

IRSEQ®

CANTONS-DE-L'EST

Règlements spécifiques 2024-2025

HOCKEY

Dernière mise à jour : 5 septembre 2024

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 Durée des parties	5
2.7 La communication des résultats.....	6
2.8 Protêt dans le cadre du calendrier régulier	6
2.9 Protêt dans le cadre des éliminatoires	7
2.10 Rondelles.....	7
ARTICLE 3 Récompenses.....	7
3.1 Bannières	7
3.2 Médailles	8
FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE	8
ARTICLE 4 Calendrier	8
4.1 Modification au calendrier	8
4.2 Durée de la saison.....	8
4.3 Prolongation.....	9
ARTICLE 5 Format	9
ARTICLE 6 Classement.....	9
6.1 Point au classement	9
6.2 Bris d'égalité au classement	10
FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	10
ARTICLE 7 Format	10
7.1 Partie quart-de-finale, demi-finale et finale.....	11
7.2 Prolongation	11
ÉTHIQUE SPORTIVE.....	12
ARTICLE 8 Point au classement	12

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

8.1	Pointage éthique sportive	12
ARTICLE 9	Processus d'attribution de la récompense	13
9.1	Équipe gagnante	13
9.2	Procédure en cas d'égalité	13
ANNEXE 1	Franc-jeu 2.0.....	14

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.

ARTICLE 2 Les Parties

2.1 Alignement

- 2.1.1 Un minimum de 10 patineurs par équipe + 1 gardien de but, est requis lors d'une partie.
- 2.1.2 Un maximum de 18 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 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 Durée des parties

2.6.1 Le temps de glace minimum requis pour la tenue d'une partie de saison régulière est de 1h30.

2.6.2 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.

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

2.6.4 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.

2.6.5 Dans le cas où la partie ne pourrait se terminer avant la fin de la location, voici la procédure à suivre :

- Seulement qu'après la 2^{ième} période et avant le début de la 3^{ième} période, un entraîneur peut aviser les arbitres de jouer non-chrono avec le nombre de minute restant à la location de glace (maximum 15 minutes). Exemple : S'il reste 12 minutes à la location, l'entraîneur demande de jouer 12 minutes non-chrono.
- Les deux entraîneurs doivent accepter. Si l'entraîneur adverse refuse la proposition, le temps se jouera chronométré. Dans ce cas, si le temps de location se termine avant la fin de la partie, voir règle 2.7.6.

2.6.6 Si le temps de location se termine avant la fin de la partie, en temps chrono ou non-chrono, le résultat final sera celui au moment où la partie prend fin avec le coup de sifflet de l'arbitre.

2.7 La communication des résultats

2.7.1 L'équipe qui reçoit doit inscrire le résultat de la partie sur Spordle 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 par Spordle dans les vingt-quatre (24) heures suivant le début d'une partie.

2.8 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

2.8.1 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.

2.8.2 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.

2.8.3 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.

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

2.8.4 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.

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

2.9 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.

2.10 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 À la suite de 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 accordée 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.

4.3 Prolongation

En saison régulière, à la suite d'une égalité en temps réglementaire, il y aura fusillade pour déterminer l'équipe gagnante. Première ronde de fusillade à trois (3) joueurs différents. Advenant égalité après la ronde des trois joueurs, 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.

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 28 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 : 4 parties vs chaque équipe = 28 parties
- 9 équipes : 3 parties vs chaque équipe = 24 parties
- 10 équipes : 3 parties vs chaque équipe = 27 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 sections. 2 parties vs chaque équipe + 1 partie vs chaque équipe de ta section = 27 parties

ARTICLE 6 **Classement**

6.1 Point au classement

6.1.1 Victoire : 2 points / Nulle : 1 point / Défaite en fusillade : 1 point/ Défaite : 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 :

- Toutes les équipes accèdent aux séries éliminatoires.
- Il y aura des parties barrages pour avoir 8 équipes en quart de finale.
- Partie barrage :
 - 9 équipes : Position 9 vs Position 8
 - 10 équipes : Position 10 vs Position 7 / Position 9 vs Position 8
 - 11 équipes : Position 11 vs Position 6 / Position 10 vs Position 7 / Position 9 vs Position 8
 - 12 équipes : Position 12 vs Position 5 / Position 11 vs Position 6 / Position 10 vs Position 7 / Position 9 vs Position 8

7.1 Parties quart-de-finale, demi-finale et finale

Les parties seront jouées dans une formule 2 de 3.

Dans la mesure du possible, un temps de 2 semaines est accordé pour chaque série.

