



2018-19
SAISON

RESTEZ PROTÉGÉ

ASHL

RÈGLEMENT DE L'ASHL (du 1er septembre 2018 au 31 août 2019)

Tous les matchs seront régis par le règlement actuel de Hockey Canada /USA Hockey (selon le cas), à l'exception d'un certain nombre d'articles propres aux ligues ou aux tournois de l'ASHL. L'ajout, la suppression ou la modification d'articles au règlement de l'ASHL se fera à la fin de la saison printemps-été 2018; le règlement révisé entrera en vigueur au début de la saison automne-hiver 2018 – 2019. Les directeurs de ligue ne sauraient être tenus responsables en cas de réclamation dans le cadre des activités de la ligue.

Il n'y aura aucune marge de tolérance pour ce qui est de l'ignorance du règlement.

RÉUNION DES REPRÉSENTANTS D'ÉQUIPE

La présence du représentant d'équipe désigné (ou d'un remplaçant) est obligatoire. Avant le début de chaque saison, les directeurs de ligue organisent une (ou plusieurs) réunion(s) pour les représentants d'équipe afin de discuter sur les attentes, revoir le règlement et les changements à la politique, présenter les membres du personnel, répondre aux questions et distribuer un calendrier préliminaire. Les représentants d'équipe (ou leurs remplaçants désignés) doivent se procurer l'information et le matériel contenant tous les détails relatifs à la saison.

LIGUES-SATELLITES ET AFFILIÉES

Le réseau de hockey ASHL a lancé avec succès une initiative concernant des ligues-satellites et affiliées pour les collectivités où il n'y a pas de complexe Canlan Ice Sports à proximité. Ces programmes ont permis aux équipes et aux ligues qui ne jouent pas actuellement dans un complexe Canlan de devenir des membres participants de l'ASHL et de profiter des nombreux avantages offerts par ce réseau.

Pour de plus amples renseignements, consultez les pages relatives aux ligues-satellites et affiliées du site ashl.ca ou envoyez un courriel à ashl@icesports.com; ou, encore, téléphonez à l'ASHL au **416-645-2009**.

AVANTAGES DES ADULTES HOCKEY SÛR SATELLITE & FILIALE LEAGUE ADHÉSION

L'ASHL est le partenaire officiel de Hockey Canada en matière de hockey récréatif adulte. Par conséquent, tous les membres de l'ASHL deviennent officiellement membres de Hockey Canada. Les joueurs de l'ASHL des États-Unis sont régis par USA Hockey, mais ils profitent quand même de plusieurs de ces avantages :

- Inscription en ligne avec intégration du paiement
- Assurance en cas d'accident sportif
- Statistiques, horaires et administration en ligne, en temps réel
- De magnifiques récompenses
- Outils de gestion et autres caractéristiques en ligne
- Concours et promotions en ligne et dans le complexe
- Calendrier équilibré
- Parité entre les divisions
- Programme de fidélisation de Hockey Canada
- Tournois spéciaux sur invitation à l'échelle régionale
- Assurance responsabilité civile de l'exploitant
- Championnats nord-américains

Pour connaître la liste complète des avantages liés à chaque catégorie, rendez-vous au ashl.ca

CHAMPIONNATS DE L'ASHL

Le Championnat Nord-Américain de l'ASHL est l'événement le plus grand de hockey récréatif au Canada où les joueurs doivent être qualifié. Les équipes proviennent de partout dans le pays. Les cinq dernières éditions ont été tenu à : Régina (SK), Calgary (AB), Burnaby (BC), Montréal (QC) et San Jose (CA). Pour plus d'information sur notre prochain championnat visitez nachockey.com

Reportez-vous à l'article 2.12 et à la section six, ou consultez les pages consacrées au Championnat nord-américain du site ashl.ca pour plus de détails sur la façon dont votre équipe peut se qualifier pour le prochain NAC.

CHAMPIONNATS AU COMPLEXE

À la fin de chacune des saisons, chaque emplacement de l'ASHL tiendra un championnat au complexe afin de déterminer les gagnants de la division qui s'affronteront aux championnats régionaux.

Communiquez avec le directeur de ligue de votre complexe pour connaître les divisions de votre secteur qui se qualifient dans le complexe et pour les championnats régionaux.

CHAMPIONNAT NATIONAL QUALIFICATIONS

L'ASHL organise des épreuves de qualification tous les ans pour ses ligues affiliées et les participants des tournois homologués. Les champions de division et les finalistes sont invités à participer à ces tournois.

En 2017, les épreuves de qualification (NAQ) ont eu lieu à Montréal, Oshawa et Toronto. Pour tout renseignement sur les tournois 2018, rendez-vous au

ashl.ca et au **ccthockey.com**

TABLE DES MATIÈRES

SECTION 1: L'ARÉNA	6	2.15(a) Suspensions	16
1.1 Biens de l'aréna	6	2.15(b) Suspensions – appel	17
1.2 Politique relative à l'alcool, aux contenants et au tabac	6	2.16 Qualification des arbitres	18
1.3 Usage illicite de drogues	7	2.17 Contestation d'un match – éliminatoires	18
1.4 Biens personnels	7	2.18 Tableau des séries	19
1.5 Avis	7		
1.6 Accidents	7		
SECTION 2 :		SECTION 3 :	
ADMINISTRATION DE LA LIGUE	7	ÉQUIPEMENT PROTECTEUR	19
2.0 Droits de la direction	7	3.1 L'équipement protecteur	19
2.1 Joueurs admissibles	8	3.2 Casque protecteur	19
2.2 Inscription des joueurs et carte d'identité avec photo	9	3.3 Protecteur facial	19
2.3 Joueurs sous contrat	9	3.4 Protège-cou	19
2.4(a) Admissibilité aux éliminatoires – joueurs	9	3.5 Patins des gardien de but	20
2.4(b) Admissibilité aux éliminatoires – gardiens de but	10	3.6 Protège-dents	20
2.4(c) Admissibilité aux éliminatoires – gardiens de but substitués	10	3.7 Équipement du gardien de but	20
2.5 Gardiens de but remplaçants – saison régulière	11		
2.6 Gardiens de but blessés	11	SECTION 4 : RÈGLES DU JEU	20
2.7(a) Expulsion du gardien de but	11	4.1 Dégagement refusé	20
2.7(b) Desservant pénalités Gardiens de but	12	4.2 Passes hors-jeu	20
2.8 Chandails d'équipe	12	4.3 Mesure des bâtons et des pièces d'équipement	20
2.9 Formation maximale	12	4.4 Matchs perdu par défaut ou par forfait	20
2.10(a) Signature des feuilles de matchs	12	4.5 Procédure de début de match	22
2.10(b) Bench Participation	13	4.6 Temps d'arrêt	23
2.11 Division des vétérans	13	4.7 Enclave	23
2.12 Structure des divisions	13	4.8(a) Prolongation – saison régulière	23
2.13(a) Niveau de jeu – équipes	13	4.8(b) Prolongation – séries éliminatoires	24
2.13(b) Niveau de jeu – joueurs	14	4.8(c) Temps supplémentaire – fusillade	24
2.14 Égalité au classement – 2 équipes ou plus	15	4.9 Durée du match	25
		4.10 Mise au jeu – règle des 15 secondes	26
		4.11 Blessure accompagnée de saignement	26
		4.12 Divisions spéciales	26
		4.13 Sécurité du gardien de but	26

SECTION 5 : PÉNALITÉS 26

5.1	Mise en échec/plaquage contre la bande/assaut	27
5.2	Six pouces (frapper avec le manche du bâton)	28
5.3	Mise en échec par derrière, mise en échec au niveau de la tête et fauchage des patins	28
5.4	Double échec	28
5.5	Retard de jeu	28
5.6	Coup de coude et coup de genou	29
5.7	Bâton élevé	29
5.8	Retenue/retenue du bâton	29
5.9	Accrochage	30
5.10	Obstruction	30
5.11(a)	Rudesse	30
5.11(b)	Rudesse – après le coup de sifflet	30
5.11(c)	Rudesse – contact avec la tête	31
5.12	Cinglage	31
5.13	Dardage	31
5.14	Faire trébucher	32
5.15	Conduite antisportive	32
5.16(a)	Bagarre	32
5.16(b)	Bagarre – hors de la patinoire	33
5.17	Expulsion du match	33
5.18	Inconduite	33
5.19	Extrême inconduite	34
5.20(a)	Grossière inconduite	34
5.20(b)	Grossière inconduite (insultes)	34
5.21(a)	Pénalité de match – mettant en cause un joueur	34
5.21(b)	Pénalité de match – mettant en cause un officiel de la ligue	35
5.22	Joueurs disqualifiés/expulsés	35

5.23 (a)	Initiative relative aux minutes de pénalité individuelles	36
5.23(b)	Initiative relative aux minutes de pénalité par équipe	36
5.24	Endroit de la mise au jeu – punitions	36
5.25	Emplacement de la mise au jeu – bâton élevé	36
5.26	Procédures Goal Haut - bâton	37

SECTION 6 :**CHAMPIONNAT NORD-AMÉRICAIN 37**

6.1	Durée des matchs	37
6.2	Liste des joueurs	37
6.3	Égalité au classement	38
6.4	Prolongation	38
6.5	ASHL championnats nationaux – Qualification	38
6.6	ASHL championnats nationaux – Alignement	38
6.7	ASHL championnats nationaux – Mur des Champions	38

EMPLACEMENTS DES**COMPLEXES DE LA LIGUE ASHL 39**

Région du pacifique	39
Région du centre	39
Région de l'est	39
Région des états-unis	39

SECTION 1 : L'ARÉNA

1.1 BIENS DE L'ARÉNA

Le coût de tout dommage causé à l'aréna sera remboursé par la ou les personne(s) responsable(s), avant qu'elle(s) puisse(nt) participer à un autre match de la ligue. La non-conformité à cette disposition entraînera automatiquement la suspension indéfinie de la Ligue et des poursuites judiciaires éventuelles. Si la ou les personnes responsable(s) des dommages ne peut/peuvent pas être identifiée(s), l'équipe sera retirée du calendrier jusqu'à ce que les coûts soient entièrement remboursés.

1.2 POLITIQUE RELATIVE À L'ALCOOL, AUX CONTENANTS ET AU TABAC

Le 1^{er} mai 2013, tous les complexes appartenant à, et gérés par, Canlan Ice Sports ont adopté une politique de tolérance ZÉRO relativement à la consommation et au transport d'alcool de même qu'à l'usage du tabac dans les zones où cela est interdit. Cela comprend notamment les halls d'entrée, les terrains de stationnement, les surfaces de jeu des arénas ainsi que les espaces avoisinants, de même que les vestiaires. Tout joueur ou toute équipe qui sera pris à consommer ou à transporter des boissons alcooliques, ou à fumer, recevra une lettre d'avertissement (1^{re} infraction) lui rappelant la politique et les attentes en cette matière. Une seconde infraction par le même joueur ou la même équipe entraînera un cautionnement remboursable de 500 \$ qui devra être versé immédiatement. Le montant sera remboursé intégralement à la fin de la saison, pourvu qu'aucune autre infraction n'ait été commise. En cas de 3^e infraction, le cautionnement de 500 \$ ne sera pas remboursé ; le joueur ou l'équipe sera suspendu indéfiniment des activités de l'ASHL et devra effectuer une demande de réintégration à une date ultérieure. Les frais d'inscription à la ligue ne seront remboursés en aucun cas.

