

Les Règlements de la L.N.H.T.



"LE PLANIR DE JOUER"

RÈGLEMENTS SPÉCIALES CONCERNANT LE LOCAL:

- Laisser souliers ou bottes à l'entrée.
- Les cendres de cigarettes dans les cendriers prévus à cet effet (pipe, cigare et "pot" prohibés).
- Ne pas crier trop fort (surtout passé 22 heures).
- Aucunes drogues.
- La boisson est fournie par son consommateur, et il est à noter que la modération a bien meilleure goût.

- J.F. Maillet

PEU IMPORTANT

TRÈS IMPORTANT.

I. NOTES

Chaque règlement se termine par une accolade [] qui vous renseigne sur la date d'entrée du règlement en premier lieu puis du vote obtenu pour et contre. Lorsqu'une année est suivie d'un numéro, ce dernier indique le numéro de proposition lors des soirées annuelle des membres (1992 = 31 juillet 1992; 1993 = 21 mai 1993). Les initiales que l'on retrouve à la place des votes indiquent un règlement implanté par le président de la ligue (H.T. = Herman Tremblay - président de 1987 à 1993).

Dans cette édition, différents points de l'ancienne édition (celle du 12 septembre 1992) ont été changé. Les voici: Le point 1.01 devient en même temps le point 2.01; le point 1.06 devient en même temps le point 8.05; les points du chapitre 2 (SAISONS ET PARTIES) sont tous augmenté de .01 (2.01 = 2.02, 2.02 = 2.03, etc...); le point 3.04 a été supprimé pour laisser la place au point 3.05 qui devient 3.04; le point 4.07 devient en même temps le point 3.05 et l'ancien point 5.10 se retrouve maintenant dans 5.09 pour laisser la place à un nouveau règlement.

Les règlements adoptés durant la 8e saison sont: 1.10B; 1.15; 1.16; une correction dans 2.03; 2.14; 5.05E et 5.10. Les règlements adoptés lors de la dernière réunion annuelle des membres sont: #21 (2.06B - 1 point au perdant dans une défaite en prolongation); #22 (qui remplace l'ancien 1.15 - noms des joueurs/pions); #23 (5.08d - l'inconduite double); #24 (qui remplace l'ancien 5.05A + l'ajout de 5.05G - le joueur/pion qui écope d'une pénalité); #25 (qui remplace l'ancien 1.04) et #26 (1.05C - prix de l'inscription et frais).

En plus de tous ces changements, des titres ont été rajoutés pour chaque points afin de faciliter la recherche d'un règlement. Vous n'avez plus qu'à orienter vos recherche à partir des chapitres pour trouver le point cherché (Exemple: Si vous cherchez un règlement concernant les pénalités, vous n'avez qu'à aller dans la section 5 et y lire les titres pour retrouver le règlement recherché). Vous remarquerez aussi que certains points se retrouvent dans plus d'une section, toujours afin de faciliter vos recherches.

Tous les anciens règlements ont été revus et corrigés lors de la soirée annuelle de 1992: les membres qui ont voté étaient Herman Tremblay (BOSTON), Jean-François Maillet (MONTREAL), Yves Gosselin (LOS ANGELES), Stéphane Renaud (SAN JOSE) et Pierre Bécharde (DETROIT). Les membres qui ont voté lors de la soirée annuelle de 1993 étaient les mêmes sauf Pierre Bécharde.

Et n'oubliez pas que si vous avez des commentaires à formuler au sujet de cette nouvelle édition (en mal ou en bien) n'hésitez pas à m'en faire part...

Stéphane Renaud.

II. TABLE DES MATIÈRES

section 1. LA LIGUE ET SES MEMBRES.....	page 3, 4, 5
section 2. SAISONS ET PARTIES.....	page 6, 7
section 3. LA MISE AU JEU.....	page 8
section 4. LES BUTS.....	page 9
section 5. LES PÉNALITÉS.....	page 10, 11
section 6. LES ARRÊTS DE JEU.....	page 12
section 7. LE TIR DE PÉNALITÉ.....	page 13
section 8. L'ARBITRE.....	page 13, 14

1. LA LIGUE ET SES MEMBRES

1.01 (et 2.01) Application des règlements

Tous les règlements de la L.N.H.T s'appliquent autant en saison régulière qu'en séries éliminatoires. [juillet 1992/5-0]

1.02 Modification des règlements

A) Les règlements de la L.N.H.T. ne peuvent être modifiés qu'à la fin d'une saison, et non au début ou pendant une saison (sauf dans le cas de l'application des règlement # 1.06 et 1.11).

