



**RÈGLEMENTATION**

**SPÉCIFIQUE**

**2018-2019**

## TABLE DES MATIÈRES

Article	Description	Page
1	Règlements généraux et arbitrage	2
2	Identification des catégories	2
3	Classement supérieur, joueur affilié et déclassement d'un joueur	3
4	Composition des équipes	4
5	Chandails et uniformes	4
6	Alignement de partie	5
7	Retard et forfait	5
8	Formule de partie et particularités de la Ligue	6
9	Attribution des points pour le classement général	8
10	Procédure de bris d'égalité des positions au classement général	8
11	Durée des parties	9
12	Substitution d'un joueur	10
13	Procédure en cas d'égalité à la fin d'une partie	10
14	Durée des punitions et modalités	11
15	Sanctions envers les joueurs	13
16	Sanctions envers les équipes	14
17	Rôles et tâches d'un entraîneur d'équipe et d'un dirigeant d'institution scolaire	14
18	Codification des punitions	16

## RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2018-2019

### Article 1 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX ET ARBITRAGE

1.1 Les règlements généraux en vigueur sont ceux de la Fédération de Hockey sur Glace du Québec propres au hockey mineur à l'exception des modifications incluses dans le présent document et dans la réglementation générale de la Ligue.

1.2 Pour toutes les catégories, il y aura trois (3) arbitres en fonction lors des différentes parties. L'arbitre en chef sera le responsable pour l'appellation des infractions mineures et majeures. Par contre, les deux (2) juges de ligne auront le droit d'appeler des infractions majeures sur celles dites violentes survenues à l'insu de l'arbitre en chef.

1.3 Tout au long des séries éliminatoires, la catégorie M18 aura un système à quatre (4) arbitres.

### Article 2 IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

2.1 Pour la saison 2018-2019, les catégories **M12 mineur, M12 majeur, M13 Mineur, M13 Majeur, M14, M15 Mineur, M15 Majeur, M16, M17 Mineur, M17 Majeur et M18** seront présentes au niveau de la Ligue.

Voici le tableau faisant état des groupes d'âge par catégorie pour la saison 2018-2019.

Catégorie	Année de naissance	Âge avant 1 <sup>er</sup> octobre 2018
M12	1 <sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2008	10 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2006 au 30 septembre 2007	11 ans*
M13 Majeur et Mineur	1 <sup>er</sup> octobre 2006 au 30 septembre 2007	11 ans**
	1 <sup>er</sup> octobre 2005 au 30 septembre 2006	12 ans
M14	1 <sup>er</sup> octobre 2004 au 30 septembre 2005	13 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2003 au 30 septembre 2004	14 ans***
M15 Majeur et Mineur	1 <sup>er</sup> octobre 2004 au 30 septembre 2005	13 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2003 au 30 septembre 2004	14 ans
M16	1 <sup>er</sup> octobre 2004 au 30 septembre 2005	13 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2003 au 30 septembre 2004	14 ans
M17 Mineur	1 <sup>er</sup> octobre 2002 au 30 septembre 2003	15 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2001 au 30 septembre 2002	16 ans
M17 Majeur	1 <sup>er</sup> octobre 2002 au 30 septembre 2003	15 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2001 au 30 septembre 2002	16 ans
M18	1 <sup>er</sup> octobre 2002 au 30 septembre 2003	15 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2001 au 30 septembre 2002	16 ans
	1 <sup>er</sup> octobre 2000 au 30 septembre 2001	17 ans*****

\* Dans les catégories M12, il est possible pour une institution scolaire de prendre des joueurs d'une ou de plusieurs autres écoles du même secteur. Il est aussi possible pour une institution scolaire d'insérer des joueurs d'âge 4<sup>e</sup> année (nés entre le 1<sup>er</sup> octobre 2008 et le 30 septembre 2009) au sein de son alignement.

\*\*Dans les catégories M13 majeur et mineur, il est possible pour une institution scolaire qui ne possède pas de niveau primaire d'aligner un maximum de quatre (4) joueurs provenant d'une institution scolaire primaire autre que la leur. Pour ce faire, l'institution scolaire doit compléter une demande de dérogation auprès des dirigeants de la Ligue. Elle devra également fournir un document dûment signé des parents ou des tuteurs légaux de l'enfant attestant que l'enfant fréquentera l'institution scolaire demanderesse l'année suivante. Les institutions scolaires de la Ligue qui possèdent un niveau primaire doivent aligner des joueurs qui proviennent de leur institution uniquement. Une demande de dérogation doit tout de même être complétée et acheminée aux dirigeants de la Ligue afin de permettre à des joueurs plus jeunes que l'âge requis d'évoluer dans la catégorie M13 majeur ou mineur.

\*\*\*Dans la catégorie M14, un maximum de quatre (4) joueurs de 14 ans est permis. (1<sup>er</sup> octobre 2003 au 30 septembre 2004)

\*\*\*\*Dans les catégories M17 Mineur et Majeur, l'admission d'un joueur J6 n'est pas permise.

\*\*\*\*\*Dans la catégorie M18, il est possible pour une institution scolaire ne possédant pas de secondaire 6 ou de collégial de niveau 1 d'aligner un maximum de quatre (4) joueurs de 17 ans (nés entre le 1<sup>er</sup> octobre 2000 et le 30 septembre 2001), sous réserve que les quatre (4) conditions suivantes soient remplies :

- 1- Le joueur doit avoir disputé, l'année précédente, plus de 50% des parties (saison régulière et séries éliminatoires combinées) avec la dite institution scolaire. Le joueur ayant subi une blessure importante l'empêchant d'atteindre ce plateau peut faire l'objet d'une demande de dérogation auprès des dirigeants de la Ligue.
- 2- Le joueur doit être un élève à temps plein dans une institution scolaire reconnue par le Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MEES) (première semaine de septembre à la dernière semaine de décembre pour la session d'automne ou l'équivalent ; première semaine de janvier à la dernière semaine d'avril pour la session d'hiver ou l'équivalent).
- 3- Le joueur doit étudier et habiter à proximité de la dite institution scolaire afin de pouvoir participer à toutes les activités reliées à son équipe.
- 4- Le joueur ne peut disputer plus de neuf (9) parties avec une équipe de calibre supérieur. Dès que le joueur a disputé une dixième partie avec une équipe de calibre supérieur, il doit cesser toute activité propre à la Ligue. Les calibres supérieurs concernés sont les suivants :
  - a. Les différentes ligues Midget AAA ;
  - b. Les différentes catégories Junior ;
  - c. Les différentes catégories collégiales.

