

Association de hockey mineur de Drummondville
Saison 2023-2024



RESPECT – PLAISIR – DÉPASSEMENT

Remis aux entraîneurs récréatifs

NOVEMBRE
(Règlements et guide)

<http://www.hockeydrummondville.com/>

Introduction

Dans le but de promouvoir le hockey mineur à Drummondville, l'Association du Hockey Mineur de Drummondville, ci-après nommée AHMD, a décidé d'instituer une série de règlements pour la gestion interne et quotidienne du hockey mineur à Drummondville.

Il est convenu que cette réglementation de régie interne s'avère un complément aux règles de jeu de Hockey Canada et aux Règles Administratives de Hockey Québec. Ces organismes régissent notre Association et le hockey mineur à Drummondville.

L'AHMD veut aussi conscientiser les parents à l'importance de leur comportement envers les joueurs, officiels, entraîneurs, BÉNÉVOLES et adversaires. Les jeunes ont besoin de s'amuser tout en pratiquant un sport qu'ils aiment.

Les officiels font leur travail, traitons-les avec respect.

Les entraîneurs sont des bénévoles qui font de leur mieux; supportons-les au lieu de les critiquer.

Les adversaires ne sont pas des ennemis, ils viennent s'amuser comme nos jeunes le font.

SOYONS PARTENAIRES dans la poursuite de notre objectif : Le bien-être des jeunes dans la pratique d'un sport qu'est le hockey.

L'AHMD insiste également pour que tous ses membres, joueurs et parents se conforment au code de déontologie prescrit par Hockey Estrie.

Conseil d'Administration 2022-2023

Martin Brunelle, **Président**

Martin Paré, **Vice-président aux finances**

Charles-Étienne Guignard, **Vice-président aux opérations**

Dominic Guimond, **Vice-président – Techniques**

Keven Handfield, **Vice-président – Récréatifs M7 à M11**

Adam Dubois, **Vice-président – Récréatif M13 à M21**

Dany Fréchette, **Vice-président - Féminin**

*** veuillez svp lire le document au complet et aussi lire le guide du gérant ***

Rôle et responsabilités de l'entraîneur-chef

- Tous les intervenants gravitant autour de l'équipe doivent obligatoirement avoir fait ses antécédents judiciaires au D.O. et ce le plus rapidement possible avant d'être présent sur la glace pour la première fois en septembre. Entraîneur, gérant, bénévole sans exception.
- Les entraîneurs sont responsables du comportement de leurs joueurs dès leur arrivée à l'aréna, hors de la glace, sur la glace, et ce, jusqu'à leur départ de l'aréna. Les entraîneurs n'ont pas à être présents dans le vestiaire lorsque les jeunes prennent leurs douches, mais ils doivent rester proches et s'assurer de l'état de la chambre avant leur départ.
- L'entraîneur, lors des pratiques, doit s'assurer que les joueurs attendent la présence d'au moins un membre du personnel de l'équipe et que les portes d'accès à la zamboni soient complètement fermées avant d'embarquer sur la patinoire.
- L'entraîneur-chef, lors d'une partie, ne doit jamais autoriser ses joueurs à se rendre sur la glace tant que les officiels n'ont pas autorisé les joueurs à embarquer.
- L'entraîneur doit s'assurer qu'au Centre Marcel Dionne et à l'aréna de St-Cyrille, les joueurs sont en attentes dans le corridor et non sur le banc des joueurs. La raison est qu'il n'y a pas de baie vitrée aux endroits où les joueurs attendent pour embarquer sur la glace
- L'entraîneur doit s'assurer, que seul, les joueurs et le personnel d'équipe ont accès à la chambre des joueurs et doit faire respecter ce règlement. Toutefois, il peut autoriser l'accès à un parent si la situation le justifie réellement. Cependant, l'intimité des jeunes doit être prioritaire. Ne jamais être un seul adulte dans la chambre ou lors d'activité hors glace (entraînement ou autre) il est toujours obligatoire d'être au moins deux.
- L'entraîneur-chef est le responsable des chandails et de tout autre équipement qui lui sont confiés. Il devra rendre le tout à l'AHMD à la fin de saison aux dates indiquées par un membre de l'association.
- L'entraîneur-chef ainsi que tout le personnel de son équipe doit s'abstenir de critiquer tout officiel, membre du C.A., directeur et autres membres de l'AHMD sous peine de suspension ou d'expulsion. Toute insubordination envers un membre qui a autorité sur lui, est interdite et passible de sanctions.
- L'entraîneur-chef doit faire un rapport à son directeur de catégorie si un membre de son personnel d'équipe rencontre des difficultés anormales envers le comportement d'un joueur.
- L'entraîneur-chef, en cas de trouble de comportement ou à ce qui a trait à la possession et/ou à la consommation d'alcool et/ou de drogue durant une activité de hockey doit aviser son directeur dans les plus brefs délais afin d'étudier le cas en Conseil d'administration. L'entraîneur-chef avant de suspendre un ou des joueurs en regard aux infractions ci-haut mentionnées, devra obtenir l'accord de son directeur de catégorie.
- L'entraîneur-chef a la responsabilité de faire en sorte que toute suspension, à l'intérieur de son équipe, soit purgée. Il doit contrôler et vérifier chaque feuille de match qui lui ait été remise à la fin de chaque match, et demander immédiatement toutes précisions ou faire corriger toutes erreurs par l'officiel concerné. Dans le cas d'une feuille de match remise en ligne, l'entraîneur doit communiquer avec son directeur de niveau le plus rapidement possible pour corriger une erreur sur une feuille de match.

