur en possession du palet et qui serait projeté contre la balustrade sera considéré comme « boarding » et pénalisé en conséquence. Dans tous les autres cas où il n'y aurait pas de contact avec la balustrade, il s'agira d'une charge (charging).

Plaquer un adversaire, (si c'est le porteur du palet) le long de la balustrade alors qu'il tente de passer au travers d'une ouverture trop petite ne sera pas considéré comme boarding. Toutefois, si le joueur n'est pas en possession du palet, cette action sera pénalisée comme boarding, charge ou interférence, ou comme retenir ou accrocher si les bras ou la crosse sont utilisés.

REGLE 42 – CROSSE CASSEE

- (a) Un joueur dont la crosse est cassée peut continuer à jouer s'il s'en sépare immédiatement. Une pénalité mineure doit être infligée pour la violation de cette règle.

NOTE : une crosse est considérée cassée lorsque l'arbitre la juge inapte au jeu.

- (b) Un gardien pourra continuer de jouer avec la portion intacte de sa crosse cassée jusqu'à l'arrêt de jeu suivant ou jusqu'au moment où on lui aura donné une nouvelle crosse de manière réglementaire.
- (c) Un joueur dont la crosse est cassée ne devra pas en recevoir une nouvelle si celle-ci est jetée sur le terrain, mais pourra en recevoir une par le banc des joueurs. Un gardien qui aurait cassé sa crosse ne pourra en recevoir une qui serait jetée sur le terrain, mais devra en obtenir une, sans se déplacer, par un coéquipier qui ira la chercher sur le banc des joueurs. Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur ou gardien qui recevra une crosse de façon contraire aux règles.

REGLE 43 – CHARGE (*Charging*)

- (a) Une pénalité mineure ou majeure sera infligée à tout joueur qui se jettera ou sautera sur un adversaire ou qui le chargera.
- (b) Une pénalité majeure sera infligée à tout joueur qui chargera le gardien alors que celui-ci se trouve à l'intérieur de sa zone. Le gardien n'est pas

considéré comme tout autre joueur même lorsqu'il n'est plus dans sa zone : si un joueur adverse le touche inutilement il doit écoper d'une pénalité mineure ou majeure pour interférence ou charge.

REGLE 44 – CHARGE AVEC LA CROSSE (*Cross Checking*) ET CINGLAGE (*Butt-Ending*)

- (a) Une pénalité mineure ou majeure devra être infligée à tout joueur qui charge un adversaire avec la crosse.
- (b) Une pénalité majeure sera infligée à tout joueur qui charge avec la crosse un gardien dans sa zone de but.
- (c) Une pénalité majeure sera infligée à tout joueur qui blesse un adversaire en chargeant avec la crosse.

NOTE : Un « cross check » définit une charge effectuée avec les deux mains sur la crosse alors que celle-ci ne touche pas le sol.

REGLE 45 – BLESSURE INTENTIONNELLE

- (a) Une pénalité de match sera infligée à tout joueur qui provoquera volontairement une blessure chez l'adversaire, de quelque façon que ce soit.
- (b) Le joueur ainsi pénalisé ne sera remplacé sur le terrain qu'après expiration des cinq premières minutes de la pénalité qui lui a été infligée.
- (c) Un rapport sera adressé au CIRILH .

REGLE 46 – RETARD DE JEU

- (a) Aucun joueur ni gardien ne doit retarder le jeu en lançant le palet en dehors de la surface de jeu.
L'arbitre infligera une pénalité mineure à tout joueur ou gardien qui agirait de la sorte.
- (b) Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur (y compris le gardien) qui retardera le jeu en déplaçant volontairement la cage. Si la cage est déplacée alors que les adversaires se trouvent en break ou lors d'une situation de but idéale, alors un tir de pénalité sera automatiquement accordé à l'équipe adverse.
- (c) Une pénalité de banc mineure sera infligée à toute équipe qui, après que l'arbitre eut demandé au capitaine ou à l'assistant d'aligner le nombre correct de joueur pour effectuer l'engagement, tarde à prendre position et cause un retard de jeu en continuant d'effectuer des changements.

REGLE 47 – COUP DE COUDE ET COUP DE GENOU (Elbowing & Kneeing)

- (a) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur qui utilisera ses coudes ou ses genoux pour commettre une faute sur l'adversaire.
- (b) Une pénalité majeure sera infligée à tout joueur qui blessera son adversaire en commettant une faute avec ses coudes ou genoux.

REGLE 48 – ENGAGEMENTS

- (a) Les joueurs positionnés pour l'engagement doivent se tenir face à leurs adversaires et à une distance de ceux-ci équivalente à la longueur d'une crosse approximativement, avec la palette de la crosse touchant complètement le sol.

Les crosses des deux joueurs qui se disputent l'engagement doivent avoir la palette qui touche le sol et être alignées. Tous les autres joueurs doivent se trouver à plus de 3 mètres des joueurs qui engagent, chaque joueur d'une équipe étant d'un côté du terrain face à chaque joueur de l'autre équipe.

NOTE : si, après avertissement de l'arbitre, un des joueurs à l'engagement tarde à se positionner face à son adversaire, l'arbitre devra le remplacer par un autre joueur sur le terrain. Si cet autre joueur tarde à prendre place, l'arbitre devra infliger une pénalité pour retard de jeu contre le ou les joueurs fautifs.

- (b) Pendant un engagement effectué à n'importe quel point de la surface, les joueurs n'ont pas le droit de toucher leurs adversaires, avec le corps ou avec les crosses, excepté après engagement pour s'approprier le palet. Pour la violation de cette règle, l'arbitre devra infliger une pénalité mineure aux joueurs fautifs.

NOTE : le « déroulement de l'engagement » commence lorsque l'arbitre désigne l'endroit de l'engagement et jette le palet.

- (c) Si un joueur devant participer à l'engagement tarde à prendre position, l'arbitre le remplacera par un coéquipier présent sur le terrain.
- (d) Une seconde violation de cette règle pendant le même engagement pourra être pénalisée par une pénalité mineure infligée au joueur qui aura commis la seconde infraction.
- (e) Lorsqu'une infraction aux règles est commise ou un arrêt de jeu provoqué par un joueur de l'équipe en attaque, l'engagement qui s'en suit sera effectué au point d'engagement central.

NOTE : ceci inclut le cas où un arrêt de jeu serait causé par un joueur de l'équipe en attaque qui tirerait le palet sur l'arrière du filet adverse sans aucune intervention de la défense.