Nous rappelons à tous les membres que consommer de l'alcool dans des lieux où cela n'est pas permis ou que fumer à l'intérieur constitue une infraction qui peut entraîner de graves conséquences en matière de responsabilité civile. Après leur match, les équipes doivent avoir quitté les vestiaires dans le délai spécifié par le complexe.

On demandera aux joueurs de se retirer volontairement de tout match de la ligue si un officiel de la ligue avait des raisons de croire qu'un joueur ou une équipe se trouve sous l'influence de l'alcool ou de drogues (que la consommation ait eu lieu avant ou durant le match). Si un joueur refusait de quitter la surface de jeu, le match serait interrompu temporairement jusqu'à ce que ce joueur se soit retiré du match. Le non-respect de cette obligation pourrait entraîner la perte du match pour l'équipe contrevenante. D'autres mesures disciplinaires pourraient être prises contre l'équipe ou le(s) joueur(s) impliqués.

1.3 USAGE ILLICITE DE DROGUES

L'usage illicite de drogues à l'intérieur des complexes sportifs de Canlan Ice Sports ou dans l'un de nos emplacements sous gestion, y compris les installations Satellite, est strictement interdit. Les équipes ou personnes qui violeront cette politique seront expulsées de la ligue. Aucun remboursement ne sera accordé.

1.4 BIENS PERSONNELS

La ligue n'est pas responsable des biens personnels perdus ou volés. Il est fortement suggéré de ne pas apporter d'articles de valeur à l'aréna. Comme aucun cadenas n'est fourni, il incombe à chaque équipe d'apporter un cadenas pour verrouiller la porte de son vestiaire avant de se rendre sur la patinoire. Certains complexes ont des serrures aux portes des vestiaires ou fournissent un cadenas en échange d'un dépôt ou de la remise des clés de voiture (vérifier auprès du directeur de ligue de votre complexe).

1.5 AVIS

Tous les représentants d'équipe doivent vérifier si leurs courriels et leurs messages vocaux ne contiendraient pas de messages relatifs aux mises à jour que la Ligue souhaite leur communiquer. Si, à titre de représentant d'équipe, vous ne faites pas régulièrement ces vérifications, nous vous recommandons vivement de désigner un représentant afin d'assurer que vous ne manquez aucun message important. Nous vous recommandons également de vérifier hebdomadairement les renseignements et le site de votre équipe afin de connaître votre position au classement et de lire les nouvelles de la Ligue. Nous invitons les représentants d'équipe à s'arrêter au bureau de la Ligue avant chaque match régulier et à faire part de tout problème au directeur de Ligue.

1.6 ACCIDENTS

Tout accident ou toute blessure doit être signalé au directeur de la ligue et à la direction de l'aréna, immédiatement après l'incident en question.

SECTION 2 : ADMINISTRATION DE LA LIGUE

2.0 DROITS DE LA DIRECTION

La direction de la Ligue se réserve le droit de suspendre ou de retirer tout joueur ou toute équipe dont le comportement ne reflète pas une image positive et sportive, conformément aux politiques de la Ligue.

La direction de la Ligue se réserve le droit de restreindre la migration des joueurs et de recomposer des équipes dans toute division en fonction de leur rendement durant les matchs ou de l'évaluation de leurs compétences

individuelles ou d'équipe (voir le règlement 2.13 portant sur les catégories reconnues d'expérience au hockey, qui est utilisé pour évaluer les équipes et les joueurs de la Ligue).

Le directeur ou un officiel de la Ligue (coordonnateur ou remplaçant) prendra une décision sans appel concernant les matchs déclarés forfait en raison d'une équipe n'ayant pas le nombre de joueurs requis. Dans ce cas, les officiels arbitrant le match doivent consulter l'officiel de la Ligue avant de rendre une décision.

Dans les situations exceptionnelles, la direction de la Ligue a le pouvoir de prendre des décisions, au mieux des intérêts de la Ligue, de l'esprit sportif et de la sécurité. On peut faire appel de ce type de décisions au siège social de l'ASHL en suivant les étapes décrites à l'article 2.15(b).

2.1 JOUEURS ADMISSIBLES

Tous les joueurs doivent écrire lisiblement leur nom en caractères d'imprimerie sur la feuille de match officielle avant le début du match et la signer. Seuls les joueurs inscrits à la ligue pourront participer. La falsification ou l'abréviation d'une signature pourra entraîner la disqualification d'un joueur ou le forfait du match pour l'équipe. Le représentant de l'équipe doit s'assurer que tous les joueurs sont admissibles à participer au match et qu'ils ont bien inscrit et signé leur nom sur la feuille de match.

Sous réserve de l'exception notée au règlement 2.7(A), les joueurs arrivant avant le début de la dernière période de jeu réglementaire ne pourront jouer qu'après avoir signé la feuille de match officielle. Les joueurs qui commencent à jouer un match sans avoir signé la feuille de match officielle pourront se voir imposer une pénalité mineure pour avoir retardé le match. Les joueurs doivent être en uniforme et prêts à jouer avant le début de la dernière période réglementaire. Les joueurs arrivant après le début de la dernière période de jeu réglementaire ne pourront pas participer au match.

S'il y avait une divergence entre le nombre de matchs joués inscrits pour un joueur dans la liste des joueurs en ligne et le nombre de matchs officiels paraissant sur les feuilles de matchs signées par le joueur, le nombre de feuilles de match officielles signées de manière appropriée déterminerait l'admissibilité du joueur. Le représentant de l'équipe (ou son remplacement désigné) sera chargé de vérifier si la liste de l'équipe en ligne est conforme aux statistiques des matchs joués pour tous ses joueurs.

Tous les joueurs de la ligue ASHL doivent être âgés de 18 ans ou plus. Tout joueur qui n'a pas l'âge légal doit fournir le consentement parental, signer une renonciation et obtenir l'approbation du directeur de la ligue avant de s'inscrire

ou de participer à un match de la ligue ASHL.

REMARQUE : L'âge de majorité dans les provinces colombie-britannique, nouveau-brunswick, nouvelle-écosse et terre-neuve est de Dix-neuf (19) ans.

2.2 INSCRIPTION DES JOUEURS ET CARTE D'IDENTITÉ AVEC PHOTO

Tous les joueurs participant à la ligue ASHL devront remplir le formulaire d'inscription en ligne, sur le site hockeyadulte.ca. Après leur inscription, tous les joueurs recevront un autocollant pour leur casque faisant état de leur admissibilité pour la saison. Il est obligatoire pour tous les joueurs d'apposer l'autocollant à l'arrière de leur casque avant le premier match de chaque saison. Cet autocollant doit être à la vue des officiels sur la glace.

2.2 Toute équipe comptant un joueur dont l'autocollant n'est pas apposé correctement et visiblement sur son casque se verra imposer par l'arbitre une punition mineure pour avoir retardé le match, et le joueur devra quitter la patinoire et pourra y revenir seulement quand son autocollant aura été apposé correctement. Si l'autocollant a été perdu, il sera possible d'en acheter un autre au bureau de la ligue au coût de dix dollars (10 \$).

De plus, tout joueur doit toujours avoir en sa possession sa carte d'identité de la ligue ASHL ou une carte d'identité avec photo émise par un gouvernement lorsqu'il est à l'intérieur du complexe et il doit la présenter sur demande au personnel de la ligue ASHL ou de Canlan. Des vérifications seront faites aléatoirement par notre personnel et si un joueur ne peut pas produire sa carte, il se verra refuser l'accès à la glace.

Des cartes d'identité avec photo émises par le gouvernement sont obligatoires pour participer à tous les matchs des séries éliminatoires.

2.3 JOUEURS SOUS CONTRAT

La ligue n'encourage pas les joueurs sous contrat à jouer dans la ligue ASHL en raison de leur engagement auprès de leur propre équipe junior ou de vétérans. La participation d'un joueur sous contrat reste à la discrétion du directeur de la ligue.

2.4(A) ADMISSIBILITÉ AUX ÉLIMINATOIRES – JOUEURS (MODIFIÉ)

Pour qu'un joueur soit admissible aux éliminatoires, il doit avoir participé à au moins 33 % des matchs réglementaires de l'équipe durant la saison. Les joueurs qui jouent le rôle de gardiens de but dans une équipe doivent participer à un total combiné minimum de 33 % des matchs réglementaires de la saison afin d'être admissibles aux éliminatoires.

EXEMPLE 1 : Un joueur joue 10 des 32 matchs de la saison régulière = 31,25% Donc, Il n'est pas admissible aux éliminatoires.

EXEMPLE 2 : Un joueur joue 10 des 30 matchs de la saison régulière = 33% Donc, il est admissible aux éliminatoires.

Pour qu'un joueur soit admissible aux éliminatoires, il doit avoir participé à au moins 33 % des matchs réglementaires de l'équipe durant la saison. Les joueurs qui jouent le rôle de gardiens de but dans une équipe doivent participer à un total combiné minimum de 33 % des matchs réglementaires de la saison afin d'être admissibles aux éliminatoires.

La seule exception à cette règle est une blessure grave. Si un joueur manque 3 matchs consécutif durant la saison régulière en raison d'une blessure grave, un certificat médical devra être obtenu, indiquant la date du signalement de la blessure. Ce certificat médical devra être remis au directeur de la ligue avant que le joueur puisse retourner sur la glace. Le directeur de la ligue soustraira ensuite les matchs non joués en raison de blessure à partir du total des matchs de l'équipe et le joueur sera jugé admissible s'il a joué au moins 33 % des matchs qui ne paraissaient pas sur le certificat médical.

Un joueur en état de suspension ne recevra pas de crédits de matchs en vue de l'admissibilité aux éliminatoires.

Une équipe trouvée coupable d'avoir eu recours à un joueur non admissible durant les éliminatoires perdra ce match par défaut. Si un joueur non admissible est découvert après le deuxième match d'une série éliminatoire de deux matchs, l'équipe fautive sera disqualifiée de façon sommaire.

Pour participer aux séries éliminatoires, un joueur doit être âgé de 18 ans ou plus en date du 31 décembre de la saison en cours. L'admissibilité d'un joueur aux éliminatoires sera limitée à une division.

2.4(B) ADMISSIBILITÉ AUX ÉLIMINATOIRES – GARDIENS DE BUT

Pour qu'un gardien soit admissible à jouer durant les éliminatoires, il ou elle doit avoir participé à un minimum de 15 % des matchs de la saison régulière comme gardien de but pour cette équipe.

2.4(C) ADMISSIBILITÉ AUX ÉLIMINATOIRES – GARDIENS DE BUT SUBSTITUTS

Si votre gardien de but principal n'était pas disponible en raison de circonstances imprévues ou d'une blessure, le bureau de l'ASHL tenterait de trouver un substitut qui est approuvé par le directeur de ligue et répond à toutes les exigences d'admissibilité de l'ASHL (articles 2.1, 2.2 et 2.13 b).

