



Hockey

sur

glace

P.-A. Pasche.

Unil

UNIL | Université de Lausanne
Institut des sciences du sport
et de l'éducation physique
bâtiment Villa des sports
CH-1015 Lausanne

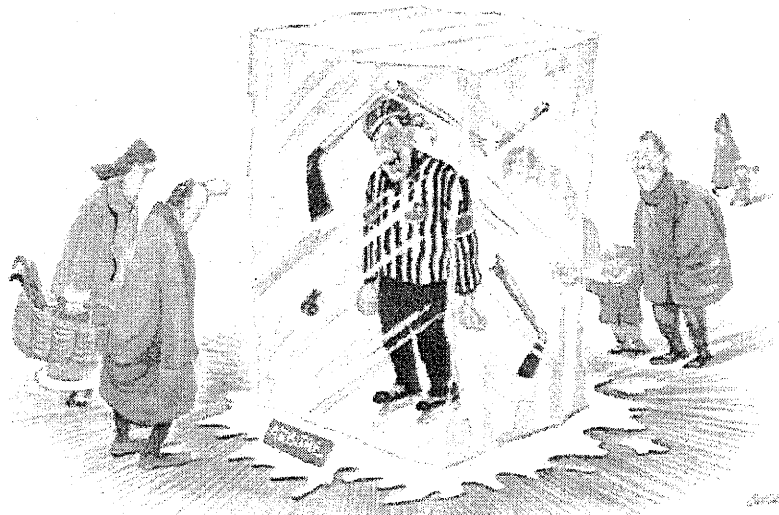
Hockey sur glace

REGLES DU JEU :

(quelques notions de base)

Durée d'un match

- 3 x 20' de jeu effectif
- 15' de repos entre les tiers-temps
- la glace doit être refaite entre chaque tiers-temps sauf si les 2 équipes se sont entendues pour le contraire
- les matches nécessitant un vainqueur seront prolongés par une période de prolongation de 5 minutes, avec "mort subite". En cas de nouvelle égalité, des tirs au but seront effectués pour désigner le vainqueur
- chaque équipe a le droit de demander un unique temps mort de 30 secondes, soit au cours du temps réglementaire, soit au cours de la prolongation; ce temps mort doit intervenir à l'occasion d'un arrêt de jeu et être demandé avant la fin de la procédure de changement des joueurs



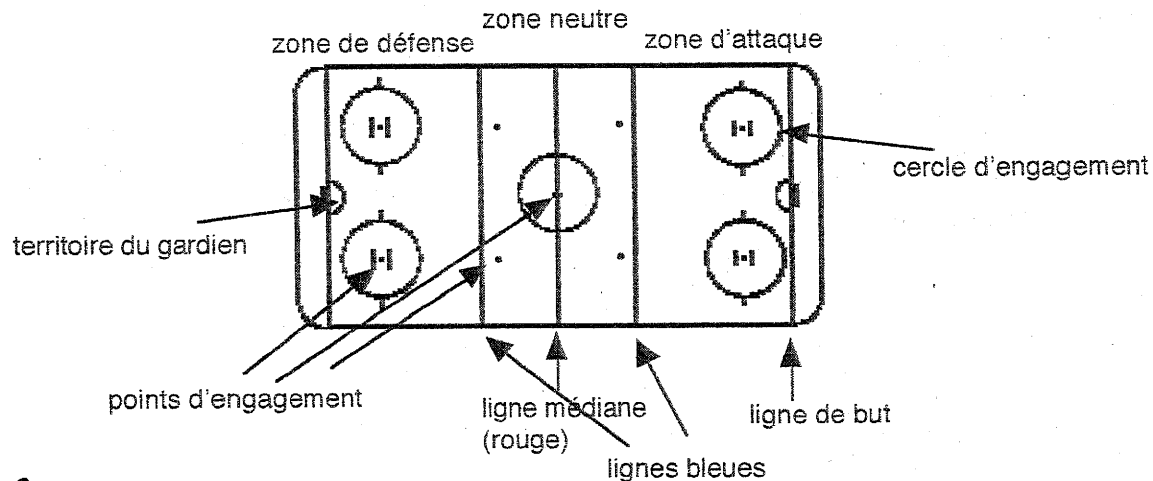
Les engagements

- suivant la nature de l'arrêt de jeu, les engagements seront effectués sur les points prévus à cet effet ou sur une ligne imaginaire, parallèle aux bandes latérales et joignant les points d'engagement de fond de zone ou encore point d'engagement central
- la palette de la canne des 2 joueurs qui engagent doit toucher la glace
- aucun autre joueur n'est autorisé à pénétrer dans le cercle d'engagement ou à se tenir à moins de 4,5 m des joueurs effectuant un engagement hors du cercle
- aucun joueur participant à l'engagement ne peut avoir de contact physique avec le joueur adverse que ce soit avec le corps ou avec la canne, sauf pour jouer le puck après que l'engagement ait été effectué
- lorsque le puck sort de la patinoire, l'engagement doit être fait à l'endroit où le puck a été tiré ou dévié
- si le puck disparaît de la vue des joueurs (en cas de mêlée ou chute sur le puck), l'engagement a lieu à l'endroit où le jeu a été interrompu

