



CODE DES INFRACTIONS(SCOREKEEPER) DE LA LIGUE DE DEKHOCKEY LONGUEUIL

Remerciement à la ligue de Dekhockey Rive-Sud (M. Richard)

Table des matières

SECTION 1 : CODES DES INFRACTIONS MINEURES EXCLUS	3
Code 81 - Retarder la partie (TP).....	3
Code 82 - Jouer avec un bâton illégal ou obtenu illégalement.....	3
Code 86 - Jouer avec un bâton brisé.....	3
Code 85 - Retarder le jeu.....	3
Code 84 - Équipement illégal.....	4
Code 83 - Trop de joueur ou changement illégale.....	4
Code 87 - Fermer la main sur la balle.....	4
Code 88 - Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié.....	4
Code 89 - Déplacer le filet lors d'un échappée.....	4
Code 90 - Bâton haut sans contact.....	4
Code 91 - Déplacer intentionnellement le but de sa position.....	5
Code 92 - Coup de golf.....	5
Code 93 - Fermer la main sur la balle dans le rectangle du gardien (TP).....	5
Code 80 - Pénalité mineure de banc.....	5
SECTION 2 : CODES DES INFRACTIONS MINEURES NON-VIOLENTES	6
Code 100 - Lancer son bâton ou autre objet.....	6
Code 101 - Avoir retenu.....	6
Code 102 - Avoir retenu le bâton.....	6
Code 103 - Obstruction du banc.....	6
Code 104 - Obstruction.....	6
Code 105 - Obstruction sur le gardien.....	7
Code 106 - Accrocher.....	7
Code 107 - Conduite antisportive.....	7
SECTION 3 : CODES DES INFRACTIONS MINEURES-VIOLENTES	8
Code 110 - Coup de bâton (Cinglage).....	8
Code 111 - Rudesse.....	8
Code 112 - Avoir fait trébucher.....	8
Code 113 - Mise en échec.....	9
Code 114 - Double-échec.....	9
Code 115 - Glissade obstructive.....	9
Code 116 - Donner du coude.....	9
Code 117 - Bâton haut avec contact (Double mineur).....	9
Code 118 - Avoir poussé.....	10
SECTION 4 : CODES DES INFRACTIONS MAJEURES	11
Code 120 - Donner de la bande.....	11
Code 121 - Donner du genou.....	11
Code 122 - Assaut.....	11
Code 123 - Coup de pied.....	11
Code 124 - Donner six-pouces.....	11
Code 125 - Darder entre les jambes.....	11
Code 126 - Coup de poing.....	11
Code 127 - Six-Pouces.....	11
Code 128 - Utiliser un objet comme un arme.....	12
Code 129 - Cracher.....	12
Code 130 - Bataille.....	12
Code 131 - Instigateur d'une bataille.....	12
Code 132 - Tenter de blesser une personne délibérément.....	12
Code 133 - 2ième bataille au cours d'un même arrêt de jeu.....	12
Code 134 - Gardien quitte son enceinte lors d'une bataille.....	12
Code 135 - Pacificateur.....	13
Code 136 - Saisir les cheveux ou mordre un adversaire.....	13
Code 137 - Coup de tête.....	13
Code 138 - Darder entre les jambes.....	13
Code 139 - Saisir le casque.....	13
SECTION 5 : CODES DES INFRACTIONS DE CONDUITES	14
Code 140 - Mauvaise conduite langage ou gestes abusifs.....	14
Code 141 - Inconduite de partie.....	14
Code 142 - Grossière inconduite.....	15
Code 143 - Demeurer sur les lieux d'une bataille.....	15
SECTION 6 : CODES INFRACTIONS DE MATCH	16
Code 145 - Agresseur.....	16
Code 146 - Abus verbal envers un officiel.....	16
Code 144 - Quitter le banc dans le but d'entreprendre une bataille.....	16
Code 147 - Menacé un officiel.....	16
Code 150 - Agression physique envers un officiel.....	16

SECTION 1: CODES DES INFRACTIONS MINEURES EXCLUS

Code 81 - Retarder la partie (TP)

- a. Un tir de pénalité est attribué contre une équipe qui retarde le début de la rencontre.

