

Projet IFT6758 : Introduction au Hockey

Si vous n'avez jamais regardé le hockey ou si vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez savoir, ce guide est pour vous! Il existe des tonnes de ressources disponibles en ligne, mais par souci de brièveté, nous essayons de décrire ici toutes les choses que l'on doit savoir sur le hockey pour démarrer le projet. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à ajouter un commentaire à ce document, ou à poser une question sur Piazza car **nous ne voulons pas que vous perdiez du temps à essayer de comprendre des choses banales sur le hockey.** Il s'agit d'un cours de science des données, pas d'un cours de hockey! Il n'y a pas de mauvaises questions, nous comprenons que tout le monde n'a peut-être pas été exposé au hockey.

Dans le texte qui suit, nous essayons de mettre en évidence toute la terminologie ou le jargon du hockey en mettant en **gras** les mots pertinents ; c'est-à-dire que si un mot est en gras, il s'agit d'un terme de hockey courant/formel.

Vidéo récapitulative	2
Vue	2
La patinoire	3
Composition de l'équipe et lignes/paires de hockey	4
	7
Gameplay	7
Mise au jeu	7
Buts	8
Frapper/Mettre en échec	9
Coups communs	9
Hors	10
Dégagement	10
Penalties	11
Penalty Kill et Équipes spéciales	12
Penalty Shot	12
Saison de hockey	12
Régulière	12
Classements	13
Playoffs	13
Statistiques des joueurs	14
Références utiles	15

Vidéo récapitulative

Il est recommandé de regarder cette vidéo en premier afin d'avoir une idée générale du jeu avant de lire notre aperçu plus détaillé du jeu. Il peut être difficile de suivre tout le jargon et le vocabulaire sans y être exposé au préalable (3m33s).

URL : [➡ Tout Savoir Sur Les Regles Du HOCKEY SUR GLACE](#)

Aperçu

Le hockey est un sport collectif pratiqué sur une patinoire entre deux équipes, où l'objectif est de marquer plus **but**s que l'adversaire en récupérant la **rondelle** (un petit disque en caoutchouc très dense) dans le **filet**. Chaque équipe compte 20 patineurs, avec 6 patineurs généralement sur la glace en même temps. Il existe trois catégories distinctes qu'un patineur peut choisir : un **attaquant**, **défenseur** et le **gardien**. Ces catégories reflètent le genre de rôle que ces joueurs peuvent avoir sur la glace. Les **attaquants** jouent généralement le rôle le plus actif lorsqu'ils « attaquent» la **zone** pour tenter de marquer. Les **défenseurs** sont responsables de la défense de leur propre **zone** lorsque l'équipe adverse tente d'entrer. Les **gardiens** portent un équipement spécial et protègent leur filet des tentatives de but des équipes adverses. Sur la glace, les deux équipes portent des uniformes coordonnés selon qu'elles jouent à **domicile** ou sont **visiteurs** (ou jouent à l'**étranger**). Chaque équipe a une **arène locale**; lorsqu'ils jouent à **domicile**, ils sont appelés **locaux** et portent généralement des **maillots** qui reflètent les couleurs de leur équipe. Lorsqu'ils jouent dans une autre arène, ils jouent à l'**étranger** et portent des **maillots blancs**.

Un match de hockey est divisé en trois **périodes** entre lesquelles il y a des pauses de 15 minutes. Les équipes changent de camp à la fin de chaque période. Si à la fin des 60 minutes, une équipe a un score plus élevé que l'autre, cette équipe gagne la partie. Sinon, le jeu passe en **prolongation**, où le premier but remporte la partie (il n'y a pas de match nul !). Les règles pour les **heures supplémentaires** peuvent varier selon qu'il s'agit de **saison régulière** ou **éliminatoire**, mais cela sera discuté plus tard. Au début de chaque **période**, la **rondelle** est déposée au **centre de la glace** pour une **mise au jeu**, où deux joueurs tentent de prendre **possession** de la **rondelle**. À partir de là, le jeu se déroule jusqu'à ce qu'il y ait un **arrêt**, qui est une interruption du jeu telle qu'un **pénalité** ou **but** (discuté plus tard). Lors d'un **arrêt**, le chronomètre de jeu est mis en pause, de sorte que le jeu est garanti d'avoir au moins 60 minutes de jeu actif. Pour reprendre le jeu, une autre **mise au jeu** a lieu. Le lieu dépend des circonstances de l' **arrêt**, c'est-à-dire était-ce une **pénalité**? Était-ce un **déplacement refusé** (discuté plus tard)? Était-ce un **but**? Est-ce que le gardien a arrêté le jeu. A la fin de chaque **période**, le jeu est arrêté immédiatement.