B) Lors de la *réunion annuelle des membres*, ces règlements peuvent être révisés, rajoutés et/ou éliminés.

C) Les changements et/ou décisions se font par vote à mains levées. La majorité l'emporte (51% ou plus). [juillet 1992/5-0]

1.03 Le vote nul

A) Lors de n'importe quel vote, un vote nul n'est pas valide. Dans un tel cas, le président de la ligue pourra utiliser ce vote à sa guise.

B) Si un membre est absent lors d'un vote, son vote sera remplacé par un second vote du président.

C) Un membre ne peut s'abstenir de voter, sinon son vote sera utilisé par le président de la L.N.H.T. [juillet 1992/H.T.]

1.04 Le partage des inscriptions aux finalistes

Le total des inscriptions payés pour la saison représente les prix de la finale pour l'obtention du *trophée de l'union*. 65% du montant va au gagnant et 35% va au perdant (en arrondissant les montants). [1993 #25/3-1]

1.05 L'inscription et les amendes

A) Le coût de l'inscription n'est pas remboursable. Si un joueur quitte la ligue pendant une saison, il ne peut être remboursé.

B) Toutes les amendes en argent payées à la ligue se rajoutent au montant total des inscriptions qui est remis aux finalistes de la finale. [juillet 1992/H.T.]

C) Le prix de l'inscription pour une saison est \$50 + \$3 de frais par joueur. [1993 #25 & 26/3-1 & 4-0]

1.06 (et 8.05) Création de règlements temporaires

Lors de situations exceptionnelles dont aucuns règlements n'ont été conçus, l'arbitre devra alors créer un règlement temporaire. Par contre, ce règlement sera voté le soir même après la partie en question, par les membres présents afin de devenir officiel. [juillet 1992/4-1]

1.07 Le Protêt

Après une partie (dans les deux minutes qui suivront), une équipe qui croit avoir été défavorisée de gagner suite à une décision douteuse de l'arbitre, peut demander un protêt. Pour ce faire, le joueur expliquera sa requête aux autres membres, suite à cela, l'arbitre pourra expliquer sa décision. **Les deux partis ne doivent se parler en aucun temps.** Si le joueur parle à l'arbitre; il perd automatiquement son protêt. Si l'arbitre parle au joueur; il perd automatiquement sa prochaine partie face à ce joueur. Suite aux explications des deux partis, les membres non-concernés dans la partie en cause auront à décider si le protêt est accepté ou refusé.

Les membres concernés sont: les deux joueurs et l'arbitre.

Les choix parmi lesquels une décision devra être prise par les membres non-concernés sont:

a) maintenir le résultat de la partie comme tel;

(suite page suivante)...

...(suite de la page précédente)

- b) reprendre la partie à partir du moment où l'arbitre aurait fait l'erreur; ou
- c) reprendre la partie au complét.

La décision de la ligue est sans appel. Des sanctions peuvent être prises contre celui qui ne respecterait pas cette décision.

Si le protêt est accepté, la partie n'est reprise qu'à la fin du calendrier régulier, et seulement si la partie en question changerait la position d'une des deux équipes en cause au classement général, peu importe la position. [juillet 1992 #01/5-0]

1.08 L'abandon d'une partie (forfait)

Une partie doit être jouée au complét. Dans le cas d'un abandon; le joueur qui abandonne perd automatiquement la partie, peu importe le pointage et du temps à jouer. Le pointage final sera calculé selon les moyennes de buts *pour* et *contre* entre les deux clubs. Si le résultat calculé est en faveur du joueur qui entraîne le forfait, les chiffres seront alors inversés en faveur de l'autre joueur. [juillet 1992/5-0]

1.09 Absence non-motivée

A) Toute équipe ne se présentant pas au local de la L.N.H.T. lors d'une soirée sans avoir avertie les responsables de la ligue, perd automatiquement toutes les parties dont l'équipe en question prenait part lors de la soirée (sauf celle dans une 7^e partie). Une absence doit être avertie au plus tard dans l'avant midi de la journée prévues, soit avant 11:00 AM du mardi.

B) Si une équipe ne se présente pas à cause d'un imprévu de dernière minute, sa cause pourra être écoutée par les autres membres qui voteront alors entre eux à savoir si l'équipe en question mérite ou non de perdre ses parties prévues.

C) Une partie perdue s'applique comme le règlement des forfaits (voir # 1.08). [juillet 1992/5-0]

1.10 Sanctions disciplinaires

A) Des sanctions disciplinaires peuvent être prises quand:

- a) une équipe écope d'une **inconduite à la fin d'une partie;**
- b) d'un mauvais comportement lors d'une partie;
- c) d'un mauvais comportement hors d'une partie; ou
- d) pour toutes autres raisons.

