



Guide des règlements

Saison ÉTÉ 2024

*Ce document est la propriété intellectuelle de DEK Hockey Saint-Hyacinthe INC.

La reproduction de ce dernier, en totalité ou en partie, est strictement interdite.

Dernière mise à jour : 15 Mars 2024

1. Équipements

1.1. Attaquant

1.1.1. En tout temps, les joueurs se doivent de porter un casque de hockey (la grille est obligatoire pour les joueurs de moins de 18 ans), des gants de hockey, des jambières (doivent recouvrir les genoux) et des souliers ;

1.1.2. Les bâtons avec les palettes de bois sont interdits. L'application de tape est également interdite à l'exception d'une bande sur la partie courbée afin d'aider au contrôle de la balle.

1.1.3. Il n'est pas permis de jouer en camisole.

1.1.4. Au jugement de l'arbitre, un joueur peut se voir interdire l'accès à la surface s'il ne dispose pas des équipements nécessaires ou encore, si ce dernier représente un danger pour lui ou autrui (ex : un bout de bâton usé) ;

1.1.5. Chaque joueur perdant l'une des pièces de l'équipement réglementaire lors d'une partie doit la replacer avant de reprendre part au jeu ou encore aller au banc de son équipe. En aucun temps, il ne peut jouer sans l'équipement réglementaire sous faute de pénalité mineure pour "équipement illégal".

1.2. Gardien de but

1.2.1. En tout temps, les gardiens se doivent de porter un casque ou un masque de gardien de but, un plastron, des culottes de hockey, une mitaine et un bloquer, des jambières de gardien de but, des souliers et un bâton de gardien de but.

* Le port du soulier possédant des caps d'acier est permis pour les gardiens.

1.2.2. Lorsqu'un gardien se blesse ou n'est pas en état de continuer la partie, l'équipe sans gardien pourra bénéficier de 10 minutes pour habiller un nouveau gardien. La partie sera donc arrêtée le temps d'habiller le nouveau gardien et la partie pourra reprendre par la suite. Advenant la non-possibilité d'habiller le gardien dans le délai de 10 minutes, l'équipe fautive perdra la partie par défaut.

1.2.3. L'équipe peut retirer son gardien pour un joueur supplémentaire seulement lorsqu'il reste moins de 3 minutes à la 3^e période ou lorsque l'arbitre a une pénalité à retardement.

1.2.4. L'arbitre mettra fin à la partie, advenant 3 buts consécutifs dans un filet désert en fin de match lors des 3 dernières minutes.

1.3. Équipe

1.3.1. Chaque équipe doit être identifiée d'un uniforme d'une même couleur avec des numéros au dos ;

1.3.2. Si trois joueurs ou plus d'une même équipe portent un chandail autre que l'uniforme officiel de l'équipe (ex : bleu, bleu ciel, bleu marin), l'équipe devra porter des dossards ;

1.3.3. Si deux (2) équipes portent un uniforme d'une même couleur, un tirage au sort entre les capitaines déterminera quelle l'équipe devra porter les dossards ;

2. Règles d'avant-partie

2.1. Alignement

2.1.1. En tout temps, l'alignement doit respecter la grille de restriction ;

2.1.2. Les joueurs de chacune des équipes doivent s'enregistrer au comptoir de service avant le début de la partie afin de faire partie de l'alignement ;

2.1.3. Il est de la responsabilité du capitaine de valider son alignement avec le marqueur

2.1.4. Les parties débutent à l'heure précise programmée. Une équipe doit présenter l'alignement minimum requis (3 joueurs+ 1 gardien).

2.1.5. Aucun joueur n'ayant fait aucune présence avant la fin de la 2^e période ne peut jouer dans cette partie.

2.1.6. Aucun joueur ne peut s'enregistrer sur deux parties programmées à la même heure.

3. Échauffement

3.1. Advenant un retard, il y a un minimum de 2 minutes d'échauffement avant une partie

3.2. Suite à l'échauffement, chacune des équipes doit fournir deux (2) balles de marque Knapper pro Fluid (sans d'obligation d'avoir le logo Dek STH).