- L'entraîneur-chef doit, s'il y a suspension durant un match, envoyer un courriel au registraire de l'association en lui expliquant la situation et en lui fournissant un maximum de détails au [coordonnateur AHMD](#). Il doit également aviser, joueurs et personnel d'équipe s'il y a lieu de la situation de la suspension obtenue.
- L'entraîneur-chef doit se décharger de toute gérance et se concentrer sur la potion hockey. Il est fortement suggéré d'avoir un gérant(e) au sein de l'équipe.
- L'entraîneur-chef et le personnel de son équipe ne peut autoriser aucune personne de moins de 16 ans, sur ou près, du banc des joueurs. Si la personne a 16 ans, elle doit suivre les formations requises comme personnel de banc et être inscrite sur le T112 de l'équipe comme tout personnel de banc. Règlement HQ 3.1.A.
- L'entraîneur-chef doit s'assurer qu'aucun joueur blessé ou gravement malade puisse prendre part à une activité de l'équipes. Il doit s'assurer d'avoir reçu un billet médical attestant que l'état de santé du joueur blessé ou malade est apte à revenir aux activités de l'équipe. Pour protéger l'intégrité des joueurs il est fortement conseillé de prendre le temps nécessaire à la guérison et de respecter les ordres médicaux fournis par le joueur.
- L'entraîneur-chef doit faire jouer tous les joueurs de son équipe équitablement.
- L'entraîneur-chef de catégorie ATOME, durant la saison régulière, a l'obligation de faire jouer les joueurs à toutes les positions (sauf gardien) à partir du début de la saison jusqu'à la mi-janvier.
- L'entraîneur-chef ne peut déposer aucun protêt pendant la saison régulière. Il est possible de déposer un protêt en série et en tournoi selon les règlements Hockey Québec 8.4. Veuillez en prendre connaissance.
- L'entraîneur-chef ne peut autoriser une partie parents/enfants, pour des raisons de sécurité et d'assurance légal avec l'AHMD et Hockey Québec.
- L'entraîneur-chef doit remettre au directeur son rapport d'évaluation des joueurs de son équipe. Il doit faire parvenir ce rapport au VP récréatif ainsi qu'au coordonnateur à la fin de la saison via courriel au plus tard le **10 mars 2021**.
- Toutes activités sportives ou de financement devra être présentées au conseil d'administration pour fin d'approbation. Aucune activité ne peut avoir lieu sur le site de l'aréna, (règlement municipal).
- Surplus de gardien de but au niveau récréatif - Dans un contexte de surplus de gardien de but, les officiers et les entraîneurs du hockey mineur doivent s'assurer que les gardiens de but qui ont évolué à deux pendant les deux années précédentes pourront, dans la mesure du possible être seul à garder les buts dans une équipe l'année suivante.