C'est le président qui décide s'il y a matière de sanctions disciplinaire envers un joueur. Ce sont les membres (sauf le joueur en question) qui décident si des sanctions sont prises envers le joueur.

Lors d'une réunion pour mesure disciplinaire, le joueur en cause aura la possibilité de se défendre devant les autres membres dans un délai jugé raisonnable, et devra se conformer au jugement final et sans appel de ces membres qui voteront suite à ses explications.

Un joueur qui s'y refuse, devra quitter la ligue. Les sanctions disciplinaires sont:

- a) une amende en argent (maximum \$5);
- b) des défaites automatiques lors de prochaine parties; et/ou
- c) une inconduite (ou plusieurs) mineure et/ou majeure lors d'une prochaine partie.

Une inconduite (**mineure ou majeure**) durant la **dernière minute de jeu** d'une partie entraîne **automatiquement une inconduite majeure** lors de la prochaine partie du joueur en cause. [juillet 1992 #03/4-1]

B) Des sanctions disciplinaires peuvent être prises envers un membre jusqu'à une semaine suivant le geste posé. Les membres utilisant cette règle devront respecter la procédure décrite dans la partie A de ce règlement. [16 mars 1993/LNHT]

1.11 Le président

A) Le président de la L.N.H.T. détient le pouvoir de diriger la ligue à sa guise. Il peut imposer de nouveaux règlements, abolir d'anciens règlements, il peut ne pas tenir compte d'un vote des membres, etc. Bref, il détient le pouvoir d'agir au mieux pour le bien de la ligue. Son mandat prend fin à la fin de la *soirée annuelle des membres*, ou pendant une saison si tous les membres sont d'accord à changer de président.

B) Si le président est absent, tous les pouvoirs sont remis au vice-président, et si ce dernier est aussi absent, au plus vieux membre de la ligue alors présent (ancienneté). [juillet 1992 #20/5-0]

1.12 Les postes officiels

Tous les responsables aux postes officiels de la L.N.H.T. sont élus à la fin de chaque saison. Ils demeurent en poste que pour une saison (un an) seulement. Les postes officiels sont:

- a) président;
- b) vice-président;
- c) secrétaire/trésorier;
- d) éditeur officiel; et
- e) statisticiens.

[juillet 1992/H.T.]

1.13 Élections des responsables aux postes officiels

A) Les votes pour les postes officiels de la L.N.H.T. se font à la fin de la saison, lors de la *réunion annuelle des membres*.

B) Lors de cette soirée, les membres désignent qui ils aimeraient avoir aux différents postes, puis votent.

C) Les votes se font cachés et par points (1^{ère} place = 3 pts; 2^e place = 2 pts et 3^e place = 1 pts).

D) S'il n'y a qu'une personne présentée à un poste, elle est alors élue officiellement à ce poste sans vote.

E) Une personne peut se présenter elle-même à un poste, et peut voter pour elle-même.

[juillet 1992/H.T.]

1.14 Retrait du gardien lors d'une partie

A) Un joueur peut retirer en tout temps son gardien afin de créer un avantage (ou un surnombre). Pour ce faire, lors d'un arrêt de jeu de l'arbitre, le joueur annonce qu'il retire son gardien. Le joueur adverse est alors obligé de retirer un de ses joueurs/pions. La partie se continue ainsi tant que le joueur n'annoncera pas qu'il remet son gardien en jeu. Alors, le joueur adverse pourra remettre son joueur/pion au jeu lui aussi. **pour retirer comme pour remettre son gardien, l'on doit attendre que l'arbitre signal un arrêt de jeu.**

B) Lorsque le gardien est retiré, le joueur **peut utiliser la tige du gardien pour faire des arrêts**. Le joueur/pion retiré suit la même règle qu'une punition (voir # 5.05). [juillet 1992/4-1]

1.15 Noms des joueurs/pions

Les noms que portent les joueurs/pions doivent être conforme à la vraie organisation de la **Ligue Nationale de Hockey™** sauf deux joueurs/pions à qui le joueur peut donner des noms fictifs à raisonnances humaine. Ces noms inventés devront par contre être acceptés par les 4 clubs originaux de la LNHT (c'est-à-dire Boston, Los Angeles, Montréal et San José). Une équipe n'est pas obligée d'avoir des joueurs/pions possédant des noms fictifs. [1993 #22/4-0]

1.16 Dimensions des jeux et des filets

Pour être accepté par la ligue, le jeu-domicile ne doit pas dépasser les mesures suivantes: **90 cm** (longueur) par **50 cm** (largeur). La dimension des filets: **13.1 cm** par **5 cm**. [17 septembre 1992/H.T.]