Le hockey est un sport très intense et, par conséquent, les joueurs échangent fréquemment pour se reposer. Il n'y a pas de limite au nombre de remplacements de chaque équipe. Des substitutions peuvent se produire pendant le jeu (c'est-à-dire sans arrêt) - c'est ce qu'on appelle

un **changement de ligne**. Les **attaquants** sont généralement conservés en groupes de 3 (appelés **ligne**), et **défenseurs** sont généralement conservés en groupes de 2 (appelés **paire**). La seule exception est le **gardien de but**, qui reste généralement dans le **filet** pendant tout le match. Il existe deux scénarios courants dans lesquels un gardien de but peut ne pas jouer tout un match :

1. Il est **tiré** en faveur du **gardien** remplaçant. Cela se produit généralement si le **gardien** n'est pas performant ce soir-là, comme s'il a marqué de nombreux buts ou s'il a marqué des buts « faciles ». Cela signifie que le **gardien** sort de la glace et s'assoit pendant que le **gardien remplaçant** prend sa place.
2. Ils se font **tirer** pour un patineur supplémentaire, soit un **attaquant** ou **défenseur**. Cela peut se produire si l'équipe cherche désespérément à marquer un **but** (par exemple, 2 minutes à jouer et l'équipe est en retard d'un but), ou dans des circonstances particulières impliquant une **punition retardée** (règle plus avancée qui est détaillée plus tard).

Notez que les règles indiquent seulement que vous pouvez avoir un maximum de 6 patineurs sur la glace à un moment donné, et non quel type de joueurs doivent être sur la glace. Cela signifie que vous êtes techniquement autorisé à avoir 6 **attaquants** sur la glace, mais en pratique cela arrive rarement.

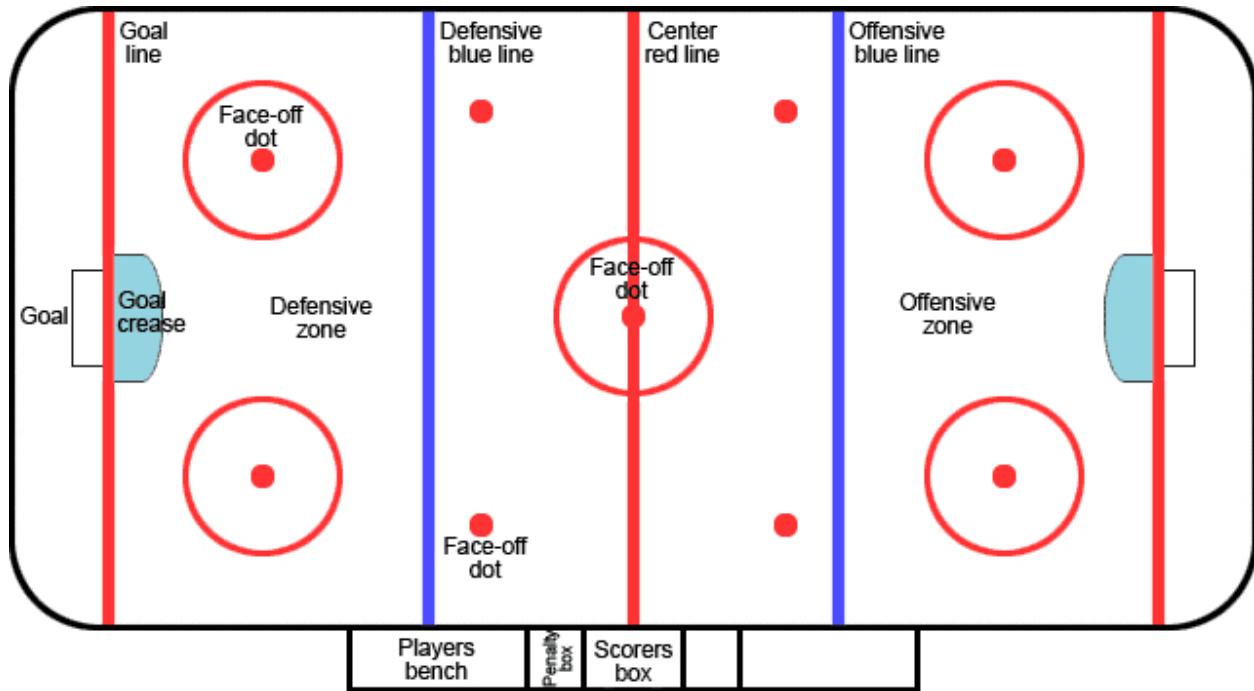
La patinoire

Il existe différents types de normes pour les patinoires de hockey (telles que la LNH et l'IIHF), mais pour les besoins de ce cours, nous nous intéresserons uniquement à la norme de la LNH, qui exige la même dimension de patinoire pour chaque patinoire que la LNH les équipes peuvent y jouer. La patinoire mesure 200 pieds sur 85 (60,96 m × 25,9 m) avec un rayon de coin de 28 pieds (8,5 m). Chaque **ligne des but** est à 11 pieds (3,4 m) de l'extrémité de la patinoire. Les **lignes bleues** sont à 75 pieds (22,9 m) de l'extrémité de la patinoire et à 50 pieds (15,2 m) l'une de l'autre.

