

IRSEQ®

CANTONS-DE-L'EST

Règlements spécifiques 2023-2024

HOCKEY

Dernière mise à jour : 12 septembre 2023

TABLE DES MATIÈRES

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	4
ARTICLE 1 Règlements officiels	4
1.1 Règles de jeu.....	4
ARTICLE 2 Les Parties	4
2.1 Alignement	4
2.2 Ajout de joueur	4
2.3 Forfait	4
2.4 Feuille d'alignement.....	5
2.5 Retard.....	5
2.6 Punitons et sanctions.....	5
2.7 Durée des parties	8
2.8 La communication des résultats.....	8
2.9 Protêt dans le cadre du calendrier régulier	8
2.10 Protêt dans le cadre des éliminatoires	9
ARTICLE 3 Récompenses	9
3.1 Bannières	9
3.2 Médailles	10
FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE	10
ARTICLE 4 Calendrier	10
4.1 Modification au calendrier	10
4.2 Durée de la saison.....	10
ARTICLE 5 Format	11
ARTICLE 6 Classement	11
6.1 Point au classement	11
6.2 Bris d'égalité au classement	11
FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	12
ARTICLE 7 Format	12
7.1 Partie quart-de-finale et demi-finale	Erreur ! Signet non défini.
7.2 La finale.....	14
ÉTHIQUE SPORTIVE	15
ARTICLE 8 Point au classement	15
8.1 Pointage éthique sportive	15
ARTICLE 9 Processus d'attribution de la récompense	15

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

9.1	Équipe gagnante	15
9.2	Procédure en cas d'égalité	16

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Les règles du jeu sont celles approuvées par la fédération sportive
- 1.1.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.
- 1.1.3 Toutes les rencontres sont de type contact physique.
- 1.1.4 En saison régulière, il n'y a pas de prolongation suite à une partie nulle.

ARTICLE 2 Les Parties

2.1 Alignement

- 2.1.1 Un minimum de 7 patineurs par équipe + 1 gardien de but, est requis lors d'une partie.
- 2.1.2 Un maximum de 17 patineurs + 2 gardiens de but sont permis lors d'une partie.
- 2.1.3 OFFRES DE CATÉGORIE
Au niveau D3, aucun joueur régulier ne peut se prévaloir du double enregistrement (double-carding). Pour l'admissibilité des joueurs affiliés, voir tableau d'affiliation de Hockey Québec.
Au niveau D4, les joueurs simple lettre peuvent se prévaloir du double enregistrement (Double Carding).

2.2 Ajout de joueur

Pour l'ajout de tout nouveau joueur, l'équipe doit :

- inscrire le joueur sur S1 et HCR avant sa première partie.
- être en mesure de présenter, sur demande, une pièce d'identification du joueur en question (carte d'assurance maladie, certificat de naissance, carte d'étudiant, ...).

2.3 Forfait

- 2.3.1 Une équipe qui ne s'est toujours pas présentée dix minutes après l'heure prévue pour le début de sa partie perd par forfait par la marque de un (1) à zéro (0).

2.3.2 Une équipe perd par forfait si elle se présente sans le minimum de joueurs requis ou sans entraîneur.

2.4 Feuille d'alignement

Chaque équipe locale doit fournir une feuille de partie au marqueur sur laquelle doit apparaître le nom complet des joueurs qui participent à la rencontre.

2.5 Retard

Une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue pour le début de sa partie a droit à un délai de dix (10) minutes afin qu'elle se présente sur la patinoire avec le nombre de joueurs suffisant pour entreprendre la joute. Toutefois, elle obtient une punition mineure pour avoir retardé le match.

2.6 Punitions et sanctions

2.6.1 Les punitions

2.6.1.1 Lorsqu'une punition a lieu pendant une période de temps continu, celle-ci est chronométrée.

2.6.1.2 Lorsqu'une punition a lieu pendant une période de temps chronométré, celle-ci est chronométrée.

2.6.2 Sanctions

2.6.2.1 Tout joueur se méritant une punition d'instigateur, d'agresseur, ou de 3^{ième} homme (identifié par le code A-1, A-4 ou D-7) en plus de celle identifiée par la

lettre D sur la feuille de pointage est suspendu pour chacune de ses infractions.
(Voir tableau 2.6.3).