Un délai de grâce de 24 heures est préférable afin que l'on ait suffisamment de temps pour trouver le substitut approprié.

REMARQUE 1 : En cas d'urgence, une équipe peut utiliser un gardien de but provenant d'un autre complexe homologué par l'ASHL qui répond aux exigences énoncées aux articles 2.4(b), 2.4(c), 2.13(b).

REMARQUE 2 : En cas d'urgence, une équipe peut utiliser un gardien de but figurant sur la liste officielle des « Gardiens de but remplaçants », laquelle est fournie par le directeur de ligue. L'article 2.13 (b) continue cependant de s'appliquer, sans exception.

2.5 GARDIENS DE BUT REMPLAÇANTS – SAISON RÉGULIÈRE

Durant la saison régulière, les équipes peuvent faire appel à tout gardien consentant de la ligue ASHL qui est de calibre approprié. La direction de la ligue se réserve le droit d'approuver ou de refuser un gardien remplaçant durant la saison régulière.

2.6 GARDIENS DE BUT BLESSÉS

Si un gardien de but se rend au banc des joueurs en raison d'une blessure, il doit quitter la patinoire et se faire remplacer par un autre gardien et aucune période de réchauffement ne sera autorisée. Cette règle ne s'appliquera que lorsqu'un autre gardien de but est déjà en uniforme. Si ce dernier n'est pas en uniforme, le gardien blessé aura droit à dix (10) minutes d'arrêt pour récupérer. S'il faut remplacer le gardien de but blessé, une période de cinq (5) minutes additionnelles sera accordée ou l'équipe pourra continuer de jouer avec six patineurs ou encore déclarer forfait. Lors des séries éliminatoires, le temps alloué au remplacement d'un gardien de but est laissé à la discrétion du directeur de la ligue.

2.7(A) EXPULSION DU GARDIEN DE BUT

Lorsqu'un gardien de but est expulsé d'un match en raison d'une extrême inconduite, d'une punition majeure (sauf bâton élevé accidentel) ou d'une punition de match, le match est gagné par forfait s'il n'y a pas de gardien de but substitué ou si l'équipe ne peut trouver un remplaçant au gardien de but dans un délai de dix (10) minutes.

Si un gardien de but est expulsé d'un match en raison de pénalités cumulatives, il lui sera permis de terminer le match et il sera ensuite suspendu pour le prochain match.

REMARQUE: Dans cette éventualité, un gardien de but substitué pourra participer au jeu dès la fin de la deuxième période (voir le règlement 2.1).

2.7(B) DESSERVANT PÉNALITÉS GARDIENS DE BUT

Aucun joueur ne peut purger une pénalité d'inconduite pour un gardien de but. Le seul cas où un joueur serait tenu de purger une pénalité imposée à un gardien de but, c'est lorsqu'une pénalité ferait en sorte que l'équipe du gardien de but fautif serait à court d'un joueur.

2.8 CHANDAILS D'ÉQUIPE

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des chandails identiques et des numéros distincts. Les chandails sans numéros ne seront pas permis. Dans l'éventualité où les couleurs des équipes présentent une situation conflictuelle (les arbitres ou le représentant de l'équipe des visiteurs détermineront si la situation est conflictuelle), l'équipe des visiteurs portera ses chandails de rechange ou les chandails de la ligue (cache-maillots), s'ils sont disponibles.

Il est fortement recommandé à toutes les équipes de désigner un capitaine et jusqu'à deux capitaines adjoints. L'identification du capitaine (« C ») et des adjoints (« A ») doit paraître clairement sur le chandail.

2.9 FORMATION MAXIMALE

Chaque équipe peut avoir un maximum de vingt (20) joueurs en uniforme (incluant les gardiens de but) pour un match durant la saison régulière de la ligue ASHL. Le nombre de personnes sur le banc pour tout match de la ligue ASHL ne doit pas dépasser 21 joueurs (y compris les entraîneurs et les soigneurs).

Chaque équipe peut inscrire à sa formation un maximum de 30 joueurs (y compris les gardiens de but). Si une équipe choisissait d'inscrire plus de 30 joueurs, il y aurait des frais uniques de quinze dollars (15 \$) pour chaque joueur additionnel, payables au moment de l'inscription. Ces frais couvriront l'assurance supplémentaire pour les joueurs et autres coûts administratifs.

REMARQUE : Aux fins de la remise des trophées de la saison régulière et des éliminatoires, la ligue reconnaîtra quinze (15) joueurs et un (1) gardien de but par équipe.

Les joueurs suspendus ne doivent pas être sur le banc ou derrière celui-ci.

2.10(A) SIGNATURE DES FEUILLES DE MATCHS

En raison des exigences relatives à l'assurance et à l'admissibilité, les feuilles de matchs officielles doivent être signées par tous les joueurs avant chaque match. tous les joueurs doivent écrire leur nom en caractères d'imprimerie et signer chaque feuille de match. Aux fins d'assurance, toute personne derrière le banc doit signer la feuille de match officielle

2.10(B) BENCH PARTICIPATION

Tous les individus sur l'application le banc des joueurs doivent être enregistré avec la ligue.

2.11 DIVISION DES VÉTÉRANS

Pour participer dans toute division de vétérans, les joueurs doivent avoir l'âge minimum permis (par ex. 30 ans+, 40 ans+, 50 ans+, etc.) au 31 décembre de l'année de la saison en cours.

Les équipes des divisions de 40 ans et plus et de 50 ans et plus peuvent demander que la règle interdisant le lancer frappé soit appliquée. Le directeur de la ligue et chaque représentant de l'équipe des divisions auront droit à un vote à cet effet et la majorité l'emportera.

REMARQUE 1 : Au-delà des championnats de chaque complexe, tous les matchs dont les joueurs sont âgés de 40 ans et plus peuvent utiliser le lancer frappé.

REMARQUE 2 : La politique de tolérance zéro s'appliquera à toute bagarre dans les divisions 40 ans et plus, 50 ans et plus et Mixtes de la ligue ASHL. Tout joueur qui recevra une punition majeure pour s'être bagarré dans ces divisions sera suspendu pour le reste de la saison.

2.12 STRUCTURE DES DIVISIONS

Les divisions de la ligue ASHL reconnues à l'échelle nationale comprennent les divisions suivantes :

- a) Masculines, A, B1, B2, C1, C2, D1, D2, E1 et E2,
- b) Masculines de 30 ans+ A, B et D/E,
- c) Féminines de 18/19 ans+, A (compétitives), B/C (intermédiaires) et D/E (récréatives),

Toutes ces divisions sont reconnues aux fins de la participation aux championnats régionaux et nord-américains. Des divisions additionnelles (par ex. de 40 ans et plus, de 50 ans et plus et mixtes, etc.) pourront être ajoutées par l'hôte du championnat régional s'il y a lieu, puis au championnat nord-américain en fonction de la demande.

2.13(A) NIVEAU DE JEU – ÉQUIPES

La direction de la ligue ASHL se réserve le droit de déplacer une équipe dans une division différente, en fonction des critères suivants :

- a) Le niveau de jeu de l'ensemble de l'équipe ou des joueurs individuels
- b) Le registre des victoires et des défaites

- c) L'âge des joueurs
- d) Toute autre donnée statistique

Cette règle peut s'appliquer à tout moment durant la saison.

2.13(B) NIVEAU DE JEU – JOUEURS

Les joueurs de la ligue ASHL sont classés selon leur expérience du hockey, conformément aux directives pour l'inscription qui paraissent en ligne :

- A** - Ligues professionnelles, semi-professionnelles ou mineures professionnelles (LNH, AHL, Europe, ECHL, UHL, CHL, WPHL, etc.), Division I, II ou III de la NCAA, Universitaires (USport), Junior majeur (LHJMQ, OHL, WHL, USHL); Femmes (ou jeunes filles) AAA, AA
- B** Hockey sénior, Junior A, Québec Junior AAA; Femmes (ou jeunes filles) A, BB ou B, Collégial canadien (OCAA, MCAC, ACAC, etc.).
- C** Collégial canadien (OCAA, MCAC, ACAC, etc.), Junior B ou C, Québec Junior AA ou A, Rep AAA, AA ou A; École secondaire, Femmes (ou jeunes filles) C
- D** Ligue sélecte, Ligue maison
- E** Aucune expérience dans une ligue organisée, a commencé à jouer au hockey à l'âge adulte

Selon ces catégories, chaque division de la ligue ASHL (A, B, C, D et E) doit comprendre un nombre majoritaire de joueurs à ces niveaux de compétences individuelles (par exemple, un joueur « moyen » qui évolue dans une équipe de la division C sera de calibre B ou C junior, Repr. ou il aura de l'expérience au niveau B ou C senior).

REMARQUE 1 : Ceci n'exclut pas automatiquement les joueurs ayant de l'expérience au niveau Major Junior, Université ou dans une ligue maison de la division C durant la saison régulière (voir le paragraphe suivant).

REMARQUE 2 : Dans les cas où les complexes d'ASHL utilise des subdivisions (ex. C2 Pool B), le directeur de la ligue peut mettre des restrictions sur l'éligibilité et le déplacement d'un joueur parmi les divisions.

L'admissibilité d'un joueur aux éliminatoires sera limitée à une division de la ligue ashl ou à une catégorie inférieure au niveau d'expérience du joueur

Les joueurs de niveau A pourront participer aux éliminatoires de la division B

Les joueurs de niveau B pourront participer aux éliminatoires de la division C

Les joueurs de niveau C pourront participer aux éliminatoires de la division D.

Les joueurs de niveau D pourront participer aux éliminatoires de la division E

(par ex. : un joueur de niveau C ne pourra pas participer aux éliminatoires de la

division E).

Pour ce qui est des joueurs qui patinent avec plus d'une équipe, on utilisera la plus haute division à laquelle ils participent pour déterminer l'admissibilité aux éliminatoires (par exemple, un joueur qui fait partie d'une équipe B et d'une équipe D sera limité à la liste de joueurs de l'équipe B durant les éliminatoires, pourvu que les conditions de l'article 2.4 [a] soient remplies). Dans les complexes où il y a des subdivisions de l'ASHL (par exemple un pool C2-B), l'admissibilité du joueur aux éliminatoires sera limitée à quatre (4) divisions, vers le haut ou vers le bas ; cela signifie que si un complexe a un pool C2-A, B, C et D, cela compterait pour quatre divisions aux fins d'admissibilité. Par conséquent, si un joueur joue dans le pool C2-A, la limite supérieure sera le pool C1-A, et l'inférieure le pool D1-A.

2.14 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT – 2 ÉQUIPES OU PLUS (MODIFIÉ)

Dans l'éventualité d'une égalité au classement à la fin de la saison régulière ou après un tournoi à la ronde durant les éliminatoires, il faudra suivre les étapes suivantes (A à F) pour briser l'égalité :

- a) Les points de match parmi les équipes éligibles.
- b) Au total, le plus grand nombre de victoires
- c) Le meilleur différentiel (total des buts pour, moins le total des buts contre.)
- d) Le moins de buts alloués
- e) Le moins de minutes de pénalités (moyenne par match)
- f) Tirage à Pile ou Face.