- (f) Lorsqu'une infraction a été commise par des joueurs des deux côtés et un arrêt de jeu est provoqué, l'engagement qui s'en suit se fera à l'endroit où la faute a été commise ou à l'endroit où le jeu a été arrêté, à moins qu'une règle prévoit un autre point d'engagement.
- (g) Lorsque le jeu a été arrêté entre les points d'engagements et près du bout du terrain, l'engagement se fera au point d'engagement le plus proche du côté où la faute a eu lieu, à moins qu'une règle prévoit un autre point d'engagement.
- (h) Les joueurs doivent aligner leurs crosses sur la ligne pour l'engagement.
- (i) Lorsqu'un but est marqué illégalement par une déviation du palet par l'arbitre directement dans la cage, l'engagement qui s'en suit devra s'effectuer à l'un des deux points d'engagement de cette zone.
- (j) Lorsque le jeu est arrêté pour une raison non évoquée dans ces règles, le palet doit être remis en jeu là où il a été joué en dernier.
- (k) L'arbitre n'est pas tenu d'attendre les joueurs pour se rendre au point d'engagement. Il appartient aux joueurs de s'y rendre au plus vite. Si l'une des équipes est alignée alors que l'autre est en discussion, l'arbitre peut engager le jeu en jetant le palet.

NOTE : une fois que les deux équipes sont alignées pour l'engagement, le palet pourra être mis en jeu dans les cinq secondes.

REGLE 49 – TOMBER SUR LE PALET

- (a) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur, excepté le gardien, qui tombe délibérément sur le palet ou qui le bloque avec son corps.

NOTE : les défenseurs qui tomberaient à genoux pour bloquer un tir ne devront pas être pénalisés si le palet est tiré sur eux ou reste bloqué dans leur équipement ou leurs tenues, mais l'utilisation des mains pour rendre le palet injouable sera immédiatement pénalisée.

- (b) Une pénalité mineure devra être infligée à tout gardien qui (lorsque son corps est complètement à l'extérieur des limites de sa zone de but et le palet est derrière la ligne de but) tombe délibérément sur le palet ou le bloque sous son corps ou ses mains ou le bloque contre la balustrade.
- (c) Il est interdit à tout joueur, excepté le gardien, de tomber sur le palet ou de le bloquer avec le corps ou les mains lorsque celui-ci se trouve à l'intérieur de la zone du gardien. Pour la violation de cette règle, le jeu devra être immédiatement arrêté et un tir de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive, mais aucune autre pénalité ne sera ajoutée.

NOTE : cette règle devra être appliquée et le tir de pénalité accordé uniquement dans le cas où le palet se trouverait à l'intérieur de la zone du gardien quand le jeu est arrêté. Cependant, dans l'éventualité où le palet se trouve à l'extérieur de la zone, on devra appliquer la règle 49 (a) et infliger une pénalité mineure, sans accorder de tir de pénalité.

REGLE 50 – BAGARRE

- (a) Une pénalité majeure et une méconduite pour le match doivent être infligées à tout joueur qui engage une bagarre.

Une bagarre se définit comme une attaque à poings fermés contre un adversaire. Pousser, tirer ou empoigner son adversaire pendant le jeu sont des infractions à sanctionner mais ne constituent pas une bagarre.

- (b) Une pénalité mineure devra être infligée à tout joueur qui, ayant été frappé par un adversaire, réagit ou tente de réagir par un coup. Cependant l'arbitre peut infliger une pénalité majeure ou une double mineure si ce joueur continue l'altercation.

NOTE : L'arbitre dispose d'un large choix de pénalités qui peuvent être infligées en application de cette règle, ce qui est fait intentionnellement afin qu'il puisse différencier les divers degrés de responsabilité entre le ou les joueurs qui provoquent une bagarre et celui ou ceux qui persistent à l'alimenter. Cette distinction devrait être réellement appliquée.

NOTE : Les arbitres sont habilités à employer tous les moyens prévus par le règlement pour arrêter les bagarres et notamment l'application de la règle 38(c) , à moins que soient appliquée la règle des pénalités majeures simultanées.

- (c) Une pénalité de méconduite pour le match sera infligée à tout joueur qui s'impliquera dans une bagarre en dehors du terrain ou avec un autre joueur se trouvant à l'extérieur du terrain.
- (d) Une pénalité de méconduite pour le match devra être infligée à tout joueur ou gardien qui interviendra le premier dans une bagarre en cours.
- (e) Tout joueur qui écoperait d'une pénalité majeure pour bagarre sera suspendu pour le restant du match et également pour le match suivant de son équipe.

NOTE : Si l'équipe du joueur ainsi suspendu participait à des play-offs pour ce match, la sanction contre le joueur sera maintenue même si le match suivant de cette équipe se joue dans une autre division.

NOTE : L'équipe pénalisée devra placer un joueur en prison et rester en infériorité numérique pendant la durée de la pénalité majeure.

REGLE 51 – BUTS ET ASSISTANCES

- (a) On considérera qu'un but est marqué lorsque le palet, poussé par la crosse d'un joueur en attaque, passe entre les poteaux par-devant et en dessous de la transversale et traverse la ligne de but dessinée sur le sol qui relie les deux poteaux.
- (b) Un but sera considéré marqué si le palet est poussé dans la cage de n'importe quelle façon par un joueur de l'équipe qui est en défense (but

- contre son camp). Le but sera accordé au joueur de l'équipe qui attaque qui a touché le palet en dernier mais il ne sera pas attribué d'assistance.
- (c) Si un attaquant pousse le palet avec le patin et que celui-ci rebondit sur un joueur de l'équipe qui défend, sauf le gardien, et rentre dans la cage, alors le but sera accordé.
Le joueur qui a poussé le palet avec le pied aura l'attribution du but, mais on n'accordera aucune assistance.
- (d) Si un but est marqué par un attaquant en frappant le palet qui percute ensuite un de ses coéquipiers et rentre dans la cage, le but sera accordé. Le joueur qui a dévié le palet se verra attribuer le but. Le but ne devra pas être accordé si le palet a été délibérément poussé avec le patin ou jeté dans la cage par tout autre moyen que la crosse.
- (e) Si le but est marqué par une déviation de l'un des arbitres qui envoie le palet directement dans la cage, alors ce but ne sera pas validé.
- (f) Si un joueur propulse le palet légalement dans la zone du gardien de l'équipe adverse, ce palet devient jouable pour un autre attaquant, le but marqué sur cette action sera valable.
- (g) Tout but marqué d'une autre façon que celles couvertes par ces règles ne sera pas validé.
- (h) Le but sera accordé et attribué sur la feuille de match au joueur qui aura propulsé le palet dans la cage de l'équipe adverse.
- (i) Lorsqu'un joueur marque un but, on attribuera une assistance au joueur qui a effectué dans la zone offensive la passe qui a mené directement au but ; il sera également attribué une assistance au joueur qui est à l'origine (par une passe vers l'avant à un coéquipier en direction du but) d'une passe menant à un break.