Un joueur âgé de 17 ans (J6) mais toujours en cinquième secondaire ou dans un niveau moindre peut s'aligner avec une équipe de la Ligue. Celui-ci sera considéré comme joueur J6.

### **Article 3 CLASSEMENT SUPÉRIEUR, JOUEUR AFFILIÉ ET DÉCLASSEMENT D'UN JOUEUR**

3.1 Le classement supérieur est autorisé au sein de la Ligue. Le classement supérieur n'est limité qu'à une (1) seule catégorie. Par exemple, il est interdit pour un joueur d'âge M13 de s'aligner avec une équipe de catégorie M17. Puisque les catégories M16 et M18 possèdent une structure au niveau de l'âge requis similaire à celle des catégories M15 et M17, il est possible, par exemple, à un joueur d'âge M15 et M16 de s'aligner avec une équipe de catégorie M18.

3.2 Le classement supérieur est accepté en tout temps durant la saison régulière ainsi que lors des séries éliminatoires. Il n'y a pas de nombre limite de parties auxquelles un joueur affilié peut participer. Toutefois, un joueur ne peut être affilié à plus d'une équipe lors des séries éliminatoires.

3.3 Une demande de dérogation pour le déclassement d'un joueur sera évaluée par les dirigeants de la Ligue.

3.4 Pour les catégories M12, les joueurs affiliés peuvent jouer un maximum de six (6) parties incluant les séries éliminatoires. Ces joueurs affiliés devront être identifiés sur la liste officielle d'équipe qui comprend au plus vingt-cinq (25) joueurs et qui doit être remise avant le 1<sup>er</sup> octobre 2018 aux dirigeants de la Ligue.

#### **Article 4 COMPOSITION DES ÉQUIPES**

4.1 Toutes les institutions scolaires membres de la Ligue devront fournir une liste officielle d'équipe aux dirigeants de la Ligue, laquelle comprend au plus vingt-cinq (25) joueurs pour chacune de leur(s) équipe(s) avant le 18 septembre de la saison en cours. Les équipes pourront ajouter des joueurs sur leur liste jusqu'au 20 janvier de la saison en cours, date à laquelle elle deviendra officielle. Il sera impossible pour les équipes de dépasser le nombre limite de joueurs (25) au cours d'une même saison. Un joueur qui n'est pas inscrit sur la liste officielle d'une équipe ne peut prendre part aux activités de la Ligue.

4.2 Le joueur J6 fréquentant une institution collégiale doit également être inscrit sur la liste de son équipe au plus tard le 25 septembre de la saison en cours.

4.3 Pour chacune des activités de la Ligue, le joueur doit se présenter avec une carte étudiante valide et reconnue par la Ligue pour la vérification de son identité. Un joueur ne possédant pas sa carte d'identité ou ne possédant pas une carte d'identité valide ne peut participer aux activités de la Ligue.

4.4 Un joueur qui fait une entrée scolaire tardive, soit après le 17 janvier de la saison en cours ou plus tard pour des raisons justifiables, telles que raisons médicales, déménagement ou transfert et qui désire joindre les activités de la Ligue doit obtenir une dérogation de la part des dirigeants de la Ligue afin de pouvoir être inscrit sur la liste officielle de l'équipe. Cette clause n'est pas valable pour le joueur J6.

4.5 Afin de pouvoir participer aux séries éliminatoires, un joueur doit avoir disputé au moins 50% des parties avec l'équipe pour laquelle il est inscrit. Si un joueur n'a pas joué 50% des parties pour des raisons de blessures ou médicales, il est admissible à une demande de dérogation auprès des dirigeants de la Ligue. Pour un gardien de but, celui-ci doit avoir été en uniforme pour 50% des parties de son équipe.

#### **Article 5 CHANDAILS ET UNIFORMES**

5.1 L'institution scolaire qui organise un tournoi ou une partie doit prévoir un ensemble de chandails de dépannage de modèle et de couleurs uniformes.

5.2 En cas de similarité des uniformes, l'équipe visiteuse est désignée pour changer d'uniforme.

5.3 Tous les joueurs d'une équipe doivent obligatoirement porter des gilets de modèle et de couleurs uniformes.

5.4 L'équipe locale doit porter l'uniforme foncé et l'équipe visiteuse doit porter l'uniforme pâle.

## **Article 6 ALIGNEMENT DE PARTIE**

6.1 Avant chaque partie, les équipes doivent remettre leur alignement de partie. Cet alignement doit être vérifié et signé par l'entraîneur-chef de l'équipe. Il doit être précis et indiquer uniquement les joueurs qui prennent part à la partie. Chaque joueur qui compose l'alignement doit être un membre en règle de la Ligue et apparaître sur la liste officielle de l'équipe en question. De plus, il doit être en possession de sa carte étudiante valide et reconnue par la Ligue. L'entraîneur-chef de l'équipe est responsable de la feuille de partie et de son contenu.

6.2 Pour chacune des parties, un nombre maximum de dix-huit (18) joueurs et de deux (2) gardiens de but peuvent être en uniforme par équipe.

6.3 Pour chacune des parties, un minimum de joueurs doivent être en uniforme pour débiter la partie :

- M12 et M13 : 11 joueurs + 1 gardien
- M14 et M15 : 12 joueurs + 1 gardien
- M17 : 13 joueurs + 1 gardien
- M16 et M18 : 14 joueurs + 1 gardien

6.4 Pour chacune des parties, le gardien de but partant doit être signalé sur l'alignement de départ.

6.5 L'équipe peut être composée de garçons et de filles.

6.6 Le joueur affilié doit être signalé avec la notion JA sur la feuille de partie à côté de son nom.

6.7 Si un joueur purge une suspension, il est obligatoire d'indiquer celle-ci sur la feuille de partie avec les informations qui s'y rattachent concernant le nombre de parties restant (exemple : 2 de 3).

6.8 Pour chaque partie, une équipe doit avoir, derrière le banc des joueurs, un minimum de deux (2) intervenants d'âge majeur. Si pour des raisons valables, une équipe n'est pas en mesure d'avoir le minimum d'intervenants exigé, les responsables de l'institution scolaire en question ont la responsabilité d'en aviser les dirigeants de la Ligue.

6.9 Tout manquement majeur concernant l'information relative devant être transmise sur la feuille de partie pourra être sanctionné par une amende de 200\$ payable à la Ligue.

6.10 Un entraîneur qui fait jouer un joueur qui n'a pas purgé la totalité d'une suspension octroyée précédemment recevra une punition d'inconduite (C61).

6.11 Un entraîneur qui fait jouer un joueur non éligible qui ne fréquente pas l'institution scolaire représentée recevra une suspension dans laquelle il ne pourra participer à aucune activité de la Ligue pour une période de deux ans. L'école recevra également une amende de 5000\$ payable à la Ligue.

