



CODIFICATION DES PUNITIONS 2013-2014

CODIFICATION DES PUNITIONS		
CODES	SIGNIFICATION	TEMPS
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes
B	Punition MAJEURE	5 minutes
C	Punition d'INCONDUITE	10 minutes
D	Punition d'EXTRÊME INCONDUITE ou GROSSIÈRE INCONDUITE	(Expulsion)
E	Punition de MATCH	(Expulsion)
F	Tir de punition	-
/S	Punition après le sifflet (ex. : A47/S)	-
/G	Punition sur le gardien de but (ex. : A22/G)	-
NP	Punition sur le non porteur de la rondelle (codes 50, 51, 52, 53)	-

Groupe 1 FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES			
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 - Bataille)	6.7	A1
2	Bataille	6.7	B2 + D2
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	6.7	B3 + D3 + A4
4	Instigateur (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	6.7	A4
	Instigateur (Senior)	6.7	B4 + D4 + A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	6.7	C5
6	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	6.7	D6
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	6.7	D7
8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	9.5	A8 + A8 + D8
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	4.11	A9
10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	6.1	A10 ou B10 + D10
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	6.1	E11 + B11
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	6.1	E12 + B12
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	6.7	E13 + B13
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	3.6	D14

Groupe 2 FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON			
4.2 f Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match			
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
22	Coup de bâton	8.4	A22 ou B22 + D22 ou E22 + B22
23	Darder	8.5	A23 + A23 ou A23 + A23 + D23 ou E23 + B23
24	Donner un « six pouces »	8.1	A24 + A24 ou A24 + A24 + D24 ou E24 + B24
25	Faire double échec	8.2	A25 ou B25 + D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé	8.3	A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26
	Porter son bâton trop élevé (hockey Junior AAA et Senior)	8.3	A26 ou A26 + A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26

Groupe 3 FAUTES PHYSIQUES			
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
31	Assaut	6.3	A31 ou B31 + D31
32	Tentative de blesser	6.1	E32 + B32
34	Donner du coude	6.6	A34 ou B34 + D34
35	Donner du genou	6.6	A35 ou B35 + D35
36	Donner un coup de patin	6.1	E36 + B36
37	Donner un coup de tête	6.1	A37 + A37 ou A37 + A37 + D37 ou E37 + B37
39	Mise en échec illégale	6.2	A39 ou B39 + D39

Code en rouge = Officiel d'équipe



CODIFICATION DES PUNITIONS 2013-2014

Groupe 3		FAUTES PHYSIQUES (suite)	
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
40	Mise en échec par derrière	6.4	A40 + D40 ou B40 + D40 ou E40 + B40
44	Donner de la bande	6.2	A44 ou B44 + D44
47	Rudesse	6.7	A47 ou B47 + D47
	Rudesse (Senior)	6.7	A47 ou B47
48	Contact avec la tête	6.5	A48 ou A48 + A48 ou B48 + D48 ou E48 + B48
	Contact avec la tête (hockey Junior et Senior)	6.5	A48 + C48 ou B48 + D48 ou E48 + B48

Groupe 4		FAUTES D'ENTRAVE	
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
50	Retenir	7.1	A50 ou B50 + D50
51	Avoir retenu le bâton	7.1	A51
52	Accrocher	7.2	A52 ou B52 + D52
53	Faire trébucher	7.4	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Obstruction	7.3-7.4	A54 ou B54 + D54 ou F54
55	Obstruction du banc	7.3	A55 ou A55 + D55 ou F55
56	Obstruction sur le gardien de but	7.3	A56 ou B56 + D56

Groupe 5		FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT	
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	9.2	A61 ou C61 ou D61
	Plonger	9.3	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	9.2	D62
63	Manifestation antisportive d'équipe		A63 ou D63, si récidive
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.7	D66
70	Langage, geste abusifs et obscènes	9.2	A70 ou C70 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	9.2	C72
76	Provoquer l'adversaire	9.2	C76
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	9.6 a	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	9.6 b et c	E78 + B78
79	Cracher	9.7	E79 + B79

