

Section 1 - Saison régulière Masculin, Féminin, Mixte

1.1 - Temps, périodes et particularités d'une partie complète

- 1) Échauffement pour les 2 équipes de 3 minutes débutant à l'heure prédite de la partie ou, en cas de retard, au moment opportun pour les 2 équipes à jouer
- 2) Partie de 50 minutes - Partie complète de 3 périodes de 12 minutes en temps continu (arrêt du temps lors des pénalités seulement).
Partie de 45 minutes – Partie complète de 3 périodes de 11 minutes en temps continu (arrêt du temps lors des pénalités seulement).
- 3) Les 2 dernières minutes de la 3e période seront à temps arrêté si l'écart est de 3 buts ou moins. S'il y a un écart de 4 buts ou plus entre les 2 équipes, le temps sera continu.
- 4) Une pause de 1 minute aura lieu entre chaque période
- 5) Les 2 équipes disposent de 1 temps d'arrêt applicable en tout temps lorsque le jeu s'arrête. Les temps d'arrêts seront d'une durée de 30 secondes.
- 6) Dans le 4 vs 4, les pénalités mineures sont d'une durée de 2 minutes à temps continu, excepté lors des 2 dernières minutes de jeu de la 3e période si l'écart est de 3 buts ou moins. Une pénalité mineure double est donc de 4 minutes et une pénalité majeure est de 5 minutes. Pour le 3 vs 3, voir la section 4.
- 7) Dans le cas d'un écart de 7 buts ou plus après 2 périodes, les équipes ont la possibilité selon un accord commun de mettre fin à la partie ou de terminer la partie.
- 8) La partie se jouera à temps continu peu importe les situations si l'écart de buts entre les 2 équipes est de 7 buts ou plus après 2 périodes. Si l'écart devient de moins de 7 buts au cours de la 3^e période, le temps reste continu.

1.2 - Temps, période et particularités en cas de prolongation

- 1) Si l'égalité persiste après le temps complet de la partie, une période de prolongation jouée à 3 vs 3 aura lieu d'une durée de 3 minutes à temps continu. La partie se terminera dès qu'un premier but sera marqué.
- 2) Les deux équipes ne changeront pas de côté pour la période supplémentaire.
- 3) Si l'égalité persiste, 1 joueur par équipe pourra s'élancer face au gardien adverse afin de donner la victoire à son équipe. Si un seul des 2 joueurs marque, son équipe l'emporte. Sinon, la partie sera déclarée nulle.
- 4) Pour connaître les spécificités concernant le temps supplémentaire en séries pour les catégories mixtes ou les catégories se jouant à 3 vs 3, voir les sections 3 et 4.

1.3 - Règlements de partie

- 1) Une mise au jeu aura lieu à chaque arrêt de jeu, avec un délai de 5 secondes pour les équipes pour s'installer. Si une équipe n'est pas prête pour la mise en jeu, l'équipe se verra dans l'obligation d'utiliser son temps d'arrêt. Si l'équipe ne dispose plus de temps d'arrêt, elle se verra décernée une pénalité pour avoir retardé la partie.
- 2) Il n'y a aucun hors-jeu ou dégagement interdit lors d'une partie.
- 3) Le jeu s'arrête si la balle touche le plafond ou sort de la surface de jeu.
- 4) Le jeu ne s'arrête pas si la balle touche les filets aux pourtours de la surface de jeu.
- 5) Toute substitution de joueur devra s'effectuer dans la zone rectangulaire prévue à cet effet. Tout changement fait de façon prématurée mènera à une punition mineure pour trop de joueurs sur la surface (A80), au jugement de l'officiel.
- 6) Les passes avec la main sont autorisées en zone défensive seulement (la zone défensive fait référence à la zone de l'équipe jusqu'à la ligne centrale). Le contact de la main avec la balle et la réception de la balle par un coéquipier doivent tous deux se faire en zone défensive.
- 7)
 - a) Une mise au jeu aura lieu au centre de la surface **seulement** en début de période et après un but.
 - b) Pour toute autre situation, la mise au jeu aura lieu à l'un des quatre points situés aux deux extrémités de la surface.
 - i) Si la balle quitte la surface, la mise au jeu se fera au point le plus proche du dernier endroit où la balle a été jouée de façon réglementaire, et ce peu importe qui a touché la balle en dernier.
 - ii) Lorsqu'un joueur immobilise volontairement une balle sur le bord de la bande, au jugement de l'officiel, ce dernier pourra arrêter le jeu. La mise au jeu subséquente aura lieu dans la zone de l'équipe fautive.
- 8) Si un joueur dégage la balle de la zone derrière la ligne des buts de sa zone défensive hors de la surface (par-dessus les filets), il se verra attribué une pénalité mineure pour avoir retardé la partie.
- 9) Au jugement de l'officiel, dès qu'il est jugé qu'un joueur s'immobilise/se cache reste derrière son filet (zone défensive), l'officiel débutera un décompte de 5 secondes. La balle devra alors franchir la ligne des buts **ou les limitations derrière le filet** avant la fin du décompte. Si une équipe ne respecte pas cette règle, l'équipe se verra dans l'obligation de prendre son temps d'arrêt. Si l'équipe ne dispose plus de temps d'arrêt, elle se verra décernée une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Si un joueur adverse met de la pression derrière le filet sur le joueur en possession de la balle, le décompte s'arrête et le jeu se poursuit.
- 10) Lorsqu'une pénalité se termine durant un arrêt de jeu, le joueur doit attendre la remise en jeu de la balle avant de sortir du banc de pénalité.