## **Article 7 RETARD ET FORFAIT**

7.1 Il est de la responsabilité de chaque équipe de se présenter pour disputer l'ensemble de leurs parties. Tout retard potentiel doit être signalé au responsable de l'événement auquel une équipe participe au moins une (1) heure avant le début prévu de la partie. Une équipe qui est aux prises avec une telle contrainte et qui ne respecte pas cette condition perd la partie par forfait. Les responsables de l'équipe fautive doivent justifier le retard en question avec des raisons valables. Tout retard sans raison valable entraîne une amende de 500\$ payable à la Ligue. En cas de retard avec raison valable, la partie sera reprise la journée même si cela s'avère possible ou sera remise à une date ultérieure aux frais de l'équipe fautive.

7.2 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure prévue du début de la partie disposera d'un délai de quinze (15) minutes pour se présenter sur la patinoire avec le nombre minimal de joueurs exigé par la Ligue afin de débiter la partie. Si l'équipe arrive dans les délais demandés, la partie se jouera en temps arrêté ou continu selon le temps disponible afin de ne pas retarder l'horaire de la journée. Cette décision sera prise par le responsable de l'événement en question.

7.3 Après ce délai de quinze (15) minutes, tout retard sera considéré comme une absence et l'équipe fautive perdra la partie par forfait (0-3). Toutefois, les entraîneurs et le responsable de l'événement disposent d'un droit discrétionnaire pour permettre la tenue de la partie à titre hors concours sous une forme réduite de trois (3) périodes de dix (10) minutes.

7.4 L'équipe qui déclare forfait sans justification valable est soumise à une amende de 500\$ payable à l'équipe adverse impliquée dans la partie. L'équipe non fautive peut faire un alignement valide pour la comptabilisation des parties jouées chez ses joueurs. Cette clause n'est pas valable pour l'équipe qui déclare forfait. Une suspension à purger ne peut pas être comptabilisée pour l'une ou l'autre des équipes.

7.5 Une équipe doit être disponible quinze (15) minutes avant le début de sa partie pour être en mesure de la débiter.

## **Article 8 FORMULE DE PARTIE ET PARTICULARITÉS DE LA LIGUE**

8.1 Pour les catégories M12 majeur, M12 mineur, M13 majeur, M13 mineur et M15 mineur, les parties sont jouées avec contact physique seulement. Les mises en échec ne sont pas acceptées et sont sanctionnées par les arbitres. (référence réglementation Hockey Québec)

8.2 Pour la catégorie M17 mineur, M16, M15 Majeur et M14 les parties sont jouées avec la mise en échec progressive. (référence réglementation hockey Québec) :

8.3 Pour les catégories M17 majeur et M18, la mise en échec complète est acceptée. La mise en échec appliquée doit respecter entièrement la réglementation émise à l'égard de celle-ci. À défaut de se conformer à cette réglementation, le joueur fautif se voit décerner une pénalité mineure ou majeure selon le jugement des arbitres en action. Les dirigeants de la Ligue encouragent l'intensité et l'aspect physique du hockey sur glace, mais toujours en priorisant le respect vis-à-vis l'adversaire.

### ***Objectifs de la mise en échec:***

1. L'objectif premier de la mise en échec est de séparer la rondelle du porteur afin de récupérer celle-ci soi-même ou par l'entremise d'un coéquipier.
2. La mise en échec a également pour objectif de freiner la progression offensive du porteur et/ou de l'équipe adverse. La mise en échec se veut donc un outil défensif pour le joueur.

8.4 Au sein de la Ligue, il n'est pas toléré de voir un joueur profiter d'une position vulnérable d'un adversaire même si la mise en échec semble légale. Les arbitres peuvent, à leur discrétion, décerner une punition mineure et/ou majeure s'ils perçoivent une mauvaise intention de la part d'un joueur.

8.5 Une mise en échec illégale entraîne un code A39 ou un code B39 accompagné d'un code D39 chez le joueur fautif (suspension automatique).

8.6 Les célébrations excessives suite à une mise en échec percutante ne sont pas tolérées. Une équipe peut se voir décerner une punition mineure de comportement antisportif si l'arbitre le juge à propos.

8.7 Au sein de la Ligue, lorsqu'une équipe se retrouve en désavantage numérique, il ne lui est pas permis d'utiliser le dégagement illégal comme cela est permis au hockey mineur à la Fédération de Hockey sur Glace du Québec. Si cela se produit, les juges de ligne appellent alors un dégagement illégal. Un avertissement est émis à l'équipe fautive et la mise au jeu est faite dans le territoire de cette même équipe. Il est alors interdit pour l'équipe fautive de faire des changements de joueurs, sauf s'il y a un joueur blessé. Les joueurs qui ont eu le temps de se rendre à leur banc pour effectuer un changement doivent retourner sur la patinoire. L'équipe fautive peut utiliser son temps d'arrêt si elle le désire, mais ne peut procéder à un changement de joueurs. À la deuxième offense similaire, lors de cette même pénalité, une punition mineure sera décernée à l'équipe fautive pour avoir retardé la partie.

8.8 En tout temps, un joueur (gardien de but inclus) qui projette la rondelle à l'extérieur de la patinoire à partir de sa zone défensive se verra décerner une punition mineure automatique pour avoir retardé le jeu.

8.9 Le port de la bavette de protection pour le gardien est obligatoire.

8.10 La poignée de main entre les deux (2) équipes est faite suite à l'échauffement et non à la fin de la partie.



## Article 9 ATTRIBUTION DES POINTS POUR LE CLASSEMENT GÉNÉRAL

### 9.1

Résultat	Point(s)
Victoire en temps réglementaire	Trois (3) points
Victoire en fusillade	Deux (2) points
Victoire par forfait	Trois (3) points
Défaite en fusillade	Un (1) point
Défaite en temps réglementaire	Zéro (0) point
Défaite par forfait	Zéro (0) point

## Article 10 PROCÉDURE DE BRIS D'ÉGALITÉ DES POSITIONS AU CLASSEMENT GÉNÉRAL

10.1 S'il y a deux (2) équipes à égalité, les critères ci-dessous sont appliqués dans l'ordre suivant :

1. Plus grand nombre de points lors des confrontations directes entre les équipes à égalité ;
2. Plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
3. Plus petit nombre de défaites en temps régulier ;
4. Plus grand nombre de victoires incluant les victoires en fusillades ;
5. Plus grand quotient des « buts pour » et « buts contre » des parties impliquant les équipes à égalité ;
6. Plus grand quotient des « buts pour » et « buts contre » pour la totalité des rencontres ;
7. Plus grand nombre de « buts pour » lors des parties directes entre les deux équipes ;
8. Plus grand nombre de « buts pour » lors de la saison régulière ;
9. Plus petit nombre de « buts contre » lors de la saison régulière ;
10. Tirage au sort.

