



## COMITÉ PROVINCIAL DES ARBITRES

# Mémo

Date : 7 septembre 2011

Objet : **Des explications et exemples concernant les directives et la poignée de mains en fin de match**

---

La première mise en situation

Quelle ou quelles punitions seront imposées s'il y a altercation quand le match se termine?

---

L'article 9.5 (i) se lit comme suit :

À la fin de chaque période, tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc de punitions jusqu'à l'avis de l'arbitre. Les visiteurs seront les premiers à quitter la glace à moins d'avis contraire de l'arbitre. Le refus de se plier aux ordres de l'arbitre entraînera une punition mineure de banc à l'équipe fautive. Toute circonstance inhabituelle sera rapportée au président de la ligue concernée.

Une punition d'extrême inconduite sera imposée à l'entraîneur de toute équipe qui commet une infraction à cette règle, à la fin d'un match, si une altercation qui entraîne des punitions de toutes sortes est en cours à la fin de ce match ou si elle s'amorce après que le match soit terminé.

### **Exemple #1**

La sirène annonce la fin du match. Le #13 des Rouges donne un coup de poing au #25 des Verts et ce dernier ne riposte pas. Cette infraction a lieu dans la zone des Rouges. Alors, vous «codez» le #13 des Rouges : A47 pour rudesse. Aucun joueur ne quitte leur banc respectif. Aucun entraîneur ne se verra imposer une punition d'extrême inconduite.

### **Exemple #2**

La sirène se fait entendre pour indiquer la fin du match. Le #19 des Blancs donne un double échec au #33 des Noirs. Au même moment, le #35 des Noirs quitte son banc des joueurs et aucun joueur ne quitte le banc du côté des Blancs. Alors, vous «codez» le #19 des Blancs: A25. Suite à l'imposition de ce code, comme le #35 des Noirs a quitté son banc des joueurs, son entraîneur se voit imposer un D98 et aucune punition ne sera imposée à l'entraîneur des Blancs, car aucun joueur de cette équipe n'a quitté son banc.

### **Exemples #3**

La sirène indique la fin du match. Le #21 des Bleus et le #39 des Verts s'interpellent avec des injures; les deux juges de lignes s'interposent et isolent les deux joueurs. Un joueur de chaque club a quitté son banc au son de la sirène. Vous «codez» les deux joueurs d'un D62. L'entraîneur des Bleus et l'entraîneur des Verts **recevront D98.**

---

## **La deuxième mise en situation**

### **Quelle ou quelles punitions seront imposées s'il y altercation ou attroupement lors de la poignée de main.**

---

Dans les règlements administratifs 11-12 de Hockey Québec à l'article 7.2.8  
Poignée de mains page 83

- A. Après chaque match, les joueurs de chacune des équipes s'échangeront une poignée de mains dans le but de faire preuve d'esprit sportif et de démontrer une attitude constructive face à la compétition.
- B. Tel que stipulé dans les règles (début du match et des périodes) tous les joueurs doivent demeurer à leur banc respectif ou au banc des punitions à la fin du match et ce, jusqu'à l'avis de l'arbitre.

Au signal de l'arbitre :

- i) Les joueurs se dirigeront au centre de la patinoire pour échanger la poignée de mains;
  - ii) Les joueurs se dirigeront à leur vestiaire dans l'éventualité qu'il a été décidé de ne pas procéder à l'échange de la poignée de mains.
- C. L'arbitre du match, peut dans des circonstances particulières, interdire la poignée de mains entre les joueurs, s'il juge qu'ils ne sont pas dans de bonnes dispositions pour la réaliser.
- D. Une punition d'extrême inconduite en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir seront imposées à tout joueur :
- i) Qui est clairement identifié, comme étant l'instigateur d'un attroupement au moment de la poignée de mains. Le joueur recevra une punition d'extrême inconduite en plus de toute autre punition qu'il aurait pu encourir.

Note : La punition d'extrême inconduite peut être décernée au joueur jugé l'instigateur de l'attroupement, nonobstant le fait que l'arbitre ne décerne aucune punition suite à cet attroupement.

- ii) Un joueur qui ne riposte pas après avoir été frappé n'écopera d'aucune punition en vertu de cet article, mais pourra être pénalisé pour toute autre infraction aux règles de jeu.

## Exemples sur l'application de ces règles.

Quand vous avez fait le signal qu'ils peuvent se donner la main

### Exemple #4

Lors de la poignée de main, le #23 des Rouges donne des coups de poing au #35 des Verts et ce dernier ne riposte pas. Alors, vous «codez» le #23 des Rouges : B3 + D3 + A4 + D99 (règlements administratifs de HQ) et suite à ces codes. Suite à l'imposition de ces codes, les entraîneurs **ne recevront pas des D98.**

### Exemple #5

Lors de la poignée de main, le #29 des Blancs donne un double échec au #43 des Noirs et ce dernier riposte avec un coup sur l'estomac au #29 des Blancs. Alors vous «codez» le #29 des Blancs: A25 + D99 (règlements administratifs de HQ) et le #43 des Noirs : A47 + D99 (règlements administratifs de HQ). Suite à l'imposition de ces codes, les entraîneurs **ne recevront pas des D98.**

### Exemples #6

Lors de la poignée de main, le #31 des Bleus et le #49 des Verts s'interpellent avec des injures; les deux juges de lignes s'interposent et isolent les deux joueurs. S'il n'y a pas d'attroupement, vous «codez» les deux joueurs d'un D62 chacun, sans donner + D99 (règlements administratifs de HQ) L'entraîneur des Bleus et l'entraîneur des Verts **ne recevront pas des D98**

### Exemples #7

Lors de la poignée de main, le #41 des Bleus et le #59 des Verts s'interpellent avec des injures; les deux juges de lignes s'interposent et isolent les deux joueurs. S'il y a un attroupement, vous «codez» les deux joueurs d'un D62 chacun, et selon votre jugement vous donnez en plus + D99 (règlements administratifs de HQ) au ou aux fautifs L'entraîneur des Bleus et l'entraîneur des Verts **ne recevront pas des D98**

## Quand vous avez refusé que les joueurs se donnent la main et qu'ils se donnent la main quand même vous imposerez un D98 aux entraîneurs

### Exemple #8

Lors de la poignée de main, le #23 des Rouges donne des coups de poing au #35 des Verts et ce dernier ne riposte pas. Alors, vous «codez» le #23 des Rouges : B3 + D3 + A4 + D99 (règlements administratifs de HQ) et suite à ces codes. Suite à l'imposition de ces codes, les entraîneurs **recevront des D98.**

### Exemple #9

Lors de la poignée de main, le #41 des Bleus et le #59 des Verts s'interpellent avec des injures; les deux juges de lignes s'interposent et isolent les deux joueurs. S'il y a un attroupement, vous «codez» les deux joueurs d'un D62 chacun, et selon votre jugement vous donnez en plus + D99 (règlements administratifs de HQ) au ou aux fautifs L'entraîneur des Bleus et l'entraîneur des Verts **recevront des D98**