REGLE 52 – MECONDUITE GRAVE

- (a) L'arbitre peut suspendre pour la durée du match et renvoyer au vestiaire tout joueur, dirigeant, entraîneur ou coach qui se rendra coupable d'une méconduite grave, quelle qu'en soit la nature.
- (b) Si un joueur ainsi suspendu prend part au jeu, il lui sera infligé une pénalité de méconduite pour le match il sera remplacé sur le terrain.
- (c) L'arbitre est habilité à décider pour toute violation et il devra établir un rapport au CIRILH pour des sanctions ultérieures éventuelles.
- (d) Si un joueur, dirigeant, entraîneur ou coach après avertissement de l'arbitre, persiste dans sa méconduite grave, il s'exposera à une suspension d'un an ou plus, à déterminer par le comité CIRILH .

REGLE 53 – MANIER LE PALET AVEC LES MAINS

- (a) Si un joueur autre que le gardien ferme intentionnellement ses mains sur le palet, le jeu devra être arrêté et une pénalité mineure sera infligée à ce joueur. Un gardien qui maintient le palet avec les mains pendant plus de trois secondes se verra infliger une pénalité mineure, s'il n'y a pas d'adversaires à proximité de lui.
- (b) Un gardien ne devra pas délibérément garder le palet de façon à provoquer un arrêt de jeu, selon l'appréciation de l'arbitre. Il ne devra pas non plus faire glisser le palet dans ses bottes ou au-dessus du filet ni empiler des obstacles à côté ou au-dessus du filet, qui pourraient servir à arrêter un but.

NOTE : l'objet de cette règle est le maintien du palet en mouvement continu et, de ce fait, toute action entreprise par le gardien qui provoquerait un arrêt de jeu qui ne soit pas nécessaire sera pénalisée sans avertissement préalable.

- (c) Une pénalité mineure sera infligée au gardien pour l'infraction à cette règle.

NOTE : si le palet jeté vers l'avant par le gardien est récupéré par un adversaire, alors l'arbitre laissera l'action s'achever. Le jeu sera arrêté et un engagement effectué si le gardien effectue une passe vers l'avant avec ses mains.

- (d) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur, excepté le gardien, qui, pendant le jeu, ramassera le palet au sol avec ses mains. Si un joueur autre que le gardien enlève le palet du sol avec ses mains à l'intérieur de la zone du gardien pendant que le jeu est en cours, l'arbitre devra immédiatement arrêter le jeu et accorder un tir de pénalité à l'équipe non fautive.

- (e) Il est autorisé que les joueurs puissent arrêter ou frapper le palet en l'air avec la main ouverte ou le frapper vers le sol avec la main ouverte sans que le jeu soit arrêté, sauf si le palet est délibérément dirigé vers un coéquipier qui le jouera à son tour : dans ce cas le jeu sera arrêté et on effectuera un engagement à l'endroit où la faute a eu lieu.

*NOTE : l'objet de cette règle est le maintien en mouvement du palet et de ce fait le jeu ne devra être arrêté que si l'arbitre a la conviction que le palet a été **intentionnellement** dirigé vers le coéquipier.*

Le palet ne doit en aucun cas être frappé avec la main directement dans la cage, mais un but devra être accordé si le palet a été régulièrement frappé avec la main et qu'il est ensuite dévié dans le but par un défenseur adverse excepté le gardien.

REGLE 54 – CROSSES HAUTES

- (a) Il est interdit aux joueurs de transporter la crosse au dessus de la hauteur de la taille. A la discrétion de l'arbitre, une pénalité mineure pourra être infligée à tout joueur qui touche ou tente d'intimider un adversaire en tenant la palette de sa crosse au-dessus de la ceinture de celui-ci. Si une blessure devait résulter de cette attitude, le joueur fautif se verra infliger une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match. Lorsqu'un joueur frappe le palet avec sa crosse à une hauteur au-dessus de la ceinture et qu'il se trouve à proximité d'un autre joueur, ce joueur sera pénalisé pour crosse haute par une pénalité mineure.
- (b) Lorsqu'un joueur lève la crosse au-dessus de son épaule et risque de blesser un adversaire à la tête ou au visage, l'arbitre devra infliger à ce joueur une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match.
- (c) Un but marqué par un joueur dont la crosse est à une hauteur au-dessus de la transversale de la cage ne devra pas être accordé, sauf si ce joueur est un défenseur de l'équipe qui encaisse le but.
- (d) Il est interdit de frapper le palet avec la crosse au-dessus de la taille et lorsque cela se produit l'arbitre doit siffler pour arrêter le jeu et effectuer un engagement au point d'engagement le plus proche de l'endroit où la faute a eu lieu, sauf dans ces cas :
1. Un joueur en défense frappe le palet vers un adversaire et dans ce cas le jeu doit continuer.
 2. Un joueur de l'équipe en défense frappe le palet directement dans sa propre cage et dans ce cas le but doit être accordé.
- (e) Lorsque l'une des équipes se trouve en infériorité numérique et l'un des joueurs de l'équipe en supériorité numérique cause un arrêt de jeu en frappant le palet avec la crosse au-dessus de la taille, l'engagement qui s'en suit devra être effectué à l'un des points d'engagement adjacents à la cage de l'équipe qui a causé l'arrêt de jeu.
- (f) Si un joueur fait tourner la palette de sa crosse au-dessus de son épaule à côté d'un adversaire et ceci de manière à intimider ou tenter de provoquer une blessure, ceci lui valait une pénalité majeure. Si une blessure devait être causée dans ces circonstances, le joueur fautif écoperait d'une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match. Au début et à la fin d'un tir, la palette de la crosse peut se trouver au-dessus de la hauteur de l'épaule.
- EXCEPTION : On ne devrait pas infliger de pénalité au joueur qui passera sa crosse d'une main à l'autre au-dessus de sa tête ; ce joueur peut jouer le palet, sauf s'il met un autre joueur en danger.

NOTE : On ne devra pas siffler une faute pour crosse haute s'il n'y a pas de contact avec un adversaire, sauf si celui-ci est assez près pour justifier la nécessité de la pénalité.

REGLE 55 – RETENIR (*Holding*)

- (a) Une pénalité mineure devra être infligée à tout joueur qui retiendra un adversaire avec les mains, les jambes, les pieds ou la crosse ou de toute autre façon.
- (b) Une pénalité majeure sera infligée au joueur qui, par le fait de retenir son adversaire, lui causera une blessure.

REGLE 56 – AGRIPPER (*Hooking*)

- (a) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur qui empêche ou tente d'empêcher la progression d'un adversaire en l'accrochant avec sa crosse.
- (b) Une pénalité majeure sera infligée à tout joueur qui, par le fait de crocheter son adversaire avec la crosse, lui causera une blessure.