1.4 - Attribution des points de parties en saison régulière pour le classement

- 1) Dans le but de procéder aux classements des équipes, des points sont attribués aux équipes lors de leurs matchs :
 - a) Une victoire donne 3 points (temps réglementaire, prolongation, tirs de barrage)
 - b) Une défaite en temps réglementaire donne 0 point
 - c) Une défaite en prolongation donne 1 point
 - d) Une nulle en prolongation donne 2 points
 - e) Un (1) point franc-jeu est accordé à l'équipe à chaque match selon les critères suivants
 - i) 5 pénalités mineures ou moins;
 - ii) Aucune punition majeure (dès qu'une punition majeure est inscrite au tableau, l'équipe perd son franc-jeu);
 - iii) Une punition d'inconduite ou d'extrême inconduite fera perdre le point franc-jeu à son équipe.
 - f) Lors du classement final avant les séries éliminatoires, les équipes seront classées en ordre suivant selon les bris d'égalité
 - i) Plus de points (en le moins de parties jouées)
 - ii) Plus de victoires totales
 - iii) Plus de victoires en temps régulier
 - iv) Moins de défaites totales
 - v) Moins de défaites en temps régulier
 - vi) Meilleur différentiel
 - vii) Plus de buts pour
 - viii) Moins de buts contre
 - ix) Nombre de duels gagnés contre l'équipe en bris d'égalité
 - x) But le plus rapide lors du duel contre l'équipe en bris d'égalité

Section 2 - Séries éliminatoires Masculin, Féminin, Mixte

2.1 - Temps, périodes et particularités d'une partie complète

- 1) Voir section 1.1.

2.2 - Temps, période et particularités en cas de prolongation et tirs de barrage

- 1) Si l'égalité persiste après le temps complet de la partie, une période de prolongation de 3 minutes aura lieu où l'équipe gagnante sera la première à marquer un but.
- 2) La prolongation se joue à 3 contre 3.
- 3) En cas de pénalité mineure, la prolongation se joue à 3 vs 2. S'il y a deux pénalités mineures, 4 vs 2.
- 4) Si l'égalité persiste après la prolongation de 3 minutes, des tirs de barrage auront lieu. Lors d'une période de tirs de barrage, c'est l'équipe locale qui décidera si elle commence en attaquant ou en défendant son but. L'équipe visiteuse prend le côté restant. Trois (3) joueurs de chaque côté s'élanceront. Un même joueur peut revenir tirer au but après le premier tour de 3 joueurs. Il peut s'élancer autant de fois qu'il le souhaite par la suite.
- 5) Si un joueur au banc des pénalités n'a pas terminé de purger tout son temps avant la fin de la prolongation, il demeure éligible pour participer aux tirs de barrage.
- 6) Lors de la finale des séries éliminatoires d'une catégorie donnée, en cas d'égalité après la partie, la période de prolongation sera de 10 minutes à temps continu à 3 vs 3. Après la période de 10 minutes de prolongation, en cas d'égalité qui persiste, des fusillades auront lieu.
- 7) Pour connaître les spécificités concernant le temps supplémentaire en séries pour les catégories mixtes ou les catégories se jouant à 3 vs 3, voir les sections 3 et 4.

2.3 - Règlements de parties

- 1) La section 1.3 s'applique.

2.4 - Éligibilité aux séries éliminatoires

- 1) Pour un joueur régulier sur l'alignement de l'équipe, celui-ci peut participer aux séries éliminatoires de son équipe peu importe le nombre de matchs joués
- 2) Pour un joueur remplaçant dans une équipe, celui-ci devra avoir joué un minimum de matchs pour pouvoir jouer durant les séries éliminatoires pour la dite équipe :
 - a) Saison de 12 matchs ou moins : 2 parties jouées.
 - b) Saison de 13 matchs ou plus : 3 parties jouées.

Section 3 - Règlements spécifiques catégorie Mixte

3.1 - Composition de l'alignement

- 1) L'alignement doit être composé de femmes et d'hommes, en répartition au choix du capitaine. Toutefois, il doit tenir en compte dans son alignement :
 - a) Deux (2) femmes doivent être sur le jeu en tout temps (gardien exclu), sauf pour la situation 3.2 2);
 - b) Une femme doit prendre la mise en jeu en tout temps, sauf s'il n'y a pas de fille sur le jeu (3.2 3));
 - c) Il est accepté d'avoir plus de 2 femmes sur le jeu en même temps (respect du minimum de 2 femmes sur la surface).

3.2 - Règlements de parties

- 1) Lorsqu'une fille marque un but, cela compte pour 2 points au tableau indicateur.
- 2) Lorsqu'une pénalité est décernée à une fille, l'équipe doit jouer à 4 contre 3 avec 1 fille sur la surface (en désavantage numérique). Ainsi, à la fin de la pénalité, le ratio de minimum 2 filles sur le jeu sera respecté. Dans le cas contraire, en cas de pénalité à un gars, l'équipe doit mettre 2 filles + 1 gars sur le jeu afin de respecter le ratio de minimum 2 filles sur le jeu à la fin de la pénalité.
- 3) Si 2 pénalités sont décernées à 2 filles, l'équipe doit jouer avec 2 gars sur le jeu (à 4 contre 2). Si 2 pénalités sont décernées à 2 gars, l'équipe doit jouer avec 2 filles sur le jeu. En cas d'arrêt de jeu dans une situation où deux gars sont sur la surface, l'équipe en avantage numérique pourra envoyer un gars à la mise en jeu elle aussi.
- 4) En cas de prolongation à 3 vs 3 dans le mixte, le jeu doit se jouer **au minimum avec 2 filles sur la surface (possibilité de jouer avec 2 filles + 1 gars ou 3 filles). Si l'équipe enlève son gardien, le règlement 3.2 9) s'applique.**
- 5) Si l'égalité persiste après la prolongation, le règlement 1.2 3) s'applique et l'équipe peut envoyer le joueur ou la joueuse de son choix. Le but d'une fille compte pour 2 buts.
- 6) En séries, en cas de tirs de barrage, la règle 2.2 4) s'applique, mais il est obligatoire d'envoyer 1 fille et 1 garçon minimalement dans les 2 premiers tireurs. À partir de la 3^e ronde, les équipes envoient le joueur ou la joueuse de leur choix. Le but d'une fille compte pour 2 buts en tirs de barrage.
- 7) **En séries, si la finale se rend en prolongation, celle-ci se jouera à 4 vs 4 pendant 10 minutes. Si l'égalité persiste, il y aura des tirs de barrage.**
- 8) Les hommes ne peuvent en aucun cas faire un lancer frappé ou une feinte de lancer frappé de type « SlapShot » dans le mixte. Cela entraînera une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe fautive. Si l'officiel juge qu'un joueur ou une équipe tente de retarder la partie en utilisant ce règlement, l'officiel avertira l'équipe et en cas de récidive, l'équipe écoperait d'une punition mineure pour avoir retardé la partie.
- 9) Lorsque l'équipe retire son gardien (pour la raison de leur choix), l'équipe peut envoyer un joueur du sexe de son choix (gars ou fille). Cela laisse le choix à l'équipe d'être stratégique quant au joueur supplémentaire sur la surface.
- 10) Lorsque l'équipe se fait décerner une punition de banc ou si le gardien écoperait d'une pénalité mineure, l'équipe peut décider si un gars ou une fille prend la punition.