Formations, Qualifications et remboursements

- L'entraîneur chef doit posséder les qualifications requises par Hockey Québec pour diriger une équipe (article 3.2).
- L'A.H.M.D. remboursera les frais à l'entraîneur-chef, entraîneur-adjoint, préposé à la sécurité et tout personnel de banc ayant besoin d'une formation. À noter que pour être personnel de banc il est obligatoire d'avoir au minimum « Respect & Sport ». Vous devez vous inscrire sur le site de Hockey Québec au www.hockey.qc.ca sous l'onglet SERVICE -> INSCRIPTION AUX FORMATIONS.
- L'entraîneur-chef à la responsabilité de bien comprendre le Chapitre 3 Entraîneur du livre des règlements de Hockey Québec.
- Pour la qualification des entraîneurs adjoint, veuillez-vous référer au tableau de la section 3.2 du livre des règlements d'Hockey Québec. Vous trouverez le livre des règlements de la saison en cour sur notre site web ou celui d'Hockey Québec.

Joueurs affiliés (JA)

- R.A.H.Q. L'entraîneur-chef ne peut pas utiliser un joueur affilié (J.A.) à son équipe s'il dispose de tous ses joueurs réguliers plus un ou deux gardiens de buts SAUF si l'équipe a seulement 9 joueurs officiels sur son T112. Règlement HQ 5.6.6
- Les JA sont attirés aux équipes via le coordonnateur et les directeurs de niveaux. Si vous voulez un joueur spécifique, vous pouvez faire la demande au à ces derniers et le tout sera validé avec le coordonnateur.
- Les matchs en série et de tournoi sont exclus de toute restriction, en lien avec la réglementation ci-dessous :
- **Un JA** peut jouer un nombre illimité de matchs en saison régulière avant le **10 janvier 2020**.
- Après le **10 janvier 2020**, le **JA** peut jouer un maximum de 5 matchs sans restriction. À son 6e match avec l'équipe supérieure, l'association devra décider si ce joueur termine la saison dans son équipe originale ou supérieure. Tant que la décision ne sera rendue, le joueur devra jouer ses matchs avec son équipe originale.

HORAIRE, responsabilités de l'entraîneur-chef

- Le céduteur du Drummondville Olympique s'occupe de la répartition des parties et pratiques et gère tous changements. Pour toute demande en rapport avec votre cédule que ce soit match ou pratique vous devez communiquer avec M. Samuel Paradis coordonnateur du AHMD et contact direct avec Mme Joyal du Drummondville Olympique. Via courriel : Coordonnateur AHMD
- Le calendrier initial doit être respecté. Un match qui doit être remis sera fait par le coordonnateur seulement
- L'équipe incapable de jouer un match à l'heure et au jour indiqué doit aviser immédiatement le coordonnateur.

- Seul le céduteur du Drummondville Olympique est autorisé à effectuer tout changement ou modification de la cédule de parties régulières de la saison ainsi qu'à la cédule des séries éliminatoires.
- Une semaine d'avis est exigée pour la remise de glace non-utilisée (partie ou pratique). Aucun autre changement ne sera effectué par la suite.
- Les parties de la saison régulière devront tous être jouées avant mi-février.
- **Les séries** de fin de saison débiteront **vers la fin février 2021**. Aucun changement de cédule après acceptation ne sera permis.
- **Pratique obligatoire à 2 équipes**: Cette consigne a pour but de faire participer le plus d'équipe possible. (M11, M13, M15 et M18)
- Partie hors-concours: Toute équipe qui veut disputer une partie hors-concours à Drummondville ou à l'extérieur de Drummondville, doit obtenir la permission au préalable de leur vice-président en complétant le formulaire sur le site de l'Association. Si les parties sont à l'extérieur de la région, ceux-ci devront être acceptés par le vice-président et par Hockey Estrie.
- Les feuilles de pointage des parties hors-concours doivent être remises à votre directeur.
- **Absence d'une équipe** :
 - Advenant le cas où une équipe ne se présente pas à l'aréna au jour et à l'heure convenu pour une partie :
 - Si cette absence est causée par un événement grave et incontrôlable, le match sera repris à une date ultérieure émise par le céduteur.
 - Si cette absence est causée par une autre raison, non valable, les sanctions suivantes s'appliqueront :
- 1- partie perdue par défaut (incluant partie pour qualification aux régionaux)
- 2- compensation à payer les frais des officiels et chronométreurs par l'équipe fautive • 3- l'entraîneur sera rencontré par le comité de discipline et sera possiblement suspendu.
- **Communication**:
 - Toutes les communications se font par courriel (obligation pour chaque entraîneur d'équipe d'avoir une adresse courriel valide). À moins d'une urgence les appels téléphoniques se font sur les heures de bureau, soit : 08h30 à 16h30
 - Disponibilité des glaces : Toutes les informations se retrouvent sur le site internet de l'association au www.hockeydrummondville.com bouton GLACES DISPONIBLES