1.17 - SYSTEME DE NOTATION DES OFFICIELS.

1.18 - POSSESSION OBLIGATOIRE D'UN JEU (VOIR MTH 20),

2. SAISON ET PARTIES

2.01 (et 1.01) Application des règlements

Tous les règlements de la L.N.H.T. s'appliquent autant en saison régulière qu'en séries éliminatoires. [juillet 1992/5-0]

2.02 Projet de divisions

Un projet de divisions a été adopté à condition d'avoir 8 équipes ou plus dans la L.N.H.T. Ces divisions seraient fait selon la méthode européenne; les meilleurs clubs dans une, et les moins bons dans l'autre. Une équipe jouerait quelques parties de plus dans sa division. À la fin de chaque saison, la meilleure équipe de la deuxième division monterait en première division. Et la pire équipe de la première division descendrait en deuxième division. Seul le classement général comptera pour déterminer les participants aux séries éliminatoires. [juillet 1992 #10/5-0]

2.03 Nombre de parties

Une saison est composé d'un nombre de partie selon le nombre de clubs ayant dans la ligue, se rapprochant le plus près de 80 parties. Le nombre total de parties d'une équipe doit être partagé entre des parties à domicile et à l'étranger, plus des parties sur des surfaces neutres (voir le règlement # 2.14). C'est-à-dire:

a) 4 clubs = 78 parties par équipes (36 locaux + 36 visiteurs + 6 neutres).

b) 5 clubs = 80 parties par équipes (36 locaux + 36 visiteurs + 8 neutres). ~

c) 6 clubs = 80 parties par équipes (35 locaux + 35 visiteurs + 10 neutres). ~

d) 7 clubs = 72 parties par équipes (30 locaux + 30 visiteurs + 12 neutres).

e) 8 clubs = Le déroulement de la saison est à discuter (selon le règlement # 2.02). Les parties neutres se discuteraient entre les clubs de la même division sur les surfaces des clubs de l'autre division...

[juillet 1992/5-0 + novembre 1992/H.T.]

2.04 Le temps de jeu

Une partie est composée de 3 périodes de 5 minutes chacune, pour un total de 15 minutes de jeu. [juillet 1992/4-1]

2.05 L'arrêt du chronomètre

Le temps est arrêté si: un but se fait; il y a une punition; la rondelle sort du jeu ou; si l'arbitre le juge nécessaire, et cela en tout temps. [juillet 1992/5-0]

2.06 Prolongation

A) Une partie nulle n'est pas valable. Une période supplémentaire est jouée si les deux équipes sont à égalités après les 15 minutes de jeu régulières. [juillet 1992/4-1]

B) Suite à la prolongation, le perdant récolte 1 point au classement (et le gagnant 2 points, comme une victoire normale). [juillet 1992/4-1 + 1993 #21/4-0]

2.07 Durée de la prolongation

En prolongation, le premier qui compte un but gagne la partie. La partie se continue tant qu'il n'y a pas de gagnant, par période supplémentaire de 5 minutes. [juillet 1992/4-1]

2.08 Le départage des clubs ayant la même position

Afin de départager des équipes occupants la même position au classement général, la L.N.H.T. départage ces équipes dans l'ordre qui suit:

- a) l'équipe ayant la plus haute différence entre les *buts pour et contre*;
- b) l'équipe ayant le moins de *buts contre*;
- c) la meilleure fiche entre les deux clubs occupants la même position, soit dans l'ordre: plus de victoires, plus haute différence entre les *buts pour et contre*, le moins de *buts contre*.

[juillet 1992/4-1]

2.09 Le nombre de clubs participants aux séries éliminatoires

A) Si il y a 5, 6 ou 7 clubs dans la L.N.H.T.: les 5 meilleurs clubs participent aux séries éliminatoires. Une première série opposera la 4^e et la 5^e place. Par la suite, le gagnant de cette série affronte en demi-finale la 1^{ère} place, en même temps que s'affrontent la 2^e et la 3^e place.

B) Si il y a 8 clubs: les 6 meilleurs clubs **au classement général** (et non les meilleurs par division) participent aux séries éliminatoires. La façon de procéder reste à être déterminé. [juillet 1992 #09/4-1]

2.10 Le nombre de parties dans les séries éliminatoires

A) 5, 6 ou 7 clubs: la première série entre la 4^e et la 5^e place est un 3 de 5. Toutes les autres séries sont des 4 de 7.