- 11) Lorsqu'un joueur ou une joueuse se fait expulser d'un match et qu'une autre personne doit prendre sa punition au banc des punitions, cette personne doit être du même sexe que la personne expulsée (un gars pour un gars, une fille pour une fille).

Section 4 - Règlements spécifiques au 3 vs 3

4.1 – Remises en jeu

- 1) Une mise au jeu au centre aura lieu en début de période et après un but.
- 2) Pour toute autre situation, un joueur effectuera une remise en jeu en possession de la balle.
 - a) Lorsque l'officiel siffle pour repartir le jeu, un joueur a 5 secondes pour effectuer la remise en jeu.
 - b) La balle est considérée remise en jeu si elle dépasse complètement la ligne des buts ou si elle sort de la zone prévue à cet effet près de la ligne rouge centrale, selon la situation. Le joueur peut prendre un lancer, faire une passe ou se déplacer avec la balle.
 - c) Un joueur en défense ne peut pas mettre de pression sur le joueur adverse durant le décompte, tant et aussi longtemps que la remise en jeu n'a pas été effectuée. Il doit attendre à une distance d'un bâton de la ligne des buts ou de la ligne centrale, selon la situation.
- 3) Lorsque le gardien gèle la balle, il doit remettre la balle derrière la ligne des buts et l'un de ses coéquipiers s'occupera de remettre la balle en jeu.
 - a) Le gardien ne peut pas effectuer la remise en jeu derrière la ligne des buts.
 - b) Si le gardien effectue la remise en jeu ou si le délai se termine, il y aura un changement de possession. L'autre équipe effectuera une remise en jeu dans la zone prévue à cet effet près de la ligne rouge centrale, du côté de leur zone défensive.
 - c) Si le gardien tarde à remettre la balle derrière la ligne des buts, l'officiel pourra siffler pour repartir le jeu et commencer le décompte de 5 secondes.
- 4) Si un officiel arrête le jeu pour une passe avec la main, une punition ou toute autre situation non mentionnée aux points 1) et 3), l'équipe non fautive reprendra possession de la balle dans la zone prévue à cet effet près de la ligne rouge centrale, du côté de leur zone défensive.
 - a) Exception 1 : Si un officiel signale l'arrêt de jeu et qu'il n'identifie pas une équipe fautive, une mise au jeu aura lieu au point de mise au jeu le plus proche de l'endroit où la balle a été jouée de façon réglementaire pour la dernière fois. (Ex : deux joueurs frappent la balle en même temps.)
 - b) Exception 2 : Si la balle quitte la surface à la suite d'un tir vers le filet, l'équipe ayant effectué le tir reprendra possession de la balle, peu importe sur quoi ou sur qui la balle a dévié.
 - c) Dès que le décompte est terminé, un joueur en défense peut mettre de la pression sur le joueur adverse.

4.2 – Autres règlements

- 1) Si un joueur effectue une passe à son gardien, celui-ci ne peut pas geler la balle pour créer un arrêt de jeu. Il doit jouer la balle, sans quoi il y aura un changement de possession.
- 2) Les punitions mineures seront d'une durée de 1 minute, les punitions doubles mineures seront d'une durée de 2 minutes et les punitions majeures seront d'une durée de 3 minutes.
- 3) Advenant une punition à une équipe, le jeu se déroulera à 3 vs 2. Si l'équipe en infériorité numérique écope d'une autre punition, le jeu se déroulera à 4 vs 2.
 - a) Si la 1^{ère} ou les deux punitions se terminent, le jeu pourra se dérouler à 4 vs 3 ou à 4 vs 4 de façon temporaire. Au prochain arrêt de jeu, on replacera le jeu à 3 vs 2 ou à 3 vs 3.
- 4) **Durant la saison et en séries (sauf pour la finale), si l'égalité persiste, ce sera une séance de tirs de barrage jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte. Lors d'une période de tirs de barrage, c'est l'équipe locale qui décidera si elle commence en attaquant ou en défendant son but. L'équipe visiteuse prend**

- le côté restant. Trois (3) joueurs de chaque côté s'élanceront. Un même joueur peut revenir tirer au but après le premier tour de 3 joueurs. Il peut s'élancer autant de fois qu'il le souhaite par la suite.
- 5) Lors de la finale des séries éliminatoires, en cas d'égalité après la partie, la période de prolongation sera de 10 minutes à temps continu à 3 vs 3. Après la période de 10 minutes de prolongation, en cas d'égalité qui persiste, des fusillades auront lieu.

