



CODES DES PENALITES FRANCAIS

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

P-GB	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	

2'bm	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 : surnombré = E 2' SUR
TP	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
BA	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
10' ✘ 20' *	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