Code 82 - Jouer avec un bâton illégal ou obtenu illégalement

- a. Un joueur sur la surface ne peut transporter deux bâtons de joueurs afin de pouvoir en donner un à un coéquipier qui a perdu ou brisé le sien. Une punition mineure sera imposée, que le joueur participe au jeu ou non. La punition sera imposée au joueur qui transporte les deux bâtons.
- b. Un joueur ne peut recevoir un bâton ayant été lancé d'une quelconque partie de la surface de jeu. Une pénalité mineure doit être infligée lors d'une violation de ce règlement
- c. Un joueur, qui remet son bâton au gardien de but, ramasse le bâton du gardien de but et participe au jeu recevra une punition mineure pour avoir utilisé un bâton de dimension non réglementaire.

Code 86 - Jouer avec un bâton brisé

- a. Une pénalité mineure est appelée à tout joueur qui participe au jeu avec un bâton brisé lors du déroulement de la partie.

Code 85 - Retarder le jeu.

- a. Une pénalité est infligée à tout joueur ou gardien de but qui, avec son bâton, son pied ou sa main, expédie la balle hors du jeu en la lançant, tirant ou frappant de façon intentionnelle.
- b. Une pénalité doit être imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'un des poteaux a été déplacé.
- c. Une pénalité est décernée à un gardien de but lorsqu'il laisse tomber de façon délibérée la balle sur le filet du but.
- d. Une pénalité mineure est décernée à un gardien de but qui arrose la surface de jeu de façon intentionnelle pour profiter d'un meilleur déplacement.
- e. Un gardien de but ne peut retarder intentionnellement la partie en ajustant une pièce d'équipement durant un arrêt de jeu. La violation de ce règlement par un gardien de but entraîne une pénalité mineure, selon le jugement de l'arbitre.
- f. Une pénalité mineure est décernée à un gardien de but lorsqu'il immobilise délibérément la balle d'une manière ou d'une autre et, selon arbitre cause un arrêt de jeu inutile. L'arbitre doit avant tout appeler au gardien de but de remettre la balle en jeu.
- g. Si un gardien de but participe au jeu au-delà de la ligue centrale, il reçoit une pénalité mineure.

- h. Tout joueur, à l'exception du gardien de but, qui met le pied intentionnellement sur la balle et retient celle-ci pour plus de 2 secondes, doit recevoir une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. Ce règlement ne s'applique pas lorsque deux joueurs bataillent pour la possession de la balle dans le coin ou sur le long des bandes.
- i. Une pénalité est infligée à tout joueur qui retarde la partie afin d'ajuster une pièce d'équipement ou d'aller changer son bâton au banc des joueurs.

Code 84 - Équipement illégal.

- a. Un officiel, peut à tout moment, déclarer une pièce d'équipement illégal, lorsque celle-ci n'est pas réglementaire, usé, endommagée ou qu'elle représente des risques de blessures. Une pénalité mineure sera infligée au joueur ou à l'équipe fautive.
- b. Si le joueur participe au jeu sans son casque protecteur, le jeu sera arrêté peu importe quelle équipe est en possession de la balle, et le joueur se verra décerner une punition mineure pour avoir participé au jeu sans le port d'équipement protecteur obligatoire.

Code 83 – Trop de joueur ou changement illégale.

- a. Une punition est posée pour avoir trop de joueurs à la fois sur la surface lorsque le règlement 23 a) et b) ne sont pas respectés.

Code 87 - Fermer la main sur la balle.

- a. Le jeu doit être arrêté et une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur à l'exception du gardien de but, qui ferme la main sur la balle dans l'intention de la transporter.

Code 88 - Participer au jeu sans l'équipement protecteur approprié.