Section 5 - Alignement d'une équipe

5.1 - Rôle du capitaine et de l'équipe

- 1) Le capitaine de l'équipe est le responsable de son alignement. Il doit inscrire 11 joueurs incluant le gardien de but.
 - a) 3 vs 3 – Alignement de 10 joueurs incluant le gardien de but.
- 2) L'alignement de départ pour chaque match doit être complété au moins 10 minutes avant chaque partie par le capitaine de l'équipe. Ceci facilitera le travail des gestionnaires de partie. Le non-respect de cette règle entraînera un avertissement, suivi d'une pénalité de 2 minutes à la deuxième offense pour avoir retardé la partie.
- 3) 4 vs 4 - L'alignement minimum de joueur pour une partie est de 6 + le gardien de but. Si le capitaine présente un alignement inférieur, l'équipe sera en faute de match. L'équipe en faute perd par forfait sa partie.
- 4) 3 vs 3 – Règlement spécifique : l'alignement minimum de joueur pour une partie est de 4 + le gardien de but. Si le capitaine présente un alignement inférieur, l'équipe sera en faute de match. L'équipe en faute perd par forfait sa partie.
- 5) Ligue 35+ : Règlement spécifique : l'alignement doit compter que des joueurs âgés de 35 ans et + à la fin de l'année en cours (exemple, un joueur né en 1990 est considéré 35+ durant toute l'année 2025). Le capitaine a droit à un maximum de 1 joueur régulier sous 35 ans dans son alignement et 1 remplaçant âgé de moins de 35 ans maximum si le besoin se présente. Le gardien de but régulier de l'équipe doit avoir 35 ans et + et le capitaine pourra inviter un gardien substitut si le besoin se présente de tout âge (tout en respectant les cotes).
- 6) Le capitaine est responsable de son alignement. Tout escroquerie dans l'alignement (faux nom par exemple) est passible d'une amende de 100\$ + une suspension de 3 parties pour le capitaine.
- 7) Remplaçants : Les frais pour remplacer sont de 15\$. Cependant, si le remplaçant est régulier dans une autre équipe de la ligue, les frais sont de 10\$.
- 8) Le délai requis pour un joueur pour arriver à un match en retard est le début de la 3e période pour pouvoir y prendre part. Il doit avoir été préalablement inscrit sur l'alignement partant par le capitaine avant la partie.
- 9) Si le gardien se blesse durant la partie, l'équipe dispose d'une période de 10 minutes pour habiller un autre joueur ou un gardien substitut. L'équipe peut aussi décider de jouer avec 1 joueur de plus sur la surface sans remplacer son gardien.
- 10) Un gardien peut jouer dans plusieurs équipes de la même catégorie, à condition que ce soit pour du remplacement lorsqu'il joue dans une équipe autre que la sienne.
- 11) Pour être éligible comme gardien en séries, le gardien doit avoir joué au moins 1 match dans la ligue durant la saison, pas nécessairement avec l'équipe avec laquelle il joue en séries. Sa cote doit être égale ou inférieure à celle du gardien régulier.
- 12) Un joueur remplaçant devient « affilié » avec une équipe d'une même catégorie après 3 matchs avec cette équipe. Ainsi, après avoir joué son 3e match avec une même équipe comme remplaçant, il ne peut pas jouer dans une autre équipe de la même catégorie comme remplaçant par la suite.
- 13) Un joueur peut jouer pour une seule équipe pour une catégorie donnée. Les seuls joueurs autorisés à jouer pour 2 équipes dans la même catégorie sont les joueurs pour lesquels ils étaient inscrit dans les 2 équipes comme joueur protégé et accepté en début de saison dans 2 catégories différentes, et que ces équipes se retrouvent dans la même catégorie une fois le remaniement des équipes fait en début de saison (période d'adaptation du début de saison). Dans ce cas, le joueur peut jouer pour

les 2 équipes. Lors d'un match où les 2 équipes s'affrontent, il doit choisir son équipe, en informer les 2 capitaines et en informer l'administration de Dek Hockey Beau-Château. Une fois en série, le joueur peut jouer pour les 2 équipes. Le même principe s'applique si les 2 équipes s'affrontent en séries.

- 14) Un joueur peut être libéré par une équipe d'un commun accord entre les deux parties si celui-ci ne désire plus jouer avec une équipe avec laquelle il a complété ses 3 matchs pour devenir un remplaçant régulier. Le capitaine devra en informer la ligue.
- 15) Le capitaine est responsable de veiller à ce que ses joueurs soient cotés « Centrale Dek » avant le début de la partie, sans quoi la partie pourrait être perdue par forfait si le capitaine ne respecte pas ses cotes. C'est également le cas pour les joueurs remplaçants dans une équipe. Un joueur non coté devra remplir un formulaire « Nouveau joueur - Cote » avant de jouer le premier match et le remettre au responsable en place de Dek Hockey Beau-Château
- 16) Si une équipe amène un entraîneur derrière le banc, cet individu peut être puni par les arbitres au même titre que les joueurs habillés en cas d'infraction. L'entraîneur doit être inscrit sur l'alignement de l'équipe **avant le match** comme entraîneur avec minimalement son nom complet. Un joueur suspendu ne peut agir comme entraîneur.
- 17) Afin de participer dans la ligue d'adultes Dek Hockey Beau-Château, vous devez être âgé de 16 ans et plus pour avoir le droit de jouer votre premier match. De plus, si vous n'avez pas 18 ans, vous devez remplir un formulaire de consentement légal avec la signature d'un parent ou d'un titulaire AVANT votre premier match. Le formulaire est disponible à l'admission de notre centre ou sur notre site web dans l'onglet « Règlements » – « Consentement légal ». Les joueurs de 16-17 ans devront jouer avec un protecteur facial complet.
- 18) Si une équipe est descendue de catégorie, elle peut dépasser le maximum de points permis avec ses joueurs réguliers. Cependant, si un joueur qui compte dans les points est absent, il doit être remplacé par un joueur sans point, afin de respecter le maximum de la catégorie.

5.2 - Retards à une partie

- 1) Si une équipe est en retard à l'heure donnée d'une partie (après la période d'échauffement), le temps de la 1^{ère} période commencera et l'équipe fautive sera pénalisée en fonction de son retard. Le temps de la période ne sera pas réinitialisé si jamais la partie a lieu.
 - a) Entre 0 et 5 minutes de retard, l'équipe aura une pénalité de banc de 2 minutes pour commencer la partie
 - b) Après le premier 5 minutes de retard, l'équipe se verra accorder un but contre en plus de la pénalité de 2 minutes
 - c) Après la 10^e minute de retard, l'équipe se verra accorder un 2^e but contre en plus de la pénalité de 2 minutes
 - d) Après la 12^e minute de retard (c'est-à-dire la fin de la première période), l'équipe se verra accorder un 3^e but contre. L'équipe adverse (qui est arrivée à l'heure ou qui comporte tous ses joueurs) remporte la partie par défaut.

