

RÉGION RICHELIEU JUNIOR A ET B SAISON 2015 – 2016

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

JOUEURS

Chaque équipe ne peut faire signer et évoluer plus de huit (8) joueurs de vingt (20) ans et vingt et un (21) ans avec au maximum quatre (4) joueurs de vingt et un (21) ans.

Concernant le ou les joueurs provenant directement du Junior Majeur, Junior AAA et du Midget AAA, aucun de ceux-ci ne pourra évoluer junior « A » ou « B » :

- A) Si un tel joueur est libéré de son équipe avant le 10 janvier, il devra signer, appartenir et évoluer avec une équipe Junior AA s'il y est éligible et terminer sa saison en jouant un minimum de 10 matchs avec cette équipe.
- B) Si un tel joueur complète sa saison ou est libéré ou quitte son équipe après le 10 janvier. Il devra signer, appartenir et évoluer avec une équipe Junior AA s'il y est éligible, pour une saison entière avant de pouvoir évoluer avec une équipe junior A.
- C) Tous les joueurs ayant été retranchés du Junior AA devront évoluer pour l'équipe junior A de leur organisation d'origine

MATCHS

Vingt-six (26) matchs seront cédulés pour la saison régulière.

Période de réchauffement de trois (3) minutes chronométrées.

Les parties seront de trois périodes de 16 minutes chronométrées.

Tous les matchs seront d'une (1) heure et vingt (20) minutes incluant la période de réchauffement.

Advenant une différence de 7 buts après deux périodes complètes, ou advenant une différence de 5 buts dans les 5 dernières minutes de jeu, le temps sera continu jusqu'à la fin de la joute. (Même si l'écart se réduit). Les punitions sont toujours à temps chronométré. Le match prend fin après 3 périodes ou lorsque le temps alloué à la joute est écoulé.

Afin de minimiser le risque de violence et de foire, il sera permis à tout entraîneur de demander à l'arbitre en chef ou au gouverneur local de la partie de mettre un terme à la partie si cet entraîneur sent qu'il a perdu ou est en voie de perdre le contrôle de ses joueurs. Les conditions suivantes devront être respectées :

1. On est en 3e période et son équipe perd
2. Des gestes sans équivoque d'agressions verbales ou physiques ont été commis, et des gestes de violence ont été observés
3. Certains des joueurs de son équipe sont incapables de retenir leur fureur ou frustration.

Pour ce faire, l'entraîneur de l'équipe perdante devra :

1. En faire la demande à l'arbitre en chef et au gouverneur local durant un arrêt de jeu
2. Si les faits évoqués par l'entraîneur sont vrais, alors l'arbitre en chef et le gouverneur local accorderont le retrait à l'équipe perdante
3. Aucune séance de poignée de main ne sera accordée
4. Le point franc-jeu de l'équipe perdante est automatiquement perdu. Le gouverneur local de la partie et l'arbitre en chef gardent toujours le plein droit d'arrêter en tout temps une partie qui dégénère et cela même si aucune demande en ce sens n'a été faite par les entraîneurs.

GOUVERNEUR

Désigne toute personne qui fait le lien entre l'administration de son association et son ou ses équipes junior « A » et/ou « B ». Il gère la tenue du match et doit, en accordance avec les statuts et règlements en vigueur :

- Voir à ce qu'un gouverneur soit présent à tous les matchs locaux, s'assurer de la présence des arbitres, chronos et marqueurs et ce, trente (30) minutes avant le match.
- Se présenter aux officiels avant le début du match.
- Indiquer son nom sur la feuille de pointage.

Seul le gouverneur ou son adjoint de l'équipe locale a le droit d'entrer dans la chambre des arbitres après le match.

Après consultation avec l'officiel du match, il pourra demander de mettre fin au match et le dit match sera considéré comme complété après deux périodes complètes de jeux.

Le gouverneur local garde le contrôle de la partie sous son entière responsabilité.