NOTE : lorsqu'un joueur accroche un adversaire de telle manière que le contact est uniquement de « crosse à crosse », cette action ne relève ni d'un retenir ni d'un agripper. Un joueur peut rabattre sa crosse sur celle de l'adversaire.

REGLE 57 – OBSTRUCTION (*Interférence*)

- (a) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur qui interfère ou empêche la progression d'un adversaire qui n'est pas en possession du palet, ou qui fera délibérément tomber la crosse des mains d'un adversaire, ou qui empêchera un joueur qui a perdu sa crosse de la récupérer ou qui frappera ou shootera une crosse abandonnée ou cassée, ou un palet injouable ou tout autre débris vers un adversaire porteur du palet de façon à le déconcentrer.

NOTE : le dernier joueur à avoir touché le palet, excepté le gardien, est considéré comme le porteur du palet. Dans l'interprétation de cette règle, l'arbitre doit être sûr du joueur qui crée l'interférence. Souvent c'est l'action et le mouvement du joueur qui attaque qui crée l'interférence, dans la mesure où les défenseurs ont le droit de se « tenir en garde » et de « filer » les attaquants adverses.

- (b) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur qui, du banc de joueurs ou de la prison, ira interférer avec sa crosse ou son corps avec le palet ou avec un adversaire sur le terrain pendant la progression du jeu.

- (c) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur qui, avec sa crosse ou son corps, ira interférer ou empêchera les mouvements du gardien par un contact physique pendant que celui-ci se trouve dans la zone du gardien, sauf si le palet est déjà dans cette zone.
- (d) A moins que le palet ne soit dans la zone du gardien, un joueur de l'équipe en attaque non en possession du palet ne doit pas se tenir dans cette zone ou sur la ligne de but ou tenir sa crosse dans la zone de but ; si le palet entre dans la cage pendant que l'une de ses conditions est atteinte, alors le but ne sera pas validé et l'engagement suivant devra s'effectuer à l'un des points d'engagement de la zone d'attaque de l'équipe fautive.
- (e) Si un joueur de l'équipe en attaque subit une interférence physique par un adversaire qui l'entraîne à entrer dans la zone du gardien, alors que le palet entre dans la cage, le but sera accordé.
- (f) Si, alors que le gardien a été retiré du terrain, un membre (joueur, coach ou entraîneur) de son équipe interfère avec la progression du palet ou d'un adversaire, avec la crosse ou le corps ou un objet, l'arbitre devra immédiatement accorder un but à l'équipe non fautive.

NOTE : Une pénalité pour interférence devra être infligée à chaque fois qu'un adversaire provoque un contact inutile avec le porteur du palet.

NOTE : l'attention des arbitres est particulièrement attirée sur trois types d'interférence qui devraient être pénalisés :

- 1) *Lorsque l'équipe en défense maintient la possession du palet dans sa moitié de terrain et les autres joueurs de cette équipe causent une interférence en formant un écran protecteur autour du porteur du palet.*
- 2) *Lorsqu'un joueur à l'engagement fait obstruction à son opposé après l'engagement lorsque celui-ci n'est pas en possession du palet.*
- 3) *Lorsque le porteur du palet fait une passe et poursuit sa course de manière à rentrer en contact physiquement avec un adversaire.*

NOTE : Tous les joueurs, attaquants ou défenseurs, peuvent tenter d'occuper une position devant chaque cage. Les contacts accidentels qui se produisent pendant ces actions ne doivent pas être considérées comme interférence ou dureté excessive. Cependant, si un joueur percute un adversaire ou le charge, l'arbitre, à sa discrétion, peut asséner une pénalité mineure pour interférence, charge ou dureté excessive.

REGLE 58 – OBSTRUCTION PAR DES SPECTATEURS

- (a) Si un joueur devait être aidé ou retenu par un spectateur, l'arbitre devra siffler et arrêter le jeu, sauf si l'équipe du joueur qui a subi l'interférence est en possession du palet à ce moment là, auquel cas l'arbitre laissera

l'action se terminer avant de siffler et l'engagement suivant aura lieu au point le plus proche de celui où le jeu a été arrêté.

NOTE : dans le cas où un joueur serait impliqué dans une altercation avec un spectateur, l'arbitre ne devra pas lui infliger de pénalité, mais établir un rapport au Comité pour d'éventuelles sanctions.

- (b) Dans le cas où des objets seraient jetés sur le terrain, ce qui gêne le déroulement du jeu, l'arbitre devra siffler pour arrêter le jeu et effectuer l'engagement suivant au point le plus proche à celui où le jeu a été arrêté.

REGLE 59 – CHARGE PAR L'ARRIERE

- (a) Une pénalité majeure assortie d'une pénalité de méconduite pour le match sera infligée à tout joueur qui, de façon intentionnelle, pousse, charge avec son corps ou frappe un adversaire par l'arrière, n'importe où sur la surface de jeu.
- (b) Lorsqu'un joueur subit une agression par crosse haute, ou une charge avec le corps ou la crosse, ou qu'il est chargé ou frappé par l'arrière et projeté contre la balustrade ou dans la cage de telle façon qu'il ne peut pas se défendre, le joueur fautif écoperera d'une pénalité de match.

NOTE : les arbitres reçoivent pour consigne de ne pas remplacer cette pénalité par d'autres lorsqu'un joueur est chargé par l'arrière de n'importe quelle façon. Cette règle doit être appliquée de manière très stricte.

REGLE 60 – COUP DE PIED AU PALET (Kicking the puck)

- (a) Frapper le palet avec le pied est permis dans toute la surface de jeu, mais il est interdit de marquer un but par un coup de pied, sauf si le palet ainsi frappé est ensuite dévié dans la cage par un joueur de l'équipe qui défend, excepté le gardien.

REGLE 61 – ABANDON DU BANC (des joueurs ou des pénalités).

- (a) Aucun joueur n'a le droit de quitter le banc des joueurs à aucun moment pour participer à une altercation, mais les substitutions sont autorisées à condition que le joueur ainsi remplacé ne participe pas à l'altercation. Ainsi, il est interdit à tout joueur sur le banc ou à côté de celui-ci (pas sur le terrain) de rentrer dans une altercation avec un adversaire qui est sur le terrain.
- (b) Une pénalité de méconduite sera infligée à tout joueur qui violera cette règle et l'arbitre devra rédiger un rapport au CIRILH, qui est habilité à prendre d'ultérieures mesures disciplinaires.