Équipement

- AUCUN NOM ne doit être cousu sur les chandails.
- Aucun chandail ne peut être vendu car il appartient à l'Association du Hockey Mineur de Drummondville.
- Il est interdit aux équipes de l'A.H.M.D. de découdre, de coudre, de couper, d'agrandir et d'apposer quoi que ce soit sur le chandail excepté les lettres de Capitaine et d'assistant capitaine.
- Lors de la pose d'une lettre de capitaine ou d'assistant, cette dernière ne doit pas être apposée par-dessus un commanditaire.
- S'il y a une lettre sur le chandail, le capitaine ou assistant se doit de porter ce chandail pour la saison. La lettre ne doit pas être retirée du chandail afin d'être apposée sur un autre chandail.
- Il est interdit de porter les chandails fournis par l'A.H.M.D, pour les pratiques à l'exception de la catégorie M7 et M9.
- Il est interdit de porter un chandail de l'A.H.M.D. en dehors des activités de cette dernière.
- Chaque équipe reçoit une boîte de 30 rondelles et une trousse de premiers soins. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de remettre la boîte avec les 30 rondelles à l'intérieur ainsi que tout autre équipement fourni en début de saison. La remise des équipements prêtés se fait en même temps que la remise des chandails à la fin de la saison.

Santé et Sécurité

- Chaque équipe devrait avoir en sa possession une trousse de premiers soins qui sera fournie par l'association et qui devra être retournée à la fin de la saison en même temps que les chandails et autre équipement.
- Aucun joueur de division inférieur ou supérieur ne peut être sur la glace sans son équipement complet lorsqu'il pratique avec une autre division et doit être inscrit au hockey mineur. Exemple : pratique M11 et l'entraîneur amène avec lui son fils plus vieux d'âge M15, ce dernier doit être inscrit au hockey mineur et doit avoir son équipement complet d'hockey pour être sur la glace. 16 ans et + voir règlement Hockey Québec 3.1.A.
- Protecteur Buccal : Est fortement recommandé. Voir règlements administratifs d'Hockey Québec section 8.2.5F.
- Protège-cou : Est obligatoire et doit être porté en tout temps.
- Tous les intervenants qui sont sur la glace pendant les pratiques doivent porter le casque protecteur en TOUT TEMPS et être enregistrés sur le T112 officiel de l'équipe.

Autres réglementations de Hockey Québec

L'utilisation de klaxon à air comprimé ou klaxon alimenté par une batterie durant une partie sous la juridiction de Hockey Québec est interdite. (Article 8.7.8)

Division	Heure maximum début match (vendredi & samedi)	Début du match (si retard vendredi & samedi)	Heure maximum début match (dimanche au jeudi)	Début du match (si retard dimanche au jeudi)
Pré-Novice	19h00	19h00	19h00	19h00
Novice	19h30	19h30	19h30	19h30
Atome	20h00	20h00	20h00	20h00
Pee-wee	21h00	21h30	20h30	21h00
Bantam	22h00	22h30	21h00	21h00
Midget	22h00	22h30	21h30	22h00
Junior	23h00	23h30	22h30	23h00

