

TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS (2016-2017)

Infractions ¹	Description ¹	Nombre de minutes ¹			Nombre de matchs de suspension ^{1,2}		
		Pénalité	Barème	Franc jeu ³	Offense 1	Offense 2	Offense 3
A1 + B2 + D2	Agresseur	7	5	17	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Agresseur - 5 dernières minutes de jeu	7	10	17	5 matchs	10 matchs + CD	Ind + CD
	Agresseur - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
B2 + D2	Bataille	5	5	15	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
	Bataille - 5 dernières minutes de jeu	5	10	15	3 matchs	6 matchs + CD	Ind + CD
	Bataille - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
B3 + D3 + A4	Bataille (1 seul joueur impliqué)	7	5	17	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Bataille (1 seul joueur impliqué) - 5 dernières minutes de jeu	7	10	17	5 matchs	10 matchs + CD	Ind. + CD
	Bataille (1 seul joueur impliqué) - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
A4 + B2 + D2	Instigateur	7	5	17	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Instigateur - 5 dernières minutes de jeu	7	10	17	5 matchs	10 matchs + CD	Ind. + CD
	Instigateur - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
A4 + B3 + D3	Instigateur	7	5	17	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Instigateur - 5 dernières minutes de jeu	7	10	17	5 matchs	10 matchs + CD	Ind. + CD
	Instigateur - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
C5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	10	5	10	Aucune	Aucune	Aucune
D6 + B2 + D2	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu	5	5	25	3 matchs	6 matchs + CD	Ind + CD
	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu - 5 dernières minutes de jeu	5	10	25	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
D6 + B3 + D3	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu	5	5	25	3 matchs	6 matchs + CD	Ind + CD
	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu - 5 dernières minutes de jeu	5	10	25	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match

1. En cas de disparité entre les informations publiées dans ce tableau et celles publiées dans le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec, ces dernières ont priorité (sauf pour le barème).
2. CD signifie comité de discipline de la ligue, de la région ou d'un tournoi.
3. PPCE signifie perte automatique du point de comportement de l'équipe.

Infractions ¹	Description ¹	Nombre de minutes ¹			Nombre de matchs de suspension ^{1,2}		
		Pénalité	Barème	Franc jeu ³	Offense 1	Offense 2	Offense 3
D7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille		5	10	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille - 5 dernières minutes de jeu		10	10	3 matchs	6 matchs + CD	Ind + CD
	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
D7 + B2 + D2	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	5	10	25	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille - 5 dernières minutes de jeu	5	15	25	5 matchs	10 matchs + CD	Ind + CD
	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
D7 + B3 + D3 + A4	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	7	10	27	6 matchs	12 matchs + CD	Ind + CD
	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille - 5 dernières minutes de jeu	7	15	27	7 matchs	14 matchs + CD	Ind + CD
	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
A8 + A8 + D8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille	4	4	14	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille - 5 dernières minutes de jeu	4	8	14	3 matchs	6 matchs + CD	Ind + CD
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
A8 + A8 + D8 + B2 + D2	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille	9	8	29	4 matchs	8 matchs + CD	Ind + CD
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille - 5 dernières minutes de jeu	9	8	29	5 matchs	10 matchs + CD	Ind + CD
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match
A8 + A8 + D8 + B3 + D3 + A4	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille	11	8	31	6 matchs	12 matchs + CD	Ind + CD
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille - 5 dernières minutes de jeu	11	8	31	7 matchs	14 matchs + CD	Ind + CD
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou pour commencer une bataille - 5 dernières minutes de jeu (entraîneur)				Avertissement	1 match	1 match

1. En cas de disparité entre les informations publiées dans ce tableau et celles publiées dans le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec, ces dernières ont priorité (sauf pour le barème).