Le classement à la fin de la saison régulière et pour les éliminatoires est déterminé par le pourcentage de victoire en comparaison avec les équipes de la même division (WinPCT).

REMARQUE 1 : S'il y a encore des équipes à égalité après une étape (aucune équipe individuelle n'étant qualifiée), seules les équipes à égalité à cette étape passeront à la suivante.

REMARQUE 2 : L'écart entre les buts ne doit pas dépasser +7 dans un match éliminatoire.

REMARQUE 3 : Aucune équipe avancera s'ils ont déclaré forfait pour un match de séries éliminatoires. Dans le cas d'une division de 3 équipes; si équipe 1 gagne contre équipe 2, et équipe 2 gagne contre équipe 3, mais qu'équipe 3 déclare forfait pour le match contre équipe 1, le match ne comptera pas dans les séries. Le gagnant de division sera déterminé avec les points des matchs parmi les équipes éligibles. (Étape 1 dans le processus 'tie-breaking') Ceci résultera avec équipe 1 qui avance vue qu'ils ont gagné leur match contre équipe 2.

REMARQUE 4 : Si plus de deux équipes sont à égalité, l'étape A (meilleur dossier dans les matchs en face à face parmi les équipes à égalité) ne s'applique pas. Cette remarque s'applique seulement à la formule d'éliminatoires de l'ASHL (championnats au complexe, au niveau régional ou nord-américain).

2.15(A) SUSPENSIONS

Toutes les infractions signalées avant, pendant et après un match réglementaire feront l'objet d'un examen par les officiels de la ligue. La direction de la ligue ASHL pourra imposer une suspension conformément aux normes minimales et, à sa discrétion, elle pourra augmenter ou réduire la suspension en raison de circonstances atténuantes.

Un joueur ayant reçu une suspension sera exclu de toutes les équipes jusqu'à la fin de sa suspension (c.-à-d. jusqu'à la date de son retour). Par exemple, un joueur joue dans les équipes « A » et « B ». Il est suspendu pour trois matchs pour s'être bagarré durant un match de l'équipe « A ». Il doit manquer trois des matchs de l'équipe « A » avant d'être admissible à jouer dans l'équipe « A » ou « B ». Donc, si l'équipe « B » a deux matchs prévus durant cette période, le joueur manquera un total de cinq matchs pour l'infraction d'origine.

Tout joueur qui, en toute connaissance de cause, participe à un match de la ligue pendant qu'il est suspendu (par ex. en portant un autre chandail ou en signant le nom d'un autre joueur) verra sa période de suspension doublée automatiquement (au minimum). Un représentant d'équipe qui, en toute connaissance de cause, permet à un joueur suspendu ou non admissible de participer à un match de la ligue fera lui aussi l'objet de mesures disciplinaires. La règle de tolérance zéro s'appliquera à tout joueur qui participera à un match pendant une suspension.

Les joueurs suspendus n'auront pas le droit d'être au banc (ou près du banc) pendant les matchs.

INFRACTION	SUSPENSION MINIMALE RECOMMANDÉE PAR LA LIGUE ASHL
Expulsion du match	Reste du match
Extrême inconduite	Reste du match et évaluation du directeur de ligue
Extrême inconduite (10 dernières minutes de la période réglementaire)	1 match et évaluation du directeur de ligue

Majeure (première infraction)	1 match et évaluation du directeur de ligue
Majeure (deuxième infraction)	2 matchs et évaluation du directeur de ligue
Majeure (troisième infraction)	3 matchs et évaluation du directeur de ligue
Bagarre (première infraction)	3 à 5 matchs (selon la gravité, l'instigateur, l'agresseur, le rapport de l'arbitre, etc.)
Bagarre (deuxième infraction)	Reste de la saison
Grossière inconduite	Suspension indéfinie automatique en attente de l'évaluation du directeur de la ligue
Pénalité de match	Suspension indéfinie automatique en attente de l'évaluation du directeur de la ligue

2.15(B) SUSPENSIONS – APPEL

Un représentant de l'équipe peut, au nom d'un joueur, faire appel d'une suspension de trois (3) matchs ou plus en soumettant une demande écrite au directeur de la ligue et en versant des frais de deux cents dollars (200 \$). La demande d'appel doit être soumise au directeur de la ligue dans les sept (7) jours suivant l'avis de suspension; l'audition de l'appel sera entreprise seulement quand les frais auront été reçus. L'appel d'une suspension ne peut être entrepris que par un représentant de l'équipe. La lettre doit décrire le fondement de l'appel (par exemple, l'historique des pénalités du joueur, la comparaison avec une suspension pour un cas similaire, etc.) et désigner un organisme de bienfaisance enregistré.

Sur réception d'une lettre d'appel et une révision de frais, le directeur de la ligue fournira les détails de l'appel et comment la décision sera prise au responsable de l'équipe. Tous appels en fin de saison sera automatiquement dirigé au bureau chef de l'ASHL pour une révision formelle. L'information suivante peut être considéré pertinente pour les révisions :

- L'historique des suspensions de joueur et des pénalités propre à l'ASHL
- Les rapports de match des officiels
- Le rapport du responsable de la formation des équipes et le rapport de la direction de la ligue du complexe
- Le rapport du chronométrateur (seulement dans les circonstances extrêmes)

REMARQUE 1 : L'analyse vidéo ne sera PAS prise en considération étant donné que les caméras sont utilisées pour des raisons de sécurité et non PAS pour visionner des reprises. Si la durée de la suspension est réduite d'un (1) match ou plus, les frais de révision seront remboursés lorsque le verdict sera rendu. Si la suspension est maintenue, l'argent sera versé à l'organisme de bienfaisance enregistré choisi par le joueur interjetant appel et désigné dans la lettre d'appel originale.

REMARQUE 2 : Tout joueur de la ligue ASHL et de la ligue Satellite ASHL qui fait l'objet d'une suspension permanente ou se voit interdire l'accès au complexe devra suivre la procédure énoncée à l'article 2.15(b). L'appel doit être reçu dans les trente (30) jours qui suivent l'avis de suspension. Il n'y a aucune possibilité de réintégration dans le cas d'un joueur qui se voit interdire l'accès au complexe.

2.16 QUALIFICATION DES ARBITRES

Chaque arbitre doit participer au stage de formation annuel des officiels de l'ASHL afin d'obtenir une nouvelle accréditation. Pour ce faire, il faut notamment répondre à toutes les exigences du code de conduite des officiels de l'ASHL et réussir l'examen écrit.

2.17 CONTESTATION D'UN MATCH — ÉLIMINATOIRES

Toute contestation d'un match durant les éliminatoires doit être faite dans un délai de 24 heures suivant la fin du match. Il incombera au représentant de l'équipe d'informer le directeur de la ligue à propos d'une contestation dans le délai prévu. Le représentant de l'équipe doit ensuite déposer une soumission écrite auprès du directeur de la ligue et verser des frais de révision de deux cents dollars (200 \$). La lettre et les frais doivent être présentés avant que le directeur de la ligue n'examine la contestation.

Tout communication écrite doit résumer la base de la protestation. Une punition manquée, un hors-jeu, un dégagement refusé ou un but refusé ne sont pas acceptés comme base de protestation.

Le directeur de la ligue convoquera une audition avec le représentant de l'équipe, un autre officiel de la ligue (si le directeur de la ligue juge que sa participation est nécessaire), une personne neutre, et au moins un des officiels arbitrant la rencontre. La présence du représentant de l'équipe adverse est facultative. Si la décision est annulée, les frais de 200 \$ seront remboursés, cependant si la décision est maintenue, les frais de 200 \$ seront versés à l'organisme de charité choisi par l'équipe contestante.

REMARQUE : les réclamations ne sont pas permises durant la saison, seulement durant les éliminatoires.

2.18 TABLEAU DES SÉRIES

Les éliminatoires des divisions suivront le format officiel de la ligue ASHL. Le tableau des séries sera affiché en ligne (ou distribué aux représentants des équipes) au moins un (1) mois avant le premier match des séries.

REMARQUE : Le directeur de la ligue ASHL peut modifier le format standard en raison de circonstances exceptionnelles.

SECTION 3 : ÉQUIPEMENT PROTECTEUR

3.1 L'ÉQUIPEMENT PROTECTEUR

Sauf disposition contraire dans ces règlements, il faut porter l'équipement protecteur conformément à la conception d'origine du fabricant et d'une façon propre à assurer la sécurité du joueur. Si après un avertissement d'un officiel, un joueur refusait de corriger la situation ou s'il continuait de porter l'équipement d'une façon qui ne respecte pas la conception d'origine, une punition d'inconduite serait imposée à ce joueur contrevenant.

3.2 CASQUE PROTECTEUR

Le port du casque est obligatoire pour tous les joueurs et arbitres. Tous les casques doivent être conformes à la CSA (aucun casque Gretzky ou JOFA) et attachés par une jugulaire. Tout joueur dont la jugulaire du casque ne serait pas attachée correctement recevra une punition mineure. Ce règlement sera appliqué par tous les arbitres et les officiels de la ligue durant toutes les rencontres et tous les échauffements. Les protège-oreilles ne sont pas obligatoires.

3.3 PROTECTEUR FACIAL

Le 1^{er} septembre 2013, l'ASHL a établi une politique qui rend obligatoire le port d'un protecteur facial pour tous les joueurs. Tout joueur qui ne porterait pas au moins une demi-visière ou une grille sera contraint de quitter la patinoire sur-le-champ et ne pourra y revenir avant qu'il ne porte la protection faciale appropriée. La visière ou la grille doit être fixée solidement au casque, conformément aux recommandations de la CSA : toutes les sangles doivent être attachées selon les directives du fabricant. Si la visière ou la grille d'un joueur se déplaçait au cours d'un match, l'officiel arrêterait immédiatement le jeu; avant de pouvoir revenir au jeu, le joueur devrait retourner au banc et remettre en place son protecteur facial.

REMARQUE : Tous les arbitres de la ligue ASHL devront porter une demi-visière.

3.4 PROTÈGE-COU

Le port d'un protège-cou est recommandé pour tous les joueurs de toutes les divisions. On recommande fortement aux gardiens de but de porter un protège-cou approuvé par la CSA pendant tous les matchs de la ligue ASHL.

3.5 PATINS DES GARDIENS DE BUT

Aucun officiel ou aucun joueur, autre qu'un gardien de but, ne pourra porter des patins de gardiens de but.

3.6 PROTÈGE-DENTS

On recommande fortement à tous les joueurs de toutes les divisions de porter un protège-dents (voir le règlement 3.3 pour toute explication concernant l'assurance des soins dentaires).

3.7 ÉQUIPEMENT DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but doit porter l'équipement protecteur conçu spécialement pour les gardiens de but du hockey sur glace. L'équipement complet comprend ces articles approuvés : masque, jambières, plastron et gants conçus pour les gardiens de but.

