



## RÈGLEMENTS DU TOURNOI DE RINGUETTE DE DEUX-MONTAGNES (La forme masculine est utilisée afin d'alléger le texte)

- 1.01 Les règlements de Ringuette Québec (chapitre 5 du guide d'opération) seront appliqués pendant le TOURNOI DE RINGUETTE DE DEUX-MONTAGNES ainsi que les règlements du TOURNOI.
- 1.02 Les règlements du « SANS ZONE » seront appliqués pour les catégories moustique, novice B et C. Les règlements du « ZONE À ACCÈS RESTREINT » (ANY THREE IN) et le chronomètre de 30 secondes « chronomètre de décompte » (SHOT CLOCK) seront appliqués pour les catégories novice classe A, atome, benjamine, junior et cadette.
- 1.03 Chaque joueuse doit porter l'équipement réglementaire et obligatoire par Ringuette Québec (article 1.06 du guide d'opération).
- 1.04 Toute joueuse, gérante, entraîneur ou officiel d'équipe qui se voit imposer une pénalité de mauvaise conduite et/ou de match sera tenu de la servir selon les règlements de Ringuette Québec.
- 1.05 Si les deux équipes qui se rencontrent ont des couleurs de chandails identiques alors l'équipe visiteuse devra endosser les chandails prêtés par le comité organisateur du TOURNOI.
- 1.06 Chaque équipe a droit à un maximum de dix-huit (18) joueuses, incluant les gardiennes de but (sans dépasser le nombre de joueuses inscrites sur le carton d'équipe), mais un minimum de sept (7) joueuses inscrites sur la feuille de match et assises au banc est requis pour débiter la partie, sinon l'équipe fautive perdra sa partie par défaut.
- 1.07 Pour les réservistes, le chapitre 2 articles 2.06 du guide d'opération de ringuette Québec s'applique. De plus une photocopie du formulaire approuvé par Ringuette Québec et une carte de joueuse seront exigées par le registraire du tournoi ARDM.
- 1.08 Une joueuse blessée pendant le TOURNOI peut compter dans l'alignement. Si elle est derrière le banc, la joueuse doit porter le casque et le chandail, par contre, si elle ne peut jouer l'entraîneur peut la remplacer par une réserviste, à côté du nom de la joueuse blessée, on indique « BLESSÉE ».
- 1.09 Présence derrière le banc : une certification minimale requise par Ringuette Québec, référez-vous au chapitre 3.02.03 des règlements de ringuette Québec.
- 1.10 La catégorie et la classe inscrites sur le formulaire d'inscription doivent correspondre à l'information indiquée sur le formulaire approuvé par Ringuette Québec
- 1.11 Chaque équipe est assurée de jouer un minimum de trois (3) parties.
- 1.12 Tous les officiels majeurs seront désignés par le Comité Technique des Arbitres (C.T.A.) local. Aucun protêt ne peut être logé pendant le TOURNOI. Seuls les officiels majeurs en fonction ont juridictions sur la glace. Voir règlements 5.01.09 de ringuette Québec.
- 1.13 Pour les suspensions les règlements de Ringuette Québec seront appliqués.
- 1.14 Déroulement : voir chapitre 3.02.05 des règlements de Ringuette Québec