10.2 S'il y a trois équipes ou plus à égalité, les critères ci-dessous sont appliqués dans l'ordre suivant :

1. Plus grand nombre de victoires en temps régulier ;
2. Plus petit nombre de défaites en temps régulier ;
3. Plus grand nombre de victoires incluant les victoires en fusillades ;
4. Plus grand quotient des « buts pour » et « buts contre » pour la totalité des rencontres ;
5. Plus grand nombre de « buts pour » lors de la saison régulière ;
6. Plus petit nombre de « buts contre » lors de la saison régulière ;
7. Tirage au sort.

10.3 S'il y a égalité entre plusieurs équipes et que l'une d'entre elle se voit décerner la position la plus haute au classement général (exemple : celle-ci possède le plus grand nombre de victoire en temps régulier), le processus de bris d'égalité recommence à partir du début pour les autres équipes impliquées. S'il reste deux équipes à égalité, l'utilisation des critères à deux (2) équipes est nécessaire (10.1). S'il reste trois (3) équipes ou plus à égalité, l'utilisation des critères réservés à cet effet est nécessaire (10.2).

10.4 Lors du calcul du quotient «buts pour» et «buts contre», le pointage officiel des parties est utilisé. Une partie gagnée ou perdue par forfait n'est pas considérée dans le calcul.

## Article 11 DURÉE DES PARTIES

Catégories	Échauffement	1 <sup>ère</sup> période	2 <sup>e</sup> période	3 <sup>e</sup> période	Total
<b>M12 / M13</b>	Trois (3) minutes	15 minutes	15 minutes	15 minutes	45 minutes
<b>M14</b>	Trois (3) minutes	15 minutes	15 minutes	15 minutes	45 minutes
<b>M15 Mineur</b>	Trois (3) minutes	15 minutes	15 minutes	15 minutes	45 minutes
<b>M15 Majeur</b>	Trois (3) minutes	15 minutes	15 minutes	15 minutes	45 minutes
<b>M16</b>	Trois (3) minutes	15 minutes	15 minutes	20 minutes	50 minutes
<b>M17 Mineur</b>	Trois (3) minutes	15 minutes	15 minutes	15 minutes	45 minutes
<b>M17 Majeur</b>	Trois (3) minutes	15 minutes	15 minutes	20 minutes	50 minutes
<b>M18</b>	Cinq (5) minutes	20 minutes	20 minutes	20 minutes	60 minutes

11.1 Pour procéder à l'échauffement en début de partie, la présence des arbitres est souhaitable, mais non obligatoire. Par contre, les entraîneurs-chef des équipes impliquées doivent superviser leur équipe respective.

11.2 Pour les catégories M12, M13 mineur, M13 majeur, M14, M15 mineur, M15 majeur et M17 mineur, la durée totale de chaque partie est de quarante-cinq (45) minutes. Les trois (3) périodes sont d'une durée de quinze (15) minutes chacune.

11.3 Pour les catégories M16 et M17 Majeur, la durée de chaque partie est de cinquante (50) minutes. Les deux (2) premières périodes sont d'une durée de quinze (15) minutes et la troisième période est d'une durée de vingt (20) minutes.

11.4 Pour la catégorie M18, la durée de chaque partie est de soixante (60) minutes. Les trois (3) périodes sont d'une durée de vingt (20) minutes chacune. Une équipe dans la catégorie M18 ne peut disputer plus d'une rencontre dans la même journée.

11.5 Pour les catégories M12, M13 majeur et M13 mineur une pause de dix (10) minutes est à prévoir au cours de la partie afin de procéder à la réfection de la glace. Cette pause a lieu soit entre la première et la deuxième période, ou entre la deuxième et la troisième période, selon l'horaire de l'événement en question. Advenant le cas où les responsables de l'événement jugent qu'il manque de temps, il est permis d'annuler la réfection. S'il y a toujours égalité à la fin de la partie, on procède immédiatement à la fusillade ou aux périodes supplémentaires selon les règlements prévus pour la saison régulière et pour les séries éliminatoires.

11.6 Pour les catégories M15 mineur, M15 majeur, M16, M17 mineur et M17 majeur une pause de dix (10) minutes est à prévoir au cours de la partie afin de procéder à la réfection de la glace. Cette pause a lieu soit entre la première et la deuxième période, ou entre la deuxième et la troisième période, selon l'horaire de l'événement en question. S'il y a toujours égalité à la fin de la partie, on procède immédiatement à la fusillade ou aux périodes supplémentaires selon les règlements prévus pour la saison régulière et pour les séries éliminatoires.

11.7 Pour la catégorie M18, la réfection de la glace est faite au début de la partie ainsi qu'entre chaque période. S'il y a toujours égalité à la fin de la partie, on procède immédiatement à la fusillade ou aux périodes supplémentaires selon les règlements prévus pour la saison régulière et pour les séries éliminatoires.

11.8 Advenant un écart de cinq (5) buts ou plus lors d'une partie au début de la troisième période, l'entraîneur en chef de l'équipe qui tire de l'arrière peut demander de terminer la rencontre en temps continu. Si l'entraîneur opte pour cette option, la partie est complétée en temps continu et il est impossible

de revenir de nouveau en temps arrêté, et ce, peu importe le pointage. Le responsable de l'événement possède le pouvoir discrétionnaire d'exiger le temps continu, mais uniquement s'il y a un écart de cinq (5) buts lors du début de la troisième période. L'arbitre en chef aura également le pouvoir de demander le temps continu s'il le juge à propos afin d'éviter les débordements potentiels en fin de partie.

11.9 Tous les buts lors d'une rencontre sont comptabilisés au classement général. Par contre, un écart maximum de sept (7) buts peut être affiché sur le tableau indicateur. Le marqueur continue d'inscrire les points normalement sur la feuille de pointage.

11.10 Chaque équipe a le droit à un (1) temps d'arrêt par partie. Par contre, il n'est pas permis de demander un temps d'arrêt consécutif à un autre. Les temps d'arrêts ne peuvent être utilisés lors d'une fusillade.

11.11 Le port du protecteur buccal n'est pas obligatoire, mais est fortement recommandé. Aucune infraction ne peut être décernée si un joueur ne porte pas de protecteur buccal.