7.2 Prolongation

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

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

1. Prolongation de dix (10) 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 certaines punitions (voir Annexe 1 – Franc-jeu 2.0), elle peut également perdre des points au classement selon la formule suivante :

M14		
Nombre minutes de punitions	14 et moins	15 et plus
Points de comportement	+1	0
M15		

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

Nombre minutes de punitions	16 et moins	17 et plus
Points de comportement	+1	0
M18		
Nombre minutes de punitions	20 et moins	21 et plus
Points de comportement	+1	0

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

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

ANNEXE I

FRANC-JEU 2.0

Une équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu si un **joueur ou un officiel d'équipe** se voit décerner l'un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 + B77 ou E78 + B78. Une lettre sera envoyée à la direction de l'établissement d'enseignement après la perte de 3 points Franc-Jeu. Le Franc-Jeu ne s'applique pas en séries éliminatoires. Lors des défis, le Franc-Jeu s'applique uniquement lors des matchs qui comptent au classement de la saison régulière.

POINTS FRANC JEU					
DIVISION	MINUTES	POINTS	MINUTES	POINTS	Une équipe perdra automatiquement son point Franc Jeu si un joueur ou un officiel d'équipe se voit décerner un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 + B77 ou E78 + B78.
M14	14 minutes et moins	1	15 minutes et plus	0	
M15	16 minutes et moins	1	17 minutes et plus	0	
M18	20 minutes et moins	1	21 minutes et plus	0	

CODIFICATION DES PUNITIONS			
Codes	Signification	Temps	Franc-Jeu
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes	2 minutes ou N/A
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	-	-

GROUPE 1 - FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES					
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A1	2 minutes	2 minutes
2	Bataille	7.10	B2 + D2	5 minutes + Exp.	15 minutes
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	7.10	B3 + D3 + A4	7 minutes + Exp.	17 minutes
4	Instigateur (doit se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A4	2 minutes	2 minutes
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	7.10	C5	10 minutes	10 minutes
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	Expulsion	10 minutes
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (peut se jumeler aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.10	D7	Expulsion	10 minutes

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

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	4 minutes + Exp.	14 minutes
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	7.10	A9	2 minutes	2 minutes
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	5 minutes + Exp.	15 minutes
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	7.1	E12 + B12	5 minutes + Exp.	15 minutes
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	7.10	E13 + B13	5 minutes + Exp.	15 minutes
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	10.6	D14	Expulsion	10 minutes

GRUPE 2 - FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON

4.2e	Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match.				
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
22	Coup de bâton	9.3	A22 B22 + D22 E22 + B22	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
23	Darder	9.4	A23 + A23 A23 + A23 + D23 E23 + B23	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 14 minutes 15 minutes
24	Donner un « six pouces »	9.1	A24 + A24 A24 + A24 + D24 E24 + B24	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp..	4 minutes 14 minutes 15 minutes
25	Donner un double échec	9.2	A25 B25 + D25 E25 + B25	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes

GRUPE 3 - FAUTES PHYSIQUES

6.5c	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.				
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
3 1	Assaut	7.4	A31 B31 + D31 E31 + B31	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
3 2	Tentative de blesser	7.1	E32 + B32	5 minutes + Exp.	15 minutes
3 5	Donner du genou	7.8	A35 + A35 B35 + D35	4 minutes 5 minutes + Exp.	4 minutes 15 minutes

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

			E35 + B35	5 minutes + Exp.	15 minutes
3 6	Donner un coup de patin	7.1	E36 + B36	5 minutes + Exp.	15 minutes
3 7	Donner un coup de tête	7.1	A37 + A37 A37 + A37 + D37 E37 + B37	4 minutes 4 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	4 minutes 14 minutes 15 minutes
3 9	Mise en échec illégale	7.3 8.5.3 b)	A39 A39 + D39 B39 + D39 E39 + B39	2 minutes 2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 12 minutes 15 minutes 15 minutes
4 0	Mise en échec par derrière	7.5	A40 + D40 B40 + D40 E40 + B40	2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	12 minutes 15 minutes 15 minutes
4 4	Donner de la bande	7.2	A44 B44 + D44 E44 + B44	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
4 7	Rudesse	7.9	A47 B47 + D47	2 minutes 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes
4 8	Contact avec la tête	7.6	A48 A48 + A48 B48 + D48 E48 + B48	2 minutes 4 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 4 minutes 15 minutes 15 minutes