SECTION 4 : RÈGLES DU JEU

4.1 DÉGAGEMENT REFUSÉ

Un dégagement refusé a lieu à l'instant où la rondelle franchit la ligne des buts de l'équipe non fautive. Tout dégagement refusé peut être signalé par l'une ou l'autre équipe dont la force numérique est égale ou supérieure, qui lance, frappe ou fait dévier la rondelle dans la zone défensive à partir de derrière la ligne rouge centrale. Si le gardien quitte l'enclave des buts avec l'intention de jouer la rondelle et, ce faisant, influe sur le déroulement du jeu, tout dégagement refusé potentiel sera annulé.

4.2 PASSES HORS-JEU

On ne tiendra pas compte de la ligne rouge centrale aux fins des passes hors-jeu.

4.3 MESURE DES BÂTONS ET DES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT

La mesure des bâtons et des pièces d'équipement ne sera pas autorisée. Toutefois, si un officiel juge qu'un bâton ou une pièce d'équipement peut être un risque à la sécurité des joueurs, il demandera au joueur de changer cette pièce d'équipement.

4.4 MATCHS PERDU PAR DÉFAUT OU PAR FORFAIT

Un match sera déclaré forfait si les conditions suivantes sont présentes :

- a) Si l'une ou l'autre équipe n'a pas un minimum de cinq (5) joueurs et un (1) gardien de but sur la glace au commencement de la deuxième période
- b) Si, pour quelque raison que ce soit, un joueur qui est expulsé d'un match ne

quitte pas la patinoire en temps opportun (à la discrétion de l'arbitre ou d'un officiel hors glace), il incombe à l'équipe de voir à ce que le joueur expulsé quitte la patinoire rapidement et retourne à son vestiaire (voir le règlement 5.22).

- c) Si un gardien de but est expulsé d'un match et qu'il n'est pas remplacé dans les dix (10) minutes permises (voir le règlement 2.7).
- d) Si une équipe décide de ne pas poursuivre le match après une blessure subie par son gardien de but (voir le règlement 2.6).
- e) Si une équipe ne peut réunir le nombre minimum de joueurs à tout moment durant le match par suite de l'expulsion de joueurs.
- f) Si une équipe refuse de poursuivre le match pour quelque raison que ce soit, sauf pour des raisons de sécurité convenues par l'arbitre et l'officiel de la ligue.
- g) Si une équipe ne peut s'acquitter des frais exigés par la ligue.
- h) Si une équipe (ou les deux équipes) ne peuvent pas remplacer les joueurs qui ont écopé d'une punition coïncidente durant la première période, l'arbitre (ou les arbitres) pourront permettre la poursuite du jeu selon un format de 4 contre 4. Le match ne pourra en aucun cas se poursuivre selon un format de 3 contre 3 si les équipes sont incapables de former une équipe complète.

Si une équipe sait que son gardien sera absent à un match, elle peut demander à la ligue de l'aider à trouver un remplaçant.

Les responsables d'équipes sont encouragés d'avoir un deuxième gardien de but ou un en réserve en utilisant l'outil « Hockey Finder » en ligne au **ashl.ca**. L'équipe qui n'ont pas déclaré forfait peuvent utiliser le temps de glace pour une partie amicale ou une pratique. Aussitôt qu'un officiel de la ligue annonce le forfait, les arbitres et chronométrateurs ne resteront pas sur la glace. Le match sera marqué comme au victoire de 1-0 à l'équipe non-responsable. La partie ne sera pas ré-céduler.

L'équipe qui gagne un match par suite du forfait de son adversaire aura droit au temps de glace imparti pour une séance de jeu dirigé ou d'entraînement. Les arbitres et chronométrateurs quitteront la patinoire une fois qu'un match a été déclaré forfait. Le résultat du match sera une victoire de 5 à 0 pour l'équipe non fautive et le match ne sera pas repris à une date ultérieure.

On imposera des sanctions à toute équipe qui n'aviseras pas la direction de la ligue qu'elle est dans l'impossibilité de faire jouer une équipe. La direction de la ligue rappellera la politique en vigueur au complexe pendant la réunion des représentants des équipes au début de chaque saison.

Dans le cas où les deux équipes déclarent mutuellement forfait, le match sera annulé, les deux équipes subiront une perte et il n'y aura aucune compensation. Les matchs forfaits ne pourront pas être joués de nouveau.

4.5 PROCÉDURE DE DÉBUT DE MATCH

La procédure suivante s'appliquera pour le début du jeu de tous les matchs de la ligue ASHL :

À l'heure prévue pour le début du temps de glace, ou dès que les portes se ferment et que la resurfaceuse quitte la patinoire (le dernier des deux prévalant), la période d'échauffement commencera. Une sonnerie ou un coup de sifflet de l'arbitre avertira les joueurs qu'il reste une minute au temps d'échauffement. Les équipes doivent alors envoyer leur formation sur la glace et se préparer à la mise au jeu. Le chronomètre continuera et ne s'arrêtera qu'à un arrêt de jeu.

REMARQUE : Le chronomètre s'arrêtera s'il n'y a pas d'arbitre au centre de la glace pour commencer le match à l'heure qui avait été annoncée pour le début de la première période.

Dans l'éventualité où l'une des deux équipes ou les deux ne peuvent pas réunir un minimum de six joueurs à la fin de la période d'échauffement, ou si elles ne sont pas prêtes pour la mise en jeu, la procédure suivante s'appliquera :

- a) L'horloge continuera à chronométrer le temps de match.
- b) Après 6 minutes, l'équipe fautive recevra une pénalité mineure de 2 minutes pour retardement de match.
- c) Après 8 minutes, l'équipe fautive recevra une autre pénalité mineure de 2 minutes pour retardement de match
- d) Après 10 minutes, le match sera déclaré forfait (voir le règlement 4.4).

Si l'équipe fautive réussit à réunir le nombre minimum de joueurs requis durant ce processus, le match débutera immédiatement. Le chronomètre ne s'arrêtera qu'au prochain arrêt de jeu et le temps de match ne sera pas ajouté au chronomètre. Si les deux équipes sont incapables de réunir le Nombre minimum de joueurs requis durant ce processus, les pénalités mineures prévues à b) et à c) ne s'appliqueront pas.

REMARQUE : Si, durant ce processus, l'une des équipes est prête, les pénalités contre l'autre équipe seront prises à partir de ce moment et ainsi de suite. Par exemple, si une équipe réunit suffisamment de joueurs après 7 minutes, l'autre équipe recevra une pénalité de retardement de jeu lorsque l'horloge indiquera 8 minutes, mais comme la marque de 6 minutes est déjà passée, cette pénalité ne sera pas appliquée.

4.6 TEMPS D'ARRÊT

Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de trente (30) secondes par match. Les deux équipes ne peuvent prendre de temps d'arrêt durant la même pause de jeu. Aucun temps d'arrêt ne sera accordé durant la prolongation ou le temps chronométré, ou avant le début de la première période.

Une équipe peut utiliser son temps d'arrêt durant la prolongation d'un match des éliminatoires (à condition qu'il n'ait pas été utilisé durant le temps réglementaire).

REMARQUE : Une équipe peut utiliser son temps d'arrêt durant la prolongation d'un match des éliminatoires (à condition qu'il n'ait pas été utilisé durant le temps réglementaire).

4.7 ENCLAVE

Les joueurs à l'offensive ne sont pas autorisés à entrer dans l'enclave du gardien de but avant la rondelle, peu importe les circonstances. Si le(s) patin(s) d'un joueur pénètre(nt) intentionnellement dans l'enclave, peu importe la manière, l'arbitre arrêtera le jeu et ordonnera une mise au jeu en zone neutre. Si toutefois, selon l'arbitre, l'équipe à la défensive est en possession de la rondelle et peut manifestement dégager la zone, l'arbitre pourra laisser le jeu se poursuivre.

4.8(A) PROLONGATION – SAISON RÉGULIÈRE

Le format pour le jeu en prolongation sera trois contre trois, à but unique, durant une période de cinq (5) minutes. À la fin du temps réglementaire, cinq minutes et trente secondes (5:30) paraîtront au chronomètre et le temps sera fixé par le chronométrateur (pourtant qu'il n'y ait pas de pénalité non écoulée en cours, dans un tel cas le chronomètre sera fixé à cinq minutes (5:00) et ne repartira que lorsque l'arbitre mettra la rondelle en jeu). La dernière minute de jeu sera chronométrée.

Au compte de cinq minutes (5:00), ou lorsque deux adversaires sont prêts à la mise au jeu au centre de la patinoire (le premier des deux prévalant), l'arbitre mettra la rondelle en jeu. Toute équipe qui tentera de retarder le début de la prolongation pourra recevoir une pénalité mineure pour avoir retardé le jeu. Si à la fin des cinq minutes, le jeu est encore à égalité, le résultat du match sera inscrit comme un match nul au classement.

Les équipes devront faire les changements de joueurs pendant le jeu et non durant un arrêt de jeu. L'arbitre pourra décerner une pénalité mineure pour retard de jeu à toute équipe qui tente d'effectuer un changement de joueurs pendant un arrêt du jeu. La règle de mise au jeu en quinze secondes sera appliquée.

Si une pénalité est infligée durant une période de prolongation (ou s'il y a une

pénalité en cours non écoulée à la fin de la troisième période), l'équipe non fautive jouera avec quatre joueurs et un gardien de but, et l'équipe fautive jouera avec trois joueurs et un gardien de but. Lorsque la pénalité de l'équipe fautive prend fin, le joueur pénalisé pourra reprendre le jeu. Au premier arrêt du jeu suivant la fin de la pénalité, les équipes reprendront la formation de trois joueurs et un gardien de but.

Toutes les périodes en prolongation dans la ligue ASHL seront décidées par un but unique. L'équipe perdante en prolongation recevra un (1) point pour avoir égalisé le match durant la période de jeu réglementaire. Les éliminatoires de la saison régulière pourront être annulées en raison de contraintes de calendrier (la direction de la ligue en informera les équipes).

4.8(B) PROLONGATION – SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Le format pour la prolongation durant les éliminatoires sera trois contre trois, à but unique, durant une période de cinq (5) minutes chronométrées. Le changement de joueurs sera permis durant les arrêts de jeu.

Tous les matchs des séries éliminatoires à la ronde qui sont à égalité après le temps réglementaire seront décidés à 3 contre 3 durant une période supplémentaire à but unique de cinq (5) minutes chronométrées. Si aucune équipe n'a marqué durant cette prolongation, on s'en remettra à la fusillade pour déterminer le vainqueur (voir le règlement 4.8c). L'équipe gagnante récoltera deux points, et l'équipe perdante un point.

Tout joueur qui a été expulsé du deuxième match d'une série éliminatoire de deux matchs ne pourra pas revenir au jeu durant la période de prolongation, peu importe les circonstances.