Section 6 - Équipement obligatoire et particularités

6.1 - Liges masculines, féminines et mixtes

- 1) Il est obligatoire pour un joueur de porter des gants (hockey, crosse ou ballon-balai), des jambières protectrices de type Dek Hockey et un casque avec ganse attachée. Un joueur ne pourra participer au jeu avec un casque sans ganse ou jugé non sécuritaire (qui ne tient pas en place).
 - a) Tout autre équipement de protection tel que coudes, visières, grilles et le support athlétique (jockstrap) sont fortement recommandés mais non obligatoires.
 - b) Si un joueur participe au jeu sans l'équipement obligatoire, il pourra recevoir un avertissement ou une pénalité pour avoir participé au jeu sans l'équipement protecteur approprié, à la discrétion de l'arbitre (code A84).
 - c) Tout joueur qui perd une pièce d'équipement durant le jeu (soulier, gant, pad, casque) doit la remettre en place correctement pour continuer de participer au jeu ou doit se rendre à son banc pour être remplacé. Tout joueur qui contrevient à ce règlement se verra décerner une pénalité mineure, à la discrétion de l'arbitre (code A84).
- 2) Il est obligatoire pour un gardien de but de porter un équipement complet de gardien de but (de type Dek Hockey ou de type hockey sur glace accepté)
 - a) Les jambières, mitaines et bloqueurs des gardiens peuvent comporter des « sliders » à la discrétion du gardien de but
 - b) L'équipement du gardien de but ne doit pas contenir d'huile ou d'enduit permettant de glisser. Seulement les « sliders » sont permis. Le gardien avec un équipement non réglementaire ne pourra prendre part à la partie.
 - a) En cours de match, si les officiels ou les organisateurs constatent qu'un gardien utilise de l'huile ou un enduit pour glisser, le gardien devra quitter la surface pour changer ses jambières et son équipe écoperà d'une pénalité mineure pour avoir retardé le match. Pendant que le gardien se change, l'équipe sans gardien pourra jouer avec un joueur supplémentaire.
- 3) Les bâtons de hockey doivent être des bâtons de Dek ou de hockey sur glace, en autant que la palette ne comporte pas de ruban adhésif sous la palette.
 - a) Les bâtons de bois ne sont pas acceptés.
- 4) Chaque équipe devra avoir ses chandails de match et posséder (idéalement) 2 ensembles de chandails, soit 1 de couleur foncée et 1 de couleur pâle. Dans le cas où les 2 équipes portent des chandails de couleurs similaires, Dek Hockey Beau-Château fournira des dossards de couleur différente à l'équipe visiteuse du match.
 - a) Dek Hockey Beau-Château peut s'occuper de la commande et conception de chandails. Simplement nous contacter au dekhockeybeauchateau@gmail.com

Section 7 - Politiques de remboursement et d'annulation

7.1 - Politique de remboursement et d'annulation

- 1) Une équipe a un délai de 48 heures pour aviser Dek Hockey Beau-Château en cas d'annulation d'une partie prévue au calendrier sans foi de quoi, l'équipe se verra charger un frais de 100\$ administratif payable au prochain match. En cas d'annulation d'une partie, l'équipe de Dek Hockey Beau-Château tentera de reporter cette partie ultérieurement.
- 2) Se référer au document « **Politique d'annulation et de remboursement des activités de Dek Hockey** » pour tous les détails sur le sujet.

Section 8 - Vestiaires, installations et consommation

8.1 – Vestiaires

- 1) Chaque équipe aura un vestiaire attribué avant la partie, accessible environ 30 minutes avant le début de celle-ci. Le vestiaire attribué sera affiché sur l'écran à l'entrée des joueurs.
- 2) L'équipe peut barrer le vestiaire (cadenas non fourni).
- 3) L'équipe devra libérer le vestiaire dans un délai maximal de 30 minutes suivant la partie jouée.

8.2 – Installations sportives et festives

- 1) Les équipes (et les visiteurs, spectateurs et autres personnes souhaitant profiter des installations) ont accès aux installations sportives et festives de Dek Hockey Beau-Château gratuitement
- 2) Des tables à pique-niques et des tables cocktails sont disponibles sans frais.

8.3 - Consommation d'alcool

- 1) Dek Hockey Beau-Château possède un permis d'alcool en vigueur. Les boissons alcoolisées provenant de l'extérieur du complexe sont interdites.
- 2) Seulement les boissons alcoolisées CSP de Dek Hockey Beau-Château peuvent être consommées sur place.
- 3) Aucune boisson alcoolisée n'est tolérée à l'extérieur des installations délimitées par le permis d'alcool de Dek Hockey Beau-Château.
- 4) Aucune boisson alcoolisée n'est tolérée pour toute personne se trouvant au banc des joueurs (joueur, joueur blessé, entraîneur, etc.).
- 5) L'équipe de gestion de Dek Hockey Beau-Château, tout comme l'équipe responsable du comité des arbitres peuvent intervenir dans une situation où l'on suspecte une consommation d'alcool ou de drogue lors de la partie ou s'il est suspecté qu'un joueur a consommé de l'alcool ou de la drogue. Les équipes de gestion peuvent expulser un joueur pour lequel elles suspectent ce genre de comportement.

Section 9 – Spécifications et autres situations

9.1 – Spécifications

1) Bâton élevé

- a. Une pénalité mineure sera décernée à tout joueur tentant de jouer la balle avec son bâton au-dessus de la hauteur des épaules, qu'il touche la balle ou non.
- b. Une pénalité double mineure sera décernée à tout joueur qui atteint un joueur adverse au cou ou à la tête avec son bâton. Si un joueur poursuit son geste à la suite d'un lancer (« follow through »), il revient à la discrétion des arbitres de décerner la pénalité ou non.