B) 8 clubs: la façon de procéder reste à être déterminé. [juillet 1992/5-0 + #09/4-1]

2.11 Le domicile lors des séries éliminatoires

Une série se fait comme suit: les parties # 1, 2, 5 et 7 se font chez le meilleur des deux clubs; les parties # 3, 4 et 6 se font chez l'autre participant. [juillet 1992/5-0]

2.12 Le déroulement des séries lors des soirées

La première série entre la 4^e et la 5^e place se fait dans la même soirée. Les demi-finales se font ainsi lors d'une ou deux soirées si nécessaire: partie # 1 et 2 (série A); # 1 et 2 (série B); # 3 et 4 (série A); # 3 et 4 (série B); # 5 (série A); # 5 (série B); # 6 (série A); # 6 (série B); # 7 (série A) et # 7 (série B). [juillet 1992/5-0]

2.13 La finale (*trophée de l'union*)

Les gagnants des demi-finales s'affrontent lors de la finale pour l'obtention du *trophée de l'union*. Les deux finalistes reçoivent aussi des bourses (voir règlement # 1.04). [juillet 1992/5-0]

2.14 Les parties neutres

Une saison est divisé entre des parties locaux, extérieures et *neutres* pour chaque équipes. Une partie neutre réunit deux clubs sur un jeu-domicile autre que les leurs (**Exemple: Boston contre Montréal sur le jeu-domicile de Los Angeles**). Ces rencontres sont basé sur les résultats de la dernière saison complétée, réunissant le plus possible des clubs d'égal force sur un même jeu-domicile. Les parties en *territoires neutres* se font à la fin de la saison. Chaque club doit jouer 2 parties sur tous les jeux-domiciles de la ligue, sauf le sien. Lors de ces rencontres, il est possible de voir s'affronter plus d'une fois les deux mêmes clubs entre-eux. [10 nov. 1992/H.T.]

2.15 - LA FUSILLADE.

2.16 - TEMPS DE REPOS ENTRE LES PÉRIODES.

3. LA MISE AU JEU

3.01 Dans le cercle central

Une mise au jeu se fait au centre du jeu au début de chaque période et après un but. [1992/5-0]

3.02 Si la rondelle est dans une zone morte (derrière le filet)

Si la rondelle se retrouve derrière un filet et qu'aucuns joueurs/pions ne peuvent la toucher; la mise au jeu a lieu dans la zone neutre, sauf si c'est un défenseur qui y place la rondelle volontairement ou non. Dans ce dernier cas, la mise au jeu a lieu dans la zone du défenseur en faute. Si par contre, la rondelle y est placée suite d'un lancer du défenseur adverse, ce sera considéré comme un dégagement refusé, et la mise au jeu aura lieu dans la zone du défenseur en faute. Le gardien est considéré comme étant un défenseur pour l'application de ce règlement. [1992 #04/4-1]

3.03 Si la rondelle sort du jeu

Si une rondelle sort du jeu après avoir touché un ailier; la mise au jeu a lieu dans le point de la zone neutre le plus près de l'ailier en faute. Si la rondelle touche un défenseur avant de sortir du jeu; la mise au jeu a lieu dans le cercle de mise au jeu dans la même zone du défenseur en faute. Le gardien est considéré comme étant un défenseur pour l'application de ce règlement. [1992 #04/4-1]

3.04 Comment effectuer la mise au jeu

A) Pour effectuer la mise au jeu, l'arbitre doit être en mesure de voir assez d'espace entre les deux joueurs/pions pour voir le point de la mise au jeu. S'il ne peut le voir à cause d'accrochage ou d'obstruction de la part des joueurs, il peut alors demander un "bris": dans ce cas, les deux joueurs doivent se retirer à l'extérieur du cercle de la mise au jeu. Un arbitre ne peut demander un "bris" sans raisons valables. (Lors d'une mise au jeu sur un point sans cercle, le cercle est alors imaginaire, de la même dimension que le cercle central.)