La patinoire a un certain nombre de marqueurs peints sur la glace.

- La **ligne rouge** coupant la patinoire en deux; ceci est important dans **les appels de dégagement** (discuté plus tard)
- Deux **lignes de but** rouges, tracées le long du filet de chaque équipe, qui sont importantes dans les appels
- Les deux **lignes bleues** qui définissent la **zone**. La **zone offensive** est la zone entre la **ligne bleue** de l'équipe adverse et le **filet**, la **zone défensive** est votre zone équivalente et la **zone neutre** est la zone entre les deux **lignes bleues**. Les **lignes bleues** sont importantes pour s'assurer qu'un jeu n'est pas **hors jeu** (discuté plus tard).
- Neuf **points** qui sont des emplacements où une **mise au jeu** peut avoir lieu. Il y en a un au **centre de la patinoire**, deux en **zone offensive**, deux en **zone défensive** et quatre en **zone neutre**.
- Un pli bleue qui définit la zone dans laquelle un **gardien** ne doit pas être gêné par d'autres joueurs (c.-à-d **obstruction du gardien**).

Il y a deux **filets** ou **buts**, un pour chaque équipe. L'ouverture du **filet** est placée le long de la **ligne de but**, et il y a un peu d'espace derrière les buts dans lesquels les joueurs sont autorisés à jouer. Enfin, toute la patinoire est entourée de **planches**, et à l'exception de la règle de **hors jeu** (discutée plus tard), les joueurs peuvent patiner n'importe où sur la glace.



Une patinoire complète avec la plupart des marques pertinentes dessinées.

Composition de l'équipe et lignes / paires

Pour un match donné, chaque équipe doit avoir une équipe de 20 joueurs, généralement composée de 12 **attaquants**, 6 **défenseurs**, un **gardien** principal et un **gardien remplaçant**.

Les 12 **attaquants** sont divisés en 4 lignes composées de trois joueurs: un **ailier gauche**, **centre** et un **ailier droit**. Ces joueurs ont généralement des tâches différentes sur la glace, mais leurs stratégies varient selon le style de jeu du joueur ou la stratégie globale d'une équipe. En général, les **centres** sont considérés comme ayant le plus de responsabilités sur la glace, chargés de couvrir une grande partie de la glace et d'assumer d'importantes responsabilités défensives. On s'attend souvent à ce qu'ils fassent des plays, ce qui les oblige à bien « lire » le jeu et à avoir de solides capacités de passe. Ils marquent généralement moins de **buts** que les ailiers mais ont plus d'**aides** en raison de ce rôle. Les **ailiers gauche/droit** ont tendance à avoir les rôles les plus agressifs, jouant plus profondément dans la zone offensive que les centres.

Les 6 **défenseurs** sont déployés par **paires** (**défense gauche/droite**), et ont pour mission principale d'empêcher l'équipe adverse de marquer. En conséquence, ils restent généralement près de la **ligne bleue offensive** lorsqu'ils se trouvent dans la **zone offensive** et s'enfoncent plus profondément dans leur propre **zone défensive** pour éviter les **occasions de marquer**.

En règle générale, les **lignes** et **paires** sont désignées par un certain nombre, c'est-à-dire **1ère ligne**, **2e ligne**, **3e ligne**, **4e ligne** pour les **attaquants**, et **1ère paire**, **2e paire**, et **3e paire** pour les **défenseurs**. Les plus petits nombres se réfèrent généralement à des joueurs plus qualifiés, avec de plus grandes attentes placées sur eux. Par exemple, la **1ère ligne** peut être le groupe d'**attaquants** pour marquer des **buts**, tandis que la **4ème ligne** peut être chargée de **mettre les joueurs adverses en échec** (discuté plus tard) et d'épuiser les adversaires plutôt que de marquer. Cependant, il s'agit plutôt d'une définition familière, car les **lignes** sont souvent mélangées (c'est-à-dire que les joueurs sont échangés) dans le but de trouver des joueurs qui ont une bonne chimie les uns avec les autres. Il se peut qu'un joueur peu qualifié de **4ème ligne** se retrouve à avoir une excellente chimie avec des joueurs de **1ère ligne** et marquent bien au-delà de ce que leurs performances historiques peuvent suggérer. Il en va de même pour les **défenseurs**, mais comme leur objectif principal est d'empêcher l'adversaire de marquer, on met moins l'accent sur leurs capacités offensives.