2) Glissade obstructive

- a. Une pénalité mineure sera décernée à un joueur qui glisse devant un joueur adverse et qui oblige ce dernier à arrêter sa course ou à l'esquiver (A59).
- b. Une pénalité double mineure sera décernée à un joueur qui glisse et entre en contact avec un joueur adverse (A59 + A59).
- c. Une glissade se doit de se faire de façon parallèle vis-à-vis le joueur adverse afin d'éviter tout contact. Cette règle a pour but de protéger les joueurs contre les violentes chutes causées par des glissades.

3) Coup à la tête

- a. Tout joueur qui donne un coup directement à la tête d'un joueur adverse se verra donner, minimalement, une pénalité mineure pour coup à la tête et sera expulsé du match. (codes A48 + D99)

4) Coup de tête

- a. Tout joueur qui donne un coup de tête à un joueur adverse se verra donner, minimalement, une double pénalité mineure pour coup de tête et sera expulsé du match. (codes A37 + A37 + D99)

5) Saisir le protecteur facial

- a. Tout joueur qui saisit les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur ou la mentonnière d'un joueur adverse se verra donner, minimalement, une double pénalité mineure et sera expulsé du match. (codes A10 + A10 + D99)

6) Il est interdit aux gardiens de but de faire un « balayage » avec son bâton qu'il soit à ras le sol ou non, de façon à jouer la balle derrière la ligne des buts. Une punition mineure pour coup de bâton sera décernée, peu importe si un joueur est atteint ou non par le balayage.

7) Il est interdit à tout joueur de monter sur un but, sauter par-dessus un but ou de jouer, de quelque façon que ce soit, par-dessus un but.

- a. Mise en situation : Le joueur de l'équipe A est derrière son filet en possession de la balle. Un joueur de l'équipe B est devant le filet. Si le joueur de l'équipe B tente de jouer la balle en passant son bâton par-dessus le filet, il pourra se voir décerner une punition mineure de banc (A87), au jugement de l'officiel.

8) Expulsion après 3 punitions

- a. Tout joueur accumulant 3 pénalités durant un match sera expulsé de celui-ci.
- b. Les pénalités suivantes ne seront pas comptabilisées pour une expulsion : pénalité mineure pour bâton élevé, pénalité de banc, pénalité pour avoir retardé la partie.
- c. Une pénalité double mineure compte pour une seule pénalité.
- d. Si un joueur écope de 2 pénalités sur une même séquence, cela compte pour 2 pénalités.

- 9) Rappel : Une punition mineure (A90) est imposée à tout joueur qui, au moment de quitter le banc des punitions, ne passe pas par la surface pour retourner au banc des joueurs. Une punition mineure est également imposée à tout joueur qui passe par le banc des punitions pour effectuer un changement.
- 10) Les joueurs recevant une pénalité de code B se verront attribuer une pénalité de 5 minutes (3 minutes dans le 3 vs 3) qui devra être complètement purgée par un joueur.
- 11) Tout joueur recevant une pénalité d'inconduite (D99), d'extrême inconduite (D) ou de match (E) sera expulsé du match.
- 12) Lorsqu'un joueur est le 3^e joueur à intervenir dans une bataille, il recevra le code D7, il sera expulsé du match et il sera suspendu. Si le 3^e joueur à intervenir dans une bataille agit en pacificateur, il sera seulement expulsé du match.
- 13) Lorsque chaque équipe reçoit une pénalité mineure sur une même séquence, le jeu se déroulera avec le même nombre de joueurs sur la surface. Si une pénalité supplémentaire survient, le jeu peut se dérouler à 4 contre 3, à 4 contre 2 ou à 3 contre 2. Une équipe n'aura jamais moins de 2 joueurs sur le jeu. Il n'y a pas de triple avantage numérique.
- 14) Encadrement – Mise en échec et donner de la bande
- a. Catégories récréatives et participatives (MP, MR, FE3, FR, FP et R)
 - i. Tout joueur se voyant décerner une punition pour mise en échec ou donner de la bande recevra minimalement une punition mineure et une punition d'expulsion (D99).

Selon le degré de violence, et à la discrétion de l'arbitre, le joueur pourrait également se voir décerner une punition mineure et d'extrême inconduite ou une punition majeure et extrême inconduite ou une punition de match.
 - b. Toutes les catégories mixtes
 - i. S'il s'agit d'un geste d'un homme envers une femme, la punition sera minimalement une punition mineure + extrême inconduite.

À la discrétion de l'officiel, le joueur pourra se voir décerné une punition majeure et une extrême inconduite ou une punition de match.
- 15) À la discrétion de l'officiel, tout joueur qui quitte son banc lors d'une altercation pourra se voir décerner une punition d'extrême inconduite (D8) qui résultera en une suspension. Tout joueur qui quitte son banc lors d'une altercation se verra décerner minimalement une pénalité mineure (A8).

9.2 – Refus de se mettre au jeu/de quitter la surface

- 1) Si un joueur (ou plusieurs) est expulsé du match et que celui-ci refuse de quitter la surface de jeu, le banc des joueurs ou le banc des punitions, voici la procédure qui sera appliquée :
- a) Le joueur expulsé refusant de quitter se verra décerné le **code D66** et les officiels expliqueront au capitaine de l'équipe (ou autre joueur responsable d'équipe si le capitaine est absent) la procédure qui suivra. Ils lui demanderont alors de collaborer afin de faire quitter le joueur expulsé.
 - b) Si le joueur expulsé refuse toujours de quitter malgré les interventions ci-dessus, 2 minutes seront affichées au tableau. Le joueur expulsé aura 2 minutes pour quitter sans quoi la partie sera terminée et **déclarée perdue par défaut** pour l'équipe du joueur fautif.