- a. Si le joueur participe au jeu sans son casque protecteur, le jeu sera arrêté peu importe quelle équipe est en possession de la balle, et le joueur se verra décerner une punition mineure pour avoir participé au jeu sans le port d'équipement protecteur obligatoire.

Code 89 - Déplacer le filet lors d'un échappée.

- a. Un but sera accordé, si un gardien pousse délibérément son filet lors d'un échappée. (Aucune pénalité mineure).

Code 90 - Bâton haut sans contact.

- a. L'action de porter son bâton (la palette seulement) au-dessus de la hauteur normale des épaules est défendue lorsque le joueur essaie de frapper, jouer, arrêter ou dévier la balle. Pénalité mineure pour bâton élevé sans contact.

Code 91 – Déplacer intentionnellement le but de sa position.

- a. Une pénalité doit être imposée à tout joueur ou gardien de but qui déplace délibérément le but de sa position normale. L'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'un des poteaux a été déplacé.

Code 92 - Coup de golf.

- a. Un joueur ne peut balancer son bâton vers la balle de façon à « golfeur » la balle avec une main ou les deux mains à 4 pouces ou moins l'une de l'autre. Une pénalité mineure doit être infligée pour cette infraction

Code 93 – Fermer la main sur la balle dans le rectangle du gardien (TP)

- a. Un joueur défensif qui délibérément, dans le rectangle du gardien, conserve la balle avec sa mains ou son corps.

Code 80 - Pénalité mineure de banc.

- a. L'arbitre doit imposer une pénalité de banc à l'équipe qui, selon lui, prend trop de temps à effectuer une substitution de joueurs. Un avertissement doit être donné au capitaine de l'équipe à au moins une reprise avant d'imposer une première pénalité pour cette infraction.
- b. Une pénalité mineure de banc donne à l'équipe fautive en infraction un désavantage d'un joueur pour la durée d'une infraction mineure.
- c. Le responsable de l'équipe ou capitaine de l'équipe punie doit désigner, quel joueur de son équipe va servir la pénalité de banc. Ce dernier doit prendre place au banc des pénalités et servir la pénalité comme si on lui avait décerné.
- d. Lorsqu'une équipe se voit imposer une punition de banc, un joueur sur la surface doit servir cette punition
- e. Un joueur qui quitte le banc de punition avant l'approbation du marqueur, reçoit une pénalité mineure additionnelle. Note : Le marqueur attend que le jeu se termine et appelle l'arbitre afin d'expliquer la situation.
- f. Une pénalité de banc est infligée à l'équipe d'un joueur, instructeur ou responsable d'équipe qui lance tout objet sur la surface de jeu.
- g. Si l'arbitre est incapable d'identifier la personne responsable d'avoir utilisé ou démontré un langage ou des gestes abusifs, obscènes ou dégradants, une pénalité de banc sera décernée à l'équipe fautive.
- h. À tout joueur qui, après une bataille ou une altercation dans laquelle il a été impliqué et étant terminé, reçoit une pénalité et refuse de se rendre immédiatement au banc des punitions ou tente de retourner cueillir ses pièces d'équipement, (gants, bâton, etc.) qui seront de toute façon ramenées au banc par ses coéquipiers se trouvant alors sur la surface de jeu au moment de l'infraction, doit recevoir une pénalité de banc.

SECTION 2 : CODES DES INFRACTIONS MINEURES NON-VIOLENTES

Code 100 - Lancer son bâton ou autre objet

- a. Lorsqu'un joueur de l'équipe défensive, incluant le gardien de but, lance délibérément son bâton ou tout autre objet vers la balle dans le territoire défensif l'arbitre doit laisser le jeu se compléter. Si aucun but n'est compté, un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe offensive. S'il y a but, le tir de Pénalité ne doit pas être accordé.
- b. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton, ou tout autre objet dans 1' un ou l'autre des territoires, sauf si cette action provoque un tir de pénalité ou un but. NOTE — Lorsqu'un joueur dispose de la partie brisée d'un bâton en l'expédiant vers le côté de la surface (pas par-dessus la bande), de sorte que cela n'interfère pas avec le jeu ou avec un joueur adverse, aucune pénalité ne doit être infligée.
- c. Une pénalité d'inconduite doit être infligée à tout joueur qui lance délibérément son bâton ou tout autre objet à l'extérieur de la surface de jeu.