2.6.2.2 Tout joueur se méritant une punition pour bataille se verra imposer une sanction telle que définie au tableau 2.6.3. De plus, tous joueurs et entraîneurs se verront imposer une sanction additionnelle s'il y a bataille dans les cinq (5) dernières minutes de jeu régulier d'un match ou à n'importe quel moment d'une période supplémentaire.

2.6.2.3 Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match. (Voir Annexe -1 Codification des punitions)

2.6.2.4 Sous le coup d'une suspension, un entraîneur qui dirige dans les deux catégories doit purger sa peine sans distinction de catégorie.

2.6.3 Tableau des sanctions

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

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	1re offense	2e offense	3e 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
Note 1: Les punitions pour instigateur (A4) et agresseur (A1) sont toujours accompagnées d'une punition pour bataille (B2 + D2 ou B3 + D3).					
3.	3e homme (pacificateur)	D7	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
4.	Le 1er 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.	3e homme (avec bataille)	D7 + B2 + D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
6.	Le 1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8 + A8 + D8 + B2 + D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
7.	Bataille	B2 + D2 * ou B3 + D3*	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
8.	Mise en échec par derrière	A40 + D40	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B40 + D40	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
9.	Mise en échec	A39 + D39	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B39 + D39	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
		E39 + B39	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind. + CD
Pour les catégories 8 et 9, les mineures et les majeures se cumulent séparément.					
10.	Coup à la tête	Majeure: B48 + D48	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
11.	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D-... (toutes sauf D2-D3- D7-D8-D39-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
11.1 11.2	Toutes extrêmes inconduites en lien avec la règle de maltraitance	D-61 D-70	Joueur : 1 match	Joueur : 2 matchs + CD	Joueur : Ind. + CD
			Officiel d'équipe : 2 matchs	Officiel d'équipe : 4 matchs + CD	Officiel d'équipe : Ind. + CD
NOTE : Le cumul des offenses pour les articles 11.1 HC et 11.2 HC (codes D-61 et D70) doit se faire de façon indépendante aux punitions en lien avec l'article 11.4 HC (code D62).					
11.4	Discrimination	D62	Joueur : 5 + CD	Joueur : 5 + CD	Joueur : Ind. + CD
			Officiel d'équipe : 5 + CD	Officiel d'équipe : 5 + CD	Officiel d'équipe : Ind. + CD
11.5	Toutes les punitions de match en lien avec la règle de maltraitance	E-...(toutes)	Ind. + CD	Ind. + CD	Ind. + CD
12.	Toutes les punitions de match	E-... (toutes)	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Ind. + CD
Note : Toutes punitions d'inconduite grossière (article 11.4) (Code D62) et punition de match en lien avec la règle de maltraitance de Hockey Canada doit être transmises immédiatement au comité de discipline régional en première instance ou au comité provincial selon le cas.					

2.7 Durée des parties

2.7.1

Une partie est composée d'une période d'échauffement de trois (3) ou cinq (5) minutes (selon les établissements), suivi de trois périodes de (15) minutes chronométrées. Une pause est obligatoire pour faire la surface glacée entre la 1^{ière} période et la 2^{ième} période ou entre la 2^{ième} période et la 3^{ième} période selon les établissements.

2.7.2 Chaque équipe a droit à un (1) temps mort de trente (30) secondes par partie.

2.7.3 En troisième période, avec un écart de sept (7) buts et plus, le temps sera continu. Même si l'équipe perdante réduit l'écart à moins de sept (7) buts, la partie se terminera en temps continu.

2.8 La communication des résultats

2.8.1 L'équipe qui reçoit doit inscrire le résultat de la partie sur S1 au plus tard à 21h le jour même de la partie ou une heure après la partie pour tous les matchs qui se terminent à partir de 20h01. Également, l'équipe receveur doit faire parvenir la feuille de match au commissaire par S1 dans les vingt-quatre (24) heures suivant le début d'une partie.

