



CODIFICATION DES PUNITIONS 2015-2016

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	
NO.	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
4.2 f	Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match		
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