

# **RÈGLEMENTS DU 22<sup>ième</sup> TOURNOI de ringuette de Des Moulins 2017**

Les règlements officiels de Ringuette Québec s'appliquent au tournoi de Des Moulins et sont complétés par certains règlements propres à notre organisation.

## **1. Responsabilité du Comité organisateur**

Toutes questions relatives au tournoi doivent être soumises aux membres du Comité organisateur (de préférence aux registraires ou au président), Une réponse provenant d'une autre personne n'engagera aucunement le Comité organisateur et ne pourra être considérée comme officielle.

## **2. Heure d'arrivée**

Un officiel de l'équipe (entraîneur(e) ou gérant(e)) doit se présenter au bureau du registraire de l'aréna 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 requis**

3.1 À leur arrivée, l'entraîneur(e) et/ou le/la gérant(e) devront présenter au registraire du tournoi les documents originaux suivants, aucune photocopie n'étant acceptée :

- Le formulaire d'équipe de Ringuette Canada,
- La carte avec photo des officiels d'équipe (membre, les cartes du Programme national de certification des entraîneurs 3M et /ou tout autre document requis;

## **4. Équipements**

4.1 Il sera de la responsabilité de l'entraîneur-chef 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.

4.2 Si les couleurs des chandails ne sont pas contrastantes, l'équipe visiteuse devra changer de chandails.

**5. Présence derrière le banc**

Selon les règlements de Ringuette Québec

**6. 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.

**7. Officiels majeurs**

Tous les officiels majeurs (i.e. les arbitres) 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.

**8. Début de la partie**

Sous réserve des dispositions prévues aux articles 3.02.05 et 5.02.05 du Guide d'opération de Ringuette Québec, il se peut qu'une partie débute avant ou après l'heure prévue à l'horaire. La première partie de la journée cédulée dans chacun des arénas devra toutefois débiter à l'heure indiquée. Les équipes doivent être prêtes à jouer quinze (15) minutes avant l'heure indiquée du début de la partie. De plus s'il y a du retard dans l'horaire le comité organisateur se réserve le droit de refaire la surface de la glace à toutes les 2 parties.

**9. Échauffement**

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

**10. Durée des périodes**

Les parties de la ronde régulière du tournoi seront composées de deux (2) périodes de treize (13) minutes chronométrées pour les équipes A, B et C, de 15 minutes pour les équipes de classe A à partir de Benjamine et de 15 minutes pour les équipes AA et AAA. Les parties finales pour la classes A seront composées de deux (2) périodes de quinze (15) minutes chronométrées. Les parties finales pour les classes B et C seront composées de deux (2) périodes de treize (13) minutes chronométrées. Il y aura un temps d'arrêt d'une (1) minute chronométrée entre chacune des périodes.

**11. Pointage**

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 pointage.

## **12. 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 nos arénas.

## **13. Protêt**

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

## **14. Formule du tournoi**

### **14.1 Nombre de parties**

Le Comité organisateur garantit que chaque équipe de catégorie A, sauf Novice A et Atome A, jouera un minimum de quatre (4) parties. Tandis que chaque équipe de catégorie B et C, incluant le Novice A et l'Atome A, jouera un minimum de trois (3) parties. Il se peut que ce nombre minimal garanti soit augmenté à quatre (4) parties pour les équipes de catégorie B et C advenant un nombre important d'inscription. Les équipes inscrites seront avisées de tous changements 20 jours avant le début du Tournoi avec possibilité de se retirer.

### **14.2 Style de jeu**

À l'exception des catégories Novice B et C qui 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 ».

### **14.3 Équipe receveuse – équipe visiteuse**

Pour les parties de la ronde régulière, l'équipe qui reçoit ainsi que l'équipe qui visite auront été déterminées par le Comité

organisateur lors de la préparation de l'horaire du tournoi. Tel que prévu à l'article 3.02.05 du Guide d'opération de Ringuette Québec, l'équipe receveuse aura le choix du territoire qu'elle occupera au début de la partie. Lors des finales, l'équipe qui aura obtenu la position supérieure au classement sera désignée l'équipe « receveuse ».

#### **14.4 Classement**

Un classement sera établi à partir des résultats, selon la formule suivante :

- une partie gagnée équivaut à deux (2) points au classement;
- une partie nulle équivaut à un (1) point au classement;
- une partie gagnée par défaut équivaut à deux (2) points au classement et un pointage final de 7-0 pour l'équipe gagnante. Si les deux équipes qui se rencontrent au cours d'une partie sont dans une situation de perdre par défaut, les deux équipes seront réputées perdantes et un pointage final d'aucun (0) but pour et sept (7) buts contre leur sera respectivement attribués.

#### **14.5 Bris d'égalité**

Conformément à l'article 3.04.03 des règlements de Ringuette Québec

#### **14.6 Accès à la finale**

Le comité organisateur avisera les équipes inscrites de la formule pour l'accès à la finale 20 jours avant le début du Tournoi. Cette formule sera déterminée en fonction du nombre d'équipe inscrite par catégorie et à la discrétion du comité organisateur

#### **14.7 Période supplémentaire**

Pour les finales, en cas d'égalité à la fin de la deuxième période, il y aura une période supplémentaire de cinq (5) minutes chronométrées. L'anneau sera donné à l'équipe ayant gagné le tirage au sort effectué par l'officiel majeur. L'autre équipe aura le choix du territoire. Dès qu'il y a but, l'équipe ayant compté est déclarée gagnante. Si l'égalité persiste après cette période supplémentaire, l'équipe gagnante sera déterminée par des tirs de confrontation.

#### **14.8 Tirs de confrontation**

Les tirs de confrontation seront effectués selon la procédure suivante :

- a) 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 (excluant les gardiennes de but) 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;
- b) 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'élance et prend un (1) seul lancer sur sa montée contre la gardienne de but;
- c) Les quatre (4) autres joueuses de chaque équipe procèdent de la même façon. À la fin de cette ronde, l'équipe qui aura marqué le plus de buts sera déclarée gagnante;
- d) 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.

Version du : 20 avril 2017