B) Si la rondelle sort du jeu après un essai; l'arbitre place alors la rondelle sur le point de la mise au jeu, et à son signal, le jeu continu. [1992/5-0 + #19/3-2]

3.05 (et 4.07) La mise au jeu lors d'un but refusé

Si un but est refusé, la mise au jeu se fait à l'emplacement d'où le dernier joueur/pion a touché la rondelle en effectuant un lancer. [1992 #16/4-1]

4. LES BUTS

4.01 L'acceptation d'un but

La rondelle doit entrer complètement dans le filet et y rester pour que le but soit bon. [1992/4-1]

4.02 Une rondelle qui sort du filet

Une rondelle qui rebondit au fond du filet pour ressortir n'est pas considéré comme un but; le jeu continu. [1992/4-1]

4.03 La bande lors d'un but

Une rondelle qui entre dans un filet après avoir rebondi sur une bande n'est pas considéré comme un but, à moins d'avoir touché un joueur/pion avant d'entrer dans le filet. Le gardien n'est pas considéré comme étant un joueur/pion pour l'application de ce règlement. [1992/4-1]

4.04 Un but lors de la mise au jeu

Une rondelle qui entre dans un filet après une mise au jeu sans avoir touché aucuns joueurs/pions autres que ceux de la mise au jeu, n'est pas considéré comme un but. Le gardien n'est pas considéré comme étant un joueur/pion pour l'application de ce règlement. [1992/4-1]

4.05 La tige du gardien

Il est parfois possible de toucher la rondelle dans le filet avec la tige du gardien. Le gardien peut tenter de sortir la rondelle en tout temps, sauf si la rondelle se trouve **dessous la tige**. [1992 #21/4-1]

4.06 La "pine" d'un joueur/pion pénalisé lors d'un but

Une rondelle qui entre dans un filet après avoir rebondi sur une "pine" d'un joueur/pion pénalisé n'est pas considéré comme un but (sauf la "pine" du gardien). [1992 #14/3-2]

4.07 (et 3.05) La mise au jeu lors d'un but refusé

Si un but est refusé, la mise au jeu se fait à l'emplacement d'où le dernier joueur/pion a touché la rondelle en effectuant un lancer. [1992 #16/4-1]

4.08 - LES BUTS PAR VIBRATION.

5. LES PÉNALITÉS

5.01 Bouger le jeu

Les joueurs ne peuvent bouger la table de jeu. [1992/5-0]

5.02 Rudesse envers le jeu

Aucun contact violent n'est toléré, soit envers le jeu ou envers les tiges du jeu. [1992/5-0]

5.03 Respect envers les officiels

Les joueurs ne peuvent toucher ou émettre des commentaires non-respectueux envers l'arbitre et/ou le marqueur. [1992/5-0]

5.04 Retard de jeu

A) Il y a retard de jeu quand le même joueur/pion possède la rondelle pendant plus de 5 secondes (dans ce cas, des punitions spéciales sont accordées - voir 5.09).

B) Il y a retard de jeu quand un joueur refuse de reprendre le jeu. [1992 #08/5-0]

5.05 La réalisation d'une pénalité

A) Le joueur qui écope d'une pénalité, doit retirer le joueur/pion en faute (sauf si c'est un défenseur - voir 5.05G. Une fois le joueur/pion retiré, le joueur pousse la tige du joueur/pion retiré de sorte qu'elle ne le dérange pas dans ses mouvements. Tant que la punition ne sera pas terminée, le joueur ne pourra pas utiliser cette tige.

B) Si la rondelle est dans la zone d'une tige dont le joueur/pion est retiré et qu'aucun autre joueur/pion ne peut la toucher, la rondelle est alors remise au joueur/pion adverse le plus près.

C) Même si la tige ne peut être utilisée par le joueur, la "pine" peut bloquer un tir, mais ne peut être utilisée pour faire dévier un tir dans le filet.

D) Un joueur qui utilise une tige dont le joueur/pion est retiré écope d'une pénalité pour retard de jeu.

E) Une fois qu'un joueur/pion est retiré du jeu, le joueur ne peut revenir sur sa décision pour retirer un autre joueur/pion à la place du premier.

F) Une pénalité se termine si un but se fait contre l'équipe qui écope une punition, ou si le temps de la pénalité est écoulé (sauf pour les *majeures* et *inconduites de partie*). [1992 #14/3-2 + 16 mars 1992/H.T.]

G) Si le joueur/pion pénalisé est un défenseur, le joueur a la possibilité de retirer soit son défenseur en faute ou son ailier du même côté. Si ce dernier est déjà retiré, il aura alors la possibilité de retirer l'autre ailier. [1993 #24/4-0]

5.06 Minimum de joueurs/pions lors d'une pénalité

Une équipe doit avoir sur le jeu un minimum de 3 joueurs/pions + le gardien. Si un joueur ayant en même temps deux pénalités et qui en écope une troisième, cette dernière punition (comme pour les suivantes) s'applique seulement après la fin d'une des deux premières pénalités, de sorte que le joueur puni aie toujours 3 joueurs/pions + le gardien sur le jeu. [1992 #06/5-0]

5.07 Les différentes pénalités

Les pénalités possible sont:

- a) rudesse;
- b) inconduite; et
- c) retard de jeu.