2.9 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

2.9.1 L'arbitre du match doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt. L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.

2.9.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.

2.9.3 Un protêt doit être écrit par le plaignant en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l'autre école en cause.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.

2.9.4 Le protêt doit être déposé par courriel au commissaire dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyée par le RSEQ-CE si le protêt est perdu cette somme est non remboursable.

2.9.5 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées.

2.10 Protêt dans le cadre des éliminatoires

Un comité de protêt sera mis sur pied par l'école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

- a) le ou la responsable de la rencontre,
- b) l'assignateur ou son représentant,
- c) l'arbitre le plus expérimenté,
- d) le ou la commissaire.

2.11 Rondelles

L'équipe locale a la responsabilité de fournir les rondelles à l'équipe visiteuse lors de l'échauffement.

ARTICLE 3 Récompenses

3.1 Bannières

3.1.1 En saison régulière, l'équipe championne de chaque catégorie reçoit une bannière 23" X 36".

3.1.2 L'équipe de chaque catégorie qui, selon les points de comportement de la saison régulière, a démontré le meilleur esprit sportif reçoit une bannière 23" X 36". En cas d'égalité, le nombre de minutes de punitions comptabilisées déterminera le récipiendaire de la bannière de l'éthique sportive. Une colonne à cet effet est incluse au classement officiel de la ligue

3.1.3 En séries éliminatoires, à titre de championne régionale, l'équipe gagnante de chaque catégorie reçoit une bannière 30" X 48" et voit son nom gravé sur le trophée perpétuel.

3.2 Médailles

Dans chaque catégorie, chaque membre de l'équipe championne des séries éliminatoires reçoit une médaille d'or alors que chaque membre de l'équipe finaliste reçoit une médaille d'argent.

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

ARTICLE 4 Calendrier

4.1 Modification au calendrier

4.1.1 Suite à la réunion des calendriers, les responsables de chaque école ont sept (7) jours pour y apporter des modifications et/ou le rendre officiel.

4.1.2 Une période d'une semaine avant le congé de Noël sera accordé aux équipes pour faire des modifications de calendrier sans recevoir d'amende.

4.1.3 Toute demande de modification au calendrier régulier, au delà des sept (7) jours permis, l'équipe responsable du changement doit remplir le formulaire de modification de partie et l'envoyer par courriel au commissaire.

4.1.4 Si une partie doit être remise, elle doit être cédulée avant la dernière semaine de la saison régulière. Lors de la dernière semaine de saison régulière, si une partie doit être annulée et ne peut pas être reprise, le classement sera calculé en fonction d'un ratio du nombre de points obtenus sur la possibilité totale de points.

4.2 Durée de la saison

La saison régulière s'étend d'octobre à la semaine de relâche. Les séries éliminatoires commenceront après la semaine de relâche.

ARTICLE 5 Format

Le calendrier est établi en fonction d'avoir une équité entre les équipes. Il est souhaitable que les équipes dans la même ligue ou section s'affrontent le même nombre de fois afin d'éviter les parties aléatoires. En D3, dépendant du nombre d'équipe dans la ligue, il y aura entre 24 à 26 parties de saison régulière.

- 4 équipes : 8 parties vs chaque équipe = 24 parties
- 5 équipes : 6 parties vs chaque équipe = 24 parties
- 6 équipes : 5 parties vs chaque équipe = 25 parties
- 7 équipes : 4 parties vs chaque équipe = 24 parties
- 8 équipes : 3 parties vs chaque équipe + 1 partie vs chaque équipe dans une section de 4 équipes = 24 parties
- 9 équipes : 3 parties vs chaque équipe = 24 parties
- 10 équipes : 2 parties vs chaque équipe + 2 parties vs chaque équipe dans une section de 5 équipes = 26 parties
- 11 équipes : 2 parties vs chaque équipe + 1 partie vs chaque équipe dans une section de 5 ou 6 équipes = 24 parties ou 25 parties
- 12 équipes : 2 parties vs chaque équipe + 1 partie vs chaque équipe dans une section de 3 équipes = 24 parties