## 2.0 PARTIE

- 2.01 Les équipes doivent être prêtes à jouer quinze (15) minutes avant l'heure prévue de la partie. À l'arrivée sur la glace, deux (2) minutes chronométrées seront allouées pour le réchauffement avant le début de la partie et un temps d'arrêt d'une (1) minute chronométrée entre chaque période réglementaire et supplémentaire.
- 2.02 Aucun arrêt de jeu ne sera autorisé pour permettre à une gardienne de but de se réchauffer.
- 2.03 Les parties seront de deux (2) périodes chronométrées de treize (13) minutes chacune ou d'une durée de soixante (60) minutes, à la discrétion du Comité organisateur.
- 2.04 Dès qu'il y a une différence de sept (7) buts, la partie se poursuit à TEMPS CONTINU JUSQU'À LA FIN, mais les pénalités restent à temps chronométrées. Toutefois, le tableau indicateur affichera le pointage avec sept (7) points de différence et le résultat authentique sera inscrit sur la feuille de pointage.
- 2.05 Si une partie se termine nulle aucune période supplémentaire n'est jouée. SEULES LES DEMI-FINALES ET LES FINALES SONT À FINIR (selon le point 2.06).
- 2.06 En cas d'égalité à la fin de la deuxième (2<sup>e</sup>) période réglementaire, LORS DES DEMI-FINALES ET DES FINALES, il y aura un tirage au sort qui s'effectuera au registraire avant le début du match pour déterminer l'équipe qui débutera la période supplémentaire en possession de l'anneau. L'autre équipe aura le choix du territoire et entreprendra une PÉRIODE SUPPLÉMENTAIRE DE CINQ (5) MINUTES CHRONOMÉTRÉES à cinq (5) contre cinq (5). Le premier but mettra fin à la période supplémentaire et à la partie.
- 2.06.01 Si après la période supplémentaire de cinq (5) minutes chronométrées, L'ÉGALITÉ PERSISTE, UNE FUSILLADE SERA FAITE COMME CECI :
- A- cinq (5) joueuses différentes par équipe feront un (1) seul lancer à tour de rôle ;  
N.B. Ces joueuses auront été préalablement identifiées et numérotées de 1 à 5 sur la feuille de pointage de l'équipe lors de l'enregistrement et ce avant le début de la partie.
  - B- le total des buts comptés par chacune des joueuses déterminera l'équipe gagnante ;
  - C- l'exécution des lancers se fera selon le chapitre 22 du livre de règlements de ringuette Canada 3.04.01 appendice E
- 2.06.02 Si l'égalité persiste, l'entraîneur a la liberté de choisir n'importe quelle joueuse par la suite. Le premier bris d'égalité met fin à la partie. Il est permis de prendre toujours la même joueuse.

## 2.07 CLASSEMENT

- 2.07.01 Pour une partie gagnée = 2 points  
Pour une partie nulle = 1 point  
Pour une partie perdue = 0 point
- 2.07.02 Pour une partie gagnée par défaut = 2 points  
Pour une partie perdue par défaut = 0 point
- 2.07.03 Partie gagnée par défaut, on indique un pointage de sept (7) buts pour et zéro (0) contre.
- 2.08 BRIS D'ÉGALITÉ (chapitre 3.04.03 du guide d'opération de Ringuette Québec)

Classement des équipes : lorsque deux (2) équipes ou plus ont accumulé le même nombre de points à la fin de la ronde éliminatoire, la façon de déterminer le classement des équipes, à l'aide de la marque officielle des parties est la suivante :

- i) l'équipe ayant remporté le plus de matchs lors des parties jouées entre les équipes à égalité, qui sera la mieux classée ;
- ii) si l'égalité persiste, l'équipe ayant la meilleure différence entre les buts marqués et encaissés lors des parties jouées entre les équipes à égalité, qui sera la mieux classée ;
- iii) si l'égalité persiste, l'équipe ayant accordé le moins de buts lors des parties jouées entre les équipes à égalité, qui sera la mieux classée ;
- iv) si l'égalité persiste, l'équipe ayant la meilleure différence entre les buts marqués et encaissés lors de toutes les parties jouées qui sera la mieux classée ;
- v) si l'égalité persiste, l'équipe ayant accordé le moins de buts lors de toutes les parties jouées qui sera la mieux classée ;
- vi) si l'égalité persiste c'est l'équipe ayant compté le premier but entre les équipes à égalité qui sera classée première
- vii) si l'égalité persiste, c'est l'équipe ayant compté le but le plus tôt lors de toutes les parties jouées qui sera la mieux classée.

## Remarque importante

Dans tous les cas, la différence maximale (écart) entre les buts marqués et encaissés dans chaque partie est fixe à sept (7) buts, et il s'agit de la « marque officielle »

2.09 Seulement un changement de joueuses sera permis par arrêt de jeu.

2.10 Il se peut qu'une partie débute avant ou après l'heure prévue sauf pour la première partie de la journée.

### 3.0 CHAMBRES

3.01 Les équipes pourront utiliser les chambres trente (30) minutes avant leur partie. Elles devront les quitter (20) minutes après leur partie.

### 4.0 INSCRIPTION ET VÉRIFICATION

4.01 Un officiel et son équipe doivent se présenter une (1) heure avant le début de chaque partie, au registrariat du TOURNOI, sauf pour la première partie de la journée ou Trente (30) minutes seront acceptées.