Déroulement d'un match saison régulière

M11 – M13 – M15 – M18 – M21

- **Les équipes doivent être prêtes dix (10) minutes avant le début de la partie. En cas d'avance sur l'horaire, les officiels sont autorisés à débiter le match avec 10 min. d'avance.**
- **Nouveau** : Dès qu'un officiel sur glace embarque sur la patinoire, l'officiel hors glace démarre le temps pour la durée de l'échauffement. Les équipes en retard auront moins de temps d'échauffement. De plus, l'officiel sur glace siffle lorsqu'il reste une (1) minute à la période d'échauffement afin que les équipes récupèrent leurs rondelles, procèdent au cri de ralliement et se place en ligne pour la poignée de mains d'avant-partie. **Le non-respect de la règle entrainera une pénalité mineure de 2 minutes pour avoir retardé la partie.**
- La poignée de main se fera en début de partie et ce pour toutes les catégories sans la présence des entraîneurs afin d'éviter des blessures.
- Réchauffement avant le match: 3 minutes pour toutes les catégories. Il n'y a pas de période de surtemps pendant la saison régulière. Les punitions sont chronométrées.
- Seul l'arbitre peut mettre fin à la partie.
- Une minute est allouée pour faire le changement de gardien.
- Les parties pour les catégories M11 et M13 sont de 60 minutes alors que les parties pour le M15 et M18 sont de 70 minutes.
- **M11 et M13** : Nouvelle glace pour le début de la première période. Première (1^{er}) période est de douze (12) minutes chronométrées ; la deuxième (2^e) période est de douze (12) minutes chronométrées et la troisième (3^e) période est de douze (12) minutes chronométrées. Prendre note qu'en cas de retard, la 3^e période peut être en temps continu. La décision sera prise par les officiels en cours de match.
- **M15 et M18** : Nouvelle glace pour le début de la première période. Première (1^{er}) période est de quinze (15) minutes chronométrées ; la deuxième (2^e) période est de douze (12) minutes chronométrées et la troisième (3^e) période est de douze (12) minutes chronométrées. Prendre

note qu'en cas de retard, la 3^e période peut être en temps continu. La décision sera prise par les officiels en cours de match.

- **Junior** : le temps de jeu est de 90 minutes. Nouvelle glace pour le début de la première période et sera refait entre la 2^e et 3^e période. Les 3 périodes sont 15 minutes chronométrées.
- Aucun temps d'arrêt n'est permis en saison régulière
- La glace sera faite après chaque partie pour toutes les catégories dans les arénas de Drummondville et St-Cyrille. La réglementation peut différer dans la région d'Acton et la région Bois-Franc.
- Prendre note que les temps de périodes doivent être respectés à moins d'avis contraire de l'association afin de s'assurer de rentabiliser le temps alloué pour la partie.
- **Tous les intervenants**, marqueurs, arbitres, entraîneurs et personnels de la ville doivent faire en sorte d'éviter toute perte de temps pour respecter les horaires.
- Pour toutes les divisions récréatives, voir le tableau joint pour le contact physique :

Hockey civil masculin					
Division	Âge	Sans contact physique ni mise en échec	Contact physique	Mise en échec progressive	Mise en échec corporelle
M7	5-6	✓			
M9	7-8	Niveau 1-2-3-4			
M11	9-10	AA-BB-A-B-C			
M13	11-12	A-B-C	AA-BB		
M15	13-14		BB-A-B	AA	
M18	15-17		A-B	AA-BB	
Junior	17-21		A-B	AA	
Senior	20 et +		A		AAA-AA
Adulte	20 et +	✓	✓		

- Règlement 7.3 hockey Québec :
- Contact physique et mise en échec corporelle
- 7.3.1 Définitions
 - a. Du contact physique: Le contact physique est défini comme étant une tactique défensive individuelle visant à bloquer de façon réglementaire la progression d'un porteur de rondelle adverse. Cette tactique est le résultat du mouvement du joueur défensif qui restreint le mouvement du porteur de la rondelle, à l'aide du patinage, de l'angle d'approche et du positionnement. Le contact ne peut survenir qu'au cours du processus normal de jouer la rondelle en premier, à la condition qu'il n'y ait pas de geste évident de projection du joueur en utilisant la hanche, l'épaule ou le bras pour séparer le porteur de la rondelle. Le contact physique ne pourra s'appliquer si la situation en est une de collision face à face ou de placement en fond de territoire (dump in).
 - b. De la mise en échec corporelle : La mise en échec est une tactique individuelle visant à séparer de manière réglementaire la rondelle du porteur. Cette tactique est le résultat d'un joueur défensif (joueur qui n'est pas en possession) qui utilise une extension physique de

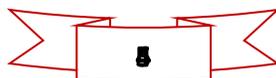
son corps envers le porteur de la rondelle, soit en utilisant sa hanche ou le haut de son corps, diagonalement de l'avant ou directement sur le côté. Le joueur défensif ne peut prendre plus de deux enjambées rapides pour appliquer la mise en échec. Une mise en échec légitime ne peut être donnée qu'avec le tronc du corps (hanches et épaules) et doit être complétée au-dessus des hanches et au-dessous du cou de l'adversaire.