Code 101 - Avoir retenu

- a. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retient un opposant avec sa main, son bâton ou d'une toute autre façon.

Code 102 - Avoir retenu le bâton

- a. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retient le bâton d'un opposant avec sa main, son bâton ou d'une toute autre façon.

Code 103 - Obstruction du banc

- a. Si, lorsqu'au banc des joueurs ou des punitions, un joueur lance un quelconque article sur la surface, moleste ou interfère un joueur adverse de quelque façon que ce soit, ce joueur reçoit une pénalité de grossière inconduite. L'incident doit par la suite être rapporté au responsable de la ligue ou du tournoi, par l'arbitre.

Code 104 - Obstruction

- a. Une pénalité mineure pour obstruction devrait être infligée à tout joueur qui obstrue ou empêche la progression d'un opposant qui n'est pas en possession de la balle.
- b. Une pénalité mineure pour obstruction devrait être infligée à tout joueur qui frappe délibérément le bâton d'un adversaire de façon à en perdre possession.
- c. Une pénalité mineure pour obstruction devrait être infligée à tout joueur qui empêche un adversaire qui a échappé son bâton d'en reprendre possession. Le dernier joueur à toucher à la balle (autre que le gardien de but) doit être considéré le joueur en possession. En interprétant ce règlement, l'arbitre doit s'assurer de l'identité du joueur qui crée de l'obstruction. Souvent c'est l'action du joueur offensif qui crée l'obstruction puisque le joueur défensif peut défendre

sa position ou couvrir le joueur adverse. Les joueurs du côté offensif n'ont pas le droit de faire de l'obstruction en faveur d'un coéquipier transportant la balle.

Code 105 – Obstruction sur le gardien

- a. À moins que la balle ne soit dans la boîte du gardien de but, une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui, se servant de son corps ou son bâton, obstrue ou empêche la progression du gardien grâce à un véritable contact, pendant que celui-ci se trouve dans son territoire. NOTE : Un véritable contact se traduit par le fait que le gardien de but est touché par le corps ou le bâton de l'attaquant. À moins que la balle soit dans le territoire du gardien de but.
- b. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui dépose un pied dans ce territoire, sans faire aucun effort pour le retirer

Code 106 - Accrocher

- a. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui retarde ou tente de retarder la progression d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton.
- b. Un joueur ne peut empêcher la progression d'un adversaire en le harcelant au corps de façon continue avec son bâton.

Code 107 - Conduite antisportive

- a. Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui utilise un langage abusif, obscène ou dégradant sur la surface et n'étant pas adressé vers une personne en particulier.
- b. Une pénalité mineure pour conduite antisportive sera infligée à un joueur qui démontre un manque de respect envers un arbitre ou un officiel, à un degré moindre de ce qui entraînerait normalement une pénalité d'inconduite.

SECTION 3 : CODES DES INFRACTIONS MINEURES-VIOLENTES

Code 110 – Coup de bâton (Cinglage)

- a. Une pénalité mineure doit être infligée, selon le jugement de l'arbitre, à tout joueur qui empêche ou cherche à empêcher la progression d'un opposant en lui donnant un coup de bâton.
- b. Lorsqu'un adversaire est blessé à la suite d'un coup de bâton, une pénalité majeure doit être infligée au joueur fautif.
- c. Une pénalité pour coup de bâton doit être infligée à tout joueur qui balance son bâton vers un adversaire, (peu importe qu'il soit à portée ou non), sans véritablement le toucher ou, sous prétexte de jouer la balle, balance son bâton dans le vide avec l'idée d'intimider son adversaire.
- d. Si un joueur frappe fermement et délibérément un adversaire dans avec son bâton tenu à une ou deux mains, ce geste doit être considéré comme une tentative de blessure.