ARTICLE 6 Classement

6.1 Point au classement

6.1.1 Victoire : 2 points / Nulle : 1 point / Défait : 0 point

6.2 Bris d'égalité au classement

S'il y a égalité au classement final de la saison régulière, l'avantage va à :

1. l'équipe qui a obtenu le plus de victoires
 2. l'équipe qui a obtenu le moins de défaites
 3. l'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de victoires lors des parties impliquant les deux équipes
-

-
4. l'équipe qui a gagné la série de parties entre les deux équipes au total des points
 5. l'équipe qui a le quotient le plus élevé des points pour / points contre à la fin de la saison

FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 7 Format

Avec quatre (4) équipes :

- Demi-finale : 4^e position vs 1^e position / 3^e position vs 2^e position

Avec cinq (5) équipes :

- Quart de finale entre 4^e & 5^e positions et le gagnant avance en demi-finale
- Demi-finale : GQF vs 1^e position / 3^e position vs 2^e position

Avec six (6) équipes :

- 1^e et 2^e positions vont directement en demi-finale
- Quart de finale entre 6^e & 3^e positions / Quart de finale entre 5^e & 4^e positions et les gagnants avancent en demi-finale
- Demi-finales : GQF plus bas au classement vs 1^e position & GQF plus haut au classement vs 2^e position

Avec sept (7) équipes :

- 1^e position va directement en demi-finale
- Quart de finale entre 7^e & 2^e position / Quart de finale entre 6^e et 3^e position / Quart de finale entre 5^e & 4^e position et les gagnants avancent en demi-finale
- Demi-finale : GQF plus bas au classement vs 1^e position et les deux autres GQF s'affrontent

Avec huit (8) équipes :

- Quart de finale entre 8^e & 1^e position / Quart de finale entre 7^e et 2^e position / Quart de finale entre 6^e et 3^e position / Quart de finale entre 5^e & 4^e position et les gagnants avancent en demi-finale
- Demi-finale : GQF plus bas au classement vs GQF plus haut au classement et les deux autres GQF s'affrontent

Plus que 8 équipes :

- Les huit premières équipes accèdent aux séries éliminatoires
- Quart de finale entre 8^e & 1^e position / Quart de finale entre 7^e et 2^e position / Quart de finale entre 6^e et 3^e position / Quart de finale entre 5^e & 4^e position et les gagnants avancent en demi-finale
- Demi-finale : GQF plus bas au classement vs GQF plus haut au classement et les deux autres GQF s'affrontent

7.1 Partie quart-de-finale

Selon le nombre d'équipes, il y a des parties quart-de-finale pour déterminer les équipes se classant pour les demi-finales. Les parties quart-de-finale seront jouées dans une formule aller-retour.

7.1.1 Égalité : La première partie (partie aller) n'a pas de prolongation après le temps réglementaire et peut se terminer avec une partie nulle. Si la deuxième partie (partie retour) se termine nulle après le temps réglementaire, le résultat de la première partie indique le gagnant de la série. Si la première partie était également une partie nulle ou qu'après la deuxième partie chaque équipe a remporté une victoire, une troisième partie aura lieu directement après la deuxième partie :

- 5 vs 5 de 5 minutes complètes. Si des joueurs étaient en punition à la fin de la 2^{ième} partie, la punition s'annule et le joueur est éligible. Un joueur expulsé lors de la deuxième partie ne peut pas revenir. Si l'égalité persiste après les 5 minutes, il y aura fusillade pour déterminer l'équipe gagnante. Première ronde de fusillade à trois (3)

joueurs différents. Trois (3) contre trois (3). Advenant égalité après la ronde de trois contre trois, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

7.2 Demi-finale et Finale

La finale oppose les gagnants des demi-finales. La formule utilisée est celle du deux (2) de trois (3).

