



Règlements sur les pénalités et l'arbitrage - Ligue adulte Saison 2024

(Pour les informations sur les autres règlements, se référer au document « Règlements généraux - Ligue adulte Saison 2024 »)

Section 1 - Pénalités

Codification des punitions

CODIFICATION DES PUNITIONS		
CODES	SIGNIFICATION	TEMPS
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes
B	Punition MAJEURE	5 minutes
D-99	Punition d'INCONDUITE	(Expulsion)
D	Punition d'EXTRÊME INCONDUITE ou d'INCONDUITE GROSSIÈRE	(Expulsion)
E	Punition de MATCH	(Expulsion)
F	TIR DE PUNITION	-
	Cumulatif de 3 punitions selon article 3,4,7,1	(Expulsion)

Groupe 1 : Infractions relatives aux batailles

Groupe 1		FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES	
N°	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 au code 2 - Bataille)	6.7	A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille après avertissements	6.7	D99
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 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 matériel sur les mains pour blesser un adversaire	6.7	E13 + B13
14	Enlever son casque et/ou ses gants pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	3.6	D99



Dek Hockey Beau-Château - Règlements généraux

Activités : 195 boul. Brisebois, Châteauguay, Québec, J6K0H5

Courriel : dekhockeybeauchateau@gmail.com

Site web : www.dekhockeybeauchateau.ca

Groupe 2 : Infractions relatives au bâton

Groupe 2		FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON	
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
22	Tentative de coup de bâton ou intimidation avec le bâton	8.4	A22 ou F22
	Coup de bâton		A22 ou B22 + D22 ou E22 + B22 ou F22
23	Darder	8.5	A23 + A23 ou E23 + B23
24	Donner un "six pouces"	8.1	A24 + A24 ou E24 + B24
25	Donner un double échec	8.2	A25 ou B25 + D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé en jouant la balle	8.3	A26
	Porter son bâton trop élevé en atteignant un joueur		A26 + A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26

Groupe 3 : Infractions physiques

Groupe 3		FAUTES PHYSIQUES	
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
31	Assaut	6.3	A31 ou B31 + D31 ou E31 + B31
32	Tentative de blessure	6.1	E32 + B32
34	Donner du coude	6.6	A34 ou B34 + D34 ou E34 + B34
35	Donner du genou	6.6	A35 ou B35 + D35 ou E35 + B35
36	Donner un coup de pied	6.1	D99 ou E36+B36
37	Donner un coup de tête	6.1	A37 + A37 ou E37 + B37
39	Mise en échec	6.2/8.5.3 b)	A39 ou A39 + D39 ou E39 + B39
40	Mise en échec par derrière	6.4	A40 + D40 ou B40 + D40 ou E40 + B40
44	Donner de la bande	6.2	A44 ou B44 + D44
47	Rudesse	6.7	A47 ou B47 + D47
48	Mise en échec à la tête	6.5	A48 + D48 ou B48 + D48 ou E48 + B48

Groupe 4 : Infractions d'entrave

Groupe 4		FAUTES D'ENTRAVE	
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
50	Retenir	7.1	A50 ou B50 + D50
51	Avoir retenu le bâton	7.1	A51
52	Accrocher	7.2	A52 ou B52 + D52 ou F52
53	Faire trébucher	7.4	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Faucher par-derrière / Croc-en-jambe / Slew Foot		A54 + A54 ou E54 + B54
55	Obstruction	7.3/7.4	A55 ou B55 + D55 ou F55
56	Obstruction du banc	7.3	A56 ou A56 + D56 ou F56
57	Obstruction sur le gardien de but	7.3	A57 ou B57 + D57
58	Glissade obstructive		A58 ou A58 + A58 ou E58 + B58

Groupe 5 : Infractions relatives au comportement

Groupe 5		FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT	
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive	9.2	A61 ou D61
	Plonger	9.3	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	9.2	D62
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.7	D66
70	Langage, geste abusifs et obscènes	9.2	A70 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	9.2	D99
76	Provoquer l'adversaire	9.2	D99
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	9.6 a)	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	9.6 b) et c)	E78 + B78
79	Cracher	9.7	E79 + B79

Groupe 6 : Autres infractions

Groupe 6		AUTRES FAUTES	
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
80	Trop de joueurs sur la patinoire	2.5	A80 ou F80
81	Jouer avec plus d'un bâton, un bâton brisé, illégal ou obtenu illégalement	3.2/3.3	A81
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84
87	Punition de banc ou d'équipe ou manifestation antisportive d'équipe	4.3	A87
89	Tir botté	9.4	A89 ou B89 + D89
90	Quitter le banc des joueurs ou des punitions (peut se jumeler au code 8)	9.5	A90 ou F90
91	Lancer son bâton ou tout autre objet	9.8	A91 ou F91
92	Retarder le jeu	3.1/10.1	A92 ou F92
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 ou F93
94	Joueur inadmissible	2.6/4.11	A94
96	Saisir ou geler la rondelle	10.3/9.1	A96 ou F96
97	Refus de se mettre au jeu ou refus de quitter le banc ou la glace	10.14	B97 ou B97 ou F97
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	9.5	A98 ou D98
99	Punition d'inconduite	-	D99