Afin de maintenir le rapport de forces sur la patinoire, toute pénalité non écoulée durant le deuxième match d'une série éliminatoire de deux matchs ne pourra PAS être reportée à la période supplémentaire décisive. La pénalité du ou des joueurs pénalisé(s) sera supprimée du tableau de pointage et les deux équipes seront au complet pour commencer la prolongation. Si le joueur à qui l'on a imposé une pénalité purge sa punition, il n'est pas admissible au jeu et doit demeurer au banc des punitions jusqu'à l'expiration de sa pénalité. Si c'est un remplaçant qui purgeait la pénalité susmentionnée, il sera admissible au jeu dès le début de la prolongation. Cette règle ne s'applique qu'au deuxième match d'une série éliminatoire de deux matchs.

4.8(C) TEMPS SUPPLÉMENTAIRE – FUSILLADE

Si la rencontre est à égalité après la période de prolongation durant un match des séries éliminatoires (sauf durant la saison de hockey régulière), il y aura une fusillade afin de déterminer le gagnant. La procédure sera comme suit :

- a) Les gardiens ne changent pas d'extrémités de la patinoire.
- b) Il y aura trois tireurs par équipe.
- c) Tout joueur dont la pénalité n'est pas expirée à la fin de la période de prolongation ne pourra pas participer à la fusillade.
- d) L'équipe hôte décide laquelle des deux équipes effectuera le premier tir.
- e) Après qu'un joueur a effectué son lancer, il passera de l'autre côté de la patinoire, en face du banc des joueurs.
- f) Les arbitres observent le même règlement que celui pour les tirs de pénalité, dicté par l'Association canadienne de hockey.
- g) Si un joueur purge une punition pour un coéquipier et n'a pas commis l'infraction, l'article 4.8(c) ne s'applique pas.

Si la rencontre est encore à égalité après les lancers des trois premiers tireurs, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait un but (après qu'une équipe aura compté, l'autre équipe n'a plus aucun tir). Tous les joueurs doivent tirer une fois avant qu'un joueur puisse effectuer un deuxième tir. Le facteur décisif sera le plus petit nombre de joueurs au banc avant qu'un joueur puisse prendre un deuxième tir.

4.9 DURÉE DU MATCH

Dans l'éventualité où un match est retardé en raison d'une circonstance du jeu, l'horloge sera reculée à trois (3) minutes (temps chronométré) lorsqu'il ne restera que cinq (5) minutes du délai alloué au match.

Dans l'éventualité où l'allure d'un match menace la sécurité des joueurs, l'arbitre et un officiel de la ligue (directeur, coordonnateur ou remplaçant) peuvent décider conjointement, et à leur discrétion, de laisser tourner le chronomètre du match ou de mettre fin au match à tout moment. Dans cette éventualité, un rapport détaillé doit être acheminé au bureau de la ligue.

REMARQUE : L'horloge reviendra au temps chronométré si la différence des buts est réduite à quatre buts.

Tout match dans lequel il y a cinq (5) buts de différence entre les équipes pourra revenir au jeu en temps chronométré avec l'approbation du représentant de l'équipe ou de l'équipe perdante (par exemple, si une équipe tire de l'arrière par cinq buts ou plus dans la deuxième période, le représentant d'équipe peut à tout moment durant le match choisir de jouer en temps chronométré).

Dans l'éventualité où l'allure d'un match menace la sécurité des joueurs, l'arbitre ou un officiel de la ligue (directeur, coordonnateur ou remplaçant) peut, à sa discrétion, mettre fin au match à tout moment. Un rapport détaillé doit ensuite être acheminé au bureau de la ligue.

4.10 MISE AU JEU – RÈGLE DES 15 SECONDES

Après tous les arrêts de jeu, la règle des 15 secondes sera applicable. L'arbitre utilisera la procédure suivante : 10 secondes après l'arrêt du jeu, l'arbitre siffle pour indiquer que la rondelle sera remise en jeu dans 5 secondes. Les équipes doivent alors se placer au point de mise en jeu pour poursuivre le match.

4.11 BLESSURE ACCOMPAGNÉE DE SAIGNEMENT

Si un joueur est blessé durant un match et qu'il saigne, il doit quitter la patinoire afin de nettoyer et de panser sa blessure avant de pouvoir reprendre le jeu.

4.12 DIVISIONS SPÉCIALES

Pour vous renseigner sur les autres règlements s'appliquant aux matchs mixtes et aux matchs 3 contre 3 de la ligue ASHL, veuillez contacter le directeur de la ligue de votre complexe. Une liste complète des règlements pour ces divisions sera étudiée durant les rencontres de pré-saison des représentants d'équipes.

4.13 SÉCURITÉ DU GARDIEN DE BUT

Si, lors d'un tir, le masque ou le casque du gardien de but était heurté, l'officiel doit aussitôt arrêter le jeu. La mise au jeu subséquente aura lieu au point de mise au jeu en zone d'extrémité situé le plus près de l'origine du tir.

REMARQUE : Si un tir heurtait le masque ou le casque du gardien de but et déviait vers le filet (directement ou indirectement) avant que l'arbitre n'ait arrêté le jeu, le but devrait être accordé.

À la discrétion de l'arbitre, tout contact physique fait par un attaquant sur le gardien de but adverse dans son enclave entraînera une punition mineure ou une punition majeure et une punition d'extrême inconduite pour obstruction. Si l'attaquant était guidé vers le gardien de but par un joueur à la défensive, les deux joueurs pourraient se voir imposer des punitions. Si c'est le gardien de but qui a provoqué le contact afin d'entraîner une punition chez l'adversaire, l'officiel lui imposera une punition en conséquence.

SECTION 5 : PÉNALITÉS

Dans la ligue ASHL, les infractions suivantes comptent pour des pénalités mineures doubles (c.-à-d. de quatre minutes).

- Mise en échec/Plaquage contre la bande/Assaut
- Six pouces (frapper du bout du manche du bâton)
- Double échec
- Bâton élevé

- Cinglage
- Dardage
- Contact volontaire avec la tête

Dans l'éventualité où l'équipe non fautive qui a un avantage numérique marque un but durant les deux premières minutes de l'une des pénalités ci-dessus, le temps restant à la pénalité sera réduit à 2 minutes au chronomètre (2:00). Si l'on attribue un tir de pénalité à l'équipe non fautive en raison d'une infraction aux règlements autre que celle entraînant une pénalité majeure ou de match, l'équipe fautive ou le joueur fautif n'aurait pas à purger de pénalité, indépendamment du fait qu'un but soit marqué ou non lors du tir de pénalité.

5.1 MISE EN ÉCHEC/PLAQUAGE CONTRE LA BANDE/ASSAUT

Une punition mineure double ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure ainsi qu'une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui met en échec, plaque contre la bande ou assaille un adversaire ou tente de le faire.

S'il y a blessure, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées, selon l'intention du joueur fautif. Si l'infraction est considérée comme étant accidentelle, une pénalité majeure et une pénalité d'expulsion de match seront imposées. Toute décision relative à une collision ou à une mise en échec accidentelle restera strictement à la discrétion de l'arbitre, en fonction de la définition de mise en échec adoptée par Hockey Canada/USA Hockey.

Une pénalité de match sera imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire en le mettant en échec, en le plaquant contre la bande ou en l'assillant. La mise en échec ou le plaquage contre la bande intentionnel ne sera pas permis en aucun temps sur la glace.

Les pénalités imposées pour mise en échec, plaquage contre la bande ou assaut seront cumulatives : toute équipe ayant reçu trois (3) pénalités pour mise en échec, plaquage contre la bande ou assaut durant un même match purgera la troisième et toute autre pénalité subséquente comme s'il s'agissait de pénalités majeures de 5 minutes.

Tout joueur qui reçoit une deuxième pénalité majeure pour mise en échec, plaquage contre la bande ou assaut en une saison sera suspendu pour deux matchs et il devra rencontrer les directeurs de la ligue avant de pouvoir retourner au jeu.

Coups à la tête : si l'arbitre juge que la « mise en échec » comportait un « coup à la tête », il a le droit d'imposer une « punition majeure » ou une « punition de match ».

5.2 SIX POUCES (FRAPPER AVEC LE MANCHE DU BÂTON)

Une pénalité mineure double ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur ayant asséné ou tenté d'asséner un « six pouces » à un adversaire.

S'il y a blessure, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées, selon l'intention du joueur fautif. Si l'infraction est considérée comme étant accidentelle, une pénalité majeure et une pénalité d'expulsion du match seront imposées.

Une pénalité de match sera imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire en le frappant avec le manche du bâton (six pouces).

5.3 MISE EN ÉCHEC PAR DERRIÈRE, MISE EN ÉCHEC AU NIVEAU DE LA TÊTE ET FAUCHAGE DES PATINS

Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité de match seront imposées à tout joueur qui fait une mise en échec par derrière ou, qui fauche les patins d'un adversaire. Tout joueur qui continue de commettre ces types d'infraction sera expulsé de la ligue ASHL.

5.4 DOUBLE ÉCHEC

Une pénalité mineure double ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur ayant commis un double échec à l'endroit d'un adversaire.

Tout joueur qui frappe un adversaire plus haut que la hauteur normale des épaules au moyen d'un double échec recevra une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite, peu importe qu'il y ait ou non blessure.

Une pénalité de match pourra également être imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un joueur au moyen d'un double échec.

5.5 RETARD DE JEU

Sauf disposition contraire dans ces règlements, une pénalité mineure doit être imposée à une équipe qui, selon l'arbitre, retarde intentionnellement le jeu de quelque manière que ce soit.

Tout joueur qui commence à jouer un match sans avoir signé la feuille des joueurs pourra se voir imposer une pénalité mineure de deux minutes pour avoir retardé le jeu.

Toute équipe dont un joueur n'aura pas apposé l'autocollant à un endroit visible

sur son casque qui atteste de son admissibilité pour la saison sera imposée une pénalité de deux minutes pour avoir retardé le jeu (voir le règlement 2.2).

5.6 COUP DE COUDE ET COUP DE GENOU

Une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui commet une infraction contre un adversaire de quelque manière que ce soit avec son coude ou son genou.

S'il y a blessure, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées, selon l'intention du joueur fautif. Si l'infraction est considérée comme étant accidentelle, une pénalité majeure et une pénalité d'expulsion de match seront imposées.

Une pénalité de match sera imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire en lui donnant un coup de coude ou de genou.

5.7 BÂTON ÉLEVÉ

Dépendamment de l'évaluation de la circonstance par l'arbitre, une double mineure, punition majeure, un inconduite de match ou punition de match sera attribué à un joueur qui rentre en contact avec son bâton, plus haut que la hauteur normale des épaules de son adversaire.

Sauf disposition contraire dans ces règlements, un arbitre imposera une pénalité mineure double, une pénalité majeure ou une pénalité de match à tout joueur qui touche un adversaire au-dessus de la hauteur normale des épaules avec son bâton.

Une pénalité de match sera imposée à tout joueur qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire avec un bâton élevé.

Il incombe à tous les joueurs de veiller à l'utilisation sécuritaire et au contrôle de leur bâton en tout temps durant le match.

5.8 RETENUE/RETENUE DU BÂTON

Une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui retient un adversaire ou le bâton d'un adversaire avec ses mains, son bâton ou de toute autre manière.