Prolongation

Si, après trois (3) périodes, il y a égalité, il y aura prolongation.

On utilise la formule suivante pour déterminer un gagnant (selon la disponibilité de la patinoire) :

1. Prolongation de cinq (5) minutes à temps chronométré à trois (3) contre trois (3).
2. Ronde de fusillade à trois (3) joueurs différents. Trois (3) contre trois (3)
3. Ronde de fusillade à 1 joueur. Advenant égalité après la ronde de trois contre trois, l'entraîneur désignera un à la fois les joueurs qui participeront à la fusillade. Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but, devront participer à la fusillade avant qu'un joueur ne revienne une deuxième fois.

7.2.1 En prolongation, la partie se termine dès qu'un but est marqué.

7.2.2 Si une punition est décernée pendant la prolongation, elle dure le temps de la punition (mineure, double mineure ou majeure) et on joue à quatre (4) contre trois (3). À la fin de la punition, le joueur retourne sur la patinoire.

7.2.3 Si une punition accordée en troisième période, elle doit se poursuivre en prolongation et on joue à quatre (4) contre trois (3). À la fin de la punition, le joueur retourne sur la patinoire.

7.2.4 Un joueur dont la punition n'est pas terminée au terme de la période de prolongation est admissible pour la fusillade.

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 8 Point au classement

8.1 Pointage éthique sportive

Lorsqu'une équipe obtient trop de minutes de punitions, elle peut également perdre des points au classement selon la formule suivante :

M14			
Nombre minutes de punitions	14 et moins	15 à 18	19 et plus
Points de comportement	+1	0	-1
M15			
Nombre minutes de punitions	16 et moins	17 à 21	22 et plus
Points de comportement	+1	0	-1
M18			
Nombre minutes de punitions	18 et moins	19 à 24	25 et plus
Points de comportement	+1	0	-1

8.1.1 Si des équipes sont impliquées dans une bagarre ou une bagarre générale, les points de partie ne seront pas accordés par le commissaire.

ARTICLE 9 Processus d'attribution de la récompense

9.1 Équipe gagnante

L'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus de point d'éthique sportive

9.2 Procédure en cas d'égalité

Advenant le cas d'une égalité dans le pointage, un vote sera demandé aux responsables de sport de chaque équipe afin de déterminer un gagnant. Une équipe ne peut pas voter pour elle-même



CODIFICATION DES PUNITIONS - SAISON 2022-2024

CODIFICATION DES PUNITIONS			
CODES	SIGNIFICATION	TEMPS	FRANC-JEU
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes	2 minutes
B	Punition MAJEURE	5 minutes	5 minutes
C	Punition d'INCONDUITE	10 minutes	10 minutes
D	Punition d'EXTRÊME INCONDUITE ou d'INCONDUITE GROSSIÈRE	(Expulsion)	10 minutes
E	Punition de MATCH	(Expulsion)	10 minutes
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			
N°	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A1
2	Bataille	7.10	B2 + D2
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	7.10	B3 + D3 + A4
4	Instigateur (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	7.10	C5
6	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.10	D6
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.10	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)	10.4	A8 + A8 + D8
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	7.10	A9
10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure (Collégial D1, junior AAA et sénior)	7.1	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	7.1	E11 + B11
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	7.1	E12 + B12
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	7.10	E13 + B13
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	10.6	D14
15	Porter un chandail non attaché, ou sans attache, lors d'une bataille (Collégial D1, junior AAA et sénior)	3.9	A15

Groupe 2 FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON			
4.2 e Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match.			
N°	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
22	Coup de bâton	9.3	A22 ou B22 + D22 ou E22 + B22
23	Darder	9.4	A23 + A23 ou A23 + A23 + D23 ou E23 + B23
24	Donner un « six pouces »	9.1	A24 + A24 ou A24 + A24 + D24 ou E24 + B24
25	Donner un double échec	9.2	A25 ou B25 + D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé	9.5	A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26
	Porter son bâton trop élevé (Collégial D1, Junior AAA et Sénior)		A26 ou A26 + A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26