11.12 Un minimum de 3h de repos doit être respecté entre les parties d'une même équipe et les parties de la catégorie M18 ne débiteront pas avant 10h00.

## **Article 12 SUBSTITUTION D'UN JOUEUR**

12.1 Les changements de joueurs peuvent se faire en tout temps, à l'exception lors d'un dégagement illégal en désavantage numérique (8.7) et doivent respecter le délai annoncé par l'officiel en chef.

## **Article 13 PROCÉDURE EN CAS D'ÉGALITÉ À LA FIN D'UNE PARTIE**

13.1 La procédure en saison régulière suit les étapes suivantes :

1. Il n'y aura aucune période de prolongation.
2. Il y a fusillade à trois (3) joueurs (en alternance avec l'équipe adverse). L'équipe hôte détermine laquelle débute la fusillade.
3. S'il y a toujours égalité, il y a fusillade à un (1) joueur (en alternance avec l'équipe adverse), et ce, jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante. Un joueur ne peut revenir deux fois avant que tous les joueurs disponibles de son équipe n'aient effectué un tir/essai ou dès que l'équipe avec le moins grand nombre de joueurs à sa disposition n'ait complété sa rotation complète.
4. Un joueur qui n'a pas terminé de purger sa punition n'aura pas le droit de participer à la fusillade.
5. Les changements de gardien de but sont acceptés lors des fusillades.
6. Les joueurs qui participent à la fusillade restent au banc des joueurs.

13.2 La procédure en séries éliminatoires suit les étapes suivantes :

1. Il y aura une période de prolongation de cinq (5) minutes à quatre (4) contre quatre (4) joueurs en plus des gardiens de buts. Le premier but met un terme à la partie. S'il y a punition, le jeu devient à quatre (4) contre trois (3) joueurs. S'il y a une deuxième punition pour la même équipe, l'équipe qui bénéficie de l'avantage numérique envoie un cinquième joueur sur la glace pour jouer à cinq (5) contre trois (3) joueurs. Lorsque la première punition est terminée, le joueur puni peut retourner sur la glace et la partie continue à cinq (5) contre quatre (4) joueurs jusqu'au prochain arrêt de jeu. La partie reprend alors son cours à quatre (4) contre trois (3) joueurs. Le même principe s'applique à la deuxième pénalité et lors des pénalités successives aux équipes.
2. Il y aura une période de prolongation de cinq (5) minutes à trois (3) contre trois (3) joueurs en plus des gardiens de buts. Le premier but met un terme à la partie. S'il y a une punition, l'équipe qui bénéficie de l'avantage numérique envoie un quatrième joueur sur la patinoire et le jeu devient à quatre (4) contre trois (3) joueurs. S'il y a une deuxième punition pour la même équipe,

l'équipe qui bénéficie de l'avantage numérique envoie un cinquième joueur sur la glace pour jouer à cinq (5) contre trois (3) joueurs. Lorsqu'une pénalité se termine, le joueur puni peut retourner sur la patinoire jusqu'au prochain arrêt de jeu. La partie reprend alors son cours à la situation la plus proche du trois (3) contre trois (3) joueurs.

3. Il y a fusillade à trois (3) joueurs (en alternance avec l'équipe adverse). L'équipe hôte détermine laquelle débute la fusillade.
4. S'il y a toujours égalité, il y a fusillade à un (1) joueur (en alternance avec l'équipe adverse), et ce, jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante. Un joueur ne peut revenir deux fois avant que tous les joueurs disponibles de son équipe n'aient effectué un tir/essai ou dès que l'équipe avec le moins grand nombre de joueurs à sa disposition n'ait complété sa rotation complète.
5. Un joueur qui n'a pas terminé de purger sa punition n'aura pas le droit de participer à la fusillade.
6. Les changements de gardien de but sont acceptés lors des fusillades.
7. Les joueurs qui participent à la fusillade restent au banc des joueurs.

13.3 En prolongation, le temps est continu, à l'exception des punitions, et le premier but met un terme à la partie. Une pause maximale de trente (30) secondes est accordée entre chaque étape.

## **Article 14 DURÉE DES PUNITIONS ET MODALITÉS**

### 14.1 Pénalités mineures dans une partie

14.1.1 La durée de la punition est de deux (2) minutes chronométrées. S'il y a un but marqué pendant la punition, l'équipe en situation de désavantage numérique retourne à égalité numérique, mais le joueur puni doit demeurer sur le banc des punitions jusqu'à ce qu'il ait complété sa punition et doit attendre le prochain arrêt de jeu avant de pouvoir y revenir. Le joueur puni ne peut non plus quitter le banc des punitions pendant que le jeu est en cours. IL y aura exception pour un joueur qui purge une punition pour un autre joueur ou membre de l'équipe (voir entraîneur). Celui-ci n'aura pas à purger au complet la punition si un but est compté.

14.1.2 Toute punition servie par un autre joueur (exemple une punition de banc), ne doit pas être fait au complet si un but est compté par l'équipe adverse.

14.1.3 Un joueur qui se voit décerner une troisième infraction mineure violente dans une même partie est automatiquement exclu de la rencontre (cette exclusion n'entraîne pas de suspension automatique pour la prochaine rencontre).

Les infractions violentes sont les suivantes :

1. Coup de bâton (A22) ;
2. Darder (A23) ;
3. Donner un six pouces (A24) ;
4. Double échec (A25) ;
5. Bâton trop élevé (A26) ;
6. Assaut (A31) ;
7. Donner du coude (A34) ;
8. Donner du genou (A35) ;
9. Donner un coup de tête (A37) ;
10. Mise en échec illégale (A39)
11. Donner de la bande (A44) ;
12. Rudesse (A47) ;
13. Mise en échec à la tête (A48) ;
14. Abus verbal (A61 ou A70)

## 15. Lancer son bâton ou autres (A91).

14.1.3 Une punition mineure double (quatre (4) minutes) compte pour deux (2) infractions mineures.

14.1.4 Une attention particulière est portée sur la conformité de l'équipement lors des différentes parties, spécialement sur les protège-cous. À défaut de porter un équipement conforme, un avertissement à l'équipe fautive sera donné par l'arbitre. Une punition d'inconduite est donnée à un joueur qui se voit décerner un deuxième avertissement de non-conformité de son équipement.

### 14.2 Pénalités majeures dans une partie

14.2.1 La durée de la punition est de cinq (5) minutes chronométrées et doit être purgée par un autre joueur. Lorsqu'une punition majeure est décernée, cela entraîne automatiquement une expulsion de partie chez le joueur fautif. De plus, le joueur fautif est automatiquement suspendu (voir tableau des sanctions à l'article 15).