2. CD signifie comité de discipline de la ligue, de la région ou d'un tournoi.

3. PPCE signifie perte automatique du point de comportement de l'équipe.

Infractions ¹	Description ¹	Nombre de minutes ¹			Nombre de matchs de suspension ^{1,2}		
		Pénalité	Barème	Franc jeu ³	Offense 1	Offense 2	Offense 3
A9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B10 + D10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
E11 + B11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
E12 + B12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
E13 + B13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
D14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre		10	10	1 match	2 matchs	Ind. + CD
A22	Coup de bâton	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B22 + D22	Coup de bâton	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind. + CD
E22 + B22	Coup de bâton	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A23 + A23	Darder	4	2	4	Aucun	Aucun	Aucun
A23 + A23 + D23	Darder (officiel d'équipe)	4		14	1 match	2 matchs	Ind + CD
E23 + B23	Darder	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A24 + A24	Donner un six pouces	4	2	4	Aucun	Aucun	Aucun
A24 + A24 + D24	Donner un six pouces (officiel d'équipe)	4		14	1 match	2 matchs	Ind + CD
E24 + B24	Donner un six pouces	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A25	Faire double échec	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B25 + D25	Faire double échec	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
E25 + B25	Faire double échec	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A26	Porter son bâton trop élevé	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B26 + D26	Porter son bâton trop élevé	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
E26 + B26	Porter son bâton trop élevé	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A31	Assaut	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B31 + D31	Assaut	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
E32 + B32	Tentative de blesser	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A34	Donner du coude	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B34 + D34	Donner du coude	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
A35	Donner du genou	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B35 + D35	Donner du genou	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
E36 + B36	Donner un coup de patin	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD

1. En cas de disparité entre les informations publiées dans ce tableau et celles publiées dans le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec, ces dernières ont priorité (sauf pour le barème).
2. CD signifie comité de discipline de la ligue, de la région ou d'un tournoi.
3. PPCE signifie perte automatique du point de comportement de l'équipe.

Infractions ¹	Description ¹	Nombre de minutes ¹			Nombre de matchs de suspension ^{1,2}		
		Pénalité	Barème	Franc jeu ³	Offense 1	Offense 2	Offense 3
A37 + A37	Donner un coup de tête	4	2	4	Aucun	Aucun	Aucun
A37 + A37 + D37	Donner un coup de tête (officiel d'équipe)	4		14	1 match	2 matchs	Ind + CD
E37 + B37	Donner un coup de tête	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A39	Mise en échec illégale	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
A39 + D39	Mise en échec illégale	2	5	12	1 match	2 matchs	Ind + CD
B39 + D39	Mise en échec illégale	5	5	15	2 matchs	4 matchs	Ind + CD
E39 + B39	Mise en échec illégale	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A40 + D40	Mise en échec par derrière	2	5	12	1 match	2 matchs	Ind + CD
B40 + D40	Mise en échec par derrière	5	5	15	2 matchs	4 matchs	Ind + CD
E40 + B40	Mise en échec par derrière	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A44	Donner de la bande	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B44 + D44	Donner de la bande	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
A47	Rudesse	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B47 + D47	Rudesse	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
A48	Contact avec la tête	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
A48 + A48	Contact avec la tête	4	2	4	Aucun	Aucun	Aucun
A48 + C48	Contact avec la tête	12	5	12	Aucun	Aucun	Aucun
B48 + D48	Contact avec la tête	5	5	15	2 matchs	4 matchs	Ind + CD
E48 + B48	Contact avec la tête	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A50	Retenir	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
B50 + D50	Retenir	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
A51	Avoir retenu le bâton	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A52	Accrocher	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
B52 + D52	Accrocher	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
A53	Faire trébucher	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
B53 + D53	Faire trébucher	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
F53	Faire trébucher				Aucun	Aucun	Aucun
A54	Faucher les patins	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A54 + D54	Faucher les patins	2		12	1 match	2 matchs	Ind + CD
E54 + B54	Faucher les patins	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A55	Obstruction	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
B55 + D55	Obstruction	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
F55	Obstruction				Aucun	Aucun	Aucun
A56	Obstruction du banc	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A56 + D56	Obstruction du banc	2		12	1 match	2 matchs	Ind + CD
F56	Obstruction du banc				Aucun	Aucun	Aucun
A57	Obstruction sur le gardien de but	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
B57 + D57	Obstruction sur le gardien de but	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
A61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
	Plonger	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
C61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	10	5	10	Aucun	Aucun	Aucun

1. En cas de disparité entre les informations publiées dans ce tableau et celles publiées dans le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec, ces dernières ont priorité (sauf pour le barème).
2. CD signifie comité de discipline de la ligue, de la région ou d'un tournoi.
3. PPCE signifie perte automatique du point de comportement de l'équipe.