5.9 ACCROCHAGE

Une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui gêne ou tente de gêner l'avance d'un adversaire en l'accrochant avec son bâton ou avec le bout de son bâton.

5.10 OBSTRUCTION

Une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui :

- a) Obstrue un adversaire ou gêne l'avance d'un adversaire qui n'est pas en possession de la rondelle, ou
- b) Intentionnellement fait tomber le bâton des mains d'un adversaire, ou
- c) Empêche un adversaire qui a échappé ou perdu son bâton d'en reprendre possession.

5.11(A) RUDESSE

Une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui est coupable de rudesse.

Si une blessure résulte de cette infraction, le joueur fautif recevra une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite.

Une pénalité de match sera imposée à tout jeu qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire en faisant preuve de rudesse.

Le directeur de la ligue examinera le dossier de tout joueur ayant cumulé des pénalités pour rudesse, et ce dernier sera passible d'une suspension.

5.11(B) RUDESSE – APRÈS LE COUP DE SIFFLET

Tout joueur qui en premier fait preuve de rudesse après le coup de sifflet sera pénalisé. S'il y a contre-attaque, le premier joueur qui a amorcé le jeu brutal non nécessaire après le coup de sifflet sera imposé une pénalité de quatre minutes (deux pour rudesse et deux pour conduite antisportive) alors que le contre-attaquant recevra une pénalité mineure ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure ou une pénalité d'extrême inconduite.

Si une blessure résulte de cette infraction, le joueur fautif recevra une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite.

Une pénalité de match sera imposée à tout jeu qui blesse intentionnellement ou tente de blesser un adversaire en faisant preuve de rudesse après le coup de sifflet.

5.11(C) RUDESSE – CONTACT AVEC LA TÊTE (MODIFIÉ)

À moins de s'être vu imposer une pénalité majeure ou de match, un joueur qui entre en contact volontairement avec la tête d'un adversaire doit faire l'objet d'une punition mineure double, en plus de toute punition que pourrait lui imposer un officiel. La pénalité d'inconduite pour rudesse (contact avec la tête) ne comptera pas comme une infraction pour ce qui est de la règle d'expulsion d'un match (5.17) et n'entraînera pas automatiquement une (1) suspension de match supplémentaire si la punition d'inconduite ne se termine pas avant la fin du match. Cela n'élimine pas la possibilité que le joueur se voie imposer d'autres pénalités qui entraîneraient sa suspension. Tout joueur qui a reçu trois (3) pénalités de ce genre au cours d'une saison sera suspendu automatiquement pour un (1) match. Toute infraction subséquente entraînera automatiquement une suspension d'une durée indéterminée qui sera évaluée par la Ligue.

REMARQUE 1 : L'imposition de l'inconduite n'est pas un article laissé à la discrétion de l'officiel, c'est une exigence automatique.

5.12 CINGLAGE

Une punition mineure double ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui brandit son bâton en direction d'un adversaire (que ce dernier soit hors de portée ou non et peu importe qu'il le frappe ou non) ou qui, sous prétexte de jouer la rondelle, effectue un lancer violent avec l'intention d'intimider son adversaire.

Une pénalité mineure double ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur qui gêne ou tente de gêner l'avance d'un adversaire en le cinglant avec son bâton.

S'il y a blessure, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées, selon l'intention du joueur fautif. Si l'infraction est considérée comme étant accidentelle, une pénalité majeure et une pénalité d'expulsion de match seront imposées.

5.13 DARDAGE

Une pénalité mineure double ou, à la discrétion de l'arbitre, une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur ayant dardé ou frappé ou tenté de frapper un adversaire avec l'extrémité de la lame de son bâton.

Une pénalité de match sera imposée à tout joueur ayant intentionnellement dardé ou tenté de darder un adversaire en le frappant violemment avec l'extrémité de la lame de son bâton ou ayant blessé un adversaire en le dardant.

5.14 FAIRE TRÉBUCHER (MODIFIÉ)

Une punition mineure sera attribuer à un joueur qui fait trébucher son adversaire. Si une blessure a lieu, l'arbitre a la discrétion d'attribuer une punition majeure ou une punition majeure avec une punition d'inconduite.

5.15(A) CONDUITE ANTISPORTIVE – IMPLICATION SUPERFLUE

Tout joueur qui, selon l'arbitre, se joint à une altercation en cours, devant l'instigateur d'une nouvelle altercation durant le même arrêt de jeu, ou qui essaie de jouer les conciliateurs lors d'une altercation, recevra une pénalité d'expulsion du match en plus de toute autre pénalité qui lui aura été imposée.

5.15(B) CONDUITE ANTISPORTIVE

Une pénalité mineure sera imposée à tout joueur ou officiel d'équipe qui remet en question ou conteste la décision d'un arbitre durant le match ou qui fait preuve d'une conduite antisportive. Si un joueur persiste, il se verra imposer une pénalité d'inconduite et toute contestation ultérieure entraînera une pénalité d'extrême inconduite.

Une pénalité pour mauvaise conduite sera imposée à tout joueur qui :

- a) Utilise un langage ou commet des gestes obscènes, offensants ou blasphématoires à l'endroit d'une autre personne
- b) Persiste à contester ou à manquer de respect envers un officiel à la suite d'une décision de ce dernier
- c) Frappe ou lance intentionnellement la rondelle hors de la portée d'un officiel qui tente de la récupérer.

REMARQUE : Si l'arbitre est incapable d'identifier l'auteur de paroles ou de gestes obscènes, blasphématoires ou offensants, une pénalité mineure d'équipe sera imposée à l'équipe fautive.

5.16(A) BAGARRE

Si un ou plusieurs joueurs laissent tomber leurs gants sans poursuivre l'altercation, l'expulsion automatique du match leur sera imposée. Le fait de laisser tomber ses gants est passible d'un examen approfondi par le directeur de la ligue et peut entraîner la suspension.

Toutes les premières pénalités majeures pour bagarre donneront lieu à une suspension minimale de trois (3) à cinq (5) matchs. Tout joueur de la division des 40 ans et plus ou de la division mixte qui recevra une punition majeure pour s'être bagarré sera suspendu pour le reste de la saison de la ligue ASHL.

Un joueur qui reçoit une deuxième pénalité majeure pour s'être bagarré sera suspendu pour le reste de la saison de la ligue ASHL (saison régulière et

séries éliminatoires) et il pourrait être suspendu de façon permanente (voir le règlement 2.15a).

5.16(B) BAGARRE – HORS DE LA PATINOIRE

Une pénalité majeure et une pénalité d'extrême inconduite seront imposées à tout joueur impliqué dans une bagarre hors de la patinoire. La ligue ASHL ne tolérera pas ce type de comportement et une suspension indéfinie de tous les joueurs impliqués sera appliquée jusqu'à ce que le directeur de la ligue examine la situation.

5.17 EXPULSION DU MATCH

Un joueur qui reçoit une pénalité d'expulsion du match conformément au règlement en vigueur sera envoyé au vestiaire pour le reste de la partie. Tout joueur ayant reçu trois (3) pénalités mineures, deux (2) pénalités mineures doubles ou une combinaison de trois (3) pénalités (peu importe la durée) durant un seul match recevra automatiquement une pénalité d'expulsion du match.

Tout joueur qui, selon un officiel, se comporte d'une façon délibérément imprudente ou qui met en péril la sécurité de ses adversaires, pourrait se voir imposer une punition d'expulsion du match et devoir quitter la patinoire pour le reste du match.

La récidive d'expulsion du match pour tout joueur ou toute équipe peut entraîner une suspension.

REMARQUE : Pour le règlement relatif aux gardiens de but, prière de consulter l'article 2.7.

5.18 INCONDUITE

Tout joueur, sauf le gardien de but, ayant reçu une pénalité d'inconduite, sera chassé du match pour dix (10) minutes (temps chronométré). Le joueur pénalisé pourra être immédiatement remplacé. Un joueur ayant reçu une pénalité d'inconduite devra demeurer au banc des punitions jusqu'au premier arrêt de jeu après la fin de la pénalité.

Tout joueur recevant une deuxième pénalité d'inconduite durant un match recevra automatiquement une pénalité d'extrême inconduite. Une suspension d'au moins un match sera automatiquement imposée.

Toutes les pénalités d'inconduite sont sujettes à une évaluation par le directeur de la ligue. Aucun joueur ne peut purger une pénalité d'inconduite pour un autre joueur.

5.19 EXTRÊME INCONDUITE

Tout joueur ou officiel d'équipe qui reçoit une pénalité d'extrême inconduite sera envoyé au vestiaire pour le reste du match et rapporté au directeur de la ligue aux fins d'évaluation. Si la pénalité est imposée dans les 10 dernières minutes du temps réglementaire, le joueur fautif recevra une suspension automatique d'au moins un match. Toutes les punitions d'extrême inconduite donneront lieu à une évaluation officielle et pourront entraîner une suspension par le directeur de la ligue.

Veuillez noter que l'officiel se réserve le droit d'imposer une punition d'extrême inconduite ou une expulsion du match pour TOUT comportement qui cause des blessures, que ce soit intentionnel ou non.

5.20(A) GROSSIÈRE INCONDUITE

Tout joueur ou officiel d'équipe qui reçoit une pénalité pour grossière inconduite sera envoyé au vestiaire pour le reste du match et il sera rapporté au directeur de la ligue aux fins d'évaluation. Cette pénalité sera imposée à tout joueur, entraîneur ou officiel d'une équipe qui se comporte de manière à tourner le match en dérision.

5.20(B) COMPORTEMENT DISCRIMINATOIRE

Tout joueur ou officiel d'équipe qui insulte un adversaire par des paroles ou des gestes, qui insulte ou qui utilise des propos ou gestes intimidants basés sur la discrimination (race, ethnicité, religion, sexe, orientation sexuelle, langue), sera imposé une pénalité de grossière inconduite et suspendu selon les règlements de la ligue.

La ligue ASHL ne tolérera pas ce type de comportement et sera très sévère dans l'imposition de la suspension. Si l'infraction d'un joueur n'est pas découverte, le représentant d'équipe présentant d'équipe sera automatiquement suspendu indéfiniment, jusqu'à ce que les officiels de la ligue ou les directeurs du complexe examinent la situation.

5.21(A) PÉNALITÉ DE MATCH – METTANT EN CAUSE UN JOUEUR

Cette pénalité est imposée à tout joueur qui commet une infraction avec intention de blesser (peu importe s'il y a ou non blessure). Une pénalité de match entraînera une suspension indéfinie de la ligue, il n'y aura pas de suspension minimale.

Toute tentative de blesser un adversaire entraînera immédiatement une pénalité de match, s'il y a blessure ou non, et cette infraction est sujette à une évaluation par le directeur de la ligue. Les conséquences de la blessure seront un facteur pris en compte par le directeur de la ligue lors de l'évaluation de la durée de la suspension et à savoir si des pénalités supplémentaires doivent être imposées.

