



## CODES DISCIPLINAIRES

**Le règlement d'effet cumulatif est maintenant prolongé pour inclure les suspensions (B et E).** Maintenant les suspensions d'un joueur et non ses code B et E sont prisent en considération. Un joueur peut avoir B-3 + E-7 dans une même partie et comptera pour une seule suspension. **S.V.P. prendre note qu'un joueur peut être aisément renvoyé après 1 ou 2 suspension(s) selon les infractions commises et la sévérité de ses infractions.**

**MHL réserve le droit de modifier tout code de punition(s) si MHL croit qu'une erreur(s) ou omission(s) a été commise(s) soit par l'arbitre ou par le chronométrateur**

**NOTA, 3 punitions de n'importe quel sorte = expulsion du match**

1<sup>ère</sup> **SUSPENSION** = 1 partie minimum, 2<sup>e</sup> **SUSPENSION** = 2 partie minimum, 3<sup>e</sup> **SUSPENSION** = Expulsion de la ligue

**Code**      **Description**

A-1      **'A' MINEURE**

A-2      **MINEURE DOUBLE: contact à la tête; tous les contacts à la tête sont un minimum de 4:00. Que ce soit par : poing, coude, bâton, épaule, etc. (exception : bâton élevé accidentel).** Ceci vous a déjà été expliqué l'été dernier, mais oublié par plusieurs avant la fin de la saison. Cette pénalité est seulement pour les contacts à la tête et elle est considérée comme 2 mineures. Si plus sévère, une pénalité majeure sera alors attribuée.

B-3      **'B' MAJEURE 5:00+EXP+ 1 partie min.**

Ex: Bataille, donner de la "bande", charger, cingler, double échec, coup de genoux, coup de « biscuit », arracher la casque d'un joueur, etc. **(assumer automatiquement 1/5 si pas avec E-4).**

E-4      **'E' INTENTION DE BLESSER (comb. avec/B-3 si nécessaire) 10:00 + Exp + 1 partie min**

Si un joueur reçoit un "B" par exemple pour "coup de bâton" et a montré un manque de respect total pour la sécurité de l'autre joueur et a frappé le "joueur" avec force et avec l'intention de le blesser, une pénalité **B-3 + E-4** lui sera donnée et serait juger sur une échelle de **2/5 à 5/5** par l'arbitre. L'échelle sur 5 est une manière de juger la force et l'intention de blesser.

Alors pour un **B-3**, le joueur aurait **1 partie + E-4** lui donnerait un **autre partie automatique**, si jugée à **2/5**.

Si jugé, **3/5** il aurait 2 autres parties supplémentaires (total de 3 parties).

Si jugé, **4/5** il aurait 3 autres parties supplémentaires (total de 4 parties).

Si jugé, **5/5** il aurait 4 autres parties supplémentaires **ou plus** (total de 4 parties **ou plus**).

C-5      **'C' INCONDUITE 10:00**

Engueuler l'arbitre, inciter un adversaire, refus de procéder immédiatement au banc de punitions. **(NOTA 2X C = expulsion du match).**

E-7      **'E' INCONDUITE GROSSIÈRE 10:00 + Expulsion + 1 partie min**

A reçu un "C", a été **AVERTI DE CESSER UN COMPORTEMENT INACCEPTABLE** mais n'a pas arrêté, **OU** a émis des commentaires raciaux ou culturels dérisoires **OU** a lancé des choses sur la glace **OU** refusé d'arrêter s'il a commencé un combat **OU** craché **OU TOUT SIMPLEMENT AGIR COMME UN "IDIOT" ET GÂCHER LE PLAISIR DES AUTRES JOUEURS.**

E-8      **'E' QUITTER BANC (comb. avec E-7) 10:00 + Expulsion + 2 parties min**

Ici **au minimum**, le joueur qui quitte le banc le 1<sup>er</sup>, aura **E-7 + E-8**, se verra donner 1 partie + 2 parties automatiquement, total = 3 parties.

E-9      **'E' QUITTER BANC DE PUNITIONS (comb. avec E-7) 10:00 + Expulsion + 3 parties min**

Ici **au minimum**, le joueur qui quitte le banc de punitions, aura **E-7 + E-9**, se verra donner 1 partie + 2 parties.

E-10      **'E' MENACE L'OFFICIEL (comb. avec E-7) 10:00 + Expulsion + 4 parties min**

Si le joueur menace un officiel", aura **E-7 + E-10**, aura 1 partie + 4 parties automatiquement, total = 5 parties.

E-11      **'E' MOLESTE L'OFFICIEL (comb. avec E-7) 10:00 + EXPULSION DE LA LIGUE**

Ici, si un joueur mets ses mains sur un officiel, bouscule l'officiel intentionnellement, lance une rondelle vers l'officiel, lance un objet à l'officiel, etc. ... aura **E-7 + E11**, aura 1 partie + **EXPULSION DE LA LIGUE.**

A-11      **Retarder DÉBUT DE LA PARTIE par 2:00; servi jusqu'à la fin, même si l'autre équipe fait un point, joueur reste dans la boîte.**

A-12      **Retarder DÉBUT DE LA PARTIE par 3:00; servi jusqu'à la fin, même si l'autre équipe fait un point, joueur reste dans la boîte.**

A-13      **Retarder DÉBUT DE LA PARTIE par 4:00; servi jusqu'à la fin, même si l'autre équipe fait un point, joueur reste dans la boîte.**

A-14      **Retarder DÉBUT DE LA PARTIE par 5:00; servi jusqu'à la fin, même si l'autre équipe fait un point, joueur reste dans la boîte.**