

PROGRAMME DE BARÈME DE PUNITIONS

Le code établit aussi des infractions pour les individus punis trop souvent pour des offenses représentant un caractère déviant, offensant ou violent.

Des barèmes minima, intermédiaires et maxima en termes minutes sont établis pour un joueur ou un individu oeuvrant dans une équipe pendant la saison régulière. Ces barèmes sont différents selon les divisions comme il apparaît au tableau ci-dessous.

Le nombre de minutes se détermine selon l'offense et sa gravité comme elle est décrite sur la feuille de codification des punitions et est établi à la dernière colonne du tableau DES INFRACTIONS. Pour chacune des infractions décrites sur la feuille de codification des punitions, il y a un nombre de minutes à comptabiliser si l'offense nécessite l'application du système. Ainsi, comme décrit à ce tableau, seules les offenses graves engendrent la comptabilisation ou l'accumulation de minutes au barème d'un individu.

Le tableau des barèmes est le suivant :

Division	1 ^{er} niveau	2 ^{ième} niveau	3 ^{ième} niveau	4 ^{ième} niveau
ATOME	12	20	30	40
PEE WEE	16	30	46	62
BANTAM	20	36	52	68
MIDGET	20	40	60	80
JUNIOR	25	50	75	100

L'individu qui atteint un des niveaux ci-dessus mentionné est automatiquement sanctionné, mais peut en suspendre l'exécution jusqu'à l'avis officiel de la Ligue.

Les sanctions sont les suivantes :

1 ^{er} niveau la sanction est	Avertissement écrit
2 ^{ième} niveau la sanction est	Une (1) partie de suspension
3 ^{ième} niveau la sanction est	Deux (2) parties de suspension + référer au comité de discipline de la Ligue
4 ^{ième} niveau la sanction est	Suspension automatique jusqu'à la fin de la saison, y compris les éliminatoires de la ligue ainsi que les championnats régionaux et provinciaux.

Le dossier du joueur est valide seulement pour l'année en cours, lors du début d'une nouvelle saison, le dossier du joueur est remis à zéro.

Le programme du barème de punitions ne s'applique pas aux personnels d'entraîneurs.

CODE ABRÉGÉ

CODE ABREGÉ DES INFRACTIONS	
A. PUNITION MINEURE	Punition de 2 minutes et aucune suspension sauf pour bataille (agresseur ou instigateur) A1, A4
B. PUNITION MAJEURE	Punition de 5 minutes entraînant automatiquement une expulsion de la partie et une extrême inconduite de partie (D) et par conséquent une suspension (voir tableau des sanctions)
C. PUNITION D'INCONDUITE	10 minutes, aucune suspension
D. PUNITION D'EXTRÊME INCONDUITE	Suspension automatique
E. PUNITION DE MATCH	Suspension automatique
F. TIR DE PÉNALITÉ	Aucune suspension
/S PUNITION APRÈS LE SIFFLET	Aucune suspension
NP punition sur le non porteur de la rondelle	Aucune suspension

		Offenses et sanctions			
		<p>Une OFFENSE consiste à se voir décerner un ou plusieurs codes de punitions d'une même catégorie d'infractions au cours d'un match.</p> <p>Une SANCTION consiste à se voir décerner une ou plusieurs parties de suspension suite à l'infraction commise.</p> <p>Ce nombre de parties correspond à chacun des codes et selon l'offense à laquelle le joueur est rendu pour cette catégorie d'infractions.</p>			
Codes	Catégories d'infractions	1 ^{ère} offense	2 ^{ème} offense	3 ^{ème} offense	Subséquentes
A1 A4	Punitions mineures de 2 minutes instigateur ou agresseur	1 partie	1 partie	3 parties CDL	3 parties + CDL
D-#	Punitions d'extrême inconduite ou grossière indécence	1 partie	1 partie	2 parties + CDL	2 parties + CDL
E-#	Punition de match	3 parties	3 parties	3 parties	3 parties + CDL
E-84	Molester un officiel	1 partie + CDR	1 partie + CDR	1 partie + CDR	1 partie + CDR
Punitions s'adressant aux instructeurs					
Code	Catégories d'infractions	1 ^{ère} offense		Offense ultérieure	
D	Punitions d'extrême inconduite ou d'inconduite grossière	1 partie		3 parties + CDR	