Toutes ces pénalités peuvent être admises soit envers un joueur ou soit envers un joueur/pion. [1992/5-0 + #08/5-0]

5.08 La durée des pénalités

Les temps des pénalités sont:

- a) 1 minute (*mineure*) qui se termine après un but;
- b) 5 minutes (*majeure*) ferme;
- c) 15 minutes (*inconduite de partie*) ferme; et
- d) 2 minutes (*inconduite* seulement - qui est considérée comme une *majeur*) ferme.

Ces temps s'appliquent pour tous les genres de pénalité sauf pour les *retard de jeu* (voir 5.09). [1992/5-0 + 1993 #23/4-0]

5.09 La durée des pénalités de *retard de jeu*

Il y a deux sortes de *retard de jeu*: avec le chronomètre en marche et arrêté. Lorsqu'un retard de jeu est annoncé pendant que le chronomètre fonctionne, la pénalité durera alors suivant le tableau décrit plus bas. Lorsqu'un retard de jeu est annoncé pendant que le chronomètre est arrêté, la pénalité sera alors considérée comme une punition *mineure* (comme décrit dans le règlement 5.08). Les temps des pénalités avec le chronomètre en marche sont:

- a) 1^{ère} offense = 1 minute;
- b) 2^e offense = 2 minutes;
- c) 3^e offense = 5 minutes; et
- d) 4^e offense et plus = inconduite de partie. [1992 #08/5-0]

5.10 Responsabilité des joueurs

Il est **strictement défendu** (pour les joueurs qui jouent) de fumer, boire ou causer tout autre geste qui retarderait une partie, et ce, même si le chronomètre est arrêté (sauf lors d'un *temps d'arrêt*). De tels gestes causent automatiquement des pénalités de retard de jeu. [15 sept. 1992/H.T.]

S,11 - DÉPLACEMENT DE LA RONDELLE AVEC LES MAINS.

6. LES ARRÊTS DE JEU

6.01 L'arrêt du chronomètre

Le chronomètre est arrêté par l'arbitre après un but, une punition annoncée, si la rondelle sort du jeu ou si un joueur demande un "time" pour bris de jeu (voir 6.03). [1992/5-0]

6.02 Le "time" demandé par l'arbitre

L'arbitre peut demander un "time" s'il y a une punition qui prend fin (afin de remettre au jeu le joueur/pion) et pour toute autre raison jugée nécessaire par lui. [1992/5-0]

6.03 Le "time" demandé par un joueur

A) Un joueur peut demander un "time" quand: un de ses joueurs/pions est tombé de sa tige (y compris le gardien), s'il y a un bris de jeu, ou pour toute autre raison jugé valable par l'arbitre.

B) Lorsqu'un "time" est accordé par l'arbitre; le jeu s'arrête et la rondelle demeure là où elle était lors de l'arrêt du jeu tout comme les joueurs/pions. Une fois le "time" terminé, le jeu reprend seulement au signal de l'arbitre. Si un joueur bouge avant ce signal, il écope automatiquement d'une punition de retard de jeu (voir 5.07, 5.08 et 5.09).

C) Ce n'est pas le joueur qui décide si le jeu est arrêté lorsqu'un "time" est demandé, c'est l'arbitre seul. Une raison non-valable peut entraîner une pénalité de retard de jeu (voir 5.07, 5.08 et 5.09). [1992/5-0 + #02/5-0]

6.04 Le temps d'arrêt (*time-out*)

Chaque joueur a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie (à ne pas confondre avec un "time"). Un joueur peut demander un temps d'arrêt seulement lorsque le jeu est arrêté par l'arbitre. [1992/5-0]

6.05 Geler la rondelle (*freeze*)

A) Le gardien peut geler la rondelle. Pour ce faire, il doit être en possession de la rondelle, et si aucun joueur/pion adverse ne peut avoir la possession de cette rondelle, le joueur peut alors annoncer qu'il gèle la rondelle. Sur ce, l'arbitre attend 5 secondes avant d'arrêter le jeu.

B) Si la rondelle pénètre dans le filet pendant le décompte des 5 secondes; le but est accordé. Sinon, une mise au jeu se fait sur les points le plus près.