14.2.2 Toute infraction majeure est assujettie à une présentation au Comité de discipline de la Ligue. Ce comité peut imposer une suspension qu'il le juge à propos en tenant compte des éléments circonstanciels. Le comité de discipline émet un communiqué pour justifier sa décision.

14.3 Le joueur qui purge la pénalité du joueur fautif doit assumer la totalité de la punition.

14.4 Lors de pénalités mineures et/ou majeures, la reprise du jeu s'effectue à l'intérieur de la zone de l'équipe fautive. En cas de pénalités simultanées, la reprise est effectuée à l'endroit approprié.

Quelques situations particulières :

- Lors d'une punition qui est imposée après un but, la mise au jeu se fera au centre de la patinoire.
- Lors d'une punition qui est imposée à la fin (ou avant le début) d'une période, la mise au jeu se fera au centre de la patinoire.
- Lors d'une punition imposée à l'équipe défensive et qu'un des deux défenseurs aux point d'appui ou tout autre joueur provenant du banc de l'équipe à l'offensive pénètrent profondément dans la zone offensive (le haut des cercles de mise au jeu étant la limite), lors d'un attroupement pendant un arrêt de jeu, la mise au jeu subséquente se fera en zone neutre à l'un des points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe fautive.
- Lorsque l'équipe non pénalisée dégage la rondelle et que le dégagement est refusé, la mise au jeu subséquente se fera en zone neutre à l'un des deux points de mise au jeu à l'extérieur de la zone de l'équipe qui a dégagé la rondelle.

14.5 Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période à temps arrêté, la pénalité s'écoule selon le temps de la rencontre. Lorsqu'il y a une punition donnée à un joueur dans une période à temps continu, le temps de la punition est chronométré.

14.6 Lorsqu'il y a une punition déjà engagée ou appelée et qu'il y a un but, la punition devra être purgée au complet par le joueur fautif et le jeu reprend à cinq (5) contre cinq (5). Lorsque le temps de la punition est entièrement écoulé, le joueur peut revenir au jeu lors d'un arrêt de jeu seulement.

14.7 L'équipe qui évolue en désavantage numérique ne peut dégager la rondelle dans le territoire de l'équipe adverse. En cas de dégagement refusé, l'équipe fautive se voit décerner un premier avertissement verbal par l'arbitre en chef. Suite à un deuxième dégagement refusé pour une même punition donnée, l'équipe fautive se voit décerner une punition supplémentaire pour avoir retardé la partie (A92). À titre

indicatif, une équipe qui évolue en désavantage numérique à cinq (5) contre (3) et qui reçoit un deuxième avertissement pour cause de dégagement refusé, soit un premier à cinq (5) contre quatre (4) et un deuxième à cinq (5) contre trois (3), se voit décerner une punition supplémentaire pour avoir retardé la partie également (A92).

14.8 L'équipe qui évolue en désavantage numérique ne peut procéder à un changement de joueurs suite à un dégagement refusé. L'équipe fautive peut toutefois utiliser son temps mort si non utilisé, mais doit revenir avec les mêmes joueurs présents sur la patinoire lors de la dernière séquence de jeu.

14.9 Un joueur qui évolue à égalité ou en désavantage numérique et qui projette la rondelle directement à l'extérieur de la surface de jeu à partir de sa zone défensive sans que cette dernière ne touche à quoi que ce soit se voit décerner une punition pour avoir retardé la partie (A92). Si un joueur projette la rondelle au plafond de l'amphithéâtre dans lequel il évolue à partir de sa zone défensive sans que cette dernière ne touche à quoi que ce soit, aucune punition n'est décernée.

14.10 Une organisation scolaire qui se retrouve au premier rang au niveau des suspensions octroyées lors de deux années consécutives reçoit une amende de 500\$. Pour chaque année de récidive supplémentaire et consécutive, l'amende doublera.

## Article 15 SANCTIONS ENVERS LES JOUEURS

15.1 Un joueur qui reçoit une punition majeure, une punition d'extrême inconduite, une punition de grossière inconduite ou une punition de match recevra une suspension automatique ou davantage. Chacune de ces infractions équivaut à une offense comptabilisée.

15.2 Un joueur qui reçoit une suspension lors d'une partie non officielle impliquant deux équipes de la Ligue (partie hors concours, tournoi, partie des étoiles, etc.), devra purger celle-ci lors de parties officielles de la Ligue (calendrier de la saison régulière, séries éliminatoires, etc.). Le joueur suspendu doit purger complètement la durée de sa suspension à l'intérieur de la catégorie dans laquelle il l'a reçue. Il ne peut prendre part à aucune autre activité de la Ligue (non officielle ou officielle) tant que sa suspension ne sera pas complètement purgée. Cette suspension ne peut être purgée lors de parties non officielles. Les offenses sont cumulatives, et ce, peu importe si elles ont été données à l'intérieur de différentes catégories.

15.3 Un joueur qui accumule des offenses peut mettre en péril sa participation au sein des activités de la Ligue.

15.4 Le tableau suivant présente le minimum des sanctions qu'un joueur peut se voir imposer. Le Comité de discipline de la Ligue peut, à sa discrétion, revoir les suspensions à la hausse s'il le juge approprié.

Nombre d'offense(s) dans une partie	Sanction(s)
<b>1<sup>ère</sup> offense</b>	Suspension automatique d'une (1) partie.
<b>2<sup>e</sup> offense</b>	Suspension automatique de deux (2) parties.
<b>3<sup>e</sup> offense</b>	Suspension automatique de quatre (4) parties et avertissement écrit de la Ligue.
<b>4<sup>e</sup> offense</b>	Expulsion de la Ligue.
<b>Bataille</b>	Suspension de cinq (5) parties minimum (instigateur ou non).

**IMPORTANT:** Le joueur suspendu doit purger complètement la durée de sa suspension à l'intérieur de la catégorie dans laquelle il l'a reçue. Il ne peut prendre part à aucune autre activité de la Ligue tant que sa

suspension ne sera pas complètement purgée. Cette suspension ne peut être purgée lors de parties non officielles. Les offenses sont cumulatives, et ce, peu importe si elles ont été données à l'intérieur de différentes catégories.

15.5 Pour les punitions d'inconduite (dix (10) minutes), l'accumulation de celles-ci peut également mettre en péril la participation du joueur au sein de la Ligue. Chaque pénalité (dix (10) minutes) de mauvaise conduite sera également considérée comme une offense.