- c) Si les 2 minutes se terminent, que le joueur expulsé est toujours présent et que **le capitaine ou responsable d'équipe n'a pas collaboré à faire sortir son joueur, ce dernier sera suspendu** pour ne pas avoir fait quitter son joueur (D97).
- d) Si le joueur quitte le jeu avant la fin des 2 minutes, la partie pourra reprendre et le capitaine ou responsable d'équipe ne sera pas suspendu.
- e) À partir du moment où le refus de quitter du joueur mène les officiels à mettre 2 minutes au tableau, **le joueur expulsé recevra une extrême inconduite** pour refus de quitter la surface (D97) et sera suspendu plus sévèrement.
- f) Advenant le cas où le joueur expulsé refusant de quitter est le capitaine, celui-ci sera suspendu plus sévèrement, en vertu des situations décrites en a), en c) et en e).

9.3 – Désavantages numériques

- 1) Désavantage numérique : un but compté en désavantage numérique dans le contexte d'une punition mineure aura pour effet de mettre fin au restant de la punition mineure.
- 2) Dans le cas d'un double désavantage numérique ou d'une pénalité mineure double, la punition à être retirée sera celle prévue par la réglementation Hockey Canada.
- 3) Seules les punitions mineures sont concernées par ce règlement.
- 4) Mise en situation : L'équipe A est en désavantage numérique en raison d'une pénalité mineure et a possession de la balle. L'équipe B a une pénalité à retardement. L'équipe A marque un but. La pénalité mineure de l'équipe A prend fin et la pénalité à retardement contre l'équipe B s'annule. Le jeu reprend donc à égalité numérique.

9.4 - 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

Pour tout règlement lié à la partie non mentionnée dans le présent document, ce sont les règlements Hockey Canada et/ou Hockey Québec qui seront appliqués par les officiels du match.

Section 10 – Suspensions

10.1 – Tableau des sanctions

- 1) Toutes les sanctions applicables au sein de la ligue Dek Beau-Château sont répertoriées au « Tableau des sanctions » à la section 12 du document. Ces sanctions sont automatiques et sans possibilité d'appel.
- 2) À sa discrétion, le Comité de discipline de la ligue peut, à tout moment, augmenter une sanction prévue au « Tableau des sanctions ».
- 3) Les avis de suspension sont envoyés aux capitaines des équipes concernées par courriel.

10.2 – Éligibilité d'un joueur suspendu

- 1) Lorsqu'un joueur est suspendu, les paramètres suivants sont applicables :
 - a. Un joueur « régulier » suspendu doit purger sa suspension avec l'équipe pour laquelle il a été suspendu.
 - b. Un joueur « régulier » qui est suspendu en tant que « remplaçant » doit purger sa suspension dans une équipe régulière. Si le joueur est régulier dans plus d'une équipe, le joueur est suspendu dans l'équipe jouant le prochain match prévu au calendrier.
 - c. Un joueur suspendu, ne peut pas se proposer comme remplaçant, même dans une autre catégorie, durant sa suspension.
 - d. Un joueur « remplaçant » qui reçoit une suspension devra purger celle-ci avec l'équipe pour laquelle il a été suspendu. Le joueur remplaçant ne peut pas remplacer dans aucune autre catégorie/équipe durant sa suspension.
 - e. Un joueur suspendu pour une durée de 3 matchs ou moins, peut jouer pour les autres équipes pour lesquelles il est établi comme joueur régulier.
 - f. Un joueur suspendu pour une suspension grave de 4 matchs ou plus ne peut pas jouer pour aucune équipe/catégorie et ce, même avec un statut de joueur régulier.

10.3 – Récidivistes et suspensions graves

- 1) Toutes les suspensions des 3 dernières saisons complétées sont conservées en mémoire pour déterminer si un joueur est récidiviste dans une saison en cours. Un joueur récidiviste qui en est à sa 2^e ou 3^e offense sera puni plus sévèrement. Voir le **tableau des sanctions de la Section 12**.
- 2) Une liste des multirécidivistes (joueur suspendu pour une 3^e offense) sera tenue à jour par la ligue. Toute suspension décernée à un joueur se trouvant sur cette liste sera analysée par le comité de discipline et la ligue et ces derniers pourront augmenter le nombre de matchs de suspension du joueur.
- 3) À partir de la saison été 2025, la ligue tiendra à jour une liste des joueurs ayant reçu une suspension grave (4 matchs ou plus) au cours d'une saison. Tout joueur sur cette liste qui écope d'une nouvelle suspension grave verra sa suspension être bonifiée pour cause d'être un récidiviste.
 - 2^e suspension grave → suspension doublée + comité de discipline
 - 3^e suspension grave → suspension indéfinie + comité de discipline

10.4 – Autres règlements

- 1) Tout joueur qui écope d'une suspension à son dernier match de la saison ou des séries peut voir sa suspension être doublée s'il est jugé que son geste était délibéré en sachant que sa saison était terminée.
- 2) Tout joueur suspendu qui participe à un match entraînera ces conséquences :
 - a. Défaite par défaut de son équipe;
 - b. Le match joué ne compte pas comme un match purgé;
 - c. Suspension de 1 match à son capitaine à la 1^{ère} offense. La suspension sera augmentée de 1 match à chaque nouvelle offense.
- 3) Une défaite par défaut ne compte pas comme un match de suspension purgé. Une victoire par défaut, par contre, compte pour un match purgé pour un joueur suspendu.
- 4) Tout joueur qui menace de frapper ou tente de frapper un officiel (E77+B77) ou tout joueur qui agresse physiquement un officiel (E78+B78) sera suspendu sévèrement selon ce qui suit :

1^{ère} offense – 12 matchs de suspension

2^e offense – 1 année civile de suspension + contrat d'engagement pour réintégrer la ligue

3^e offense – Bannissement de la ligue Dek Hockey Beauchâteau

Règlements sur les pénalités et l'arbitrage

Section 11 – Pénalités

Codification des punitions

CODIFICATION DES PUNITIIONS		
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 l'article 8.1 5)	(Expulsion)