C) Pour geler une rondelle, la rondelle doit être dans le rectangle réservé au gardien ou sur la ligne des buts. [1992 #07/5-0]

D) Si, après qu'un "freeze" est demandé, la rondelle sort du rectangle du gardien puis rentre dans le filet suite à un lancer de n'importe quel joueur/pion: le but est accordé (à moins que les 5 secondes ne prennent fin avant le but). Si, après un tel cas, le gardien fait l'arrêt: le jeu est automatiquement arrêté. Et si, suite à la sortie de la rondelle du rectangle, le joueur dégage la rondelle avec un de ses défenseurs: le jeu s'arrête automatiquement. [1992 #07/5-0 + 11mai 1993/LNHT]

7. LE TIR DE PÉNALITÉ

7.01 Quand accorder un tir de pénalité?

Si après un but, l'arbitre qui a demandé conseil au marqueur n'est toujours pas convaincu de la validité du but, peut accorder un tir de pénalité. [1992/5-0]

7.02 La réalisation d'un tir de pénalité

Lorsqu'un tir de pénalité est accordé: la rondelle est placée derrière la ligne bleu (zone neutre) face au gardien; le joueur peut placer la rondelle lui-même avant que l'arbitre ne donne le signal; le joueur/pion ne peut dépasser la ligne bleu, sinon le but n'est pas accordé. Le joueur s'exécute après le signal de l'arbitre. Il n'y a pas de reprise du lancé. [1992/4-1]

8. L'ARBITRE

8.01 La responsabilité de l'arbitre

L'arbitre est le seul maître d'une partie. Il peut interpréter les règlements à sa façon en autant qu'il ne modifie pas un règlement évident. **Exemple:** *Un "roughing" peut être interprété de différentes façons, mais une rondelle qui entre dans un filet après avoir rebondi sur une bande demeurera toujours un but illégal.* [1992/4-1]

8.02 Consultation entre l'arbitre et le marqueur

L'arbitre peut demander conseil ou avis au marqueur, mais seul l'arbitre prend la décision finale. **Ceci ne s'applique que dans le cas d'un but douteux.** [1992/4-1]

8.03 Les punitions et avertissements

A) L'arbitre peut décerner une punition à tout moment d'une partie. Il n'est pas obligé d'attendre une deuxième réplique ou de donner un avertissement.

B) L'arbitre peut donner des avertissements aux joueurs que lorsque les infractions ne sont pas évidentes. **Une infraction évidente doit être punie.** L'avertissement peut être utilisé aussi afin d'indiquer la tolérance de l'arbitre face aux joueurs. [1992/5-0]

8.04 Le signal de l'arbitre

A) Lorsqu'il est question de reprendre le jeu au signal de l'arbitre (voir 6.02 et 6.03), le signal utilisé est le bruit (*bip!*) sonore du chronomètre officiel de la LNHT.

B) Si le chronomètre officiel de la LNHT n'est pas utilisé, l'arbitre utilise alors sa voix comme signal sonore. [1992/H.T.]

8.05 (et 1.06) Création de règlements temporaires

Lors de situations exceptionnelles dont aucuns règlements n'ont été conçus; l'arbitre devra alors créer un règlement temporaire. Par contre, ce règlement sera voté le soir même après la partie en question, par les membres présents afin de devenir officiel. [juillet 1992/4-1]

8,06 (et 9,04) - NOTATION DES OFFICIELS.

9. LE MARQUEUR

9.01 La responsabilité du marqueur

A) C'est le marqueur qui a la responsabilité, lorsqu'un but est marqué et accordé officiellement par l'arbitre, de donner la propriété du but et de la passe. S'il a un doute, il peut demander conseil à l'arbitre, mais c'est au marqueur de prendre la décision finale.

B) Il est **strictement** défendu de parler au marqueur ou d'essayer d'influencer une décision pour la propriété d'un but et/ou d'une passe. Le marqueur doit décerner une pénalité au joueur qui agit dans le sens contraire de cette règle. [1992/4-1 + #05/3-2]

9.02 Consultation entre le marqueur et l'arbitre

Le marqueur ne peut prendre de décision à la place de l'arbitre, sauf si ce dernier lui demande son avis (et à l'exception du règlement 9.03). [1992/4-1]

9.03 Arbitre auxiliaire

Le marqueur est aussi un arbitre auxiliaire. Il peut décerner une pénalité si un "roughing" a échappé à l'arbitre. Il peut aussi décerner des pénalités d'inconduites si il subit des pressions, des bousculades ou pour toutes autres raisons. [1992 #05/3-2]

9,04 (et 8,06) - NOTATION DES OFFICIELS.

10. RÈGLES SPÉCIALES:

1001 - LE JEU BOBBY ORR.