



**Règlements du Tournoi
de Ringuette de St-Hubert
Accréditation : TF1920-17**

11 au 16 février 2020

Nous jouons selon les règlements officiels de Ringuette Québec à l'exception des règlements précisés dans ce présent document.

1. Responsabilité du Comité organisateur

Toutes questions relatives au tournoi doivent être soumises aux membres du **Comité organisateur** (de préférence au registraire ou au président) ou au représentant de Ringuette Québec s'il est présent sur les lieux du tournoi. Une réponse provenant d'une autre personne n'engage aucunement **le Comité organisateur** et ne pourra être considérée comme officielle.

2. Heure d'arrivée

Les officiels de l'équipe devront se présenter au bureau du registraire une (1) heure avant la partie. Toutefois, pour la première partie du matin, ils devront se présenter trente (30) minutes avant la partie.

3. Documents exigés

3.1 Les officiels de l'équipe devront présenter au registraire du tournoi les documents originaux suivants, aucune photocopie n'étant acceptée :

- > Le formulaire d'équipe de Ringuette Canada, tel qu'approuvé par Ringuette Québec, les cartes des joueuses et celles des réservistes.
- > Les cartes des officiels d'équipe ou les cartes du Programme national de certification des entraîneurs 3M ou tout autre document requis.
- > Tout document pertinent prouvant qu'aucun officiel de l'équipe ou qu'aucune joueuse n'est sous le coup d'une suspension.

3.2 Chaque entraîneur devra signer le formulaire de vérification qui leur 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**.

4. Capitaines et assistantes

Les joueuses désignées par le « C » (capitaine) et le « A » (assistante) sont les seules joueuses qui pourront s'adresser aux officiels et elles devront être identifiées à cette fin sur la feuille de partie.



5. Équipement

5.1 Il sera de la responsabilité de l'entraîneur de chaque équipe de veiller à ce que ses joueuses portent toutes les pièces d'équipement obligatoires, et ce, à chacune des parties du tournoi. Toute joueuse qui ne porte pas les pièces d'équipement obligatoires durant une partie du tournoi ne pourra continuer à jouer tant qu'elle ne corrigera pas cette situation.

5.2 Si les deux équipes qui se rencontrent ont des couleurs de chandails identiques, des dossards ou chandails fournis par le comité du tournoi, seront remis à l'équipe visiteuse.

6. Présence derrière le banc

Selon le règlement de Ringuette Québec 5.02.04 du **Guide d'opération**.

7. Nombre de joueuses

Chaque équipe a droit à un maximum de dix-huit (18) joueuses incluant les gardiennes de but. Toutefois, un minimum de sept (7) joueuses sera exigé pour débiter la partie, sans quoi l'équipe perdra par défaut.

8. Officiels majeurs

Tous les officiels majeurs seront désignés par le **Comité organisateur** et ceux-ci devront être accrédités par Ringuette Québec. La liste des arbitres sera sujette à approbation par Ringuette Québec.

9. Début de la partie

9.1 Le **Comité organisateur** se réserve le droit de faire commencer les parties au maximum quinze (15) minutes avant l'heure prévue, sauf pour la première joute de la journée, elle doit débiter à l'heure prévue à l'horaire. De plus, s'il y a du retard dans l'horaire, il se réserve le droit de refaire la glace à toutes les deux (2) parties.

9.2 Les retardataires devront se présenter au registraire à leur arrivée et être prêtes à jouer avant le début de la deuxième période. Le nom des retardataires devra être préalablement inscrit sur la feuille de match.

9.3 Un officiel d'équipe en retard a jusqu'à la vérification pour se présenter au registrariat avec les documents pertinents sans quoi son équipe perd par défaut.

9.4 Un délai de quinze (15) minutes pourra être accordé à une équipe qui rencontre un problème majeur selon le règlement de Ringuette Québec.



10. Réchauffement

À l'arrivée des équipes sur la glace, deux (2) minutes seront allouées pour le réchauffement avant le début des parties.

11. Blessures

Les seules personnes autorisées sur la patinoire en cas de blessures sont les membres des premiers soins et/ou l'officiel féminin. Sur autorisation de l'arbitre, l'entraîneur pourra aller sur la patinoire s'il n'y a pas de responsable des premiers soins.

Les frais de transport d'ambulance ne sont pas assumés par le tournoi.

Une joueuse blessée durant le tournoi qui désire être derrière le banc doit porter son équipement complet patin inclus et comptera dans l'alignement de l'équipe. Si cette joueuse est âgée de 16 ans et plus elle pourra agir en tant qu'officiel d'équipe en respectant les grades demandés selon la classe de l'équipe.

12. Pointage

Après la première période, dès qu'il y aura une différence de sept (7) buts, la partie se jouera à temps continu.

Si une équipe possède une différence de sept (7) buts la séparant de l'équipe adverse, le reste de la partie se jouera à temps continu. Le tableau indicateur affichera le pointage avec un maximum de sept (7) buts de différence. Cependant, le pointage authentique sera inscrit sur la feuille de partie.