Nombre d'offense(s) dans une partie	Sanction(s)
<b>1<sup>ère</sup> offense</b>	Aucune conséquence majeure. Dix (10) minutes d'inconduite et expulsion de partie.
<b>2<sup>e</sup> offense</b>	Aucune conséquence majeure. Dix (10) minutes d'inconduite et expulsion de partie.
<b>3<sup>e</sup> offense</b>	Suspension automatique de deux (2) parties.
<b>4<sup>e</sup> offense</b>	Suspension automatique de quatre (4) parties et avertissement écrit de la Ligue.
<b>5<sup>e</sup> offense</b>	Expulsion de la Ligue.

**IMPORTANT:** Le joueur suspendu doit purger complètement la durée de sa suspension à l'intérieur de la catégorie dans laquelle il l'a reçue. Il ne peut prendre part à aucune autre activité de la Ligue tant que sa suspension ne sera pas complètement purgée. Cette suspension ne peut être purgée lors de parties non officielles. Les offenses sont cumulatives, et ce, peu importe si elles ont été données à l'intérieur de différentes catégories.

## Article 16 SANCTIONS ENVERS LES ÉQUIPES

16.1 Afin d'éviter les débordements lors d'une même partie, les punitions majeures, les punitions d'inconduite, les punitions de grossière inconduite ainsi que les punitions de match seront considérées comme des offenses. L'accumulation de ces offenses lors d'une même rencontre entraînera des sanctions à l'équipe et/ou à l'entraîneur.

Nombre d'offense(s) dans une partie	Sanction(s)
<b>1 à 3</b>	Aucune sanction.
<b>4 à 5</b>	Suspension d'une partie pour l'entraîneur-chef.
<b>6 et plus</b>	Suspension d'une partie pour l'entraîneur-chef et une amende de 500\$ à l'institution scolaire payable à la Ligue.

**IMPORTANT :** l'entraîneur ou l'intervenant qui est suspendu doit purger complètement la durée de sa suspension à l'intérieur de la catégorie dans laquelle il l'a reçue. Il ne peut prendre part à aucune autre activité de la Ligue tant que sa suspension ne sera pas complètement purgée. Cette suspension ne peut être purgée lors de parties non officielles. Les offenses sont cumulatives, et ce, peu importe si elles ont été données à l'intérieur de différentes catégories. Les équipes qui adoptent ce genre de comportement à répétition pourraient subir des sanctions additionnelles de la part du Comité de discipline de la Ligue si celui-ci le juge approprié.

## Article 17 RÔLES ET TÂCHES D'UN ENTRAÎNEUR D'ÉQUIPE ET D'UN DIRIGEANT D'INSTITUTION SCOLAIRE

### 17.1 Prémisses

Au sein de la Ligue, les rôles et tâches des entraîneurs en chef, entraîneurs-adjoints ainsi que des dirigeants d'équipe vont au-delà de l'enseignement du hockey sur glace. Tous les intervenants qui œuvrent auprès des joueurs (membres) doivent également intervenir en tant qu'éducateur. La priorité doit être le développement global de l'individu et non pas uniquement le développement sportif du hockeyeur. Pour ce faire, il devient primordial que tous les intervenants de la Ligue adoptent un comportement irréprochable.

17.1.1 En tout temps et en tout lieu, aucun comportement ou discours inapproprié ne sera toléré par les dirigeants de la Ligue.

17.1.2 En aucun temps, les intervenants encourageront la violence, l'intimidation et le non-respect à l'égard de tous les autres membres de la Ligue (dirigeants de la Ligue, dirigeants d'équipe, entraîneurs, préposés d'équipe, joueurs, arbitres, journalistes, spectateurs, employés des arénas et autres).

17.1.3 Tout comportement inacceptable sera sanctionné par la Ligue. Les témoins de tout comportement inacceptable de la part d'un des intervenants de la Ligue doivent le communiquer à un responsable de la Ligue. Ces informations permettront d'entreprendre des procédures adéquates envers les contrevenants et ainsi protéger nos membres de tout comportement non désirable.

17.1.4 Les entraîneurs qui prennent part à une partie de la Ligue doivent s'habiller conformément aux exigences suivantes:

1. Interdiction de porter une casquette ou un quelconque chapeau;
2. Obligation de porter un pantalon propre de couleur unie (le *jeans* est interdit);
3. Obligation de porter un polo, une chemise habillée avec ou sans cravate ;
4. Le port d'un manteau à l'effigie de l'équipe est fortement recommandé, mais pas obligatoire.

Suite à un deuxième avertissement émis par les dirigeants de la Ligue, l'entraîneur fautif recevra une amende de 200\$ payable à la Ligue.

### 17.2 Sanctions spécifiques envers les intervenants de la Ligue

17.2.1 Les dirigeants de Ligue peuvent modifier les sanctions s'ils le jugent à propos.

17.2.2 Les sanctions sont également valables pour les punitions majeures ou d'inconduite prises lors des parties dans le cadre des activités de la LHPS.

Nombre d'offense(s) dans une partie	Sanction(s)
<b>1<sup>ère</sup> offense</b>	Suspension de deux (2) parties, amende de 500\$ et lettre d'avertissement de la Ligue au contrevenant et aux délégués concernés.
<b>2<sup>e</sup> offense</b>	Suspension de cinq (5) parties, amende de 1500\$ et rencontre avec les dirigeants de la Ligue avec le contrevenant accompagné d'un délégué concerné.
<b>3<sup>e</sup> offense</b>	Expulsion de la Ligue.

**IMPORTANT :** l'entraîneur ou l'intervenant qui est sur le coup d'une suspension devra purger complètement la durée de sa suspension à l'intérieur même de la catégorie dans laquelle il l'a reçue. Il ne pourra prendre part à aucune autre activité de la Ligue tant que sa suspension ne sera pas complètement purgée. Cette suspension ne peut être purgée lors de parties non officielles. Les offenses sont cumulatives et ce, peu



importe si elles ont été rendues à l'intérieur de catégories différentes. Les offenses sont également cumulatives même si celles-ci ont été décernées à l'extérieur du contexte hockey. Un entraîneur qui est sur le coup d'une suspension ne peut en aucun temps prendre part au match. Il lui est donc interdit de communiquer de quelque façon avec qui que ce soit de l'entourage de l'équipe. L'accès au vestiaire de l'équipe lui est également interdit. Ces interdictions sont valables à partir d'une (1) heure avant le début de la partie, pendant la partie et jusqu'à une (1) heure après la fin de celle-ci. Toute violation de cette règle pourrait donner lieu à des représailles ou à une suspension additionnelle.

17.2.3 L'entraîneur en chef pourra, de façon raisonnable et respectueuse, demander des explications à l'arbitre en chef en lien avec une sanction. Pour ce faire, il devra être au niveau de la glace, employer un langage approprié et ne pas être trop gestuel. Il devra écouter la version de l'arbitre et la respecter même s'il est en désaccord avec celle-ci.