- (c) Excepté à la fin de chaque période et à l'expiration de son temps de pénalité, aucun joueur ne peut quitter le banc des pénalités.
- (d) Un joueur pénalisé qui quitterait la prison avant l'expiration de son temps de pénalité, que le jeu soit arrêté ou pas, mais sans rentrer dans une altercation, écoperait d'une pénalité mineure, qu'il devra escompter après avoir terminé son précédent temps de pénalité inachevé.
- (e) Tout joueur pénalisé qui quitterait la prison pendant un arrêt de jeu et qui participerait à une altercation, se verra infliger une pénalité mineure additionnelle et une pénalité de méconduite de dix minutes, à escompter après avoir achevé son précédent temps de pénalité.
- (f) Si un joueur quitte la prison avant l'expiration de son temps de pénalité, le chronométreur des pénalités doit noter le temps et le signaler à l'arbitre qui arrêtera immédiatement le jeu.
- (g) Dans le cas où un joueur retournerait sur le terrain avant le temps d'expiration de sa pénalité à cause d'une erreur commise par le chronométreur, ce joueur n'aura pas de pénalité mineure additionnelle, mais devra achever son temps de pénalité.
- (h) Si un joueur de l'équipe en attaque est en possession du palet et qu'il n'y a pas d'opposants entre lui et le gardien adverse, et que ce joueur est gêné dans son action par un adversaire rentré illégalement sur le terrain, alors l'arbitre doit accorder un tir de pénalité en faveur de l'équipe lésée.
- (i) Si le gardien d'une équipe a été sorti du terrain et qu'un attaquant adverse, sans autres opposants entre lui et la cage, est gêné par une crosse ou tout autre objet jeté sur le terrain par un adversaire ou qu'il subit une agression par l'arrière, qui l'empêche d'effectuer un tir direct dans la cage vide, alors un but sera automatiquement accordé contre l'équipe fautive.
Si le gardien d'une équipe a été retiré du jeu et qu'un adversaire qui se dirige vers la cage vide subit une interférence par un joueur qui est rentré illégalement sur le terrain, l'arbitre accordera immédiatement un but en faveur de l'équipe non fautive.
- (j) Tout coach, entraîneur ou dirigeant qui rentre sur la surface après le début du jeu sans permission sera automatiquement suspendu pour le match.
- (k) Si un joueur pénalisé rentre sur le terrain avant l'expiration de son temps de pénalité, par sa faute ou par celle du chronométreur, et qu'un but est marqué par son équipe au moment où il se trouve sur le terrain sans y avoir droit, ce but sera annulé et toutes les pénalités imposées aux deux équipes devront être effectuées normalement.
- (l) Si un joueur rentre illégalement en jeu de son banc des joueurs et qu'un but est marqué par son équipe pendant qu'il se trouvait sur le terrain, ce but sera annulé, mais toutes les pénalités infligées aux deux équipes seront effectuées normalement.

REGLE 62 – AGRESSIONS PHYSIQUES AUX OFFICIELS

- (a) Tout joueur qui touche ou retient un arbitre, ou tout autre officiel de match, avec ses mains ou sa crosse, ou qui le fait trébucher ou le charge avec le corps, se verra automatiquement infliger une pénalité de méconduite de dix minutes pour une première faute de ce type, et une pénalité de méconduite pour le match pour une deuxième faute de ce genre dans le même match. Selon la nature des incidents, on pourra infliger également une pénalité de match. Le joueur ainsi suspendu pourra être remplacé.
- (b) Tout joueur qui empoigne ou frappe un arbitre recevra une pénalité de match et sera automatiquement suspendu pour le restant du tournoi.
- (c) Tout dirigeant, entraîneur ou coach qui frappe ou empoigne un arbitre sera automatiquement suspendu pour le match, renvoyé au vestiaire et des sanctions disciplinaires seront prises à son encontre par le CIRILH .

REGLE 63 – LANGAGE OU GESTES OBSCENES OU PROFANES

- (a) Les joueurs ne devront utiliser un langage ou des gestes obscènes ou profanes sur le terrain et autour de celui-ci. Pour l'infraction de cette règle il convient d'infliger une pénalité de méconduite, sauf si cette infraction se produit à proximité du banc des joueurs, auquel cas il faut imposer une pénalité de banc mineure.
- (b) Les dirigeants, coaches ou entraîneurs ne doivent en aucun cas utiliser un langage ou des gestes obscènes à n'importe quel endroit du terrain. Pour l'infraction de cette règle, il sera infligé une pénalité de banc mineure.

NOTE : il appartient aux officiels du match de dresser un rapport avec les détails précis de langage ou gestes obscènes utilisés par tout joueur, dirigeant ou même officiel et de l'envoyer au comité CIRILH qui l'examinera en vue d'éventuelles sanctions disciplinaires.

REGLE 64 – PALET SORTI DU TERRAIN OU INJOUABLE

- (a) Lorsque le palet sort de l'aire de jeu par les extrémités du terrain ou les côtés ou percute un obstacle au-dessus de la surface de jeu autre que les balustrades, les vitres ou les grillages, il devra être engagé du point où il a été frappé ou dévié, sauf autres cas prévus expressément par ces règles.
- (b) Lorsque le palet se coince dans les filets à l'extérieur des cages et devient de ce fait injouable ou est gelé intentionnellement entre deux adversaires ou de toute autre façon, alors l'arbitre devra siffler et effectuer un engagement qui aura lieu sur l'un des points adjacents sauf si, selon l'arbitre, l'arrêt de jeu a été causé par un joueur de l'équipe en

attaque, dans ce cas l'engagement sera effectué sur l'un des points proches du but de l'équipe du joueur fautif ou sur le point d'engagement central.

NOTE : cela inclut l'arrêt de jeu causé par un joueur de l'équipe en attaque qui enverrait le palet dans l'arrière du filet de la cage adverse sans aucune intervention d'un joueur de l'équipe en défense.

Les joueurs des équipes, en attaque ou en défense, peuvent eux même sortir le palet des filets. Le palet ne doit pas rester coincé plus de trois secondes. Après ces 3 secondes le jeu sera arrêté et un engagement effectué sur le point d'engagement de défense ou, si l'arrêt de jeu a été causé par l'équipe en attaque, sur le point d'engagement central.

- (c) Une pénalité mineure sera infligée à tout gardien qui enverra volontairement le palet dans les filets externes pour occasionner un arrêt de jeu.
- (d) Si le palet devait retomber sur le bord des balustrades et rester dessus, il devra être considéré « en jeu » et pourra être régulièrement joué avec les mains ou la crosse.

REGLE 65 – MAINTIEN EN MOUVEMENT DU PALET

- (a) Le palet doit être maintenu en mouvement à tout moment.
- (b) A l'exception de pouvoir emmener le palet derrière sa propre cage une fois, une équipe qui est dans sa zone de défense et qui est en possession du palet doit toujours avancer vers la cage opposée, excepté lorsqu'elle en est empêchée par les adversaires ou si l'équipe en possession du palet est en infériorité numérique.
Pour une première infraction à cette règle l'arbitre arrêtera le jeu et effectuera un engagement au point le plus proche du but de l'équipe qui a causé l'arrêt et devra informer le capitaine ou assistant de l'équipe fautive de la raison de cet engagement. Pour une deuxième infraction à cette règle par un joueur de la même équipe et dans la même période, une pénalité mineure sera infligée au joueur qui a commis l'infraction.
- (c) Une pénalité mineure sera également infligée à tout joueur qui retient délibérément le palet contre la balustrade de n'importe quelle façon, sauf s'il est lui-même coincé par un adversaire.
- (d) Pour l'infraction à cette règle l'engagement suivant l'arrêt de jeu devra s'effectuer au point le plus proche du but de l'équipe fautive.