GROUPE 4 - FAUTES D'ENTRAVE					
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
50	Retenir	8.1	A50 B50 + D50	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
51	Avoir retenu le bâton	8.1	A51	2 minutes	N/A
52	Accrocher	8.2	A52 B52 + D52	2 minutes 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes
53	Faire trébucher	8.6	A53 B53 + D53 F53	2 minutes 5 minutes + Exp. N/A	N/A 15 minutes N/A
54	Faucher les patins	8.8	A54 + A54 E54 + B54	4 minutes 5 minutes + Exp.	4 minutes 15 minutes
55	Frapper en bas des genoux	8.7	A55 B55+D55 E55+B55	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	2 minutes 15 minutes 15 minutes
56	Obstruction	8.3	A56 B56 + D56 E56 + B56 F56	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. N/A	N/A 15 minutes 15 minutes N/A
57	Obstruction du banc	8.4	A57 A57 + D57 E57 + B57 F57	2 minutes 2 minutes + Exp. 5 minutes + Exp. N/A	N/A 12 minutes 15 minutes N/A
58	Obstruction sur le gardien de but	8.5	A58 B58 + D58 E58 + B58	2 minutes 5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	N/A 15 minutes 15 minutes

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

GROUPE 5 - FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT					
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	11.1	A61 C61 D61	2 minutes 10 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes 10 minutes
	Plonger et exagérer	10.3	A61	2 minutes	2 minutes
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	11.4	D62	Exp.	10 minutes
63	Manifestation antisportive d'équipe	7.3.3	A63 D63 (récidive)	2 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes
64	Instigateur d'un attroupement lors de la poignée de mains (peut se jumeler à tout autre code)	7.2.8	D64	Exp.	10 minutes
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.9	D66	Exp.	10 minutes
67	Allégations - Discrimination	11.4	67	N/A	N/A
70	Comportement irrespectueux, violent ou harcelant	11.2	A70 C70 D70	2 minutes 10 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes 10 minutes
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	11.1	C72	10 minutes	10 minutes
75	Geste négligeant	7.5.7	D75	Exp.	10 minutes
76	Force physique accidentelle envers un officiel lors d'attroupement	11.5	D76	Exp.	10 minutes
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	11.5 (a) (b)	E77 + B77	5 minutes + Exp.	15 minutes
78	Agression physique envers un officiel	11.5 (c) (d)	E78 + B78	5 minutes + Exp.	15 minutes
79	Cracher	11.3	E79 + B79	5 minutes + Exp.	15 minutes

GROUPE 6 - AUTRES FAUTES					
#	Infractions	Articles	Code	Temps	Franc-Jeu
80	Trop de joueurs sur la patinoire	10.7	A80 F80	2 minutes N/A	N/A N/A
81	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	3.3	A81	2 minutes	N/A
82	Demande non justifiée de mesurage	Section 3.1	A82	2 minutes	N/A
83	Refus de se soumettre à un mesurage	10.6	A83 + C83	12 minutes	12 minutes
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84 C84 F84	2 minutes 10 minutes N/A	N/A N/A N/A
85	Porter un équipement non certifié ou dangereux	3.7	A85	2 minutes	N/A
86	Porter un équipement de façon non réglementaire	10.6	C86	10 minutes	10 minutes
87	Punition de banc ou d'équipe	4.3	A87	2 minutes	N/A
88	Deuxième punition d'inconduite au même joueur	4.7	D88	Exp.	10 minutes
89	Tir botté	10.5	A89	2 minutes	N/A

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
HOCKEY

			B89 + D89	5 minutes + Exp.	15 minutes
90	Quitter le banc des joueurs ou des punitions (peut se jumeler au code 8)	10.4	A90 F90	2 minutes N/A	N/A N/A
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	10.5	A91 C91 F91	2 minutes 10 minutes N/A	N/A 10 minutes N/A
92	Retarder le jeu	10.1	A92 F92	2 minutes N/A	N/A N/A
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 F93	2 minutes N/A	2 minutes N/A
95	Mise au jeu illégale	6.2	A95	2 minutes	N/A
96	Saisir ou geler la rondelle	10.2	A96 F96	2 minutes N/A	N/A N/A
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	10.8	B97 + D97 B97 + D97 + F97	5 minutes + Exp. 5 minutes + Exp.	15 minutes 15 minutes
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	10.4	A98 D98	2 minutes Exp.	2 minutes 10 minutes
99	Divers (Expliquer)	-	A99 B99 C99 D99 E99 F99	2 minutes 5 minutes 10 minutes Exp. Exp. N/A	2 minutes 5 minutes 10 minutes 15 minutes 15 minutes N/A

Gris = Officiel d'équipe

Jaune = N'affecte pas le point Franc-Jeu