- c. De la mise en échec corporelle progressive : La mise en échec progressive est une mise en échec corporelle initiée, en tout temps, par une action visant le bâton du joueur adverse ayant comme objectif premier de lui faire perdre la rondelle ou de la récupérer, et ce, partout sur la patinoire.

Feuille d'alignement d'équipe (line-up)

- **TOUJOURS** avoir avec vous votre feuille d'alignement papier si jamais il y a un problème technique avec le système PSP.
- Dans le but de faciliter le travail des marqueurs et des statisticiens, la feuille d'alignement remis au marqueur, doit être fait de façon claire et nette. L'objectif est de faciliter son travail lorsqu'il fait l'entrée des joueurs dans le système informatique et tout ce qui est relatif à son travail de marqueur au banc.
- Le responsable qui signe la feuille a la responsabilité de valider l'information qui s'y retrouve et d'apporter les corrections, si besoin. Un alignement erroné peut avoir de grande conséquence sur le résultat de votre match, alors on vous suggère fortement de faire en sorte de contre-vérifier vos informations.
- Le tout doit être lisible autant sur une feuille imprimée qu'écrite à la main
- Le nom de l'équipe est important (exemple : VOLTIGEURS #1, VOLTIGIRLS, VOLTIGEURS ROUGE)
- Tous vos joueurs de votre T112 doivent être sur votre feuille, et si un joueur ne joue pas, vous devez le barrer
- Vos joueurs doivent être placés en ordre de # de chandail, du plus petit nombre au plus grand
- Avoir le bon # de chandail en lien avec le nom du joueur
- Avoir les bons noms de joueurs
- Noms des entraîneurs au banc et si un entraîneur n'est pas présent, le barrer comme vous le feriez pour un joueur
- Identifiez clairement les JA avec le # de chandail et leur nom (votre JA doit être sur votre T112)
- Inscrive vos joueurs suspendus dans la section en question. Un joueur qui devrait être suspendu mais participant au match peut avoir de lourde conséquence sur le résultat du match, soyez vigilants.
- Le document Excel pour créer votre alignement se retrouve sur le site web de l'association dans la section DOCUMENT --> ENTRAINEUR. Prenez le temps de lire les instructions du document.
- L'alignement devra être fait sur internet via votre compte PSP. La procédure et les informations à ce sujet sont sur notre site web : DOCUMENTATIONS -> INFO POUR PSP

ANNEXE : TABLEAUX DIVERS





CODIFICATION DES PUNITIONS - SAISON 2022-2024

CODIFICATION DES PUNITIONS			
CODES	SIGNIFICATION	TEMPS	FRANC-JEU
A	Punition MINEURE ou MINEURE DE BANC	2 minutes	2 minutes
B	Punition MAJEURE	5 minutes	5 minutes
C	Punition d'INCONDUITE	10 minutes	10 minutes
D	Punition d'EXTRÊME INCONDUITE ou d'INCONDUITE GROSSIÈRE	(Expulsion)	10 minutes
E	Punition de MATCH	(Expulsion)	10 minutes
F	TIR DE PUNITION	-	-
/S	Punition après le sifflet (ex. : A47/S)	-	-
/G	Punition sur le gardien de but (ex. : A22/G)	-	-
/NP	Punition sur le non porteur de la rondelle (codes 50, 51, 52, 53)	-	-

Groupe 1 FAUTES RELATIVES AUX BATAILLES			
N°	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
1	Agresseur (doit se jumeler au code 2 ou 3 - 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 aux codes 2 ou 3 - Bataille)	7.11	A4
5	Demeurer sur les lieux d'une bataille	7.10	C5
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
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
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 (Collégial D1, junior AAA et sénior)	7.1	A10 ou B10 + D10
11	Saisir les cheveux, protecteur facial, casque protecteur ou la mentonnière et en tirer avantage pour infliger une correction ou blessure	7.1	E11 + B11
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	7.1	E12 + B12
13	Bagues, ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	7.10	E13 + B13
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	10.6	D14
15	Porter un chandail non attaché, ou sans attache, lors d'une bataille (Collégial D1, junior AAA et sénior)	3.9	A15