Remarque:

Le jeu n'est pas interrompu si le puck touche l'arbitre ou un juge de lignes, qu'une équipe soit en minorité ou pas, excepté si le puck entre dans la cage. Dans ce cas, l'engagement a lieu au point d'engagement le plus proche dans la zone de défense.

Patinoire



Unil

Buts

- un but est validé lorsque le puck a entièrement franchi la ligne de but
- il doit être marqué avec la canne
- lorsqu'un tir est dévié sur n'importe quelle partie du corps ou sur le patin d'un autre joueur, le but est valable
- aucun joueur de l'équipe attaquante ne doit être dans le territoire du gardien, même pas avec la canne, sinon le but sera annulé, sauf si l'attaquant a été poussé par un défenseur au moment du tir
- si le puck se trouve dans le territoire du gardien, l'attaquant a le droit de le jouer avec la canne; dans ce cas, le but sera validé
- aucun but ne peut être marqué si la cage est déplacée
- aucun but ne peut être marqué lorsqu'un attaquant touche le puck avec sa canne au-dessus du niveau de la barre transversale du but

Maniement du puck

- un joueur, à l'exception du gardien, n'a pas le droit de fermer sa main sur le puck
- le gardien n'est pas autorisé à cacher volontairement le puck avec n'importe quelle partie du corps plus de 3 secondes, dans le seul but de provoquer une interruption de jeu
- tout joueur a le droit d'arrêter ou de rabattre le puck en l'air avec sa main ouverte, ou de le pousser sur la glace avec sa main, sans que cela entraîne un arrêt de jeu sauf si l'arbitre a jugé que le joueur a délibérément dirigé le puck vers un coéquipier en zone neutre ou en zone d'attaque
- interdiction de frapper le puck avec la canne au-dessus de la hauteur des épaules
- si le puck reste posé sur le sommet de la bande qui entoure la patinoire, il est considéré comme étant encore en jeu et il peut être régulièrement joué avec la main ou la crosse

Les pénalités

1. Pénalité mineure: expulsion du joueur fautif de la glace pour une durée de 2' de jeu effectif.

Exception: le gardien qui sera remplacé par un joueur qui était sur le banc au moment de la faute.

Exemples:

- tomber volontairement sur le puck ou attirer le puck contre son corps
- tout joueur qui, après avoir été attaqué, répond par un coup
- jouer de manière inutilement brutale
- charge incorrecte contre la bande
- cacher volontairement le puck avec le corps
- retenir un adversaire avec les mains, sa canne ou de tout autre manière
- tenir la canne d'un adversaire dans sa main ou par tout autre moyen
- empêcher un adversaire d'avancer en l'accrochant avec la canne
- faire tomber délibérément la canne de son adversaire
- l'empêcher de la reprendre
- empêcher l'avance d'un adversaire qui n'est pas en possession du puck
- gêner les déplacements du gardien à l'intérieur de son territoire de but
- charger un adversaire avec son coude ou son genou
- le gardien place volontairement le puck sur le filet de son but afin de provoquer une interruption de jeu
- se servir de sa canne, de son genou, de son pied, de son bras, de sa main ou de son coude pour faire trébucher ou tomber un adversaire

Remarque: lorsque l'équipe qui est en supériorité numérique marque, la pénalité mineure est automatiquement terminée.

2. Pénalité majeure: expulsion du joueur fautif de la glace pour une durée de 5' de jeu effectif sans aucune possibilité de le remplacer.

Exemples:

- charge très incorrecte contre la bande = dangereuse (selon jugement de l'arbitre)
- blesser un adversaire en l'accrochant avec sa canne
- blesser un adversaire en tenant sa canne au-dessus de la hauteur des épaules
- charger un adversaire avec son coude ou son genou avec blessure
- utiliser la canne pour agresser (év. pénalité de match)

Dans beaucoup de cas, c'est l'arbitre qui décide si la pénalité à infliger est mineure ou majeure selon la gravité de la faute.

3. Pénalité de méconduite: expulsion du joueur fautif de la glace pour une durée de 10' de jeu effectif. Une substitution immédiate du joueur pénalisé est autorisée.