Tableau des sanctions

#	Description	Type	1ère offense	2 ^{ème} offense	3 ^{ème} offense	4ème offense et subséquente	Barème Min au dossier	Formule Franc-Jeu
01	Agresseur	B1+ D1+A1	2	2	5	6	5	17
02	Bataille	B2+D2	1	1	2	3+CDL	5	15
03	Coup(s) de poing -1 seul joueur impliqué	B3+D3+A1	2	2	5+CDL	6+CDL	5	17
04	Instigateur	B4+D4+A4	2	2	5+CDL	6+CDL	5	17
05	Demeurer sur un lieu de bataille	C5	0	0	0	0	5	10
06	Deuxième bataille ou bataille subséquente au cours d'un même arrêt de jeu	B6+D6	1	1	2+CDL	3+CDL	10	15
07	Troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	D7	1	1	2+CDL	3+CDL	10	10
08	Premier joueur à quitter le banc lors d'une bataille ou dans le but d'entreprendre une bataille	A8+A8+D8	1	1	2+CDL	3+CDL	4	14
09	Gardien qui quitte son rectangle lors d'une bataille	A9	0	0	0	0	Nil	2
10	Saisir : les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur, la mentonnière...sans en tirer avantage pour infliger une correction ou une blessure	A10	0	0	0	0	2	2
		OU B10+D10	1	1	2	3+CDL	5	15
11	Saisir : les cheveux, le protecteur facial, le casque protecteur, la mentonnière...pour en tirer avantage pour infliger une correction ou une blessure	E11+B11	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
12	Utiliser son protecteur facial comme une arme	E12+B12	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
13	Utiliser du ruban gommé ou autre matériau sur les mains pour blesser un adversaire	E13+B13	3	3+CDL	3+CDL	3+CDL	10	15
14	Enlever son casque pour se battre ou inviter un adversaire à se battre	D14	1	1	2+CDL	3+CDL	10	10

#	Description	Type	1ère offense	2 ^{ème} offense	3 ^{ème} offense	4ème offense et subséquente	Barème Min au dossier	Formule Franc-Jeu
23	Darder	A23+A23	0	0	0	0	2	4
	Darder	A23+A23+D23	1	1	2	3+CDL	5	14
	Darder	E23+B23	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
24	Donner un 6 pouces	A24+A24	0	0	0	0	2	4
	Donner un 6 pouces	A24+A24+D24	1	1	2	3+CDL	4	14
	Donner un 6 pouces	E24+B24	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
25	Faire double échec	A25	0	0	0	0	2	2
	Faire double échec	B25+D25	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
	Faire double échec	E25+B25	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
26	Porter son bâton trop élevé	A26	0	0	0	0	2	2
	Porter son bâton trop élevé	B26+D26	1	1	2	3+CDL	5	15
	Porter son bâton trop élevé	E26+B26	3	3	3	3+CDL	10	15
31	Assaut	A31	0	0	0	0	2	2
	Assaut	B31+D31	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
32	Tentative de blesser ou blesser délibérément	E32+B32	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
33	Cracher	E33+B33	3	3	3	3	10	15
34	Donner du coude	A34	0	0	0	0	2	2
	Donner du coude	B34+D34	1	1	2	3	5	15
35	Donner du genou	A35	0	0	0	0	2	2
	Donner du genou	B35+D35	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
36	Donner un coup de patin	E36+B36	3+CDL	3+CDL	3+CDL	3+CDL	10	15
37	Donner un coup de tête	A37+A37	0	0	0	0	2	4
		A37+A37+D37	1	1	2	3	5	14
		E37+B37	3	3	3	3	10	15
38	Faire trébucher	A38	0	0	0	0	Nil	2
	Faire trébucher	B38+D38	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
	Faire trébucher	F38	0	0	0	0		0
39	Mise en échec illégale	A39	0	0	0	0	2	2
	Mise en échec illégale	B39+D39	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
40	Mise en échec par derrière	A40+D40	1	1	2	3+CDL	2	12
	Mise en échec par derrière	B40+D40	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
	Mise en échec par derrière	E40+D40	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
41	Obstruction	A41	0	0	0	0	Nil	2
	Obstruction	B41+D41	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
#	Description	Type	1ère offense	2 ^{ème} offense	3 ^{ème} offense	4ème offense et subséquente	Barème Min au dossier	Formule Franc-Jeu