Groupe 2 FAUTES COMMISES AVEC LE BÂTON			
4.2 e Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions du Groupe 2 pendant le même match sera expulsé du match.			
N°	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
22	Coup de bâton	9.3	A22 ou B22 + D22 ou E22 + B22
23	Darder	9.4	A23 + A23 ou A23 + A23 + D23 ou E23 + B23
24	Donner un « six pouces »	9.1	A24 + A24 ou A24 + A24 + D24 ou E24 + B24
25	Donner un double échec	9.2	A25 ou B25 + D25 ou E25 + B25
26	Porter son bâton trop élevé		A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26
	Porter son bâton trop élevé (Collégial D1, Junior AAA et Sénior)	9.5	A26 ou A26 + A26 ou B26 + D26 ou E26 + B26

Groupe 3 FAUTES PHYSIQUES			
6.5 c Tout joueur amassant un total de trois (3) punitions pour contact avec la tête (mineure ou double mineure) pendant le même match sera expulsé du match.			
N°	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
31	Assaut	7.4	A31 ou B31 + D31 ou E31 + B31
32	Tentative de blesser	7.1	E32 + B32
34			
35	Donner du genou	7.8	A35 + A35 ou B35 + D35 ou E35 + B35
36	Donner un coup de patin	7.1	E36 + B36
37	Donner un coup de tête	7.1	A37 + A37 ou A37 + A37 + D37 ou E37 + B37
39	Mise en échec illégale	7.3/8.5.3 b)	A39 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 B44 + D44 ou E44 + B44
47	Rudesse	7.9	A47 ou B47 + D47
48	Contact avec la tête	7.6	A48 ou A48 + A48 ou B48 + D48 ou E48 + B48
	Mise en échec à la tête (Collégial D1, Junior AAA et Sénior)	7.7	A48 + C48 ou B48 + D48 ou E48 + B48





CODIFICATION DES PUNITIONS - SAISON 2022-2024

Groupe 4		FAUTES D'ENTRAVE	
N°	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
53	Faire trébucher	8.6	A53 ou B53 + D53 ou F53
54	Faucher les patins	8.8	A54 + A54 ou E54 + B54
55	Frapper en bas des genoux	8.7	A55 ou B55+D55 ou E55+B55
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

Groupe 5		FAUTES RELATIVES AU COMPORTEMENT	
N°	INFRACTIONS	ARTICLES	CODES
61	Abus verbal envers les officiels, conduite antisportive et inconduite	11.1	A61 ou C61 ou D61
	Plonger	10.3	A61
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	11.4	D62
63	Manifestation antisportive d'équipe	7.3.3	A63 ou D63, si récidive
64	Instigateur d'un attroupement lors de la poignée de mains (peut se jumeler à tout autre code)	7.2.8	D64
66	Inconduite grossière pour tourner le match en dérision	4.9	D66
67	Allégations - Discrimination	11.4	67
70	Comportement irrespectueux, violent ou harcelant	11.2	A70 ou C70 ou D70
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	11.1	C72
76	Provoquer l'adversaire	10.6	C76
77	Menacer de frapper ou tenter de frapper un officiel	11.5 (a) (b)	E77 + B77
78	Agression physique envers un officiel	11.5 (c) (d)	E78 + B78
79	Cracher	11.3	E79 + B79

Groupe 6		AUTRES FAUTES	
N°	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
82	Demande non justifiée de mesurage	Section 3.1	A82
83	Refus de se soumettre à un mesurage	10.6	A83 + C83
84	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	3.6	A84 ou C84 ou F84
85	Porter un équipement non certifié ou dangereux	3.7	A85
86	Porter un équipement de façon non réglementaire	10.6	C86
87	Punition de banc ou d'équipe	4.3	A87
88	Deuxième punition d'inconduite au même joueur	4.7	D88
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 C91 ou F91
92	Retarder le jeu	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
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 glace	10.8	B97 + D97 ou B97 + D97 + F97
98	Quitter le banc en fin de période et/ou de match	10.4	A98 ou D98
99	Divers (Expliquer)	-	A - B - C - D - E ou F99