Le **gardien** joue un rôle particulier au hockey et reste dans son filet tout le match à quelques exceptions près. Ils sont équipés d'un bâton plus gros, d'un gant de capture et d'un rembourrage plus protecteur pour empêcher les rondelles d'entrer dans le filet. Une équipe a généralement un **gardien de but partant**, qui est le meilleur **gardien** avec lequel on s'attend à **commencer** la plupart de ses matchs. Les équipes ont également un **gardien de but remplaçant**, qui joue souvent lorsque le **gardien partant** a besoin de se reposer ou est blessé. Encore une fois, les humains sont sujets à dénormes variations dans leurs performances et parfois un **gardien de but** remplaçant se retrouve à surpasser un **gardien de but partant** et à le supplanter.

Pour aider à rendre cela un peu plus concret, vous trouverez ci-dessous un exemple d'une liste typique de jour de match. Il s'agissait de l'alignement projeté des Canadiens de Montréal pour le cinquième match de la finale de la Coupe Stanley 2021.

Forwards

Left Wing	Centre	Right Wing
Tyler Toffoli	Phillip Danault	Brendan Gallagher
Josh Anderson	Nick Suzuki	Cole Caufield
Paul Byron	Jake Evans	Artturi Lehkonen
Joel Armia	Eric Staal	Corey Perry

Defencemen

Left Defence	Right Defence
Joel Edmundson	Jeff Petry
Ben Chiarot	Shea Weber
Alexander Romanov	Brett Kulak

Goaltenders

Starter	Backup
Carey Price	Jake Allen

Références :

- [Ailier](#)
- [Centre](#)
- [Défenseurs](#)
- [Gardien](#)

Bâtons de hockey

Left Handed Stick



Left Handed Stick



Right Handed Stick



Un léger commentaire sur les bâtons de hockey: les joueurs ont généralement une latéralité préférée avec leur bâton (c'est-à-dire qu'ils sont gauchers ou droitiers). Cette latéralité a un impact sur la forme de leur bâton et, par conséquent, de quel côté ils préfèrent tirer la rondelle. Étant donné que la lame du bâton est incurvée, cela affecte la façon dont un joueur peut effectuer une **mise au jeu** ou tirer sur la rondelle pour tenter de marquer un **but**. La latéralité d'un joueur a un impact énorme sur les jeux car tirer sur votre **revers** (c'est-à-dire depuis l'arrière de la lame) est généralement beaucoup plus faible et moins précis que depuis l'avant de la lame. Les joueurs peuvent utiliser ces informations de manière stratégique, par exemple en essayant de repousser les joueurs attaquants de leur **coup droit** vers leur **revers** lorsqu'ils **défendent**. Cela joue également un grand rôle dans l'efficacité d'un défenseur le long des planches et, par conséquent, les entraîneurs essaient souvent de déployer des **défenseurs** droitiers sur le côté droit). Cela pourrait être une fonctionnalité intéressante à explorer car l'importance de la latéralité est toujours une source de débat dans la communauté des analystes de hockey!

Gameplay

Faceoff

Pour commencer à **jouer** au début d'une **période** ou après un **arrêt**, deux joueurs, un de chaque équipe, s'aligneront et s'engageront pour tenter de contrôler la rondelle. La **rondelle** est lâchée par un arbitre, puis les joueurs se battent pour contrôler la **rondelle** et le **jeu** commence.

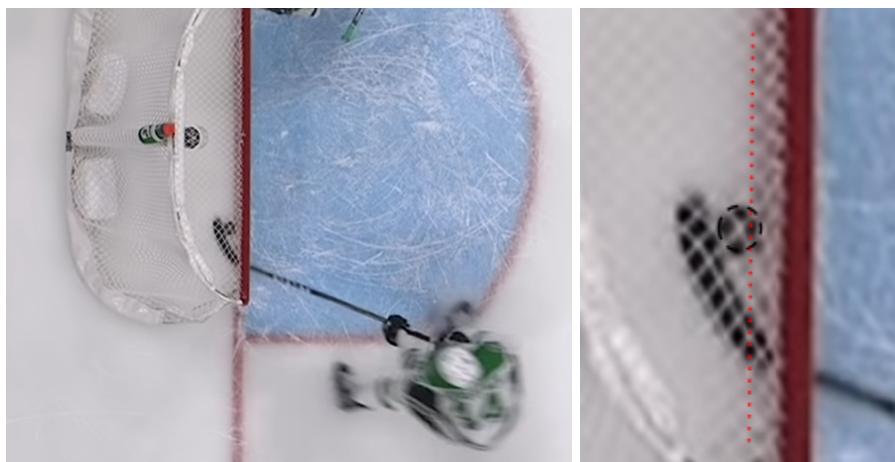


Une mise au jeu entre deux joueurs

Buts

Un but est marqué si la **rondelle** franchit complètement la **ligne de but du filet adverse**. Si la rondelle *entièr*e n'est pas complètement au-delà de la ligne, cela ne compte pas comme un **but**. Les **buts** peuvent être marqués de différentes manières, mais il existe quelques restrictions quant à ce qui est autorisé et non autorisé. Plus précisément :

- Un **but** ne peut pas être marqué par un **bâton** au-dessus de la **barre transversale** (barre supérieure) du **filet**; c'est ce qu'on appelle un **bâton élevé**.
- Un **but** ne peut pas être *intentionnellement* marqué par le patin d'un joueur adverse, mais un coup de pied accidentel est acceptable.
- Les joueurs adverses ne peuvent pas entrer en contact avec le **gardien** dans leur **but** (la peinture bleue devant le **filet**). C'est ce qu'on appelle l' **obstruction du gardien**.