Code 111 - Rudesse

- a. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui, selon l'arbitre, agit de façon indûment agressive presque sur le point d'en venir à un accrochage avec l'adversaire. L'arbitre doit appeler ce type d'infraction rapidement de façon à éviter la propagation d'événements plus sérieux.

Code 112 - Avoir fait trébucher

- a. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui place son bâton, son genou, son pied, sa main ou son coude de façon à ce que cela amène son opposant à trébucher ou à tomber.
- b. Une pénalité doit être décernée si, selon l'arbitre, un joueur tente de ramener la balle, et qu'en procédant de la sorte obtient possession de celle-ci tout en faisant trébucher le porteur de la balle.
- c. Une pénalité ne doit pas être infligée, si selon l'arbitre, ce joueur en ramenant la balle fait trébucher un adversaire, mais qu'il avait touché et obtenu la balle préalablement.
- d. Un joueur ne peut pas glisser sur ses genoux ou rouler vers un opposant et entraîner celui-ci dans une chute.
- e. Lorsqu'un joueur est en contrôle de la balle dans le territoire offensif, et qu'il est trébuché ou est victime d'une glissade, l'empêchant ainsi d'obtenir un vrai tir au but, et n'ayant aucun autre joueur à déjouer que le gardien de but, un tir de pénalité doit être accordé à l'équipe non fautive. Par contre, l'arbitre ne doit pas arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipe défensive n'ait pris le contrôle de la balle. . Si pendant que la balle est propulsée, celle-ci devait toucher le corps, le bâton ou espadrille d'un autre joueur, ou qu'elle devait toucher le poteau des buts ou rouler librement, le joueur ne doit plus être considéré en contrôle. L'intention de ce règlement est de redonner une bonne opportunité de compter qui a été éliminée en raison de l'infraction. Conséquemment, s'il n'y avait pas de bonne opportunité de compter au moment de l'infraction, un tir de pénalité ne doit pas être accordé.

Code 113 - Mise en échec

- a. Une pénalité mineure ou majeure, selon le jugement de l'arbitre doit être infligée à tout joueur mettant en échec un opposant.
- b. La définition de la mise en échec est basée sur l'action d'un joueur qui utilise son corps pour mettre un joueur hors position en utilisant ses épaules ou ses hanches.
- c. Une pénalité mineure doit être infligée à tout joueur qui s'élançe ou bondit sur un adversaire. Un gardien de but n'est pas plus vulnérable à la mise en échec simplement parce qu'il est à l'extérieur de l'enceinte du gardien. Une pénalité pour obstruction, mise en échec ou assaut (mineure ou majeure) doit être appelée à chaque fois qu'un adversaire arrive inutilement en contact avec le gardien de but.
- d. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui s'élançe ou ferait un assaut sur un joueur par derrière ou qui chargerait un gardien qui est dans sa boîte ou qui causerait une blessure à un adversaire, suite à une charge. NOTE: A l'inverse, l'arbitre doit également être alerte, afin de pouvoir prendre en défaut le gardien de but qui ferait, trébucher, donnerait un coup de bâton ou darderait un opposant, dans le secteur immédiat de son enceinte.

Code 114 - Double-échec

- a. Une pénalité mineure ou majeure, selon le jugement des arbitres doit être infligée à tout joueur qui s'adonne à un double échec envers un adversaire.
- b. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur s'adonnant à un double échec envers un gardien de but qui est dans son enceinte ou qui causerait une blessure à un adversaire à la suite d'une charge.

Code 115 - Glissade obstructive

Toute personne qui glisse volontairement sur les genoux et entre en collision avec un adversaire porteur ou non-porteur de la balle ou le gardien de but adverse, recevra une pénalité mineure.