4.02 L'entraîneur devra fournir les renseignements demandés par Ringuette Québec et le COMITÉ DU TOURNOI DE RINGUETTE DE DEUX-MONTAGNES :

1. le formulaire ainsi que les cartes des joueuses, tel qu'approuvé par Ringuette Québec, seront conservés au registraire jusqu'à l'élimination de l'équipe
2. une photocopie du formulaire, tel qu'approuvé par Ringuette Québec, de l'équipe d'origine pour les réservistes est obligatoire.
3. les noms inscrits sur la feuille de partie doivent correspondre au carton d'équipe. L'entraîneur indiquera les réservistes, les joueuses blessées avant chaque partie ainsi que les capitaines, assistantes et gardienne de but.
4. l'entraîneur inscrira sur la feuille de pointage, avant LA DEMI-FINALE ET LA FINALE, les cinq (5) joueuses pour la fusillade (identifiées et numérotées).
5. les certifications requises (PNCE et carte d'identité) approuvé par Ringuette Québec. Voir Le règlement 5.02.04 de Ringuette Québec.

N.B. Les points 1 et 2 devront être respectés sinon la ou les joueuses ou l'équipe ne pourront participer au TOURNOI

4.03 L'ENTRAÎNEUR DEVRA SIGNER LA FEUILLE DE MATCH AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE.

4.04 LE COMITÉ ORGANISATEUR NE FOURNIRA AUCUN ÉQUIPEMENT. Toute joueuse qui ne respectera pas le règlement concernant l'équipement pourra se voir refuser la participation à la prochaine partie et même pour le reste du TOURNOI.

4.05 Les joueuses doivent demeurer dans la chambre jusqu'au début de la partie.

5.0 Toutes questions ou problèmes devront être référés à un membre du comité organisateur du tournoi qui verra à les régler ou pourra les référer au COMITÉ DE DISCIPLINE.

N.B. Toutes réponses venant d'autres personnes n'engageront aucunement LE COMITÉ ORGANISATEUR DU TOURNOI et ne pourront être considérées comme officielles.

### 6.0 DIVERS

6.01 L'organisation du TOURNOI peut sans droit d'appel, expulser sans remettre aucun remboursement toute équipe participante, entraîneur, joueuse ou responsable d'équipe qui fait preuve de mauvaise conduite sur les sites de compétitions (alcool, drogue, mauvais esprit sportif ou autres) ou ne se conforme pas aux règlements de la Ville et des sites.

N.B. Nous rappelons aux responsables d'équipe (entraîneur, gérante et autres officiels d'équipe) qu'ils sont entièrement responsables de leur équipe et des supporters tant que ceux-ci sont dans l'enceinte de l'aréna et/ou du centre civique.

6.02 Les cérémonies protocolaires d'ouverture et de remises de médailles seront indiquées à l'horaire.

- 6.03 Pour les PREMIERS SOINS, des bénévoles qualifiés seront présents sur le site des compétitions, cependant l'entraîneur devra se rendre près de sa joueuse blessée et indiquer au personnel qualifié son besoin d'aide si nécessaire.
- 6.04 Dans le but d'éviter des retards à l'horaire, aucune prise de photos ne sera permise sur la glace, sauf par le photographe officiel du TOURNOI.
- 6.05 Un casse-croûte sera ouvert lors des heures du déroulement du TOURNOI et sera accessible à tous.
- 6.06 L'affûteur de patins sera disponible lors des heures de déroulement du TOURNOI.
- 6.07 L'équipe qui reçoit ainsi que l'équipe qui visite seront déterminées à l'avance par un tirage au sort exécuté par le comité organisateur.
- 6.08 En cas de blessure, nous demandons aux entraîneurs d'aviser leurs joueuses d'apporter leur carte d'assurance maladie.

## 7.0 PHILOSOPHIE DE LA RINGUETTE

\*\* La ringuette est un sport de masse qui encourage le développement physique, mental, social et moral de l'individu dans le plus haut degré de sécurité, de conduite sportive, de mérite et de plaisir... \*\*

BIENVENUE À TOUS !

BON TOURNOI !

Sonia Gervais, Présidente

18<sup>ème</sup> Édition du tournoi de ringuette de DEUX-MONTAGNES