REGLE 66 – PALET HORS DE VUE ET PALET ILLEGAL

- (a) Si une mêlée devait avoir lieu ou un joueur tomber sur le palet et que celui-ci se trouve hors de la vue de l'arbitre, l'arbitre devra immédiatement siffler et arrêter le jeu. Il y aura un engagement au point le plus proche.

- (b) Si à un moment, pendant que le jeu est en cours, un palet autre que celui du match apparaît sur la surface, le jeu ne devra pas être arrêté mais devra continuer avec le palet officiel jusqu'à ce que l'action s'achève par le changement de possession du palet. Si l'arbitre estime que le palet illégal interfère dans le jeu, il provoquera un arrêt de jeu immédiat.

REGLE 67 – REFUS DE COMMENCER LE JEU ET FORFAIT

- (a) Si les deux équipes sont sur le terrain et l'une refuse, quelle qu'en soit la raison, de jouer lorsque l'arbitre en donne l'ordre, alors celui-ci devra donner un avertissement au capitaine ou à l'assistant de l'équipe et accorder quinze secondes pour commencer ou reprendre le jeu. Si ce délai écoulé l'équipe refuse toujours de jouer, l'arbitre infligera une pénalité mineure à un joueur de l'équipe fautive, désigné par le dirigeant ou coach par l'intermédiaire du capitaine. Si ce même incident devait se reproduire, l'arbitre n'aurait d'autre alternative que de déclarer le match perdu par forfait au dépend de l'équipe fautive et de porter l'affaire devant la commission du CIRILH pour d'éventuelles sanctions.
- (b) Si une équipe, après que l'arbitre le lui a ordonné par l'intermédiaire du coach ou dirigeant, ne se présente pas sur le terrain pour démarrer le jeu dans les cinq minutes qui suivent, elle sera déclarée forfait et l'affaire portée devant le Comité CIRILH pour d'éventuelles sanctions.
- (c) Un match peut être déclaré forfait pour les raisons suivantes :
1. Au début du match (l'arbitre siffle pour engager le palet) une équipe n'aligne pas sur le terrain quatre joueurs de champ et un gardien en tenue complète et réglementaire.
 2. Par la demande écrite présentée par le capitaine et acceptée par l'organisation, déclarant que l'équipe ne sera pas en mesure de disputer la rencontre. Dans ce cas l'équipe adverse n'aura pas l'obligation de s'équiper et se présenter pour la rencontre, car la victoire lui sera accordée de toute façon.
 3. Pour raison de blessures ou maladies, une équipe pendant un match ne peut plus aligner (lorsqu'elle est au maximum) quatre joueurs et un gardien pour poursuivre la rencontre.
- (d) Dans l'éventualité d'un forfait, on devra attribuer les statistiques de classement suivantes :
1. L'équipe forfait se verra attribuer 0 point (une défaite) pour ce match. Les adversaires auront 2 points (une victoire) pour le match. Le résultat du match sera enregistré comme 1 à 0.
 2. Le capitaine de l'équipe victorieuse se verra attribuer un but (il ne pourra être remplacé par un autre joueur). Il n'y aura pas d'attribution d'assistances.

3. Les gardiens des deux équipes ne se verront pas attribuer ni de buts encaissés ni de tirs arrêtés.
- (e) Une équipe peut être forfait pour un match sur la durée d'un tournoi sans que cela affecte sa participation au tournoi. Si par contre la même équipe cumule un deuxième forfait dans le même tournoi, alors elle sera disqualifiée pour tous les matchs restants du tournoi.
- (f) Dans l'éventualité de l'exclusion d'une équipe du tournoi (par deux matchs forfait), les changements statistiques suivants auront lieu :
 1. Tous les résultats de l'équipe exclue et les statistiques des joueurs doivent être retirés des classements. Cela inclut tous les points de l'équipe, les buts marqués, les assistances, les arrêts, les buts encaissés, les minutes de pénalité et toutes les statistiques concernant cette équipe.
 2. Toutes les équipes qui ont déjà rencontré l'équipe forfait doivent avoir, le résultat et les statistiques qui concernent cette rencontre, effacés, comme si le match n'avait pas eu lieu.

NOTE : le fait d'effacer toutes les minutes de pénalités imposées à l'équipe forfait n'annulera en aucun cas que les mesures disciplinaires encourues et décidées par le comité ou l'organisation pour les pénalités majeures, de méconduites pour le match, les diverses dix minutes ou les pénalités de match dont auraient fait l'objet les joueurs de l'équipe forfait.

NOTE : le comité CIRILH donnera les instructions relatives aux rapports etc. d'un match forfait.

REGLE 68 – SLASHING

- (a) Une pénalité mineure ou majeure (à la discrétion de l'arbitre) sera infligée à tout joueur qui empêche ou tente d'empêcher la progression d'un adversaire en l'attaquant avec sa crosse. Tout contact de la crosse avec le corps intenté par le joueur poursuivant sera considéré comme « slashing ». Peu importe le degré de dureté du contact de la crosse sur le corps, il sera infligé une pénalité mineure à tout joueur qui effectuera une faute par slashing.
- (b) Une pénalité majeure sera infligée à tout joueur qui provoquera une blessure à un adversaire par un slashing. Lorsqu'une pénalité majeure est imposée sous cette règle pour une faute ayant causé une blessure à la tête ou au visage de l'adversaire, on devra automatiquement infliger une pénalité de match.

NOTE : les arbitres doivent pénaliser pour « slashing » tout joueur qui balancera sa crosse sur un adversaire (qu'il soit ou pas à sa portée) sans forcément le frapper ou qui, avec le prétexte de frapper le palet, armera violemment son tir avec l'intention d'intimider son adversaire.

- (c) Un joueur qui frappera avec sa crosse un adversaire au cours d'une altercation se verra infliger une pénalité de match par l'arbitre. Ceci est

considéré comme une tentative de blessure délibérée et devra être traité comme tel en accord avec la règle 40.

- (d) Tout joueur qui n'est pas en possession du palet ne doit en aucun cas toucher le gardien avec sa crosse ou il sera pénalisé pour slashing.

NOTE : l'arbitre devra imposer la pénalité appropriée prévue dans les autres sections de cette règle et de plus faire rapidement un rapport au comité CIRILH pour toute infraction à cette règle sous cette section.