Proche, mais pas de but! La rondelle n'était pas complètement au-dessus de la ligne rouge.

Lorsqu'une équipe marque un **but**, le jeu reprend en effectuant une **mise au jeu au centre de la glace**. Les **buts** sont l'une des principales mesures suivies pour chaque joueur au cours d'une saison, en plus des **aides** pour un **but**. Le joueur qui a marqué le **but** est crédité du but, tandis que les deux derniers coéquipiers qui ont touché la rondelle avant le buteur sont récompensés par une **aide**. Les **buts** et **les aides** comptent comme **points** qu'un joueur accumule au cours d'une saison, et donc le nombre total de **points** est simplement la somme des **buts** et **aides**. La notion de **points** est abordée dans la *Player Stats*.

Frappe/mise en échec

Mettre un joueur en échec est autorisé au hockey sur glace, avec certaines restrictions quant à la manière dont le contact est effectué. Vous n'avez pas à vous soucier de ces règles, mais si vous voyez le mot-clé **mise en échec** dans l'ensemble de données, cela fait référence à un joueur qui entre en contact avec un autre, généralement dans le but d'empêcher l'adversaire de conserver la possession de la **rondelle**.



Une liste plus complète des types de **mise en échec** [ici](#).

Tirs courants

Dans l'API, vous êtes le plus susceptible de voir quatre types de coups différents: **tir du poignet**, **snap**, **slapshot** et **revers**. Il n'est pas important de comprendre les nuances entre les différents types de coups, mais il est utile de comprendre le contexte dans lequel ils sont généralement utilisés.

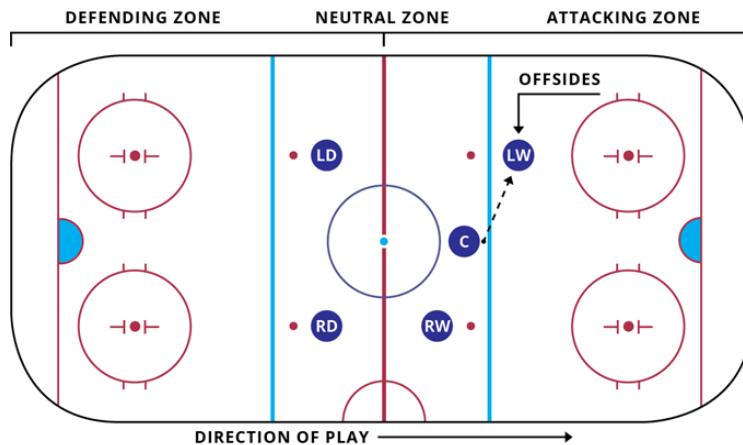
- **Tir du poignet:** Généralement le type de coup le plus courant et le plus précis
- **Slapshot:** Coup de hockey avec une grosse puissance. C'est très télégraphié et pas très précis, mais on peut y mettre beaucoup de puissance. Ceci est souvent utilisé comme **one-timer**, qui se réfère à tirer directement d'une **passe** en un seul mouvement plutôt que de recevoir la **rondelle** et de tirer après.
- **Snap shot:** Similaire à un **tir au poignet** mais mélange un peu avec un **slapshot**. Il a un déclenchement très rapide et se traduit par un tir dur et précis, mais moins dur que le **slapshot** et moins précis qu'un **tir au poignet**.

- **Revers:** tout coup tiré depuis l'envers de la lame du bâton. Généralement très faibles et imprécis, mais par conséquent, ils sont souvent imprévisibles. Les joueurs ont généralement des **revers** plus faibles que les autres types de coups, et par conséquent, ils sont utilisés lorsqu'un joueur essaie simplement de lancer la **rondelle** sur le filet ou de tromper le **gardien de but**.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une prise de vue, vous pouvez également voir une référence à une **déviation**; c'est lorsqu'un joueur redirige la **rondelle** dans le filet à partir du tir d'un autre joueur à l'aide de son bâton.

