



## CODES DES PENALITES FRANCAIS

Code Fr.	Explication de la pénalité en abrégiation (règles)	N° règles	Nombres de minutes
<b>ACC</b>	Accrocher	533	2' - 5'+20* - 25' - TP - BA
<b>AU-P</b>	Autres pénalités		
<b>CH-J</b>	Changement de joueurs (infraction de procédure)	575	2'bm
<b>CRO</b>	Charge avec la crosse	525	2' - 5'+20* - 25'
<b>CCO</b>	Charge avec le corps (hockey féminin)	601	2' - 5'+20*
<b>CBA</b>	Charge contre la bande	520	2' - 5'+20* - 25'
<b>CTN</b>	Charge contre la tête ou la nuque	540	2'+10'¤ - 5'+20* - 25'
<b>DOS</b>	Charge dans le dos	523	2'+10'¤ - 5'+20* - 25'
<b>INC</b>	Charge incorrecte	522	2' - 5'+20* - 25'
<b>CIN</b>	Cinglage (coup de crosse)	537	2' - 5'+20* - 25'
<b>C-AS</b>	Comportement du capitaine ou des assistants	572	10'
<b>COU</b>	Coup de coude	526	2' - 5'+20* - 25'
<b>GEN</b>	Coup de genou	536	2' - 5'+20* - 25'
<b>CPJ</b>	Coup de pied (donne ou tente de donner)	535	25'
<b>C-PO</b>	Coup de poings (bagarre)	528b,c,e,f	2' - 2'+2' - 10' - 5'+20* - 20 - 25'
<b>TET</b>	Coup de tête (tente ou donne un coup avec la tête)	529	25'
<b>CPA</b>	Coupage	524	2' - 5'+20* - 25'
<b>HAU</b>	Crosse haute	530	2' - 2'+2' - 5'+20* - 25'
<b>DIS</b>	Dissimulation du palet par un joueur ou gardien	557 - 558	2' - TP - BA
<b>DUR</b>	Dureté (altercations)	528 a,d,e,g,h	2' - 2'+2' - 5'+20* - 10' - 20' - 25'
<b>EQ-D</b>	Équipement interdit ou dangereux (joueurs ou GB)	555	2' - 2'bm - 2'+10'¤ - 10'
<b>EQU</b>	Équipement non conforme (mesure joueurs ou GB)	260 - 555	2' - 2'bm - TP
<b>POM</b>	Frapper avec l'extrémité de la crosse (manche)	521	2'+2'+10'¤ - 5'+20* - 25'
<b>ANT</b>	Incorrection des joueurs, officiels - attitude antisportive	550 - 551	2' bm - 10' - 20' - 2'+20' - 25'
<b>JE-C</b>	Jet de crosse ou d'objet	568 - 569 - 570	2' - 10' - 20' - 5'+20* - TP - BA
<b>JCB</b>	Jeu avec la crosse brisée	556	2'
<b>JE-D</b>	Jeu dur (dureté excessive - brutalité - blessure)	527	25'
<b>PA-M</b>	Joueurs ou gardien maniant le palet avec les mains	559 - 560	2' - TP - BA
<b>MEC</b>	Méconduite (uniquement pour 10' additionnelle)	504	10'
<b>MPM</b>	Méconduite pour le match (si additionn. mettre MPM)	505	20'
<b>OBS</b>	Obstruction	534	2' - BA
<b>O-SP</b>	Obstruction par les spectateurs	561	25'
<b>MAT</b>	Pénalité de match (si additionn. mettre MAT)	507	25'
<b>PIQ</b>	Piquer avec la lame de la crosse	538	2'+2'+10'¤ - 5'+20* - 25'
<b>PLO</b>	Plonge (simulation de faute)	576	2'
<b>P-IN</b>	Prévention des infections (joueur qui saigne)	571	2'
<b>QBJ</b>	Quitter le banc des joueurs ou des pénalités par un joueur, officiels d'équipe quittant le banc des joueurs	562 - 563 - 564 - 565	2' - 2'bm - 2'+20* - 2'+2'+2'+20* - 10' - 20' - TP - BA
<b>RE-J</b>	Refus de jouer (équipe sur la glace ou vestiaire)	566 - 567	2'bm
<b>JEU</b>	Retard de jeu (par un joueur ou GB)	554	2' - 2'bm - TP - BA
<b>RET</b>	Retenir	531	2'
<b>RE-C</b>	Retenir la crosse	532	2'
<b>SUR</b>	Surnombre	573	2'bm - TP
<b>TRE</b>	Trébucher	539	2' - 5'+20* - 25' - TP - BA

<b>P-GB</b>	GB franchi la ligne rouge centrale	591	2'
	GB retourne au banc pendant un arrêt de jeu	592	
	GB quitte son territoire pendant une altercation	593	
	GB dépose le palet sur le filet de but	594	

<b>2'bm</b>	2 minutes de banc mineure à une équipe dans la case N° ne plus mettre le numéro du joueur qui purge la pénalité de banc, mettre la lettre E = équipe. Dans la case code mettre le code correspondant à la faute. Exemple : surnombre = E 2' SUR
<b>TP</b>	mettre TP dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un tir de pénalité dans la case code de l'équipe fautive
<b>BA</b>	mettre BA dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un but automatique dans la case code de l'équipe fautive
<b>10' ¤ 20' *</b>	les pénalités de méconduites, méconduites de match doivent être codées MEC ou MPM quand elles sont additionnelles. Exemple : 2'+10' - 2'+2'+10' - 2'+20' - 2'+2'+2'+20' - 5'+20' - 10'+10'. Quand une pénalité de méconduite, méconduite de match, de match est seule mettre le code correspondant à la faute. Exemple : équipement interdit = 10' - EQ-D / dureté = 20' - DUR / coup de coude = 25' - COU