

Les Règlements Révisés et nouveaux de la L.N.H.T.



"LE PLAISIR DE JOUER!"

RÈGLEMENTS SPÉCIALES CONCERNANT LE LOCAL:

- Enlevez vos souliers, bottes et caoutchous. Emmenez vos pantoufles officielles.
- Ne pas crier trop fort après dix heures (on ne connaît pas les voisins).
- Les joueurs fournissent leurs propres consommations.
- Aucune matière illégale n'est interdite, mais la modération et le respect des autres sont importants.

- Yves Gosselin.

I. NOTES (bis)

Ce fascicule est une mise-à-jour de l'actuel livre des règlements (révisés le 23 mai 1993), il est donc important de conserver votre exemplaire du livre des règlements et ce fascicule.

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 précédée d'un numéro, ce dernier indique le numéro de proposition lors des soirées annuelle des membres (1994 = 14 juin 1994). 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 et deuxième moitié de saison 93/94) ou indique un règlement accepté par tous les membres (L.N.H.T.).

Ce fascicule renferme tous les nouveaux règlements proposés lors de la dernière soirée annuelle des membres ainsi que les règlements et mises-au-point apportés durant la saison 93/94. Les nouveaux règlements sont 1.17 (notation des officiels), 2.15 (la fusillade), 2.16 (temps de repos entre les périodes), 4.08 (buts par vibration), 5.11 (déplacement de la rondelle avec les mains) et 10.1 (règles spéciales sur le jeu Bobby Orr). De petits ajouts furent apportés dans différents points. ce sont: 1.10C, 2.06C, 3.01C, 6.05E, 8.03C, 8.06 et 9.04. Une importante modification fut faite dans le points 1.15 (les noms des joueurs) qui se résulta avec l'ajout des points A, B, C et D. De plus, un nouveau chapitre est rajouté, il s'agit de la section 10 qui renferme les règlements spéciaux apportés à des jeux

Comme vous le voyez, les changements sont très minimes. Mais pour vous aider à vous y retrouver, je vous conseil vivement d'inscrire des indications dans votre livre actuel des règlements pour vous informer de vérifier si un règlement est changé ou non. **Exemple:** Un simple petit "voir nouveau" inscrit au-près du règlement 1.15 de votre livre vous préviendra que ce règlement comporte des changements qui apparaissent dans ce fascicule.

Les membres qui ont voté lors de la dernière soirée annuelle (14 juin 1994) étaient Herman Tremblay (BOSTON), Jean-François Maillet (MONTREAL), Yves Gosselin (LOS ANGELES) et Stéphane Renaud (SAN JOSE).

Et n'oubliez pas que si vous avez des commentaires à formuler ou des renseignements à me demander (concernant l'un ou l'autre règlement) n'hésitez pas à m'en faire part, je me ferai un plaisir de vous répondre. Une nouvelle édition du livre des records, entièrement revue et corrigée, devrait être disponible pour la prochaine saison.

Stéphane Renaud.

1. LA LIGUE ET SES MEMBRES

1.07 Le Protêt

Il s'agit d'une mise-au-point: remplacez la phrase «*Les deux partis ne doivent se parler en aucun temps.*» par la phrase suivante: *Les deux partis ne doivent, ni se parler, ni parler à l'arbitre lorsque ce n'est pas à leur tour de se faire entendre.* Rien ne change dans le règlement. [#32 (1994)4-0]

1.10 Sanctions disciplinaires

C) Dans le cas d'une sanction disciplinaire se résultant à une inconduite à être purgée dans une prochaine partie; cette partie sera choisie au hasard dans les deux semaines suivantes prévues dans le calendrier. Si la sanction décide d'une inconduite seulement à l'étranger ou au domicile de l'équipe punie, alors la pige se fera seulement parmi les matchs prévus soit à l'étranger ou au domicile parmi les deux semaines suivantes prévues au calendrier. [#30 (1994)/4-0]

1.15 Noms des joueurs/pions

A) 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]