Groupe 6		AUTRES FAUTES	
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
80	Trop de joueurs sur la patinoire	2.5	A80 ou F80
81	Jouer avec un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	3.2/3.3	A81
82	Demande non justifiée de mesurage	Section 3	A82
83	Refus de se soumettre à un mesurage	3.3	A83 + C83
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84 ou C84
85	Porter un équipement non certifié ou dangereux	3.6/3.7	A85
86	Porter un équipement de façon non réglementaire	3.6	C86
87	Punition de banc ou d'équipe	4.3	A87
88	Deuxième punition d'inconduite	4.5	D88
89	Tir botté	9.4	A89 ou B89 + D89
90	Quitter le banc des punitions (peut se jumeler au code 8)	9.5	A90 ou F90
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	9.8	A91 ou C91 ou F91
92	Retarder le jeu	3.1/10.1	A92 ou F92
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 ou F93
94	Déplacer intentionnellement le but de sa position lors d'une échappée	10.1	F94
95	Mise au jeu illégale	10.2	A95
96	Saisir ou geler la rondelle	10.3/9.1	A96 ou F96
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	10.14	B97 + D97 ou B97 + D97 + F97
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	9.5	A98 ou D98
99	Divers (Expliquer)	-	A - B - C - D - E ou F99

Code en rouge = Officiel d'équipe

7.5.6 Tableau des sanctions

Pour fins d'application des règlements 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, 7.5.4, 7.5.5 et 7.5.7 le tableau suivant permet de déterminer les sanctions à servir.

OFFENSES ET SANCTIONS					
Une OFFENSE consiste à se voir décerner un ou plusieurs codes de punitions d'une même catégorie d'infraction dans un match. Une SANCTION consiste à se voir décerner un ou plusieurs matchs de suspension par suite d'une infraction commise. Ce nombre correspond à chacun des codes reçus et selon l'offense à laquelle le membre est rendu pour cette catégorie d'infraction.					
	Catégories d'infractions	Codes de punition	1^{re} offense	2^e offense	3^e offense
1.	Instigateur (+note 1)	A4	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
2.	Agresseur (+note 1)	A1	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
3.	3 ^e homme (pacificateur)	D7	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
4.	Le 1 ^{er} joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui ne se bat pas	A8 + A8 +D8	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
5.	3 ^e homme (avec bataille)	D7 + B2 +D2	2 matchs + 2 matchs = Total 4 matchs	4 matchs + 4 matchs = Total 8 matchs	Ind. + CD
6.	Le 1 ^{er} joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8 + A8 +D8 + B2 + D2	2 matchs + 2 matchs = Total 4 matchs	4 matchs + 4 matchs = Total 8 matchs	Ind. + CD
7.	Bataille	B2 + D2 * ou B3 + D3 *	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
Pour les catégories 1 à 7 inclus.		Si dans le dernier 5 min. du match ou en supplémentaire	Joueur: + 1 match	Joueur: + 2 matchs	Joueur: Ind. + CD
			Entraîneur: avertissement	Entraîneur: 1 match	Entraîneur: 1 match
Pour les catégories 1 à 7 incl. les infractions A1-A4-D7-D8 se cumulent ensemble et les infractions pour bataille B2 + D2 ou B3 + D3 se cumulent séparément de A1 – A4 - D7 - D8. Les infractions D6 doivent se jumeler aux codes B2 + D2 ou B3 + D3.					
8.	Mise en échec par derrière	Mineure: A40 + D40	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		Majeure: B40 + D40	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
Pour les catégories 8, les mineures et les majeures se cumulent séparément.					
9.	Coup à la tête	Majeure: B48 + D48	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
10.	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D-... (toutes sauf D2-D7-D8-D40-D48)	Joueur : 1 match	Joueur: 2 matchs	Joueur: Ind. + CD
			Officiel d'équipe: 2 matchs	Officiel d'équipe: 4 matchs +CD	Officiel d'équipe: Ind. + CD
11.	Toutes les punitions de match	E-... (toutes)	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Ind. + CD

Note 1	Les punitions pour instigateur (A4) et agresseur (A1) sont toujours accompagnées d'une punition pour bataille (B2 + D2 ou B3 + D3).
Note 2	Toutes les sanctions indiquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel (sauf l'exception prévue à 11.4.c).
Note 3	A sa discrétion, le Comité de discipline de ligue, régional ou provincial peut, selon le cas, augmenter la sanction automatique prévue.
Note 4	Dans le tableau, la mention « Ind. + CD » signifie que le membre est suspendu indéfiniment jusqu'à ce que le Comité de discipline concerné rende décision et il doit le faire dans les 15 jours calendrier suivant la réception du dossier (réf. 11.5 E).
Note 5	Sera considéré dans les cinq (5) dernières minutes du match, toute infraction commise après le match lors de la poignée de main ou encore à la sortie des joueurs avant l'entrée de ceux-ci dans le vestiaire.