Code 116 - Donner du coude

- a. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui frappe volontairement ou non un adversaire au visage avec son coude pour contrer un adversaire.
- b. Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui tente ou blesse un adversaire en utilisant le coude

Code 117 - Bâton haut avec contact (Double mineur)

- a. Si un joueur frappe un adverse avec son bâton au-dessus de la hauteur des épaules, pour quelles que soient les raisons, une pénalité mineure double pour bâton élevé avec contact lui sera décernée. Cette pénalité compte pour deux pénalités mineures au système de pointage.
- b. Si un joueur frappe un adverse avec son bâton au-dessus de la hauteur des épaules, pour quelles que soient les raisons, et que ce geste volontaire cause une blessure sévère (coupure, fracture, etc.) au joueur atteint, une pénalité majeure pour bâton élevé avec contact lui sera décerné.

Code 118 - Avoir poussé

Tout joueur qui utilise ses mains afin de pousser un adversaire de façon délibérée durant le jeu, doit recevoir une pénalité mineure.

SECTION 4 : CODES DES INFRACTIONS MAJEURES

Code 120 - Donner de la bande

Une pénalité mineure ou majeure, selon le jugement de l'arbitre basé sur le degré de violence et de l'impact du joueur avec la bande, doit être infligée à tout joueur mettant en échec, exécutant un double — échec, donnant du coude, donnant l'assaut ou faisant trébucher un opposant de façon à propulser celui-ci violemment contre la bande. Un joueur se livrant à une épreuve de force le long de la bande et qui tente de s'infiltrer à travers une ouverture trop petite, ne donne pas de la bande. (Expulser + MAJEUR)

Code 121 - Donner du genou

Une pénalité majeur doit être infligée à tout joueur qui est pris en défaut d'une façon ou d'une autre à utiliser son genou pour contrer un adversaire. (Expulser + MAJEUR)

Code 122 - Assaut

Une pénalité majeure doit être infligée à tout joueur qui s'élançe ou ferait un assaut sur un joueur par ou qui chargerait un gardien qui est dans sa boîte ou qui causerait une blessure à un adversaire, suite à une charge. (EXPULSER + MAJEUR)

Code 123 - Coup de pied

Tout joueur qui tente ou donner un coup de pied à un adversaire, est considéré comme ayant tenté de le blesser délibérément et doit recevoir une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP.)

Code 124 - Donner six-pouces

Tout joueur qui tente ou donne un coup de six pouces à un adversaire doit recevoir une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP.)

Code 125 - Darder entre les jambes

Tout joueur qui darde un adversaire entre les jambes avec le manche de son bâton doit recevoir une double pénalité mineure

Code 126 - Coup de poing

Tout joueur qui tente ou donner un coup de poing à un adversaire, est considéré comme ayant tenté de le blesser délibérément et doit recevoir une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP.)

Code 127 - Six-Pouces

Tout joueur qui tente d'accrocher un adversaire avec le manche de son bâton doit recevoir une double pénalité mineure.

Code 128 - Utiliser un objet comme un arme

Tout joueur qui se sert d'un objet comme arme afin de blesser un adversaire ou autre personne est considéré comme ayant tenté de le blesser délibérément et doit recevoir une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP.)

Code 129 - Cracher

Tout joueur qui crache sur un adversaire, reçoit une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP.)

Code 130 - Bataille

Une pénalité majeure et une pénalité de match doivent être infligées à un joueur qui débute une bataille. À tout joueur qui, ayant été frappé, réplique en assaillant un coup ou en tentant d'assaillir un coup. À tout joueur impliqué dans une bataille à l'extérieur du jeu ou avec tout joueur se retrouvant à l'extérieur de la surface de jeu. (MAJ. + Exp + SUSP.)

Code 131 - Instigateur d'une bataille

L'Instigateur d'une bataille reçoit une pénalité mineure additionnelle. Par ce fait même, une suspension plus sévère. (Min. + SUSP.)