4. Paramètres de la partie

- 4.1. Trois périodes de 13 minutes à temps continue
- 4.2. **La dernière minute sera à temps chronométré en 3^e période si l'écart entre les deux équipes est de 3 buts ou moins**, peu importe la variation au niveau du pointage par la suite. (ex. pointage de 3 à 1 avec une minute à jouer temps chronométré, le pointage devient 6 à 1, le temps demeure chronométré.)
- 4.3. Un temps d'arrêt de 30 secondes par équipe est permis.
- 4.4. Fusillade en cas d'égalité lors d'une partie en saison régulière ; *Voir section mixte pour certaines nuances.
 - 4.4.1. L'équipe qui décide est celle qui a marqué le premier but de la rencontre. (sauf en série où le classement de la saison régulière détermine qui aura le choix de commencer en premier ou pas)
 - 4.4.2. S'il y a égalité après les 3 essais de chacune des équipes, ces dernières peuvent soumettre le joueur de leur choix pour l'essai suivant, incluant ceux qui ont déjà tenté leur chance. Advenant que l'égalité persiste après un total de 5 tireurs de chaque équipe, la partie de terminera nulle.
 - 4.4.3. Les tirs des deux (2) équipes sont vers un seul et même filet qui est déterminé par l'arbitre ;
 - 4.4.4. Les joueurs se doivent de conserver la totalité de leur équipement lors des tirs de barrage ;
- 4.5. Lors d'une partie des séries éliminatoires, en cas d'égalité après les trois périodes, une fusillade aura lieu, sauf pour la finale. L'équipe ayant eu le meilleur classement en saison aura alors le loisir de choisir quelle équipe débutera la séance. Pour la finale, une prolongation de 5 minutes sera jouée. L'équipe qui comptera le premier but remportera la partie. En cas d'égalité, une fusillade sera faite selon les mêmes paramètres indiqués ci-haut;
- 4.6. Une minute de pause entre les périodes ;
- 4.7. Il y a changement de côté des équipes à chaque période ; peu importe la température.
- 4.8. Le banc des joueurs local ou visiteur est, si demandé par un capitaine, tiré au sort avant l'échauffement ;
- 4.9. Le responsable de site est celui qui détermine si des pauses chaleur seront décernées lors des parties. Si une partie est sujette aux pauses chaleur, elles sont appliquées à la

moitié de période soit après 6:30 à l'arrêt de jeu. Une pause chaleur est d'une durée de 30 secondes. Chaque gardien doit rester dans son filet.

4.10. Selon les conditions météorologiques, le pointage de la partie sera considéré valide si deux périodes ont été complétées. L'arrêt de cette dernière est laissé au jugement du responsable de site. Si moins de deux périodes ont été complétées, la totalité de la partie sera remise ;

4.11. Procédure si une équipe est en retard pour le début de son match;

4.11.1. L'heure indiquée sur l'horaire est l'heure assignée pour le début de la partie. Les équipes doivent être prêtes pour l'heure indiquée sur l'horaire.

4.11.2. Chaque équipe a une période de réchauffement garantie de 2 minutes. La période de réchauffement débute lorsque la surface est libre de joueurs.

4.11.3. Chaque équipe qui n'est pas prête à débiter la partie avec un alignement réglementaire (minimum de 3 joueurs et un gardien) une fois la période de réchauffement terminée se retrouve devant deux options :

4.11.3.1. Commencer la partie avec **3 joueurs** sur la surface sans gardien

4.11.3.2. Prendre 5 minutes de sursis pour qu'un gardien soit en position de jouer. En prenant cette option, l'équipe en question se voit assurément décerner une pénalité mineure pour retarder la partie. Si le gardien est prêt durant cette période, aviser l'arbitre qui lui permettra de prendre part au match.