Groupe 3 FAUTES PHYSIQUES			
6.5 c Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions pour contact avec la tête (mineure ou double mineure) pendant le même match sera expulsé du match.			
N°	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
31	Assaut	7.4	A31 ou B31 + D31 ou E31 + B31
32	Tentative de blesser	7.1	E32 + B32
34			
35	Donner du genou	7.8	A35 + A35 ou B35 + D35 ou E35 + B35
36	Donner un coup de patin	7.1	E36 + B36
37	Donner un coup de tête	7.1	A37 + A37 ou A37 + A37 + D37 ou E37 + B37
39	Mise en échec illégale	7.3/8.5.3 b)	A39 ou A39 + D39 ou B39 + D39 ou E39 + B39
40	Mise en échec par derrière	7.5	A40 + D40 ou B40 + D40 ou E40 + B40
44	Donner de la bande	7.2	A44 ou B44 + D44 ou E44 + B44
47	Rudesse	7.9	A47 ou B47 + D47
48	Contact avec la tête	7.6	A48 ou A48 + A48 ou B48 + D48 ou E48 + B48
	Mise en échec à la tête (Collégial D1, Junior AAA et Sénior)	7.6	A48 + C48 ou B48 + D48 ou E48 + B48



CODIFICATION DES PUNITIONS - SAISON 2022-2024

Groupe 4 FAUTES D'ENTRAVE			
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
50	Retenir	8.1	A50 ou B50 + D50
51	Avoir retenu le bâton	8.1	A51
52	Accrocher	8.2	A52 ou B52 + D52
53	Faire trébucher	8.6	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Faucher les patins	8.8	A54 + A54 ou E54 + B54
55	Frapper en bas des genoux	8.7	A55 ou B55+D55 ou E55+B55
56	Obstruction	8.3	A56 ou B56 + D56 ou E56 + B56 ou F56
57	Obstruction du banc	8.4	A57 ou A57 + D57 ou E57 + B57 ou F57
58	Obstruction sur le gardien de but	8.5	A58 ou B58 + D58 ou E58 + B58

Groupe 5 FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT			
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	11.1	A61 ou C61 ou D61
	Plonger	10.3	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	11.4	D62
63	Manifestation antisportive d'équipe	7.3.3	A63 ou D63, si récidive
64	Instigateur d'un attroupement lors de la poignée de mains (peut se jumeler à tout autre code)	7.2.8	D64
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.9	D66
67	Allégations - Discrimination	11.4	67
70	Comportement irrespectueux, violent ou harcelant	11.2	A70 ou C70 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	11.1	C72
76	Provoquer l'adversaire	10.6	C76
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	11.5 (a) (b)	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	11.5 (c) (d)	E78 + B78
79	Cracher	11.3	E79 + B79

Groupe 6 AUTRES FAUTES			
N ^o	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
80	Trop de joueurs sur la patinoire	10.7	A80 ou F80
81	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	3.3	A81
82	Demande non justifiée de mesurage	Section 3	A82
83	Refus de se soumettre à un mesurage	10.6	A83 + C83
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84 ou C84 ou F84
85	Porter un équipement non certifié ou dangereux	3.7	A85
86	Porter un équipement de façon non réglementaire	10.6	C86
87	Punition de banc ou d'équipe	4.3	A87
88	Deuxième punition d'inconduite au même joueur	4.7	D88
89	Tir botté	10.5	A89 ou B89 + D89
90	Quitter le banc des joueurs ou des punitions (peut se jumeler au code B)	10.4	A90 ou F90
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	10.5	A91 ou C91 ou F91
92	Retarder le jeu	10.1	A92 ou F92
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 ou F93
94	Joueur inadmissible	2,6/4,11	A94
95	Mise au jeu illégale	6.2	A95
96	Saisir ou geler la rondelle	10.2	A96 ou F96
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	10.8	B97 + D97 ou B97 + D97 + F97
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	10.4	A98 ou D98
99	Divers (Expliquer)	-	A - B - C - D - E ou F99

Code en rouge = Officiel d'équipe