



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 | <i>Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match.</i> | | |
| 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 | | A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26 |
| | Porter son bâton trop élevé (Collégial D1, Junior AAA et Sénior) | 9.5 | A26 ou A26 + A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26 |

| Groupe 3 FAUTES PHYSIQUES | | | |
|---------------------------|--|--------------|--|
| 6.5 c | <i>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.</i> | | |
| 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) | 7.7 | A48 + C48 ou B48 + D48 ou E48 + B48 |



CODIFICATION DES PUNITIONS - SAISON 2022-2024

| Groupe 4 | | FAUTES D'ENTRAVE | |
|----------|-----------------------------------|------------------|---|
| N° | 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° | 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° | 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 3.1 | 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 8) | 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

| POINTS FRANC-JEU | | | | |
|------------------|---------------------|--------|---------------------|--------|
| DIVISION | MINUTES DE PUNITION | POINTS | MINUTES DE PUNITION | POINTS |
| M9 (Novice) | 8 minutes et moins | 1 | 9 minutes et plus | 0 |
| M11 (Atome) | 10 minutes et moins | 1 | 11 minutes et plus | 0 |
| M13 (Pee-Wee) | 12 minutes et moins | 1 | 13 minutes et plus | 0 |
| M15 (Bantam) | 16 minutes et moins | 1 | 17 minutes et plus | 0 |
| M18 (Midget) | 20 minutes et moins | 1 | 21 minutes et plus | 0 |
| Junior | 22 minutes et moins | 1 | 23 minutes et plus | 0 |

Une équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu, si un officiel d'équipe se voit décerner un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77 + B77 ou E78 + B78.