4.11.3.3. Le 5 minutes de sursis est sur le temps de jeu. Le temps de la période commencera à s'écouler.

4.11.3.4. Si aucun gardien n'est arrivé après ce 5 minutes, l'équipe commence la partie avec deux joueurs sur la surface le temps de purger la pénalité (avoir retardé la partie) pour ensuite continuer à trois joueurs sur la surface une fois la pénalité terminée.

4.11.3.5 La partie ne peut pas débiter avec 2 joueurs et 1 gardien. L'équipe aura alors un sursis de 5 minutes pour habiller un 3 ième joueur.

4.11.4. Si l'équipe n'a pas 3 joueurs après le 5 minutes de sursis ou n'a pas de gardien après une période, l'équipe en question perd par défaut.

4.12. Motifs d'arrêt du temps

4.12.1. Temps d'arrêt demandé par l'équipe ;

4.12.2. Au jugement de l'arbitre lorsqu'il y a blessure, bris d'équipement ou encore, consultation avec le marqueur ;

4.12.3. Lors des arrêts de jeu de la dernière minute de la troisième (3) période, si applicable, lors d'un écart de trois (3) buts ou moins ;

5. Règlements de la partie

5.1. Mise en jeu

5.1.1. La mise au jeu prend place au centre de la surface pour le début des trois (3) périodes et après chaque but. Après un but, l'arbitre donnera les informations sur le but au marqueur et se dirigera vers le point de mise au jeu central. Il aura ensuite la mise au jeu d'après but. Les deux équipes doivent être prêtes à ce moment, sinon l'arbitre pourra y déposer la balle même si une équipe n'est pas prête. Les équipes doivent également respecter le nombre de joueur maximum lorsque la balle y sera déposée, sinon une punition pour trop de joueur pourrait être décernée.

5.1.2. Une mise au jeu sera effectuée sur la tuile noire la plus près lorsque les deux (2) équipes sont responsables de l'éjection de la balle, et ce dans la zone où le jeu a été arrêté;

5.1.3. Lors des mises en jeu, la balle doit toucher le sol avant d'être touchée par les joueurs. En cas contraire, l'arbitre sifflera l'arrêt de jeu et l'équipe non fautive pourra reprendre le jeu à partir du point de jeu en haut de sa zone offensive;

5.1.4. L'arbitre peut effectuer la mise en jeu avant que le joueur n'arrive à l'emplacement de reprise si ce dernier tarde ;

5.2. Reprise de jeu

5.2.1. L'équipe qui bénéficie de la possession de la balle lors d'une reprise du jeu bénéficie d'une période de protection de quatre (4) secondes dont le décompte est fait de vive voix par l'arbitre (4-3-2-1) ;

5.2.2. Toutes les reprises de jeu se font sur les points de reprise de jeu (tuile blanche) ou dans la zone rouge derrière le gardien selon le cas;

5.2.3. Le joueur qui reprend le jeu peut lancer au but, faire une passe ou encore repartir avec la balle une fois que le sifflet de l'arbitre s'est fait entendre (pour la reprise de jeu) ;

5.2.4. Lorsque la balle quitte la surface, l'équipe non fautive reprend possession sur une tuile au point de remise en haut de sa zone offensive. En cas de doute sur

l'équipe fautive, une mise en jeu prendra place ; Le joueur défensif ne peut toucher à une tuile de la zone de protection ou y mettre son corps par-dessus celle-ci.