13. Pénalité

En cas de pénalité de match décernée par un officiel majeur, celle-ci sera traitée selon le chapitre 6 du **Guide d'opération de Ringuette Québec**.

14. Discipline

Le **Comité organisateur** du tournoi peut, sans droit d'appel et sans remboursement, expulser toute équipe participante, joueuse, entraîneur, responsable d'équipe ou officiel majeur, ayant fait preuve de mauvaise conduite sur les sites de compétition (alcool, drogue, bagarre, mauvais esprit sportif, vandalisme, etc.) ou ne se conformant pas aux règlements. Les instructeurs sont responsables de leurs joueuses tant que celles-ci sont dans l'enceinte de l'aréna.

15. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté durant le tournoi et seuls les officiels majeurs en fonction auront juridiction sur la glace.



16. Formule du tournoi

16.1 Nombre de parties

Le **Comité organisateur** garantit que chaque équipe jouera un minimum de trois (3) parties. Chaque équipe jouera contre toutes les équipes inscrites dans sa catégorie (sauf pour les catégories regroupant cinq (5) équipes ou plus).

16.2 Style de jeu

À l'exception des catégories Moustique, Novice B et Novice C joueront selon le style « SANS ZONE », toutes les autres catégories joueront selon le style de jeu « ANY THREE IN ». De plus, le système de chronométrage (Shot clock) est en vigueur pour toutes les catégories jouant « ANY THREE IN », conformément à l'article du Règlement de Ringuette Québec.

16.3 Moustique

Le tournoi se jouera selon la formule Festival selon la Règlementation de Ringuette Québec. Le jeu se déroulera en espace restreint.

16.4 Tournoi à la ronde

Chaque joute consiste en deux (2) périodes de treize (13) minutes chronométrées.

Un système éliminatoire sera de mise. Le pointage sera le suivant :

Une victoire = 3 points

Une défaite = 1 point

Une nulle = 2 points

Un forfait = 0 point

En cas d'égalité pour un « pool » de trois équipes :

- Dans le cas où la procédure du bris d'égalité servirait à classer les deuxième et troisième positions, un mini-match sera joué entre les équipes à égalité afin de déterminer le classement;
- Dans le cas contraire (bris d'égalité pour la première position), la procédure ci-bas décrite est suivie (règlements 3.04.03 du Guide d'opération de Ringuette Québec, intitulé Classement des équipes);
- En cas d'égalité pour tous les autres cas, l'équipe la mieux classée ou moins bien classée sera déterminée selon le règlement 3.04.03 du Guide d'opération de Ringuette Québec, intitulé Classement des équipes.



16.5 Demi-finales et finales de tournoi

Chaque joute consistera en deux (2) périodes de quinze (15) minutes chronométrées.

En cas d'égalité : (un but met fin à la partie durant les supplémentaires)

- Il y aura cinq (5) minutes supplémentaires à cinq (5) contre cinq (5).
- Si l'égalité persiste toujours, cinq (5) tirs de confrontation en alternance seront alloués à chaque équipe. L'équipe qui aura le plus de buts sera déclarée gagnante.
- Un tirage au sort sera fait par l'officiel majeur pour déterminer quelle équipe aura l'anneau.
- L'autre équipe aura le choix de territoire.

16.6 Tirs de confrontation

- Avant la partie, l'entraîneur devra sélectionner son ordre de joueuses pour les tirs de confrontation. Les cinq (5) premières joueuses (excluant les gardiennes de but) doivent être identifiées de 1 à 5 sur la feuille de match.
- Un tirage au sort par l'officiel majeur sera effectué avant le début de la confrontation et l'équipe gagnante du tirage 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.
- Si l'égalité persiste, l'entraîneur à la liberté de choisir n'importe quelle joueuse pour effectuer ces tirs. Il lui est permis d'utiliser toujours la même joueuse. Le premier bris d'égalité met fin à la partie.

17. Heures de fermeture

Si le Comité organisateur réalise que les dernières parties inscrites à l'horaire ne pourront se terminer à l'heure prévue, il pourra alors les inscrire à l'horaire à un autre moment, à moins que les entraîneurs impliqués soient d'accord pour considérer la partie comme étant valable.

18. Annulation du tournoi

Advenant le cas où le tournoi devrait être annulé pour cas de force majeure, soit un bris mécanique ou un bris de glace à l'aréna, l'inscription sera remboursée en totalité si le tournoi n'est pas débuté. Cependant, si le tournoi est en cours, un montant compensatoire déterminé par le comité sera remboursé.

En cas de tempête ou de fermeture de route, aucun remboursement ne sera émis.

Si une équipe ne peut se présenter à sa partie, cette dernière perdra cette partie par défaut. Si les deux équipes ne peuvent se présenter à leur partie, un tirage au sort sera fait pour déterminer un gagnant.



Bon tournoi!
Le comité