REGLE 69 – PIQUER AVEC LA CROSSE (SPEARING)

- (a) Une double pénalité mineure devra être infligée à tout joueur qui pique ou tente de piquer un adversaire avec la crosse.

NOTE : « tenter de piquer » inclut tous les cas dans lesquels on fait le geste de piquer, sans tenir compte du fait qu'il y a ou pas un contact physique avec l'adversaire.

- (b) Une pénalité de match devra être infligée à tout joueur qui blessera un adversaire en le piquant avec la crosse. Ce cas doit être traité comme une tentative de blessure délibérée régie par la règle 45.

NOTE : pour « spearing » on entend le fait de porter un coup à un adversaire avec la pointe du bout de la crosse, alors que celle-ci est tenue avec une main ou avec les deux mains.

REGLE 70 – DEBUT DE MATCH ET PERIODES

- (a) Le match devra commencer à l'heure prévue au programme par un engagement au point central du terrain et doit reprendre de la même façon au début de chaque période.

Il ne sera admis aucun retard pour raisons de cérémonie, exhibition, démonstration ou présentation sans autorisation préalable de l'organisateur.

- (b) Les équipes qui jouent à domicile doivent avoir le choix de la cage à défendre au début du match. Lorsque les deux bancs des joueurs se trouvent du même côté du terrain, l'équipe locale devra commencer le match par le banc le plus éloigné de la cage qu'elle aura choisi pour débiter la rencontre. Les équipes ne devront pas changer de banc lors de la nouvelle période.

- (d) Pendant l'échauffement qui précède le début de chaque période, chaque équipe devra limiter ses activités exclusivement de son côté du terrain.

NOTE : Tous les joueurs doivent être équipés et prêts à jouer UNE HEURE avant l'horaire prévu pour le match, ou la rencontre sera forfait.

Tous les joueurs doivent être entièrement équipés en rentrant sur le terrain pour l'échauffement.

REGLE 71 – JETER LA CROSSE

- (a) Lorsqu'un joueur de l'équipe en défense, y compris le gardien, lance sa crosse ou une partie de celle-ci ou tout autre objet vers le palet dans sa zone de défense, l'arbitre devra laisser l'action se terminer et, si aucun but n'a été marqué, il devra accorder un tir de pénalité à l'équipe non fautive ; le tir sera effectué par le joueur désigné par l'arbitre comme étant celui qui a subi la faute. Cependant, si la cage n'est pas gardée, que l'attaquant n'a pas d'autres adversaires à passer et qu'il a une occasion franche de tirer dans la cage vide, alors un but sera automatiquement accordé à l'équipe en attaque.
- (b) Une pénalité majeure devra être infligée à tout joueur qui jette sa crosse, une partie de celle-ci ou tout autre objet, à n'importe quel endroit du terrain. Cette pénalité ne sera pas infligée si la faute a été de nature à être sanctionnée par un tir de pénalité ou par un but accordé directement à l'équipe non fautive.

NOTE : Lorsqu'un joueur écarte un bout de crosse cassée du terrain de jeu en le poussant vers les côtés (et non par-dessus les balustrades) de façon à ce qu'il n'interfère pas avec le jeu ou avec un adversaire, il ne devra écoper d'aucune pénalité pour cette action.

L'arbitre devra rapidement informer le comité CIRILH en vue de sanctions disciplinaires de tout cas où une crosse ou partie de celle-ci a été jetée à l'extérieur de terrain.

REGLE 72 – TEMPS DE JEU ET TEMPS MORTS

- (a) Le match devra se disputer en deux périodes de 20 minutes avec un intervalle de 5 minutes entre les deux, après laquelle les équipes doivent changer de camp. Pour les matchs dans lesquels un résultat d'égalité n'est pas admis, à la fin du temps réglementaire, il sera accordé une pause de 3 minutes et les équipes commenceront ensuite une période en mort subite. Si aucune équipe n'a marqué au bout de 10 (dix) minutes, il sera accordé une pause de 3 minutes et ensuite commencera une autre période de 10 minutes. Cela continuera jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
- (b) Toute période supplémentaire sera considérée comme faisant partie du match et les pénalités non expirées devront rester actives.
- (c) Un temps mort peut être demandé uniquement par le joueur en possession du palet ou le capitaine ou l'assistant, une fois que l'arbitre a sifflé un arrêt de jeu. On devra ensuite reprendre le jeu par un engagement.
- (d) Il est accordé à chaque équipe un temps mort d'une minute par période. L'arbitre peut également décider d'un temps mort à tout moment du match.

- (e) Lorsqu'il y a un temps mort les équipes doivent retourner sur le banc des joueurs.
- (f) Il n'y aura pas de temps morts pendant des prolongations ou en mort subite.
- (g) Toute infraction à cette règle se traduira par une pénalité mineure de 2 minutes.

REGLE 73 – MATCHS NULS

- (a) Si à la fin d'un match le score est à égalité, le match sera appelé « match nul ». Les deux équipes se verront attribuer 1 point chacune au classement, excepté pour les matchs où un vainqueur est nécessaire où on appliquera la règle 73 (b).
- (b) Pour les matchs où un vainqueur est nécessaire (huitième de finale, quart de finale, demi finale et finale et tous les matchs de compétition à élimination directe), à la fin du temps réglementaire on procédera de la façon suivante : il sera accordé aux deux équipes un temps de repos de 3 minutes et ensuite commencera une prolongation en mort subite pour laquelle il sera annoncé que la première équipe qui marquera sera déclarée gagnante. Si aucune équipe ne marque au bout de dix minutes, il y aura à nouveau une pause de 3 minutes, un changement de côté et une nouvelle prolongation de 10 minutes en mort subite. On poursuivra de cette manière jusqu'à ce qu'une équipe marque et remporte ainsi la victoire.
- (c) Dans certaines circonstances déterminées par le comité CIRILH ou l'organisateur, lorsqu'il n'y pas de temps disponible pour effectuer des prolongations, des séries de tirs au but peuvent être utilisées pour départager les équipes. La série de tirs au but se déroulera avec quatre tireurs par équipe qui s'alterneront et effectueront le tir en conformité avec la procédure décrite par la règle 28.
 Les capitaines d'équipe procéderont à un « pile ou face » avant le début des tirs pour déterminer quelle équipe commencera la séquence alternée. Chaque gardien devra défendre sa cage et on ne devra pas utiliser une seule des deux cages.
 Le plus grand nombre de buts marqués sur les quatre tirs déterminera la victoire d'une équipe sur l'autre.
 Si après une première série l'égalité persiste, on procédera à une autre série, cette fois-ci en mort subite, avec le même nombre de tirs accordé à chaque équipe. Aucun joueur d'une même équipe ne devra tirer une deuxième fois tant que tous les autres joueurs de cette équipe inscrits sur la feuille de match (à l'exception du gardien) n'aient tiré une fois.