5.2.5. L'arbitre peut commencer le décompte de la période de protection avant que le joueur n'arrive à l'emplacement de reprise de jeu si ce dernier tarde ;

5.2.6. Si l'équipe qui bénéficie de la reprise du jeu effectue son action avant le coup de sifflet de l'arbitre, elle perdra ce bénéfice au profit de l'équipe adverse ;

5.2.7. Lors de la période de protection derrière le but qui s'effectue dans la zone rouge, le joueur défensif ne peut pas dépasser avec son corps ou son bâton la ligne des buts(comme pour 5.2.4)

5.2.9. Lorsque la balle reste coincée dans le grillage ou lorsque la balle reste prise sur l'arrière du filet d'un des buts et que le premier joueur arrivé subit une pression évidente d'un joueur de l'équipe adverse, c'est l'équipe non fautive qui bénéficie de la reprise du jeu dans la zone centrale.

5.2.10. Lorsque le match est en cours et qu'un joueur s'isole derrière son but dans la zone rouge avec la balle pour écouler le temps, l'arbitre débutera un décompte de quatre (4) secondes. Suite à ce décompte, si le joueur est toujours en possession de la balle dans cette zone, son équipe perd la possession de celle-ci. Le joueur en possession de la balle doit se débarrasser de cette dernière ou encore la transporter à l'extérieur de la zone rouge avant la fin du décompte. En cas d'un arrêt de jeu pour cette raison, l'équipe à l'offensive reprendra le jeu sur une tuile à partir de la zone offensive.

Lors de la remise en jeu dans la zone centrale rectangle blanc, le joueur défensif peut mettre de la pression sur le joueur offensif après le décompte de 4 secondes. Contrairement à la reprise au jeu faite dans la zone rouge(derrière le but), il n'y a pas de perte de possession si le joueur offensif ne sort pas la balle de la zone après le 4 secondes.

5.2.11. Lorsqu'un joueur s'isole derrière le but et qu'il ressort de la zone rouge avant la fin du décompte, il peut retourner dans cette zone s'il le désire. Dans ce cas, l'arbitre recommencera immédiatement un nouveau décompte.

5.2.13. Lorsqu'une passe avec la main est effectuée, **peu importe la zone**, l'équipe non fautive reprend possession de la balle au point de remise en jeu en haut de sa zone offensive ;

5.2.14. Un joueur peut fermer la main sur la balle pour la déposer au sol. Le joueur ne peut pas courir avec celle-ci dans les mains. Advenant le cas, il aura perte de possession.

5.2.15. Lorsqu'un joueur fait une passe intentionnelle à son gardien et que ce dernier l'immobilise, l'équipe adverse reprend possession de la balle au point de remise en jeu en haut de sa zone offensive ;

5.2.16.1. Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci perdra possession de la balle. L'équipe non fautive reprend la balle en haut de la zone offensive.

5.2.17. Lorsqu'une seconde balle tombe sur la surface pendant que le jeu est en cours;

5.2.17.1. Si la balle ne nuit pas au jeu, le jeu se poursuit et la deuxième balle sera enlevée par l'arbitre.

5.2.17.2. Si la balle tombe durant une situation de jeu et nuit à cette dernière, l'arbitre sifflera un arrêt de jeu et remettra la balle à l'équipe qui en avait la possession sur la tuile blanche de sa zone offensive.

5.2.17.3. Si la balle tombe dans le jeu et qu'aucune des deux équipes n'avait possession de la balle, l'arbitre sifflera l'arrêt du jeu et effectuera une mise au jeu sur la tuile noire dans la zone d'arrêt du jeu.

5.2.17.4. Si la balle tombe dans le jeu pendant qu'un joueur est en échappée et que la balle nuit au jeu, l'arbitre arrêtera le jeu et donnera un tir de pénalité au joueur qui a perdu son occasion de marquer.

5.2.17.5. Si la balle tombe dans le jeu pendant un avantage numérique et que la balle nuit au jeu, arrêter le jeu et remettre la balle à l'équipe qui avait possession de la balle. Si l'arbitre juge que l'équipe en avantage numérique a perdu beaucoup de temps dû à cette situation, l'arbitre peut décider d'ajouter des secondes perdues en avantage numérique.