17.3 Tous les intervenants œuvrant derrière le banc devront être inscrits sur la feuille de partie. Ils devront également se retrouver sur la liste des entraîneurs déclarés fournis par les institutions scolaires en début de saison. Cette liste pourra être modifiée en cours de saison si nécessaire.

## Article 18 PROCÉDURE D'ACCUEIL D'UNE COMPÉTITION

18.1 L'organisation et l'accueil d'une compétition de type « Showcase » doit respecter un certain canevas de manière à offrir un produit homogène à travers le réseau. Les organisateurs doivent se référer à l'Annexe 1 afin d'en connaître les paramètres.

18.2 Une institution scolaire qui reçoit des parties disputées dans la Ligue dispose d'un délai maximal de vingt-quatre (24) heures de l'heure de la fin de la partie pour faire l'inscription des résultats et la transcription de la feuille de match sur le Web. Des frais de 10\$ par jour seront applicables en cas de dépassement du délai.

## Article 19 CODIFICATION DES PUNITIONS

CODIFICATION DES PUNITIONS		
CODE	SIGNIFICATION	TEMPS ET SANCTION(S)
A	Punition mineure ou mineure de banc	Deux (2) minutes
B	Punition majeure	Cinq (5) minutes + expulsion de partie + suspension possible
C	Punition d'inconduite	Dix (10) minutes + expulsion de partie + suspension possible
D	Punition d'extrême inconduite ou grossière inconduite	Expulsion de partie + suspension automatique
E	Punition de match	Expulsion de partie + suspension automatique
F	Tir de punition	-
/S	Punition après le sifflet (Ex : A47 / S)	Selon l'infraction donnée
NP	Punition sur le non porteur de la rondelle (Codes 50, 51, 52, 53)	Selon l'infraction donnée

GROUPE 1		FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES	
NO	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 - Bataille)	12.1	A1
2	Bataille	12.1	B2 + D2
3	Bataille (1 seul joueur impliqué)	12.1	B3 + D3 + A4
4	Instigateur (doit se jumeler au code 2 ou 3 - Bataille)	13.8	A4

5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	12.1	C5
6	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu (doit se jumeler au code 2 ou 3 – Bataille)	12.2	D6
7	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (pacificateur)	12.3	D7
	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille (avec bataille)	12.4	D7 + B2 + D2
8	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille et qui ne se bat pas	12.5	A8 + A8 + D8
	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille et qui se bat	12.6	A8 + A8 + D8 + B2 + D2
9	Gardien qui quitte son enceinte lors d'une bataille	12.7	A9
10	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	12.8	A10 ou B10 + D10
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	12.9	E11 + B11
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	12.10	E12 + B12
13	Bague, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	12.11	E13 + B13
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	12.12	D14

GROUPE 2		FAUTES PHYSIQUES (TYPE VIOLENTES)	
NO	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
22	Coup de bâton	12.13	A22 ou B22 + D22 ou E22+ B22
23	Darder	12.14	A23 + A23 ou A23 + A23 + D23 ou E23 +B23
24	Donner un six pouces	12.15	A24 + A24 ou A24 + A24 + D24 ou E24 + B24
25	Faire un double échec	12.16	A25 ou B25 + D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé	12.17	A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26

GROUPE 3		FAUTES PHYSIQUES (TYPE VIOLENTES)	
NO	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
31	Assaut	12.18	A31 ou B31 + D31
32	Tentative de blesser	12.19	E32 + B32
34	Donner du coude	12.20	A34 ou B34 + D34
35	Donner du genou	12.21	A35 ou B35 + D35
36	Donner un coup de patin	12.22	E36 + B36
37	Donner un coup de tête	12.23	A37 + A37 ou A37 + A37 + D37 ou E37 + B37
39	Mise en échec illégale	12.24	A39 ou B39 + D39
40	Mise en échec par derrière	12.25	A40 + D40 ou B40 + D40 ou E40 + B40
44	Donner de la bande	12.26	A44 ou B44 + D44
47	Rudesse	12.27	A47 ou B47 + D47
48	Mise en échec à la tête	12.28	A48 ou A48 + A48 ou B48 + D48 ou E48 + B48

GROUPE 4		FAUTES D'ENTRAVE	
NO	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES

50	Retenir	12.29	A50 ou B50 + D50
51	Avoir retenu le bâton	12.30	A51
52	Accrocher	12.31	A52 ou B52 + D52
53	Faire trébucher (ancien no. 38)	12.32	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Obstruction	12.33	A54 ou B54 + D54 ou F54
55	Obstruction du banc	12.34	A55 ou A55 + D55 ou F55
56	Obstruction sur le gardien de but	12.35	A56 ou B56 + D56

GROUPE 5		FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT	
NO	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite (considéré comme infraction de type violente)	12.36	A61 ou C61 ou D61
	Plonger	12.37	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	12.38	D62
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	12.39	D66
70	Langage, geste abusifs et obscènes	12.40	A70 ou C70 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	12.41	C72
76	Provoquer l'adversaire	12.42	C76
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	12.43	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	12.44	E78 + B78
79	Cracher	12.45	E79 + B79

GROUPE 6		AUTRES FAUTES	
NO	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
80	Trop de joueurs sur la patinoire	12.46	A80 ou F80
81	Jouer avec un bâton brisé	12.47	A81
82	Jouer avec un bâton illégal ou obtenu illégalement	12.48	A82
83	Demande non justifiée de mesurage	12.49	A83
84	Refus de se soumettre à un mesurage	12.50	A84 + C84
85	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	12.51	A85 ou C85
86	Porter un équipement non réglementaire ou dangereux	12.52	A86 ou C86
87	Punition de banc ou d'équipe	12.53	A87
88	Deuxième punition d'inconduite	12.54	D88
89	Tir botté	12.55	A89 ou B89 + D89
90	Quitter le banc des punitions (peut ou non s'ajouter au code 8)	12.56	A90 ou F90
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	12.57	A91 ou C91 ou F91
92	Retarder le jeu	12.58	A92 ou F92
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	12.59	A93 ou F93
94	Déplacer intentionnellement le but de sa position lors d'une échappée	12.60	F94
95	Mise au jeu illégale	12.61	A95
96	Saisir ou geler la rondelle	12.62	A96 ou F96
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	12.63	B97 + D97 ou B97 + D97 + F97
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match (entraîneur)	12.64	A98 ou D98 (entraîneur)
99	Divers (expliquer)	12.65	A - B - C - D - E ou F99