REGLE 74 – FAIRE TREBUCHER (*Tripping*)

- (a) Une pénalité mineure sera infligée à tout joueur qui placera sa crosse, ou son genou, pied, bras, main ou coude de manière à faire trébucher ou tomber un adversaire.

NOTE : si l'arbitre estime qu'un joueur est incontestablement en train d'essayer de récupérer le palet et qu'en gagnant possession de celui-ci il fait trébucher son adversaire, alors il ne devra pas être pénalisé.

- (b) Lorsqu'un joueur qui a le contrôle du palet se trouve dans la zone d'attaque, qu'il n'a pas d'autre adversaire à passer que le gardien de but et qu'on le fait trébucher ou qu'il soit victime d'une faute par l'arrière le privant d'une occasion franche de marquer un but, alors on devra accorder un tir de pénalité à l'équipe non fautive. Néanmoins l'arbitre ne devra pas arrêter le jeu tant que l'équipe en attaque n'a pas perdu la possession du palet en faveur de l'équipe qui défend.

NOTE : l'intention de cette règle est de restituer au joueur victime d'une faute, une occasion de but, qu'il a perdu en raison d'une faute par l'arrière, lorsque cette faute est commise dans la zone d'attaque.

« Contrôle du palet » signifie l'action par le joueur de pousser le palet avec la crosse. Si, pendant qu'il est ainsi poussé, le palet est touché par un autre joueur ou son équipement ou percute le gardien ou alors s'en va librement, ce joueur ne devra plus être considéré comme ayant le contrôle du palet.

- (c) Si, alors que le gardien d'une équipe a été sorti du terrain, un joueur qui a le contrôle du palet et pas d'autres adversaires entre lui et la cage vide subit une faute par faire trébucher le privant ainsi d'une occasion franche de marquer un but, l'arbitre devra arrêter le jeu et accorder un but à l'équipe non fautive.

REGLE 75 – DURETE EXCESSIVE

- (a) A la discrétion de l'arbitre, une pénalité mineure peut être infligée à tout joueur qui ferait preuve d'une dureté excessive et inutile.
- (b) Une pénalité majeure peut être infligée lorsque la dureté excessive provoque une blessure à un adversaire.

NOTE : ceci ne signifie pas qu'il ne doit pas y avoir de contact physique entre deux joueurs qui se disputent le palet. L'action de déposséder l'adversaire du palet ou de heurter son casque PENDANT QU'ON ESSAYE DE JOUER LE PALET ne devra pas être considéré comme dureté excessive.

Toutefois, ceci n'inclut pas le cas d'un joueur qui n'est PAS en possession du palet et qui se jette sur un adversaire pour tenter de lui prendre.

NOTE : Les pénalités pour dureté excessive devront être infligées dans tous les cas où un adversaire provoque un contact physique inutile avec le joueur qui est en possession du palet.

INDEX DES PENALITES

Attitude incorrecte envers les officiels	Règle 38
Ajustement de l'équipement	Règle 39
Tentative de blessure	Règle 40
Charge contre la balustrade	Règle 41
Crosse cassée	Règle 42
Charge	Règle 43
Charge par l'arrière	Règle 59
Charge avec la crosse	Règle 44
Blessure volontaire	Règle 45
Retard de jeu	Règle 46
Coup de coude	Règle 47
Engagement	Règle 48
Tomber sur le palet	Règle 49
Bagarre	Règle 50
Equipement du gardien	Règle 17
Pénalités contre le gardien	Règle 29
Méconduite grave	Règle 52
Manier le palet avec les mains	Règle 53
Crosse haute	Règle 54
Retenir	Règle 55
Accrocher	Règle 56
Substitution illégale	Règle 61
Changement de joueurs	Règle 13
Interférence ou obstruction	Règle 57
Interférence des spectateurs	Règle 58
Coup de pied au palet	Règle 60
Coup de genoux	Règle 47
Quitter le banc	Règle 61
Agression physique d'un officiel	Règle 62
Langage obscène	Règle 63
Palet en mouvement	Règle 65
Refus de jouer	Règle 67
Slashing	Règle 68
Piquer avec la crosse et cinglage	Règle 69
Jeter la crosse	Règle 71
Faire trébucher	Règle 74
Dureté excessive	Règle 75
Palet injouable	Règle 64

INDEX DE REFERENCE POUR LES PENALITES

<u>MINEURE 2 MINUTES</u>	Règle N°
Attitude incorrecte envers les officiels	38
Ajustement de l'équipement	39
Charge contre la balustrade	41
Crosse cassée	42
Cinglage	69
Charge	43
Charge avec la crosse	44
Equipement dangereux	19
Retard de jeu	46
Coup de coude	47
Engagement	48
Tomber sur le palet	49
Bagarre	50
Equipement du gardien	71
Pénalités au gardien	29
Manier le palet avec les mains	53
Crosse haute	54
Accrocher	56
Retenir	55
Substitution illégale	13 et 61 (h)
Obstruction	57
Coup de genoux	47
Slashing	68
Crosses	15
Faire trébucher	74
Dureté excessive	75
<u>DOUBLE MINEURE</u>	<u>REGLE N°</u>
Cinglage	69
Piquer avec la crosse	69
<u>MAJEURE 5 MINUTES</u>	<u>REGLE N°</u>
Charge contre la balustrade	41
Charge	43
Charge par l'arrière	59
Charge avec la crosse	44
Coup de coude	47
Bagarre	50
Crosse haute	54
Accrocher	56
Tentative de blessure	40
Coup de genoux	47
Slashing	68
<u>MECONDUITE 10 MINUTES</u>	<u>REGLE N°</u>
Attitude incorrecte envers les officiels	38
Crosse cassée	42
Pénalités de méconduite	26
Agression physique d'un officiel	62
Langage Obscène	63

<u>MECONDUITE POUR LE MATCH</u>	<u>REGLE N°</u>
<u>SUSPENSION</u>	
Attitude incorrecte envers les officiels	38 (d)
Agression physique d'un officiel	62
<u>PENALITE DE MATCH 5 MINUTES</u>	<u>REGLE N°</u>
<u>EXCLUSION</u>	
Tentative de blessure	40
Blessure intentionnelle	45
Charge par l'arrière	59
Cinglage	69
Piquer avec la crosse	69
<u>TIR DE PENALITE</u>	<u>REGLE N°</u>
Déplacer la cage	46 (b)
Tomber sur le palet dans la zone du gardien	49
Faire trébucher par l'arrière	74 (b)
Joueur illégal	61 (h)
Enlever le palet de la zone du gardien	53 (d)
Jeter la crosse	71