5.2.18. Pendant le jeu, un gardien qui n'effectue pas d'arrêt peut geler la balle pourvu que son pied soit à une distance d'être en mesure de toucher à son cercle de gardien. En cas d'infraction, il y aura perte de possession pour l'équipe fautive. Le gardien ne peut pas geler la balle par-dessus son filet(en arrière) ou par l'intérieur du but.

5.2.19. Lorsqu'une équipe retire son gardien de but pour un joueur supplémentaire, (dans les 3 dernières minutes ou lorsqu'une punition à retardement est appelée). L'arbitre doit attendre que le gardien revienne en position avant de repartir le jeu. Cependant, le gardien doit être en mesure de le faire rapidement, donc doit avoir son équipement encore sur lui. L'arbitre se doit de regarder en direction du banc pour voir les intentions du gardien avant de repartir le jeu.

5.3. Buts

5.3.1. Dès que la balle est complètement dans la zone distincte, le but est accordé;

5.3.2. Un but est refusé s'il est le résultat d'un contact volontaire et dirigé vers l'avant avec les pieds, les bras, les mains ou même le corps tel une tête ;

5.4. Pénalités

5.4.1. Une équipe punie d'un (1) joueur évoluera à deux (2) joueurs sur la surface de jeu ;

5.4.2. Une équipe punie de deux (2) joueurs évoluera à un (1) joueur sur la surface de jeu ;

5.4.3. Le joueur qui purge une pénalité se doit d'être sur le banc des punitions ;

5.4.4. En cas de but de l'équipe adverse, l'équipe en désavantage numérique verra le restant de sa pénalité annulée ;

5.4.5. Une pénalité à retardement est annulée si l'équipe non fautive compte un but, sauf dans le cas où la pénalité en était une qui exigeait une punition majeure ou de match (tentative de blessure). Dans cette situation, la punition sera servi par un joueur présent sur la surface (puisque le joueur puni sera automatiquement expulsé du match) ;

5.4.6. Un joueur ayant accumulé 3 infractions sera expulsé du match et celui-ci doit quitter le banc des joueurs immédiatement et se diriger dans les estrades.

5.4.6.1 un joueur expulsé peu importe la raison devra se diriger dans les estrades, car sinon la joute ne pourra reprendre et son équipe pourrait recevoir une punition de banc pour avoir retardé la partie. De plus, si le joueur continue sa mauvaise conduite dans les estrades, il pourrait recevoir une suspension de 3 parties pour non-coopération et devra quitter obligatoirement le site.

5.4.7. Un joueur expulsé du match ou purgeant un 10 minutes d'inconduite ne pourra pas prendre part aux tirs de barrage. Cependant, un joueur qui purgeait une punition au banc des joueurs lorsque le match s'est terminée sera éligible aux tirs de barrage.

5.4.8. Lors de punitions mineures coïncidentes, le jeu se déroulera à 3 VS 3. La reprise du jeu sera effectuée par une mise au jeu au point central.

5.4.9. Une punition de temps doit être purgée par le joueur fautif. Si ce dernier est expulsé, elle devra être purgée par un joueur qui était sur la surface au moment de

l'infraction ; Si le joueur puni ne peut prendre part au jeu en raison d'une blessure, il pourra être remplacé par un joueur qui était sur la surface et devra se retirer et ne pourra pas revenir tant que sa punition mineure (ou Inconduite) soit terminée. S'il peut revenir avant que sa punition soit terminée, il pourra reprendre sa place au banc des punitions pour terminer de purger sa pénalité.

5.4.10. Si le gardien écope d'une punition de temps, un joueur présent sur la surface de jeu lors de l'infraction devra purger la punition.

5.4.11. Lorsqu'un joueur est pris en défaut à trois (3) reprises lors d'une même partie, il est automatiquement expulsé. C'est un joueur présent sur la surface de jeu au moment de la dernière infraction qui devra purger sa punition.

