

7.5.6 Tableau des sanctions

Pour fins d'application des règlements 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3, 7.5.4, 7.5.5 et 7.5.7 le tableau suivant sert de guide, de règle, de référence au Comité de LDHMAAAQ.

OFFENSES ET SANCTIONS

Une OFFENSE consiste à se voir décerner un ou plusieurs codes de punitions d'une même catégorie d'infraction dans un match. Une SANCTION consiste à se voir décerner un ou plusieurs matchs de suspension par suite d'une infraction commise. Ce nombre correspond à chacun des codes reçus et selon l'offense à laquelle le membre est rendu pour cette catégorie d'infraction.

	Catégories d'infractions	Codes de punition	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
1.	Instigateur (+note 1)	A4	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
2.	Agresseur (+note 1)	A1	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
3.	3 ^e homme (pacificateur)	D7	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
4.	Le 1 ^{er} joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui ne se bat pas	A8 + A8 + D8	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
5.	3 ^e homme (avec bataille)	D7 + B2 + D2	2 matchs + 2 matchs = Total 4 matchs	4 matchs + 4 matchs = Total 8 matchs	Ind. + CD
6.	Le 1 ^{er} joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8 + A8 + D8 + B2 + D2	2 matchs + 2 matchs = Total 4 matchs	4 matchs + 4 matchs = Total 8 matchs	Ind. + CD
7.	Bataille	B2 + D2 * ou B3 + D3 *	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
Pour les catégories 1 à 7 inclus.		Si dans le dernier 5 min. du match ou en supplémentaire	Joueur: + 1 match	Joueur: + 2 matchs	Joueur: Ind. + CD
			Entraîneur: avertissement	Entraîneur: 1 match	Entraîneur: 1 match
Pour les catégories 1 à 7 incl. les infractions A1-A4-D7-D8 se cumulent ensemble et les infractions pour bataille B2 + D2 ou B3 + D3 se cumulent séparément de A1 – A4 - D7 - D8. Les infractions D6 doivent se jumeler aux codes B2 + D2 ou B3 + D3.					
8.	Mise en échec par derrière	Mineure: A40 + D40	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		Majeure: B40 + D40	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
Pour les catégories 8, les mineures et les majeures se cumulent séparément.					
9.	Coup à la tête	Majeure: B48 + D48	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
10.	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D-... (toutes sauf D2-D7-D8-D40-D48)	Joueur : 1 match	Joueur: 2 matchs	Joueur: Ind. + CD
			Officiel d'équipe: 2 matchs	Officiel d'équipe: 4 matchs + CD	Officiel d'équipe: Ind. + CD
11.	Toutes les punitions de match	E-... (toutes)	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Ind. + CD

Note 1	Les punitions pour instigateur (A4) et agresseur (A1) sont toujours accompagnées d'une punition pour bataille (B2 + D2 ou B3 + D3).
Note 2	Toutes les sanctions indiquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel (sauf l'exception prévue à 11.4.c).
Note 3	Tous nos matchs sont filmés et à sa discrétion, le Comité de la ligue peut, selon le cas, augmenter et ou diminuer la sanction prévue. Des changements de code de punitions pourraient être effectués par le comité et le responsable des officiels suite au visionnement.
Note 4	Dans le tableau, la mention « Ind. + CD » signifie que le membre est suspendu indéfiniment jusqu'à ce que le Comité de discipline concerné rende décision et il doit le faire dans les 15 jours calendrier suivant la réception du dossier (réf. 11.5 E).
Note 5	Sera considérée dans les cinq (5) dernières minutes du match, toute infraction commise après le match lors de la poignée de main ou encore à la sortie des joueurs avant l'entrée de ceux-ci dans le vestiaire.