Section 2 - Suspensions

Groupes	Catégories d'infractions	Codes de punition	1ère offense	2e offense	3e offense
Groupe A - Les batailles	Instigateur	A4	1 match	2 matchs + CD	Suspendu ind. + CD
	Agresseur	A1	1 match	2 matchs + CD	Suspendu ind. + CD
	3e homme (pacificateur)	D7	1 match	2 matchs + CD	Suspendu ind. + CD
	1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille mais qui ne se bat pas	A8+A8+D8	Expulsion	Expulsion	Suspendu ind. + CD
	3e homme (avec bataille)	D7+ B2 + D2	2 matchs	Suspendu ind. + CD	Suspendu ind. + CD
	1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8+A8+D8 + B2 + D2	2 matchs	Suspendu ind. + CD	Suspendu ind. + CD
	Bataille	B2 + D2 ou B3 + D3 ou D6	1 match	1 match	Suspendu ind. + CD
	Les autres extrêmes inconduites reliées aux batailles	D10-D14	Expulsion	1 match	Suspendu ind. + CD
	Les punitions de match reliées aux batailles	E11-E12-E13	2 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Suspendu ind. + CD
Groupe B - Les punitions physiques	Mise en échec par derrière	A40 + D40	0 match	1 match	Suspendu ind. + CD
		B40 + D40	1 match	CD	Suspendu ind. + CD
	Mise en échec à la tête	A48 + D48	0 match	1 match	Suspendu ind. + CD
		B48 + D48	1 match	CD	Suspendu ind. + CD
	Faucher par derrière / slew foot	E54 + B54	1 match	CD	Suspendu ind. + CD
	Obstruction du banc	A56 + D56	0 match	0 match	Suspendu ind. + CD
	Les autres extrêmes inconduites reliées aux punitions physiques	D22-D25-D26-D31-D34-D35-D44-D47-D48-D50-D52-D53-D55-D56-D57	1 match	2 matchs	Suspendu ind. + CD
Les autres punitions de match reliées aux punitions physiques	E22-E23-E24-E25-E26-E32-E36-E37-E39-E48	2 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Suspendu ind. + CD	
Pour les punitions des groupes A et B		Si dans le dernier 5 minutes du match ou en supplémentaire	Discussion avec le capitaine + sanction supplémentaire possible	Discussion avec le capitaine + sanction supplémentaire possible	Suspendu ind. + CD
Groupe C - Punitions de comportement et autres punitions	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D61-D62-D63-D64-D66-D70-D98	1 match	2 matchs	Suspendu ind. + CD
	Toutes les autres punitions de match	E77-E78-E79	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Suspendu ind. + CD
Note 1	Toutes les sanctions indiquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel.				
Note 2	À sa discrétion, le Comité de discipline de la ligue (CD) peut, selon le cas, augmenter la sanction automatique prévue.				
Note 3	Sera considéré dans les cinq (5) dernières minutes du match, toute infraction commise après le match lors de la poignée de main ou encore à la sortie des joueurs.				
Note 4	À tout moment de la rencontre, un officiel peut décerner le code D99 à un joueur ayant un comportement inapproprié. Ce dernier sera expulsé de la rencontre, mais il ne sera pas suspendu.				

Section 3 - Autres situations

3.1 - Autres situations

- 1) Dek Hockey Beau-Château se réserve le droit de gestion sur toutes les autres situations qui ne sont pas décrites dans ce document
- 2) Dek Hockey Beau-Château se réserve le droit de modifier/ajouter/changer/retirer des règlements sans avis préalable et la décision prise par Dek Hockey Beau-Château demeure finale et sans contestation
- 3) Les joueurs recevant une pénalité de code B se verront attribuer une pénalité de 5 minutes complète
- 4) Tout joueur recevant une pénalité d'inconduite (D99), d'extrême inconduite (D) ou de match (E), celui-ci sera expulsé du match
- 5) Lorsque 2 pénalités mineures surviennent aux 2 équipes, le jeu se déroulera à 4 contre 4. Si une pénalité supplémentaire survient, le jeu peut se dérouler à 4 contre 3 ou 4 contre 2. Une équipe n'aura jamais moins de 2 joueurs sur le jeu. Il n'y a pas de triple avantage numérique.
- 6) Un joueur recevant 3 pénalités de bâton au courant d'un même match se verra expulsé de la partie