5.4.12. *Trois (3) infractions ne sont pas nécessairement un total de 6 minutes;

5.4.13. Il y aura punition si un gardien tente un harponnage dangereux (balancer intensément sans regarder son bâton vers le joueur ou la balle) lorsque celle-ci se trouve derrière son filet. Le gardien recevra un deux minutes pour coup de bâton.

5.4.14. Les changements pendant le jeu doivent être effectués lorsque le joueur sur le jeu est à un bras du banc de son équipe. Le joueur ne doit toutefois pas prendre part au jeu.

5.4.15. Si la balle touche accidentellement un des deux joueurs pendant le changement et que ceux-ci se retrouvent à la distance d'un bras de toucher du banc et qu'ils ne jouent pas la balle, l'arbitre laissera le jeu se poursuivre sans appeler de punition.

5.4.16. Un joueur qui tombe intentionnellement sur la balle ou ferme la main sur celle-ci dans la zone de protection de son gardien de but mènera à un lancer de punition à l'équipe adverse. Ce tir devra être effectué par un joueur se trouvant sur la surface de jeu lors de l'infraction ;

5.4.17. Un joueur qui commet de l'obstruction (rentre en contact volontairement avec le gardien dans son espace réservé) envers le gardien de but se voit imposer une punition mineure pour obstruction. Si un but est marqué sur la séquence, ce dernier est refusé ;

5.4.18. Un joueur qui lance la balle ou fait dévier intentionnellement la balle de sa zone défensive à l'extérieur de la surface se voit imposer une punition mineure pour avoir retardé le match ;

5.4.19. . Un joueur qui effectue une glissade dangereuse dans les jambes d'un adversaire se voit imposer une punition (le joueur doit entrer en contact et

déstabiliser son adversaire ou que celui doit sauter pour éviter le contact) , qu'il touche la balle ou non ;

5.4.20. Toucher la balle avec son bâton plus haut que la hauteur de la bande entraîne une perte de possession si un joueur de l'équipe fautive prend possession de la balle avant l'équipe non-fautive (même application que la passe avec la main).

5.4.21. Un joueur qui lance son bâton volontairement en direction de la balle ou d'un joueur adverse en possession de cette dernière dans la zone OFFENSIVE du joueur adverse, entraîne un tir de pénalité et si c'est dans l'autre zone, ce sera "Obstruction";

5.4.22. Un joueur qui lance ou qui donne un coup de bâton sur les bandes, les poteaux des buts ou autre, se voit, au bon jugement de l'arbitre, imposer une punition mineure pour conduite antisportive ou une inconduite (10 min)

5.4.23. Un joueur sous l'influence évidente d'alcool et/ou de drogue se voit immédiatement expulsé de la partie ;

5.4.24. Une partie sera annulée ou prendra fin au moment où les organisateurs et/ou l'arbitre jugent cette dernière hors de contrôle ;

5.4.25. Toutes formes d'intimidation, de violence verbale ou physique envers les officiels et les marqueurs sont rapidement et sévèrement sanctionnées ;

5.4.27. Une fois la pénalité terminée, le joueur doit absolument entrer sur la surface à sa sortie du banc des pénalités, sinon une pénalité mineure sera appelée pour "trop de joueurs".

5.4.28. À chaque pénalité décernée qui amène un désavantage numérique, un joueur doit se trouver sur le banc des pénalités pour purger la punition. Pour l'inconduite de partie, le joueur devra aller au banc des pénalités à moins qu'il reste moins de 10 minutes de parties. Il pourra alors quitter la partie s'il le désire.

5.4.29. Une pénalité MAJEURE entraîne automatiquement L'ENVOI D'UN RAPPORT D'INFRACTION PAR L'ARBITRE... Le cas sera étudié par le comité de discipline et selon le comité, une suspension pourrait être décernée par les autorités de la ligue.