5.21(B) PÉNALITÉ DE MATCH – METTANT EN CAUSE UN OFFICIEL DE LA LIGUE

Cette pénalité sera imposée à tout joueur, entraîneur ou officiel de l'équipe qui menace verbalement ou physiquement ou qui traite un officiel de la ligue de façon inconsidérée (directeurs, arbitres, chronométrateurs, etc.). Cette pénalité de match entraînera une suspension indéfinie de la ligue, et il n'y aura pas de suspension minimale.

Tout joueur ou tout officiel d'équipe qui frappe, fait trébucher, pousse ou met en échec un arbitre, un juge de ligne ou un officiel en second, avant, pendant ou après un match, recevra une punition de match et sera rapporté au directeur de la ligue. Une pénalité de match entraînera automatiquement une suspension indéfinie ordonnée par la ligue. Il n'y a pas de suspension minimale.

5.22 JOUEURS DISQUALIFIÉS/EXPULSÉS

Tout joueur qui reçoit une deuxième pénalité d'inconduite (dans un même match), une pénalité d'expulsion du match, d'extrême inconduite, d'inconduite grossière ou une pénalité de match sera envoyé au vestiaire pour le reste du match. Les équipes doivent s'assurer que les joueurs disqualifiés ou expulsés pour quelque raison que ce soit d'un match de la ligue ASHL ou du réseau ASHL doivent quitter immédiatement la surface de jeu et se retirer au vestiaire. Le représentant d'équipe ou le capitaine doit également s'assurer que le joueur expulsé demeure au vestiaire pour le reste du match (à moins qu'il ait reçu la permission de la direction de la ligue d'observer le reste du match).

Tout joueur expulsé qui demeure près de la patinoire ou qui refuse de se rendre au vestiaire sera passible d'une autre suspension ou de l'expulsion éventuelle de la ligue. Dans ce cas, les officiels de la ligue ASHL peuvent mettre fin au match prématurément et imposer un match forfait à l'équipe fautive (voir le règlement 4.4 b).

Tout joueur expulsé d'un match qui revient sur la glace se verra imposer automatiquement une suspension indéfinie en attente d'une évaluation de la direction de la ligue ASHL.

5.23(A) INITIATIVE RELATIVE AUX MINUTES DE PÉNALITÉ INDIVIDUELLES

Durant la saison régulière, la direction de la Ligue veillera à identifier les joueurs qui font preuve constamment d'un manque flagrant d'esprit sportif et qui commettent régulièrement des infractions. Voici les directives dans ce sens :

- a) Un joueur ayant accumulé un nombre de minutes de pénalité égal ou supérieur au seuil déterminé par la formule suivante recevra une lettre d'avertissement (4 minutes de pénalité * 40 % des matchs de la saison régulière). Le représentant de l'équipe en recevra une copie pour ses

dossiers.

- b) Un joueur ayant accumulé un nombre de minutes de pénalité égal ou supérieur au seuil déterminé par la formule suivante sera suspendu pour le reste de la saison régulière et pour les éliminatoires; il devra faire une demande de réintégration à la Ligue pour s'inscrire aux prochaines saisons (4 minutes de pénalité * 65 % des matchs de la saison régulière).

5.23(B) INITIATIVE RELATIVE AUX MINUTES DE PÉNALITÉ PAR ÉQUIPE

Durant la saison régulière, la direction de la Ligue veillera à identifier les équipes qui font preuve constamment d'un manque flagrant d'esprit sportif et qui commettent régulièrement des infractions. Voici les directives dans ce sens :

- a) Une équipe ayant accumulé un nombre de minutes de pénalité égal ou supérieur au seuil déterminé par la formule suivante recevra une lettre d'avertissement (12 minutes de pénalité * 65 % des matchs de la saison régulière). Elle sera envoyée directement au représentant de l'équipe qui devra en accuser réception.
- b) Une équipe ayant accumulé un nombre de minutes de pénalité égal ou supérieur au seuil déterminé par la formule suivante ne pourra pas participer aux éliminatoires; elle devra en outre faire une demande de réintégration à la Ligue pour pouvoir s'inscrire aux prochaines saisons (12 minutes de pénalité * 100 % des matchs de la saison régulière).

5.24 ENDROIT DE LA MISE AU JEU – PUNITIONS

Toute punition (excluant les circonstances où les deux équipes ont au moins une punition au même arrêt de jeu) résultera en mise au jeu dans la zone de l'équipe en désavantage. Les arbitres ne considéreront pas le montant total de punitions à chaque équipe quand ils détermineront l'endroit de la mise au jeu. Dans l'évènement que chaque équipe est attribuée une punition, la mise au jeu prendra place au point le plus près où le jeu a été arrêté.

REMARQUE : La seule exception au susmentionné est quand un joueur de l'équipe attaquante rentre profondément dans la zone adverse (le haut du cercle de mise au jeu étant la limite) quand un rassemblement prend place après le sifflet. Seulement dans cette circonstance, la mise au jeu sera déplacé au point de mise au jeu dans la zone neutre.

5.25 EMPLACEMENT DE LA MISE AU JEU – BÂTON ÉLEVÉ

Lorsqu'un joueur entre en contact avec la rondelle en portant le bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules, un joueur de l'équipe non fautive doit être le premier à prendre possession et contrôle de la rondelle. Si la rondelle était lancée à l'extérieur de la surface de jeu, ou si un joueur de l'équipe fautive était le premier à prendre possession de la rondelle, l'officiel devrait signaler

l'arrêt du jeu et une mise au jeu se tiendrait au point le plus près de la zone de l'équipe fautive. Dans le cas où aucun joueur de l'équipe non fautive n'essaie de jouer la rondelle qui a fait l'objet d'un « bâton élevé », l'officiel doit signaler l'arrêt du jeu. Une mise au jeu aura lieu au point le plus près de l'endroit où le contact avec la rondelle avec bâton élevé a été fait.

5.26 PROCÉDURES GOAL HAUT - BÂTON

Malgré la règle 5.25, quand un joueur touche à la rondelle avec son bâton plus haut que la barre transversale de but, et que la rondelle rentre directement dans le but de l'adversaire avant qu'un joueur de l'équipe adverse puisse prendre possession et contrôle de la rondelle, le but ne sera pas accordé. Dans ce cas, les officiels reprendront le jeu avec une mise au jeu dans la zone neutre au point de mise en jeu le plus près.

SECTION 6 : ASHL CHAMPIONNATS NATIONAUX

Revenez nous voir pour des mises à jours du prochain ASHL Championnats Nationaux sur le site ashl.ca

Hommes 18 ans+ A, B1, B2, C1, C2, D1, D2, E1, E2

Hommes 30 ans+ A, B, C, D/E

Hommes 40 ans + A/B, C/D

Femmes A, B/C, D/E

Les champions et finalistes des divisions des tournois homologués du réseau ASHL et des ligues affiliées peuvent se qualifier pour le ASHL Championnats Nationaux en participant aux épreuves de qualification ASHL Championnats Nationaux.

6.1 DURÉE DES MATCHS

Tous les matchs du ASHL Championnats Nationaux seront joués selon la formule 12-12-12, en temps chronométré.

6.2 LISTE DES JOUEURS

Les alignements d'équipes doivent être déclarer avant les ASHL Championnats Nationaux. Tous les joueurs sur l'alignement doivent être enregistré avec un équipe ASHL.

Seuls les joueurs et gardiens de but admissibles aux éliminatoires (tel qu'il est mentionné dans les règlements 2.1, 2.2 et 2.3, 2.4, 2.5 et 2.6) pourront participer au ASHL Championnats Nationaux. Pour connaître les autres règlements s'appliquant à l'admissibilité et tout changement à la liste des joueurs, veuillez communiquer avec le bureau du réseau ASHL à l'adresse ashl@icesports.com ou consultez le site ashl.ca.

Tous les joueurs figurant sur la liste des joueurs doivent être âgés d'au moins 18 ans au 31 décembre de l'année de la saison durant laquelle ils se qualifient afin de participer à ce tournoi.

6.3 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

Les équipes qui sont à égalité dans le classement après le tournoi à la ronde avanceront conformément au règlement s'appliquant au bris d'égalité dans la ligue ASHL (voir le règlement 2.14).

6.4 PROLONGATION

Les périodes de prolongation pour toutes les séries éliminatoires du ASHL Championnats Nationaux suivront le format utilisé pour les finales des championnats régionaux (voir le règlement 4.7d).

6.5 ASHL CHAMPIONNATS NATIONAUX - QUALIFICATION

Le ASHL Championnats Nationaux invites les équipes qualifiées de l'ASHL et des NAQ. C'est un événement incroyable pour des joueurs de hockey adulte qui emporte au-delà de 100 équipes qui compétitionnent dans la ASHL de partout dans l'Amérique du Nord.

Vous retrouverez les classifications de qualifications avec les prix d'entrée (base par comment vous avez qualifié) sur la prochaine page ou vous pouvez contacter le bureau de l'ASHL au **416-645-2009**, ou **ashl@icesports.com** ou vous pouvez visiter le site web au **ashl.ca** pour télécharger le formulaire d'enregistrement et pour lire plus au sujet de cet événement.

6.6 ASHL CHAMPIONNATS NATIONAUX - ALIGNEMENT DE LA DIVISION

Le comité de tournoi du NAC se réserve le droit de rééquilibrer les divisions après deux (2) matchs de tournoi à la ronde afin de préserver la sportivité et l'intégrité du jeu. Toute décision de cette nature sera évaluée au cas par cas, et la décision de déplacer une équipe vers le haut ou le bas en se basant sur les résultats sera examinée avec toutes les équipes concernées. Les décisions seront sans appel.

6.7 ASHL CHAMPIONNATS NATIONAUX - MUR DES CHAMPIONS

Le ASHL Championnats Nationaux 2017, qui s'est tenu à Régina (Saskatchewan) a désigné 12 champions de division dont le nom sera éternellement associé au Saint-Graal du hockey récréatif adulte : la coupe NAC. Voici les gagnants de chacune des divisions :

ÉNONCÉ DE MISSION DE LA LIGUE DE HOCKEY RÉCRÉATIVE ADULTE

« Fournir aux hommes et aux femmes de tous âges et niveaux d'habileté une ligue de hockey récréative qui est tout aussi sécuritaire que divertissante, et gérée par des professionnels ».

COMPLEXES

RÉGION DU PACIFIQUE

Burnaby (Colombie-Britannique)
Langley (Colombie-Britannique)
North Vancouver (Colombie-Britannique)
Armstrong (Colombie-Britannique)

RÉGION DU CENTRE

Calgary (Alberta)
Edmonton (Alberta) – Ligue affiliée
Saskatoon (Saskatchewan)
Regina (Saskatchewan) – Ligue affiliée
Winnipeg (Manitoba)

RÉGION DE L'EST

Brossard (Québec)
Etobicoke (Ontario)
Oakville (Ontario)
North York (Ontario)
Oshawa (Ontario)
Scarborough (Ontario)
États-Unis

RÉGION DES ÉTATS-UNIS

Fort Wayne (Indiana)
Romeoville (Illinois)

NOTES

NOTES



CANADA

PARTENAIRE OFFICIEL DE HOCKEY
AVEC HOCKEY CANADA



ASHL.ca