B) Une équipe peut utiliser des noms ayant figurés à la vraie organisation de la **Ligue Nationale de Hockey™** même si ces derniers ont changés d'organisation, à condition de respecter les règles suivantes:

a) Un nom n'étant plus dans l'organisation de la **Ligue Nationale de Hockey™** doit avoir été présent auparavant dans la même organisation de la **LNHT** pour être utilisé de nouveau. **Exemple:** Carbonneau appartenait durant la saison 93/94 à l'organisation des **Canadiens™** de la **LNHT™**. Durant l'été, il fut échangé aux **Blues™**. L'équipe de **Montréal** de la **LNHT** pourra donc utiliser ce même nom durant la saison 94/95 et les suivantes seulement si Carbonneau figurait sur la liste de l'équipe durant la saison 93/94 sinon, ce nom ne pourra être utilisé par **Montréal**.

b) Dans le cas où deux clubs voudraient utiliser le même nom d'un joueur, l'organisation de la **LNHT™** à laquelle appartient actuellement le joueur a priorité sur les autres clubs.

c) Comme pour les noms fictifs, un nom échangé qui est gardé par l'ancienne organisation doit être approuvé par les 4 clubs originaux de la **LNHT** (Boston, Los Angeles, Montréal et San José).

C) Une équipe a droit d'avoir sur sa liste de noms au maximum 3 joueurs fictifs/échangés. C'est-à-dire soit 2 noms fictifs + un nom échangé; 1 nom fictifs + 2 noms échangés; ou 3 noms échangés.

D) Une fois la saison de la **LNHT** commencée, les noms deviennent officiels pour le restant de la saison. [#29 (1994)/4-0]

1.17 Le système de notation des officiels

A) Après chaque partie, deux membres responsable de la notation des officiels notent les performance de l'arbitre et du marqueur. Les notes sont:

- a) A (impeccable)
- b) B (bon)
- c) C (moyen)
- d) D (mauvais)
- e) E (minable)

Les noteurs doivent juger la performance de l'arbitre par son contrôle des diverses situations, sa qualité d'arbitrer, sa façon d'appliquer les règlements, etc. Le marqueur est jugé d'après son aide et son assistance apportées à l'arbitre.

B) Les responsables de la notation des officiels notent aussi le degré de la partie, soit:

- a) A (match facile à arbitrer)
- b) B (match de difficulté moyenne)
- c) C (match difficile à arbitrer)

Les noteurs doivent juger le degré de difficulté d'après la facilité de suivre la rondelle, la facilité de déterminer les punitions, la facilité d'applications des règlements, l'agitation et l'implication des joueurs, etc.

C) Chaque mois (ou étape de 3 à 5 semaines) une note moyenne est décernée à chaque arbitre et à chaque marqueur et selon cette note-moyenne, l'arbitre et/ou le marqueur pourra recevoir une amende pour son mauvais travail en tant qu'arbitre et/ou de marqueur. Le calcul d'une note se fait de la façon suivante: Pour chaque partie, une moyenne du degré de la partie est faite. Cette moyenne peut changer les notes données aux officiels (une partie facile augmente la note de l'officiel d'une lettre, une partie difficile diminue la note d'une lettre). Ce sont ces notes transformées qui seront transcrites dans les dossiers des officiels. A la fin de chaque étape, une compilation des notes est faite pour en faire une moyenne. Chaque membre reçoit une moyenne comme arbitre et une autre comme marqueur.

...suite de la page précédente

D) Si une moyenne d'un membre dépasse la moyenne de passage (3,4), ce membre se verra attribuer une amende de \$5. \$1 supplémentaire est rajouté pour chaque amende supplémentaire obtenue durant la même saison, et un autre \$1 est rajouté pour chaque amende reçue consécutivement sans interruption. Les moyennes d'un membre en tant que marqueur et arbitre ne sont pas annexées, un membre reçoit donc une amende en tant qu'arbitre et une autre amende en tant que marqueur.

E) Les deux noteurs officiels sont choisis en début de saison et doivent noter toutes les parties. Les autres membres peuvent participer aussi à la notation mais leurs notes attribuées ne seront pas prises en compte. Ces derniers ne sont pas obligés de participer au système de notation.

F) Les amendes perçues par ce système sont mises de côté pour un usage futur (dont l'achat de trophées).
[22 mars 1994/H.T.]

1,18 possesse obligatoire du jeu (nouveau)

2. SAISON ET PARTIES

2.03 Nombre de parties

Maintenant, une saison est basée une saison approchant 84 parties par clubs.

a) 4 clubs = 84 parties par équipes (39 locaux + 39 visiteurs + 6 neutres).