5.4.30 Un gardien qui asperge la surface devant son filet avec de l'eau recevra un avertissement et un antisportif, si récidive une autre fois.

5.4.31. Le lift stick est permis lorsque le joueur qui effectue cette action désire se démarquer du bâton de son adversaire ou prendre possession de la balle. Advenant que le joueur qui fait le Lift fait perdre le bâton de son adversaire hors des situations nommés plus haut, il lui sera attribué une punition mineure pour obstruction.

6. Règlements spécifiques au Mixte

Dans les catégories Mixte, certaines règles spécifiques se doivent d'être respectées en tout temps.

6.1. Il doit toujours avoir une femme sur la surface de jeu en tout temps. Advenant que toutes les femmes d'une équipe se retrouvent au banc des punitions, un joueur devra alors aller purger la pénalité de la dernière femme ayant eu une punition et celle-ci ira sur le jeu.

6.2. Dans les catégories mixtes : Seule dans la catégorie M5+, les lancers frappés sont tolérés. Un lancer est considéré comme frappé lorsque le bâton **dépasse les genoux**. Un changement de possession est effectué s'il y a infraction. **Les femmes sont restreintes au même règlement.** Une feinte de lancer frapper n'entraîne pas une perte de possession.

6.3. Lors d'une fusillade, une femme de chaque équipe doit débiter obligatoirement. Par la suite, le choix des prochains joueurs à s'exécuter revient aux équipes. Les 3 premiers joueurs doivent être différents. Ensuite, tous peuvent y retourner.

6.4 Un but compté par une femme en fusillade comptera seulement pour un seul but et non deux. Cependant, en temps régulier, un but compté par une femme comptera pour 2 buts.

6.5 Un but marqué par une femme compte pour 2 points seulement lorsque celle-ci fait une action délibérée pour marquer (Déviation intentionnelle ou lancer au but) Dans le cas contraire, le but comptera pour 1 point.

7. Règlements spécifiques au Centre intérieur – Pavillon Soleno

7.1 Dès que la balle touche au plafond ou à la structure du bâtiment (barre de la porte de garage

(l'équipe n'ayant pas touché à la balle en dernier. Le règlement s'applique également si la balle quitte la surface dans une situation inhabituelle (balle passe au travers du filet de protection derrière les buts ou sur les côtés, espace sans filet dans l'ouverture des portes côté spectateur ect). Dans l'incertitude de l'équipe fautive, une mise au jeu aura lieu le plus près possible du lieu où la balle a sortie.

7.1.1. POUR TOUS AUTRES RÈGLEMENTS NON-MENTIONNÉ, SE RÉFÉRER AU RÈGLEMENT DE HOCKEY CANADA

8. ANNEXE A – Tableau des infractions

Infraction	Durée
Accrochage	2 minutes
Trébucher	2 minutes
Cinglé	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Bâton élevé sur un joueur	2 minutes ou 5 minutes + expulsion

Retenu	2 minutes
Mise en échec corporel	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Donner de la bande	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Rudesse	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Double échec	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Trop de joueurs	2 minutes
Mauvaise conduite	2 minutes ou 2 minutes + expulsion
Obstruction	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Glissade obstructive	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Retarder le match	2 minutes
Tomber intentionnellement sur ou fermer la main sur la balle dans le cercle du gardien	Tir de punition
Darder, donner un 6 pouces	4 minutes (2+2) ou 5 minutes + expulsion
Double échec a la tête	5 minutes + expulsion
Bataille	5 minutes + expulsion
Abus Verbal/Racial/envers Officiel	Expulsion de la partie.
Mauvaise conduite majeure	Expulsion de la partie.
Tentative d'intimidation avec le bâton	2 minutes ou 5 minutes + expulsion
Inconduite	10 minutes de temps continu

*Chaque joueur étant considéré comme un récidiviste aura une suspension augmentée. Les gestes commis lors de saisons précédentes entrent en ligne de compte pour considérer un joueur récidiviste.