Code 132 - Tenter de blesser une personne délibérément

Une pénalité de match est infligée à un joueur qui tente délibérément de blesser un adversaire, un responsable d'équipe ou un spectateur, d'une manière ou d'une autre. (Majeure + Exp + SSP : 3 PARTIES min.)

Code 133 - 2ième bataille au cours d'un même arrêt de jeu

Une pénalité majeure et une pénalité de match doivent être infligées à un joueur qui débute une 2ième bataille au cours d'un même arrêt de jeu. (MAJ. + Exp + SUSP: ind)

Code 134 - Gardien quitte son enceinte lors d'une bataille

Lorsqu'un gardien de but quitte son rectangle afin de se battre ou de se joindre à une autre bataille. Il reçoit une pénalité majeure et de match.

Lorsqu'un gardien de but quitte son rectangle durant une bataille ou une bousculade, il reçoit une pénalité mineure en plus des autres pénalités qu'il est susceptible de recevoir, sauf si l'infraction a lieu dans son rectangle.

Code 135 - Pacificateur

Tout joueur (troisième homme) qui s'interpose lors d'une bataille, jouant le rôle de pacificateur reçoit une pénalité de grossière inconduite. IMPORTANT : Les officiels doivent tenir compte de la situation, des conséquences et des intentions du pacificateur. Ils peuvent, selon leur jugement, ne pas décerner de pénalité de grossière inconduite.

Code 136 - Saisir les cheveux ou mordre un adversaire

Tout joueur qui mord un adversaire, reçoit une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP : 2 PARTIES)

Tout joueur qui tire les cheveux d'un adversaire, reçoit une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP : 2 PARTIES)

Code 137 - Coup de tête

Tout joueur qui tente ou donner un coup de tête à un adversaire, est considéré comme ayant tenté de le blesser délibérément et doit recevoir une pénalité de match. (MAJ. + Exp + SUSP.)

Code 138 - Darder entre les jambes

Tout joueur qui darde un adversaire entre les jambes avec le manche de son bâton doit recevoir une double pénalité mineure

Code 139 - Saisir le casque

Le geste de saisir le casque ou la grille d'un adversaire est considéré comme dangereux.

SECTION 5 : CODES DES INFRACTIONS DE CONDUITES

Code 140 – Mauvaise conduite langage ou gestes abusifs

- a. Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée au joueur qui utilise un langage ou démontre des gestes abusifs, obscènes ou dégradants.
- b. Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée au joueur qui persiste à discréditer ou manquer de respect envers le travail d'un officiel
- c. Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée au joueur qui frappe ou propulse intentionnellement la balle hors de portée d'un arbitre qui allait la récupérer.
- d. Une pénalité de mauvaise conduite doit être infligée au joueur qui tout joueur qui brise intentionnellement son bâton dans le secteur immédiat de la surface de jeu.
- e. Une pénalité de mauvaise conduite est infligée à tout joueur qui persiste à se conduire de façon négative, (incluant l'emploi de langage menaçant ou abusif ou de gestes de portée similaire), de façon à entraîner un adversaire à recevoir une pénalité.
- f. Tout joueur, à l'exception du gardien de but, recevant une pénalité de mauvaise conduite, doit prendre place sur le banc des pénalités, pour toute la durée de cinq minutes. Un autre joueur le remplacera sur la surface de jeu. Le joueur puni ne peut retourner sur la surface de jeu ou sur le banc des joueurs avant que le temps de sa pénalité ne soit écoulé, Il retourne alors sur la surface au premier arrêt du jeu.
- g. Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité mineure et une pénalité de mauvaise conduite ou une pénalité majeure ainsi qu'une pénalité de mauvaise conduite en même temps, l'équipe punie doit immédiatement placer un joueur supplémentaire sur le banc des pénalités afin de servir la pénalité mineure ou majeure. La pénalité d'inconduite débute à l'expiration de la mineur ou la majeure.
- h. Une pénalité de mauvaise conduite est infligée à tout joueur qui, à part s'il prend place au banc des punitions, pénètre ou demeure à l'intérieur du rectangle réservé à l'arbitre ou à l'intérieur du territoire délimité par l'arbitre, lorsque ce dernier décerne une punition ou consulte tout officiel incluant le marqueur ou le chronométrateur officiel.