Les Hors-jeu

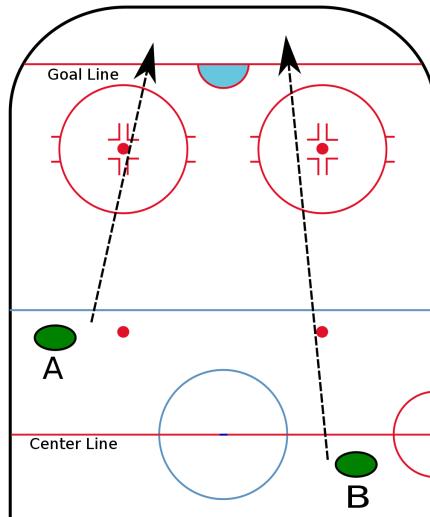
Les joueurs hors-jeu ne sont pas autorisés à entrer dans la **zone offensive** avant qu'un joueur porteur d'une rondelle n'entre dans la zone. Ceci afin d'empêcher les joueurs d'attendre dans la **zone offensive** alors que la **rondelle** est actuellement dans la **zone défensive**. Entrer dans la **zone offensive** avant la rondelle entraîne une décision de **hors-jeu** qui arrête le jeu et fait sortir la **mise au jeu** de la **zone offensive**. Cela se produit le plus souvent si deux joueurs de la même équipe tentent d'entrer dans la **zone offensive** et que le joueur portant la **rondelle** est légèrement derrière l'autre. Par exemple, le jeu dans la figure ci-dessous est considéré hors-jeu si le **centre** (C) porte la **rondelle**, mais en- **jeu** (légal) si l' **ailier gauche** (LW) porte la **rondelle**.



Le Dégagement Refusé

Le dégagement refusé se produit lorsqu'un joueur du côté de la **ligne médiane** lance la **rondelle** tout le long de la glace et qu'elle franchit la **ligne de but rouge** à n'importe quel moment (autre que le but). **Le dégagement refusé** n'est pas autorisé lorsque les équipes sont à **force égale** ou en **avantage numérique** (discuté plus tard). Lorsque cela se produit, le **jeu** est arrêté et la **rondelle** est renvoyée à l'autre bout de la glace pour une **mise au jeu** dans la zone de l'équipe fautive. **Le dégagement refusé** n'est pas appelé lorsque :

- Le gardien de but quitte l'**enceinte** pour jouer la **rondelle**, même s'il ne touche pas la **rondelle**
- Un arbitre déclare qu'un joueur adverse aurait pu jouer la **rondelle** avant que la rondelle franchisse la **ligne rouge de but**
- Un arbitre considère qu'il s'agissait d'une tentative **de passe**
- Une équipe joue en **infériorité numérique** (discuté dans la section suivante)



*Dans cet exemple, le joueur A peut lancer la rondelle sur la glace sans conséquence, tandis que le joueur B entraînerait un appel de **dégagement interdit**.*

Pénalités

L'action d'un joueur qui enfreint les règles peut entraîner une **pénalité** à la discréction des arbitres. Il existe trois types de **pénalités**:

- **Mineure:** le joueur reste dans le **banc des pénalités** pendant 2 minutes pendant que son équipe joue en **désavantage numérique** (c'est-à-dire qu'un joueur manque). Si l'équipe adverse marque, la **pénalité mineure** expire et l'équipe n'est plus en **désavantage numérique**.
- **Majeur:** le joueur reste au banc des **pénalités** pendant 5 minutes pendant que son équipe joue en **infériorité numérique**. Contrairement au **mineur** cependant, la **pénalité** n'expire pas si l'équipe adverse marque.
- **Inconduite:** le joueur est retiré du jeu pendant 10 minutes, mais l'équipe ne joue pas en **infériorité numérique**.

Les détails spécifiques sur les **pénalités** ne sont pas super importants, mais plus de détails sur les différents types d'infractions peuvent être trouvés [ici](#). Notez que plusieurs joueurs peuvent avoir des **pénalités** simultanément, mais une équipe n'aura pas moins de 4 patineurs, y compris le **gardien** sur la glace à un moment donné (c'est-à-dire en baisse de deux joueurs,

jouant 3 contre 5. Cela peut être déroutant car le **gardien** n'est généralement pas inclus dans ce décompte.

Notez qu'une **pénalité** peut être **retardée** si une infraction se produit mais que l'équipe non fautive contrôle la rondelle. C'est pour leur donner une chance de marquer un **but** plutôt que d'interrompre le jeu. Dès que l'équipe fautive touche la **rondelle**, le jeu est arrêté et le joueur fautif est retiré de la glace pour subir sa **pénalité**. Les équipes **retirent généralement leur gardien** lors d'un **pénalité différé** pour jouer **six contre cinq (6-5)**, car il y a peu de risque que l'équipe adverse marque car elle ne peut pas du tout contrôler la **rondelle**. Il y a eu des cas où l'équipe non fautive a fini par marquer sur son propre but, ce qui est assez embarrassant pour l'équipe.



Huit pénalités dans la première minute du jeu...