Infractions ¹	Description ¹	Nombre de minutes ¹			Nombre de matchs de suspension ^{1,2}		
		Pénalité	Barème	Franc jeu ³	Offense 1	Offense 2	Offense 3
D61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite		10	10	1 match	2 matchs	Ind + CD
	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite (officiel d'équipe)			PPCE	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
D62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire		10	10	1 match	2 matchs	Ind + CD
	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire (officiel d'équipe)			PPCE	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
A63	Manifestation antisportive d'équipe	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
D63	Manifestation antisportive d'équipe (officiel d'équipe)			10	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
D64	Instigateur d'un attroupement lors de la poignée de mains (peut se jumeler à tout autre code)		10	10	1 match	2 matchs	Ind + CD
D66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision		10	10	1 match	2 matchs	Ind + CD
	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision (officiel d'équipe)			PPCE	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
A70	Langage, geste abusifs et obscènes	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
C70	Langage, geste abusifs et obscènes	10	5	10	Aucun	Aucun	Aucun
D70	Langage, geste abusifs et obscènes		10	10	1 match	2 matchs	Ind + CD
	Langage, geste abusifs et obscènes (officiel d'équipe)			PPCE	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
C72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	10	5	10	Aucun	Aucun	Aucun
C76	Provoquer l'adversaire	10	5	10	Aucun	Aucun	Aucun
E77 + B77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel (officiel d'équipe)			PPCE	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
E78 + B78	Agression physique envers un officiel	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
	Agression physique envers un officiel (officiel d'équipe)			PPCE	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
E79 + B79	Cracher	5	10	15	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
A80	Trop de joueurs sur la patinoire	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
F80	Trop de joueurs sur la patinoire				Aucun	Aucun	Aucun
A81	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A82	Demande non justifiée de mesurage	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A83 + C83	Refus de se soumettre à un mesurage	12		12	Aucun	Aucun	Aucun
A84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
C84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	10		10	Aucun	Aucun	Aucun

1. En cas de disparité entre les informations publiées dans ce tableau et celles publiées dans le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec, ces dernières ont priorité (sauf pour le barème).
2. CD signifie comité de discipline de la ligue, de la région ou d'un tournoi.
3. PPCE signifie perte automatique du point de comportement de l'équipe.

Infractions ¹	Description ¹	Nombre de minutes ¹			Nombre de matchs de suspension ^{1,2}		
		Pénalité	Barème	Franc jeu ³	Offense 1	Offense 2	Offense 3
F84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié				Aucun	Aucun	Aucun
A85	Porter un équipement non certifié ou dangereux	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
C86	Porter un équipement de façon non réglementaire	10		10	Aucun	Aucun	Aucun
A87	Punition de banc ou d'équipe	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
D88	Deuxième punition d'inconduite			10	1 match	2 matchs	Ind + CD
A89	Tir botté	2	2	2	Aucun	Aucun	Aucun
B89 + D89	Tir botté	5	5	15	1 match	2 matchs	Ind + CD
A90	Quitter le banc des joueurs ou des punitions (peut ou non s'ajouter au code 8)	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
F90	Quitter le banc des punitions (peut ou non s'ajouter au code 8)				Aucun	Aucun	Aucun
A91	Lancer son bâton ou tout autre objet	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
C91	Lancer son bâton ou tout autre objet	10	5	10	Aucun	Aucun	Aucun
F91	Lancer son bâton ou tout autre objet				Aucun	Aucun	Aucun
A92	Retarder le jeu	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
F92	Retarder le jeu				Aucun	Aucun	Aucun
A93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
F93	Déplacer intentionnellement le but de sa position				Aucun	Aucun	Aucun
A94	Joueur inadmissible	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A95	Mise au jeu illégale	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
A96	Saisir ou geler la rondelle	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
F96	Saisir ou geler la rondelle				Aucun	Aucun	Aucun
B97 + D97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace (officiel d'équipe)	5		15	2 matchs + CD	4 matchs + CD	Ind + CD
B97 + D97 + F97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace (officiel d'équipe)	5		15	2 matchs + CD	4 matchs + CD	Ind + CD
A98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match (entraîneur)	2	0	2	Aucun	Aucun	Aucun
D98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match (entraîneur)			10	2 matchs	4 matchs + CD	Ind + CD
A99	Divers (expliquer)	2		2	Aucun	Aucun	Aucun
B99	Divers (expliquer)	5	5	5	Aucun	Aucun	Aucun
C99	Divers (expliquer)	10	5	10	Aucun	Aucun	Aucun
D99	Divers (expliquer)		10	10	1 match	2 matchs	Ind + CD
E99	Divers (expliquer)		10	10	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind + CD
F99	Divers (expliquer)				Aucun	Aucun	Aucun

1. En cas de disparité entre les informations publiées dans ce tableau et celles publiées dans le Livre des règlements administratifs de Hockey Québec, ces dernières ont priorité (sauf pour le barème).

2. CD signifie comité de discipline de la ligue, de la région ou d'un tournoi.

3. PPCE signifie perte automatique du point de comportement de l'équipe.