Groupe 1 : Fautes relatives aux batailles

Groupe 1	FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES		
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 - 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 au code 2 - Bataille)	7.11	A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille après avertissements	7.10	D99
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 ou D99 (pacificateur)
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
	Joueur à quitter le banc durant une altercation.	10.4	A8 ou 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	7.1	A10 + A10 + D99 ou B10 + D10
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou 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 matériel sur les mains pour blesser un adversaire	7.10	E13 + B13
14	Enlever son casque et/ou ses gants pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	10.6	D99

Groupe 2 : Fautes commises avec le bâton

Groupe 2 FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON			
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
22	Tentative de coup de bâton ou intimidation avec le bâton	9.3	A22 ou F22
	Coup de bâton		A22 ou B22 + D22 ou E22 + B22 ou F22
23	Darder	9.4	A23 + A23 ou E23 + B23
24	Donner un "six pouces"	9.1	A24 + A24 ou E24 + B24
25	Donner un double échec	9.2	A25 ou B25 + D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé en jouant la balle	9.5	A26
	Porter son bâton trop élevé en atteignant un joueur		A26 + A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26

Groupe 3 : Fautes physiques

Groupe 3 FAUTES PHYSIQUES			
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
31	Assaut	7.4	A31 ou B31 + D31 ou E31 + B31
32	Tentative de blessure	7.1	E32 + B32
34	Donner du coude		A34 ou B34 + D34 ou E34 + B34
35	Donner du genou	7.8	A35 + A35 ou B35 + D35 ou E35 + B35
36	Donner un coup de pied	7.1	D99 ou E36+B36
37	Donner un coup de tête	7.1	A37 + A37 + D99 ou E37 + B37
39	Mise en échec	7.3/7.5.3 b)	A39 ou A39 + D99 (récréatif) 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 A44 + D99 (récréatif) ou A44 + D44 (mixte gars sur fille) ou B44 + D44 ou E44 + B44
47	Rudesse	7.9	A47 ou B47 + D47 ou E47 + B47
48	Contact à la tête ou mise en échec à la tête	6.5	A48 + D99 ou B48 + D48 ou E48 + B48

Groupe 4 : Fautes d'entrave

Groupe 4 FAUTES D'ENTRAVE			
Nº	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 ou F52
53	Faire trébucher	8.6	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Faucher par-derrière / Croc-en-jambe / Slew Foot	8.8	A54 + A54 ou E54 + B54
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
59	Glissade obstructive		A59 ou A59 + A59 ou E59 + B59

Groupe 5 : Fautes relatives au comportement

Groupe 5 FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT			
Nº	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
60	Abus verbal envers les officiels	11.1	A60 ou D60
61	Conduite antisportive	11.1	A61 ou D61
	Plonger	10.3	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	11.4	D62
64	Instigateur d'un attroupement à la fin d'un match ou lors de la poignée de mains	7.2.8	D64
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.9	D66
67	Allégations - Discrimination	11.4	D67
70	Comportement irrespectueux, violent ou harcelant	11.2	A70 ou D99 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	11.1	D99
75	Geste négligent	7.5.7	D75
76	Force physique accidentelle envers un officiel lors d'attroupement	11.5	D76
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	11.5 (i) (ii)	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	11.5 (iii) (iv)	E78 + B78
79	Cracher	9.7	E79 + B79

Groupe 6 : Autres fautes

Groupe 6 AUTRES FAUTES			
Nº	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
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84 ou D99 ou F84
87	Punition de banc ou d'équipe ou manifestation antisportive d'équipe	4.3	A87
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 D99 ou B91 + D91 ou E91 + B91 ou F91
92	Retarder le jeu	10.1	A92 ou F92
93	Déplacer intentionnellement le but de sa position	10.1	A93 ou F93
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 surface	10.8	D97
99	Punition d'inconduite/Provocation	-	D99

Section 12 – Tableau des sanctions

Groupes	Catégories d'infractions	Codes de punition	1ère offense	2e offense	3e offense
Groupe A - Les batailles	Instigateur	A4	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Agresseur	A1	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Bataille	B2 + D2 ou B3 + D3 ou D6	2 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	3e homme non-pacificateur	D7	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille mais qui ne se bat pas	A8+A8+D8	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8 + A8 + D8 + B2 + D2	3 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Joueur à quitter le banc durant une altercation	D8	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou mentonnière sans en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	B10 + D10	2 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Les punitions de match reliées aux batailles	E11-E12-E13	3 matchs minimum	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
Groupe B - Fautes commises avec le bâton, fautes physiques et fautes d'entrave	Mise en échec par derrière	A40 + D40	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
		B40 + D40	2 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Mise en échec	A39 + D39	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
		B39 + D39	2 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Coup à la tête	B48 + D48	2 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Obstruction du banc	A57 + D57	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Les autres extrêmes inconduites reliées aux punitions physiques	D22- D25- D26- D31- D34- D35- D44- D47- D48- D50- D52- D53- D56- D58	2 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Tentative de blessure	E32	5 matchs minimum	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
Les autres punitions de match reliées aux punitions physiques		E22- E23- E24- E25- E26- E31- E34- E35- E36- E37- E39- E40- E44- E47- E48- E54- E56- E57 -E58 -E59	3 matchs minimum	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
Pour les punitions des groupes A et B		Si dans le dernier 5 minutes du match ou en supplémentaire	Sanction suppl. possible	Sanction suppl. possible	Sanction suppl. possible
Groupe C - Punitions de comportement et autres punitions	Refus de se mettre au jeu ou de quitter le jeu	D97	3 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Instigateur d'un attroupement à la fin d'un match ou lors de la poignée de mains	D64	2 matchs	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D60- D61- D62- D66- D67- D70- D75- D76- D89- D91	1 match	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & CD
	Actes répréhensibles envers un officiel	E77-E78	12 matchs minimum	1 an	Banni à vie
	Toutes les autres punitions de match	E79-E91	3 matchs minimum	+1 match minimum & CD	+3 matchs minimum & 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.				
Note 5	Pour les codes 77 et 78, le nombre d'offense se calcule en fonction du nombre de fois qu'un joueur s'est vu décerner le code 77 et/ou 78.				