



## 32<sup>E</sup> TOURNOI DE RINGUETTE DE SAINT-LAURENT 7 AU 13 NOVEMBRE 2016

### RÈGLEMENTS DU TOURNOI

*Les règlements officiels de Ringuette Québec (chapitre 5 du Guide d'opération) s'appliquent au 32<sup>e</sup> Tournoi et sont complétés par les règlements cités ci-dessous.*

#### Accréditation # TN1617-14

##### 1. Accueil

- 1.1 L'équipe doit se présenter une (1) heure avant la partie. Toutefois, pour la première partie de la journée, elle doit se présenter trente (30) minutes avant la partie.
- 1.2 Les entraîneurs et autres officiels d'équipe doivent se présenter au registraire trente (30) minutes avant la partie.
- 1.3 Les équipes pourront utiliser les chambres trente (30) minutes avant leur partie et doivent les quitter 20 minutes après leur partie.
- 1.4 Les équipes doivent être prêtes à jouer dix (10) minutes à l'avance sur l'heure prévue. La vérification de l'identité des joueuses sera faite cinq (5) minutes avant le début de la partie.
- 1.5 Le comité organisateur se réserve le droit de faire commencer les parties au maximum dix (10) minutes avant l'heure prévue, sauf pour la première partie de la journée. S'il y a retard dans l'horaire, il se réserve le droit de refaire la glace à toutes les deux (2) parties.

##### 2. Enregistrement

- 2.1 Un officiel de l'équipe doit présenter au registraire le carton d'équipe tel qu'approuvé par Ringuette Québec, le carton des joueuses, les cartes du Programme de certification des entraîneurs S.C.I., C.I. et/ou tout autre document requis. Les équipes de l'extérieur du Québec doivent présenter une preuve d'identification équivalente (TRF).
- 2.2 Chaque entraîneur doit signer le formulaire de vérification qui lui sera remis par le registraire. Ce formulaire vise à s'assurer que les renseignements fournis par l'entraîneur, notamment quant à la liste des joueuses, sont conformes aux règlements du Guide d'Opération de Ringuette Québec.
- 2.3 L'officiel d'équipe doit vérifier et compléter la feuille de pointage en indiquant la capitaine (« C »), les assistantes (« A »), la gardienne de but (« GB »), les joueuses réservistes (« RES »), les joueuses absentes (« ABS »), les numéros de chandails et la couleur des chandails.
- 2.4 S'il y a similitude de couleur de chandails, l'équipe visiteuse doit changer de chandails. (Le Comité organisateur mettra à la disposition de ladite équipe un ensemble de chandails ou de dossards).
- 2.5 Toute **joueuse en retard** doit se présenter au registraire pour la vérification de l'identité et pour être dirigée vers la chambre de son équipe. Elle doit être prête à jouer avant le début de la 2<sup>e</sup> période.

### 3. Nombre de joueuses

- 3.1 Une équipe doit compter un maximum de dix-huit (18) joueuses incluant la gardienne de but. Toutefois, un minimum de sept (7) joueuses sera exigé pour débiter la partie, sans quoi l'équipe perd par défaut.

### 4. Règles du jeu

- 4.1 Les règlements de jeu sont ceux de Ringuette Canada, dernière édition. Le style de jeu « zone à accès restreint » avec chronomètre de décompte est applicable pour toutes les catégories à l'exception des catégories U8 (Moustique), U10 (Novice) B et C.
- 4.2 Il doit y avoir un maximum de cinq (5) personnes et un minimum de deux (2) personnes, âgées de 16 ans et plus, derrière le banc. L'une d'elles doit être une personne de sexe féminin sauf pour les catégories Juvénile et Intermédiaire/Open.
- 4.3 Toute joueuse ou officiel d'équipe qui se voit imposer une pénalité de mauvaise conduite ou de partie sera tenu de la servir, selon les règlements de Ringuette Québec. Le comité organisateur transmettra l'avis de suspension tel que spécifié par le règlement 5.02.10.
- 4.4 Aucun protêt ne sera accepté durant le tournoi.