Les points b à e (inclusivement) ne changent pas. [#42 (1994)/4-0]

ajout

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. Une minute de repos est permise entre chaque période de jeu (voir 2.16). [juillet 1992/4-1]

ajout

2.06 Prolongation

A) Une partie nulle n'est pas valable. Une période supplémentaire de 5 minutes 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]

C) Si l'égalité persiste après les 5 minutes de prolongations, les deux clubs se livrent alors à une fusillade (voir 2.15). [#34 (1994)/2-2]

ajout

2.07 Durée de la prolongation

Une prolongation dure 5 minutes: le premier qui compte un but gagne la partie. Après les 5 minutes réglementaire de prolongation, si l'égalité persiste, les clubs s'affrontent dans une fusillade (voir 2.15). [#34 (1994)/2-2]

remplace

2.15 La fusillade

A) Si l'égalité persiste après les 5 minutes de prolongations, les deux clubs se livrent alors à une fusillade de 5 tirs chacun en alternance. Le tir gagnant est crédité au joueur/pion comme le but gagnant et comme but officiel de la prolongation.

B) Si l'égalité persiste toujours après la fusillade de 5 tirs par club, les clubs se livrent à une deuxième ronde de tirs (sans minimum de tirs): dès qu'un but gagnant est déclaré, la fusillade prend fin. [#34 (1994)/2-2]

marquer

2.16 Les temps de repos entre les périodes *mauve*

- A) Les joueurs ont droits à une minute de repos entre chaque période. Ils ne sont pas obligés de prendre une minute entière, dans ce cas, le jeu reprend avec le consentement des deux joueurs.
- B) Le marqueur a le dernier mot dans l'application de ce règlement. C'est-à-dire que le jeu ne peut reprendre si ce dernier n'est pas près. C'est le seul moment qu'un repos peut prendre plus d'une minute. [#44 (1994)/4-0]

3. LA MISE AU JEU *droit*

3.04 Comment effectuer la mise au jeu

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 seulement, le jeu continu. **Un signal verbal d'un joueur ne peut entraîner une pénalité au joueur adverse.** [1992/5-0 + #19 (1993)/3-2 + 19 avril 1994/L.N.I.T.]

C) Si la rondelle sort du jeu après un essai, en plus de placer la rondelle sur le point de la mise au jeu, l'arbitre décerne un avertissement au joueur qu'il croit fautif à la dernière mise au jeu. Si, lors d'un essai suivant, le joueur accumule un deuxième avertissement, la rondelle revient au joueur adverse:

Si un ailier prend possession de la rondelle: le défenseur adverse peut se placer où il le veut tandis que la rondelle est placée au fond du tracé du côté de l'ailier qui obtient la rondelle.

Si le défenseur prend possession de la rondelle: La rondelle est placée sur le point de la mise au jeu tandis que l'ailier adverse doit se placer au fond de son tracé.

Si, après qu'un joueur ait pris possession de la rondelle et lance cette dernière hors du jeu sur le signal de l'arbitre, la rondelle revient au joueur adverse, et ainsi de suite.

Chaque joueur a droit à un avertissement par mise au jeu. Un deuxième avertissement donne la rondelle au joueur adverse. [#35 (1994)/4-0]

4. LES BUTS

4.03 La bande lors d'un but *droit*

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]

Exception: Sur le jeu de Jean-François Maillet (Bobby Orr), les petites bande du côté des ailiers gauches, les petites bandes de chaque côté des buts et les bandes de la tour ne comptent pas comme faisant partie de la bande du jeu. Ce qui signifie qu'une rondelle rebondissant sur une de ses bandes pour entrer ensuite dans un filet est accepté comme étant un but. [#36 et 40 (1994)/3-1]

4.05 La tige du gardien *droit*

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**. Le gardien n'a droit qu'à une seule tentative de ce genre par essai après quoi, il est passible d'une pénalité pour rudesse (voir 5.02). **Important:** Jusqu'à nouvel ordre, chaque équipe a droit à un avertissement par match dans le cas d'une seconde tentative (dans la même séquence de jeu). [1992 #21/4-1 + #31 (1994)/4-0]