Exemples:

- tout joueur qui participe à une altercation hors de la glace
- insulter, réclamer, utiliser un langage grossier
- agressions contre l'arbitre
- blesser un adversaire en tenant sa canne au-dessus de la hauteur des épaules engendre une pénalité de méconduite pour le match = renvoi immédiat au vestiaire

4. Pénalité de match: elle consiste en l'exclusion immédiate d'un joueur ou d'un officiel d'équipe et en son renvoi immédiat au vestiaire. Il pourra être remplacé sur la glace par un substitut après 5' de jeu effectif. Le joueur est suspendu de tout match jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'autorité compétente.

Exemples:

- tout joueur qui commence une bagarre à coups de poings
- tout joueur coupable d'un acte interdit par les règles qui a entraîné ou qui aurait pu entraîner la blessure d'un adversaire
- donner ou chercher à donner un coup de pied à un autre joueur
- donner un coup de tête ou tenter de donner un coup de tête à son adversaire
- à la suite d'une deuxième pénalité de méconduite ou d'une deuxième pénalité majeure

5. Tir de pénalité:

Exemples:

- lorsqu'un joueur ou le gardien jette délibérément sa canne en direction du puck dans sa zone de défense
- lorsqu'un joueur qui n'a plus que le gardien devant lui est fauché par un adversaire

Lors du tir de pénalité:

a) le gardien de but doit rester dans son territoire jusqu'à ce que le joueur exécutant le tir ait touché le puck; s'il quitte son territoire de but prématurément, il se verra infliger:

- la première fois: un avertissement et un nouveau tir de pénalité
- la seconde fois: une pénalité de méconduite et un nouveau tir de pénalité
- la troisième fois: un but automatique

b) durant l'exécution de ce tir, les joueurs des 2 équipes doivent se tenir le long des bandes en retrait de la ligne rouge médiane

c) le tir sera exécuté par tout joueur désigné par l'entraîneur de l'équipe non fautive à l'exception de tout joueur purgeant une pénalité

Le dégagement interdit

- a) il y a dégagement interdit quand la passe vient de la zone située derrière la ligne rouge centrale et que le puck passe au-delà de la ligne de but sans qu'il ait été touché par quiconque entre deux et que l'adversaire le touche en premier
- b) il n'y a pas dégagement interdit :
- si un coéquipier touche le puck en premier
 - si le gardien intercepte le puck avant que ce dernier ne franchisse la ligne de but
 - si le puck traverse le territoire du gardien ou pénètre dans sa cage
 - si le puck est touché par un joueur de l'équipe adverse avant de franchir la ligne de but
 - si l'équipe défendante joue en infériorité numérique
 - si par l'action d'un joueur au cours d'un engagement, le puck traverse directement la ligne de but à l'autre extrémité de la patinoire
 - si l'arbitre estime qu'un défenseur aurait pu s'emparer du puck avant que ce dernier ne franchisse la ligne de fond

Après ces fautes, l'engagement se fera au point d'engagement dans la zone de défense de l'équipe fautive le plus proche de l'endroit où le puck a été touché en dernier.

Le hors-jeu

Les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas précéder le puck pour entrer dans la zone d'attaque.

Il y a hors jeu :

- si l'attaquant franchit la ligne bleue avant le puck
- si un joueur passe le puck ou le pousse au-delà de la ligne bleue quand un de ses coéquipiers se trouve déjà au-delà de cette ligne bleue
- dans la même situation si le puck est tiré directement sur le gardien, obligeant celui-ci à le jouer

Il n'y a pas hors jeu :

- lorsqu'un joueur conduisant et contrôlant le puck franchit la ligne bleue avant le puck
- si un défenseur remet le puck dans sa zone de défense alors qu'un attaquant y est encore

La position des patins du joueur et non celle de sa canne est déterminante pour décider s'il y a hors-jeu. Un joueur est hors-jeu lorsque ses 2 patins sont complètement au-delà de la ligne bleue dans sa zone d'attaque. La question du hors-jeu ne se pose que lorsque le puck a franchi complètement la ligne bleue.

Il y a hors-jeu différé:

- lorsque un ou plusieurs joueurs de l'équipe attaquante précèdent le puck, mais que celui-ci peut être joué par un défenseur; le juge de lignes rabaissera son bras pour annuler le hors-jeu et laisser le jeu se poursuivre si:
 - l'équipe en défense passe ou conduit le puck en zone neutre
 - si tous les attaquants présents en zone d'attaque au moment où le puck a franchi la ligne bleue "libèrent" la zone d'attaque en reprenant contact avec la ligne bleue avec au moins un patin

L'engagement se fera généralement dans la zone neutre au point d'engagement le plus proche de l'endroit où le puck a passé la ligne bleue.

Mais si l'arbitre estime qu'un joueur a volontairement commis un hors-jeu (dans le but de provoquer un arrêt de jeu), le puck sera engagé sur un des points de la zone de défense de l'équipe fautive.