Power Play, Penalty Kill et équipes spéciales

Lorsqu'une équipe a plus de joueurs sur la glace que l'autre en raison de **pénalités**, ils sont en **avantage numérique**. L'équipe jouant en **infériorité numérique** est en **infériorité**. Les équipes assemblent généralement un groupe de joueurs différent des déploiements typiques de trois **attaquants** (LW, C, RW) et de deux **défenseurs** lorsqu'ils jouent à **force égale**. Ils peuvent jouer ensemble leurs attaquants offensifs les plus dangereux ou échanger un **défenseur** contre un **attaquant**. De même, l'équipe en **désavantage** numérique peut faire jouer ses joueurs les plus défensifs pour tenter d'empêcher un but. Dans les deux cas, ces groupes sont appelés **équipes spéciales**.

Tir de pénalité

Si un joueur est en **échappé** (c'est-à-dire qu'un joueur n'a pas de défenseur entre lui et le **gardien**) avec une **chance de marquer** et qu'il est gêné à cause d'une faute commise par un joueur adverse, le joueur non fautif se voit accorder un tenter de marquer un but sans aucune opposition à l'exception d'un **gardien**. C'est ce qu'on appelle un **tir de pénalité**.

Saison de hockey

La saison de la LNH est divisée entre la **saison régulière** et les **séries éliminatoires de la Coupe Stanley**. En saison régulière, les équipes jouent 82 matchs qui déterminent leur

classement. Les trois équipes les mieux classées de chaque **division** et deux équipes joker par **conférence** entrent dans les **séries éliminatoires** pour déterminer le **Coupe Stanley**.

Les équipes sont regroupées en fonction de leur géographie en quatre **divisions**, qui appartiennent à la **conférence est** ou la **conférence ouest**. Ces détails ne sont pas importants pour la portée du projet, mais ils ont un impact sur quelle équipe joue qui pendant la **saison régulière**.

Saison régulière

Au cours de la saison régulière, les équipes s'affrontent dans une sorte de format de tournoi à la ronde (pas exactement) pour déterminer leur place finale au classement. Chaque équipe joue 82 matchs et l'objectif est de se classer suffisamment haut dans le classement pour participer aux séries éliminatoires.

Durant la saison régulière, les règles de bris d'égalité sont les suivantes :

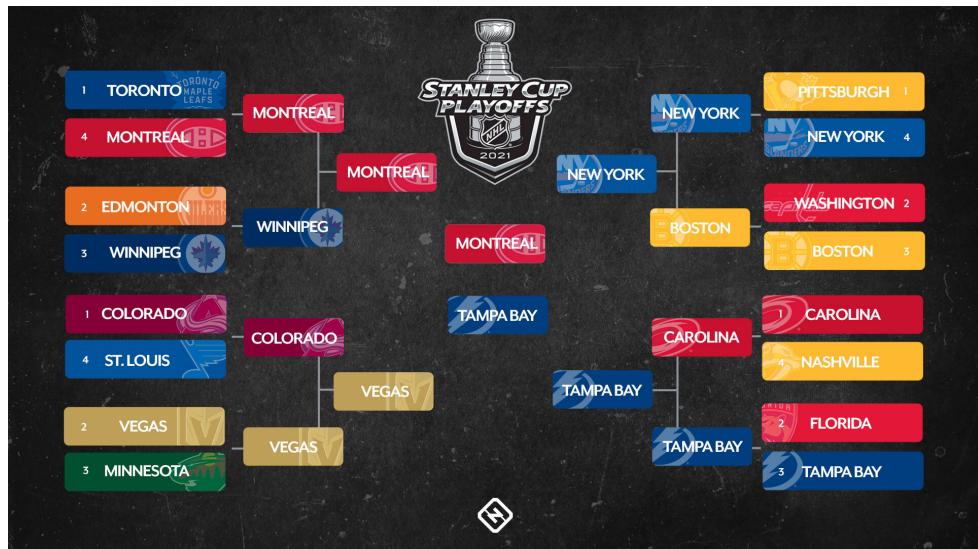
- Mort subite en **prolongation**. Depuis 2015, les équipes jouent en 3 contre 3 au lieu de 5 contre 5 (soit 3 patineurs plus un gardien de but, donc un total de 4 joueurs sont réellement sur la glace).
- Si après 5 minutes aucun but n'est marqué, le jeu passe à un **tir de barrage**, où les équipes tirent des **tirs de pénalité** à tour de rôle pour déterminer le vainqueur du match.

Classement

Les équipes reçoivent deux **points** pour une victoire (y compris en **prolongation** ou **tir de barrage**), un **point** pour une défaite en **prolongation** ou **tir de barrage**, et aucun point pour une défaite en temps réglementaire. Ces **points** sont différents des **points** accumulés par les joueurs individuels ; ceux-ci sont utilisés pour classer les équipes au **classement**, ce qui détermine leur candidature aux séries éliminatoires de la **Coupe Stanley** et donc une chance de gagner la **Coupe Stanley**, qui est l'objectif de chaque joueur et franchise.