### 5. Format de tournoi et nombre de parties

- 5.1 **Mini-Festival U8 8h-12h samedi** Tournoi de participation : **2** parties assurées (2 périodes de 10 minutes) avec arrêt aux 2 minutes pour les changements; médailles pour toutes
- 5.2 **U10 (Novice) A, B, C** A la ronde : 3 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité (Le style de jeu « zone à accès restreint » avec chronomètre de décompte ne s'applique pas sauf pour le niveau A.)
- 5.3 **U12 (Atome) A, B, C** A la ronde : 3 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.4 **U14 (Benj) A, B** A la ronde : 3 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.5 **U16 (Junior) AA** A la ronde : 4 parties assurées (2 périodes de 17 minutes)  
Finale : 2 périodes de 20 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.6 **U16 (Junior) A** A la ronde : 4 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.7 **U16 (Junior) B** A la ronde : 3 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.8 **U19 (Cadette) AA** A la ronde : 4 parties assurées (2 périodes de 17 minutes)  
Finale : 2 périodes de 20 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité

- 5.9 **U19 (Cadette) A** A la ronde : 4 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.10 **U19 (Cadette) B** A la ronde : 3 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.11 **19-23 Juvenile B** A la ronde : 3 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.12 **21+ Inter A** A la ronde : 4 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.13 **21+ Inter B, C** A la ronde : 3 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité
- 5.14 **18+ Open A** A la ronde : 4 parties assurées (2 périodes de 15 minutes)  
Finale : 2 périodes de 15 minutes, avec prolongation et tirs de confrontation en cas d'égalité

## 6. Période de jeu – voir tableau ci-haut

- 6.1 À l'arrivée des équipes sur la glace, deux (2) minutes chronométrées seront allouées pour le réchauffement.
- 6.2 Un temps d'arrêt d'une (1) minute séparera les deux périodes réglementaires.
- 6.3 Un seul temps d'arrêt de trente (30) secondes est alloué par équipe par période (incluant la période de prolongation) et peut être demandé en tout temps.
- 6.4 Durant la partie, dès l'instant où il y a écart de sept (7) buts, la partie se terminera à temps continu. Le tableau indicateur affichera le pointage avec sept (7) buts de différence. Cependant, le résultat authentique sera inscrit sur la feuille de pointage. Un écart maximum de sept (7) buts est retenu pour fin de bris d'égalité.
- 6.5 Lorsque la partie est à temps continu, la pénalité demeure à temps arrêtée. Durant le temps continu, s'il y a une demande de temps d'arrêt, alors le temps sera arrêté.

## 7. Période supplémentaire

- 7.1 En cas d'égalité à la fin de la deuxième période d'une finale (ou demi-finale, le cas échéant), une période supplémentaire de cinq (5) minutes chronométrées sera jouée; l'équipe comptant le premier but gagne la partie. Avant le début de la période supplémentaire, un tirage au sort (pile ou face) en présence des capitaines déterminera laquelle des équipes recevra l'anneau.
- 7.2 S'il y a une punition à la fin de la 2<sup>e</sup> période réglementaire, la punition se poursuivra lors de la période supplémentaire.
- 7.3 S'il y a encore égalité à la fin de la période supplémentaire, cinq (5) tirs de confrontation seront alloués à chaque équipe.