Code en rouge = Officiel d'équipe

POINTS FRANC-JEU				
DIVISION	MINUTES DE PUNITION	POINTS	MINUTES DE PUNITION	POINTS
M9 (Novice)	8 minutes et moins	1	9 minutes et plus	0
M11 (Atome)	10 minutes et moins	1	11 minutes et plus	0
M13 (Pee-Wee)	12 minutes et moins	1	13 minutes et plus	0
M15 (Bantam)	16 minutes et moins	1	17 minutes et plus	0
M18 (Midget)	20 minutes et moins	1	21 minutes et plus	0
Junior	22 minutes et moins	1	23 minutes et plus	0

Une équipe perdra automatiquement son point Franc-Jeu, si un officiel d'équipe se voit décerner un des codes suivants : D61, D62, D66, D70, E77+B77 ou E78 + B78.

OFFENSES ET SANCTIONS

Une OFFENSE consiste à se voir décerner un ou plusieurs codes de punitions d'une même catégorie d'infraction dans un match. Une SANCTION consiste à se voir décerner un ou plusieurs matchs de suspension par suite d'une infraction commise. Ce nombre correspond à chacun des codes reçus et selon l'offense à laquelle le membre est rendu pour cette catégorie d'infraction.

	Catégories d'infractions	Codes de punition	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
1.	Instigateur (+ Note 1)	A4	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
2.	Agresseur (+ Note 1)	A1	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
Note 1: Les punitions pour instigateur (A4) et agresseur (A1) sont toujours accompagnées d'une punition pour bataille (B2+D2 ou B3+D3).					
3.	3 ^e homme (pacificateur)	D7	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
4.	Le 1 ^{er} joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui ne se bat pas	A8+A8+D8	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
5.	3 ^e homme (avec bataille)	D7+B2+D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
6.	Le 1 ^{er} joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8+A8+D8 +B2+D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
7.	Bataille	B2+D2 * ou B3+D3*	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
8.	Mise en échec par derrière	A40+D40	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B40+ D40	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
9.	Mise en échec	A39+D39	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B39+D39	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
		E39+B39	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind. + CD
10.	Coup à la tête	Majeure : B48+D48	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
11.	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D-... (toutes sauf D2-D3-D7-D8-D39-D40-D48)	Joueur : 1 match	Joueur: 2 matchs	Joueur: Ind. + CD
			Officiel d'équipe : 2 matchs	Officiel d'équipe : 4 matchs + CD	Officiel d'équipe : Ind. + CD
11.1 11.2	Toutes extrêmes inconduites en lien avec la règle de maltraitance	D-61 D-70	Joueur : 1 match	Joueur: 2 matchs + CD	Joueur: Ind. + CD
			Officiel d'équipe : 2 matchs	Officiel d'équipe : 4 matchs + CD	Officiel d'équipe : Ind. + CD
NOTE: Le cumul des offenses pour les articles 11.1 HC et 11.2 HC (codes D-61 et D70) doit se faire de façon indépendante aux punitions en lien avec l'article 11.4 HC (code D62).					
11.4	Discrimination	D62	Joueur: 5 + CD	Joueur: 5 + CD	Joueur: Ind. + CD
			Officiel d'équipe : 5 + CD	Officiel d'équipe : 5 + CD	Officiel d'équipe : Ind. + CD
11.5	Toutes les punitions de match en lien avec la règle de maltraitance	E-... (toutes)	Ind.+ CD	Ind.+ CD	Ind. + CD
12.	Toutes les punitions de match	E-... (toutes)	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Ind. + CD
Note : Toutes punitions d'inconduite grossière (article 11.4) (Code D62) et punition de match en lien avec la règle de maltraitance de Hockey Canada doit être transmises immédiatement au comité de discipline régional en première (1 ^{re}) instance ou au comité provincial selon le cas.					
Note 2	Toutes les sanctions indiquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel (sauf l'exception prévue à l'article 11.4.c).				
Note 3	À sa discrétion, le Comité de discipline de ligue, régional ou provincial peut, selon le cas, augmenter la sanction automatique prévue.				
Note 4	Dans le tableau, la mention « Ind. + CD » signifie que le membre est suspendu indéfiniment jusqu'à ce que le Comité de discipline concerné rende décision et il doit le faire dans les 15 jours calendrier suivant la réception du dossier (Article 11.5 E).				
Note 5	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 avant l'entrée de ceux-ci dans le vestiaire.				