Éliminatoires

À la fin de la **saison régulière**, 16 équipes se qualifient pour les **Coupe Stanley**, qui est un tournoi éliminatoire composé de quatre **rondes** de meilleur sur sept **séries**, dont le vainqueur final gagne la **Coupe Stanley**. Les règles du jeu sont les mêmes que celles de la **saison régulière**, à l'exception que les **prolongations** sont simplement une autre période complète de 20 minutes de jeu à 5 contre 5, où le premier **but** remporte la partie. Dans le cas où cette **période** expire et qu'aucun **but** n'est marqué, les équipes continuent simplement à jouer des **périodes** jusqu'à ce qu'un vainqueur soit décidé. Le plus long **éliminatoire** a duré 6 **périodes de prolongation**, ce qui signifie que les joueurs ont disputé trois matchs de hockey complets d'affilée!



Les séries éliminatoires de la Coupe Stanley 2021

Statistiques des joueurs

Au cours d'une même **saison**, chaque joueur dispose d'une variété de statistiques accumulées au cours de la saison. Celles-ci sont réinitialisées chaque saison et des mesures distinctes sont également suivies au cours des **séries éliminatoires** pour chaque **saison**. Voici un échantillon des 3 meilleurs joueurs des Canadiens de Montréal au cours de la **saison régulière**:

Player	GP	G	A	P	+/-	PIM	PPG	PPP	SHG	SHP	GWG	OTG	S	S%	FO%
Tyler Toffoli	52	28	16	44	0	24	7	10	2	3	5	0	158	17.7	38.89
Jeff Petry	55	12	30	42	6	20	4	15	0	1	2	0	128	9.4	0
Nick Suzuki	56	15	26	41	-5	26	5	13	1	2	1	0	110	13.6	43.97

- **GP:** Matchs joués (généralement un maximum de 82, certaines saisons en ont moins en raison de circonstances atténuantes comme disons une pandémie). Les joueurs peuvent jouer moins que le maximum en raison d'une blessure ou puisque le coach décide de ne pas les jouers.
- **G:** Buts
- **A:** Aides
- **P:** Points (la somme des buts et des passes décisives, c'est-à-dire **G + A**)
- **+/-:** Mesure plus/moins (calculée en prenant la différence entre le nombre de buts marqués par leur équipe et le nombre de buts l'équipe adverse a marqué pendant que le joueur était sur la glace)
- **PIM:** Minutes de pénalité (le nombre de minutes de pénalité que ce joueur a subit)

- **PPG:** Buts en avantage numérique
- **PPP:** Points en avantage numérique
- **SHG:** Buts en infériorité numérique
- **SHP:** Points en infériorité numérique
- **GWG:** Buts gagnants (le but qui briserait une égalité entre les deux équipes; c'est-à-dire que si le score final est 3-2, le joueur qui a marqué le troisième but se voit attribuer le but gagnant du match. Cependant, si le score est 5-0, le joueur qui a marqué le premier but est crédité du but vainqueur du match).
- **OTG:** Buts en prolongation
- **S:** Nombre total de tirs au but
- **S%:** Pourcentage de buts (calculé comme le rapport **G/S**)
- **FO%:** Pourcentage de mises au jeu (le pourcentage de mises au jeu gagnées)

Les **gardiens** ont une ligne de statistiques légèrement différente. Considérez les **gardiens** des Canadiens de Montréal au cours de la même **saison régulière**:

Player	GP	GS	W	L	T	OT	SA	GA	GAA	S	SV%	SO	MIN
 Carey Price	25	25	12	7	0	5	659	65	2.64	594	.901	1	1,479
 Jake Allen	29	27	11	12	0	5	817	76	2.68	741	.907	0	1,703

- **GP:** Matchs joués (généralement beaucoup moins que toute la durée d'une saison, car les gardiens ont tendance à exiger des nuits de congé)
- **GS:** Matchs commencés, c'est-à-dire que le gardien a commencé comme le **gardien de but partant** (cela pourrait être moins que GP si le gardien de but a remplacé l'autre gardien de but partant pendant certains matchs)
- **W:** Nombre de matchs gagnés
- **L:** Nombre de matchs perdus
- **T :** Je n'ai aucune idée de pourquoi c'est ici honnêtement
- **OT:** Pertes en prolongation
- **SA:** Tirs contre (total de tirs affrontés)
- **GA:** Buts contre (total de buts encaissés)
- **GAA:** Moyenne de buts contre (nombre de buts accordés par 60 minutes de temps de jeu; calculé en multipliant les buts contre par 60 (minutes), et divisant par le nombre de minutes jouées)
- **S:** Arrêts
- **SV%:** Pourcentage d'arrêts (arrêts divisés par les tirs contre)
- **SO :** Jeu blancs (matchs où le gardien n'a pas encaissé un seul but)
- **MIN :** Nombre total de minutes que le gardien a jouées pendant une saison.

Références utiles

1. [Documentation non officielle de l'API de la LNH](#)
2. [Explication des règles du hockey sur glace | Hockey sur glace 101 - Chicago Wolves](#)