Code 141 - Inconduite de partie

- a. Un joueur obtiendra une pénalité d'inconduite de partie lorsqu'il aura trois mineures parmi les violentes
- b. Une pénalité majeure est automatiquement suivie d'une inconduite de partie
- c. Tout joueur qui reçoit une deuxième pénalité de mauvaise conduite dans une même partie obtient automatiquement une pénalité d'inconduite de partie.
- d. Un joueur qui reçoit une pénalité d'inconduite de partie, ne peut retourner sur la surface de jeu ou sur le banc des joueurs, car il est suspendu pour le reste de la rencontre. L'incident menant à la pénalité d'inconduite de partie, doit être rapporté au responsable de la ligue ou du tournoi (Rapport d'arbitre). Un autre joueur doit purger la pénalité mineure du joueur puni s'il y a lieu.
- e. Un joueur qui jette les gants et veut se battre reçoit une inconduite.

Code 142 - Grossière inconduite

- a. Un joueur qui, après avoir reçu une pénalité de mauvaise conduite, persiste à utiliser ou démontrer un langage ou des gestes abusifs, obscènes ou dégradants, doit recevoir une pénalité de grossière inconduite.
- b. Une pénalité de grossière inconduite doit être infligée à tout joueur ou responsable d'équipe, pour l'un ou l'autre de ces offenses : cause de façon intentionnelle des dommages aux installations ou aux pièces d'équipement d'un adversaire. Le joueur en faute doit être suspendu pour le reste de la rencontre.
- c. Si un joueur expulsé de la sorte participe à la rencontre, il recevra une pénalité de grossière inconduite et un autre joueur prendra sa place immédiatement.
- d. L'arbitre doit faire un rapport complet sur l'offense, lequel sera acheminé au responsable de la ligue ou du tournoi, qui pourra procéder à une suspension.
- e. Un responsable d'équipe, instructeur ou entraîneur trouvé coupable de gestes semblables, doit être expulsé du banc des joueurs et expédié au vestiaire, pour le reste de la partie. L'arbitre passera par le capitaine ou l'assistant capitaine pour procéder à l'expulsion. L'arbitre doit rapporter 1' incident au responsable de la ligue ou du tournoi.

Code 143 - Demeurer sur les lieux d'une bataille

Un joueur obtiendra une pénalité d'inconduite de partie si, après avoir reçu un avertissement d'un officiel, ce joueur reste sur les lieux d'une bataille.

SECTION 6 : CODES INFRACTIONS DE MATCH

Code 145 - Agresseur

Un joueur qui est considéré comme l'agresseur d'une bataille obtient automatiquement une pénalité de match + majeur + suspension.

Code 146 - Abus verbal envers un officiel

Un joueur qui est considéré comme l'agresseur d'une bataille obtient automatiquement une pénalité de conduite antisportive et inconduite.

Code 144 - Quitter le banc dans le but d'entreprendre une bataille

Lorsqu'un joueur quitte le banc afin de se battre ou de se joindre à une autre bataille (ou altercation), il reçoit une pénalité de match.

Code 147 - Menacé un officiel

Un joueur qui menace verbalement ou gestuellement un officiel mineur ou majeur obtient automatiquement une pénalité de match + majeur + suspension.

Code 150 - Agression physique envers un officiel

Tout joueur, instructeur ou gérant tente ou frappe intentionnellement un arbitre ou tout autre officiel, pendant ou après une partie ou même à la fin d'une saison, cette personne sera suspendu indéfiniment de toutes les activités du centre. (Possibilité de poursuite judiciaire)