## 8. Tirs de confrontation

- 8.1 Avant le début de la partie, l'entraîneur devra établir son ordre de joueuses pour les lancers contre la gardienne de but. Les cinq (5) premières joueuses doivent être identifiées de 1 à 5. En cas de blessure(s) durant la partie, les arbitres s'assurent d'avoir cinq (5) joueuses identifiées avant la confrontation.
- 8.2 Un tirage au sort (pile ou face) sera effectué avant le début de la confrontation et l'équipe gagnante du tirage au sort aura le choix de débiter ou de terminer la confrontation. Au coup de sifflet, les gardiennes de but doivent être dans leur enceinte de but respective. La joueuse s'élanche et prend un (1) seul lancer sur sa montée contre la gardienne de but. Les quatre (4) autres joueuses de chaque équipe procèdent de la même façon.
- 8.3 À la fin de cette ronde, l'équipe qui aura marqué le plus de buts sera déclarée gagnante.
- 8.4 Si l'égalité persiste, on procède alors à des tirs de confrontation individuels. L'entraîneur a la liberté de choisir n'importe quelle joueuse pour effectuer ces tirs. Il lui est permis de prendre toujours la même joueuse. Ces tirs de confrontation individuels sont effectués tant et aussi longtemps que l'égalité persiste. Le premier bris d'égalité met fin à la partie.

## 9. Classement des équipes

- 9.1 Le classement sera établi à partir des résultats obtenus lors du tournoi à la ronde et les points seront attribués aux équipes comme suit :

Victoire	2 points
Nulle	1 points
Défaite	0 point
Victoire par défaut	2 points
Défaite par défaut	0 point

- 9.2 Pour une partie gagnée par défaut, 7 buts seront inscrits sur la feuille de pointage pour l'équipe gagnante et aucun but pour l'équipe perdante.
- 9.3 Lorsque deux équipes ou plus obtiennent le même nombre de points à la fin de la ronde éliminatoire, le classement des équipes sera déterminé à l'aide de la « marque officielle » des parties selon le guide d'opération Ringuette Québec au règlement 3.04 Bris d'égalité, article 3.04.03 Classement des équipes.

## 10. Équipements

- 10.1 Voir à se conformer à l'article 3.02.02 du guide d'opération de Ringuette Québec.
- 10.2 Les entraîneurs de niveau U8 (Moustique) qui vont sur la glace avec leur équipe doivent porter un casque. L'entraîneur qui est appelé à se rendre près d'une joueuse blessée sur la glace doit porter un casque.

## 11. Annulation de la participation

- 11.1 Il n'y aura aucun remboursement des frais d'inscription si une équipe annule sa participation suite à la confirmation de sa participation sauf en cas d'annulation de sa catégorie ou classe.

## 12. Renseignements divers

- 12.1 Le comité organisateur peut, sans droit d'appel, expulser, et ce sans remboursement, toute équipe participante, entraîneur, parent ou tout autre responsable d'équipe, faisant preuve de mauvaise conduite (alcool, drogue, bagarre, mauvais esprit sportif, vandalisme, etc.) sur les sites

- de compétition ou ne se conformant pas aux règlements. Nous rappelons aux entraîneurs qu'ils sont responsables de leurs joueuses tant que celles-ci sont dans l'enceinte de l'aréna.
- 12.2 Tous les officiels majeurs sont désignés par le comité des arbitres du Lac St-Louis. Toutes les décisions des arbitres sont incontestables. Aucun protêt ne peut être logé dans le déroulement d'une partie ou du tournoi.
- 12.3 Pour les premiers soins, une équipe de professionnels qualifiés sera présente sur chaque site de compétition.
- 12.4 Il y aura un prix d'entrée de 2 \$ à l'Aréna Raymond Bourque pour les spectateurs (16 ans et plus); un passeport pour la durée du tournoi sera disponible au coût de 5 \$. Un pourcentage du total recueilli à l'entrée sera remis à une organisation caritative locale.
- 12.5 L'aréna Raymond Bourque comprend deux surfaces de glace, un magasin d'équipement sportif et un casse-croute santé (Café de l'Aréna).
- 12.6 Tout problème/question doit être soumis à la directrice du tournoi qui elle verra à les régler. Toute réponse venant d'autres personnes n'engagera aucunement le comité organisateur du tournoi et ne pourra être considérée comme officielle.

**BON TOURNOI À TOUS ET TOUTES!!!**