42	Obstruction du banc	A42	0	0	0	0	Nil	2
	Obstruction du banc	A42+D42	1	1	2+CDL	3+CDL	Nil	12
	Obstruction du banc	F42	0	0	0	0	Nil	0
43	Obstruction sur le gardien de but	A43	0	0	0	0	Nil	2
	Obstruction sur le gardien de but	B43+D43	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
44	Donner de la bande	A44	0	0	0	0	2	2
	Donner de la bande	B44+D44	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
45	Retenir	A45	0	0	0	0	Nil	2
	Retenir	B45+D45	1	1	2	3	5	15
46	Avoir retenu le bâton	A46	0	0	0	0	Nil	2
47	Rudesse	A47	0	0	0	0	2	2
	Rudesse	B47+D47	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
48	Mise en échec à la tête	A48+C48	0	0	0	0	2	12
	Mise en échec à la tête	B48+D48	1	1	2	3+CDL	5	15
	Mise en échec à la tête	E48+B48	3	3	3+CDL	3+CDL	10	15
61	Abus verbal envers un officiel, conduite antisportive et inconduite	A61	0	0	0	0	2	2
	Abus verbal envers un officiel, conduite antisportive et inconduite	C61	0	0	0	0	5	10
	Abus verbal envers un officiel, conduite antisportive et inconduite	D61	1	1	2+CDL	3+CDL	10	10
62	Se livrer à des insultes ou intimidation de nature discriminatoire	D62	1	1	2+CDL	3+CDL	10	10
63	Demande injustifiée de mesurage							
64	Déplacer intentionnellement le but de sa position	A64	0	0	0	0	Nil	2
	Déplacer intentionnellement le but de sa position	F64	0	0	0	0	Nil	0
65	Déplacer intentionnellement le but de sa position lors d'une échappée	F65	0	0	0	0	Nil	0
66	Inconduite grossière, gestes obscènes ou tourner le match en dérision	D66	1	1	2+CDL	3+CDL	10	10
#	Description	Type	1ère offense	2^{ème} offense	3^{ème} offense	4ème offense et subséquente	Barème Min au dossier	Formule Franc-Jeu
67	Jouer avec un bâton brisé	A67	0	0	0	0	Nil	2
68	Jouer avec un bâton illégal ou obtenu	A68	0	0	0	0	Nil	2

	illégalement							
69	Lancer son bâton ou tout autre objet	A69	0	0	0	0	Nil	2
	Lancer son bâton ou tout autre objet	C69	0	0	0	0	5	10
	Lancer son bâton ou tout autre objet	F69	0	0	0	0	Nil	0
70	Langage, geste abusif	A70	0	0	0	0	2	2
	Langage, geste abusif	C70	0	0	0	0	5	10
	Langage, geste abusif	D70	1	1	2+CDL	3+CDL	10	10
71	Mise au jeu illégale	A71	0	0	0	0	Nil	2
72	Ne pas se rendre immédiatement au banc des punitions	C72	0	0	0	0	5	10
73	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	A73	0	0	0	0	Nil	2
	Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié	C73	0	0	0	0	Nil	10
74	Porter un équipement illégal	A74	0	0	0	0	Nil	2
75	Deuxième punition majeure d'inconduite	D75	1	1	2+CDL	3+CDL	Nil	10
76	Provoquer l'adversaire	C76	0	0	0	0	5	10
77	Punition de banc ou d'équipe	A77	0	0	0	0	Nil	2
78	Quitter le banc des punitions (peut ou non s'ajouter au code 8)	A78	0	0	0	0	Nil	2
		F78	0	0	0	0	Nil	0
79	Refus de se soumettre à un mesurage						Nil	
80	Refus de se mettre au jeu	B80+D80	0	0	0	0	Nil	15
	Refus de se mettre au jeu	B80+D80+F80	0	0	0	0	Nil	15
81	Retarder le jeu	A81	0	0	0	0	Nil	2
82	Saisir ou geler la rondelle	A82	0	0	0	0	Nil	2
	Saisir ou geler la rondelle	F82	0	0	0	0	Nil	0
#	Description	Type	1ère offense	2^{ème} offense	3^{ème} offense	4ème offense et subséquente	Barème Min au dossier	Formule Franc-Jeu
83	Trop de joueurs sur la patinoire	A83	0	0	0	0	Nil	2
	Trop de joueurs sur la patinoire	F83	0	0	0	0	Nil	0
84	Agression verbale envers un officiel	E84+B84	1+CDR	1+CDR	1+CDR	1+CDR	10	15

85	Agression physique envers un officiel	E85+B85	3+CDR	3+CDR	3+CDR	3+CDR	10	15
86	Accrocher	A86	0	0	0	0	Nil	2
	Accrocher	B86+D86	1	1	2+CDL	3+CDL	5	15
99	Divers (expliquer)	A99	0	0	0	0	Nil	2
	Divers (expliquer)	B99	0	0	0	0	5	5
	Divers (expliquer)	C99	0	0	0	0	5	10
	Divers (expliquer)	D99	1	1	2+CDL	3+CDL	10	10
	Divers (expliquer)	E99	3	3	3+CDL	3+CDL	10	10
	Divers (expliquer)	F99	0	0	0	0	Nil	0
	Tout responsable d'équipe expulsé d'un match soit toute punition de type D ou E	D ou E	1 pour chaque infraction commise	3+CD	3+CD	3+CD		10 min chaque