4.08 Les buts par vibration

Un joueur ne peut causer une vibration pour compter un but lorsque la rondelle se trouve dans la zone d'un filet. Si la rondelle entre dans le but lorsque que le joueur fait vibrer le jeu, le but est refusé. Par contre, un but causé par la vibration du gardien est accepté, c'est-à-dire qu'un joueur peut frapper le gardien pour faire entrer la rondelle dans le filet. [#37 (1994)/2-2]

main

5. LES PÉNALTÉS

5.05 La réalisation d'une pénalité

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. Pour qu'un joueur puisse prendre la rondelle pour se la placer, il doit attendre que la rondelle soit complètement immobilisée (voir 5.11).

arrêt

5.11 Le placement d'une rondelle avec les mains

A) Lors d'une pénalité, lorsque la rondelle se retrouve sur le tracé du joueur/pion pénalisé, le joueur adverse prend possession de la rondelle (voir 5.05 B). Le joueur qui prend ainsi possession de la rondelle doit attendre que la rondelle soit complètement immobilisée avant de la prendre et de se la placer, sinon il se verra attribuer une pénalité pour retard de match.

B) L'arbitre a le dernier mot dans le cas d'un dilemme afin de déterminer qui entre deux joueurs/pions prendra possession d'une rondelle perdue. [#41 (1994)/4-0]

main

6. LES ARRÊTS DE JEU

6.03 Le "time" demandé par un joueur

B) Lorsqu'un "time" est accordé par l'arbitre, le jeu s'arrête et la rondelle demeure là où elle était au moment de l'arrêt de 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 pour retard de jeu (voir 5.07, 5.08 et 5.09). **Un signal verbal d'un joueur ne peut entraîner une pénalité au joueur adverse.** [1992/5-0 + #02 (1993)/5-0 + 19 avril 1994/L.N.H.T.]

arrêt

6.05 Geler la rondelle (freeze)

Remplacer le décompte de 5 secondes (dans les points A, B et D) par un décompte de 2 secondes. Dès que la rondelle est complètement immobilisée, l'arbitre arrête le jeu. [#38 (1994)/4-0]

E) Si, durant un décompte suite à un *freeze* demandé, la rondelle entre dans le but suite à une vibration causée par le joueur adverse; le but est alors refusé. Un joueur ne peut utiliser la vibration pour compter un but. Par contre, si la rondelle se trouve sur la tige du gardien, à l'extérieur du but et que se dernier demande un *freeze*, et que la rondelle entre dans le filet parce que le joueur adverse frappe le gardien; le but est bon. [#37 (1994)/2-2]

arrêt

8. L'ARBITRE

9. LE MARQUEUR

8.03 Les punitions et avertissements

C) Une punition qui est annoncée doit être purgée, sauf:

a) si les deux officiels (arbitre et marqueur) en décident autrement après concertation entre eux (suite à une erreur de l'un d'entre eux lors d'une pénalité annoncée); ou

b) si les officiels et les joueurs impliqués dans la partie, suite à une concertation, en viennent aux mêmes conclusions (soit qu'il avait erreur de la part d'un des officiels, une pénalité annoncée au mauvais joueur, etc...).

Dans ces deux cas, une pénalité peut être annulée ou corrigée. [28 septembre 1993/L.N.H.T.]

8.06 (et 9.04) Notation des officiels

L'arbitre (comme pour le marqueur) est éligible à des sanctions pour la qualité de son arbitrage (ou d'aide à l'arbitre); voir 1.17.

10. RÈGLES SPÉCIALES

10.01 Le jeu *Bobby Orr*

A) Sur le jeu de Jean-François Maillet (*Bobby Orr*), les petites bande du côté des ailiers gauches, les petites bandes de chaque côté des buts et les bandes de la tour ne comptent pas comme faisant partie de la bande du jeu. Ce qui signifie qu'une rondelle rebondissant sur une de ses bandes pour entrer ensuite dans un filet est accepté comme étant un but (exception à la règle 4.03). [#36 et 40 (1994)/3-1]

B) La tour du jeu *Bobby Orr* ne peut être utilisée pour effectuer la mise au jeu centrale. L'arbitre y effectue la mise au jeu de la même façon que sur les autres jeux. [#39 (1994)/2-2]