

Dieppe/Riverview Ringette Tournament rules

The Dieppe-Riverview tournament committee asks good sportsmanship from the players, coaches and respectful conduct from the spectators.

Rules from Ringette Canada's *Official Rules and Case Book* will apply. However, the following rules will take precedence for the purpose of the Dieppe / Riverview Ringette Tournament:

Registration and Preparing to Play

1. Only players registered with their respective house-league team are allowed to play. Exemptions to this rule must be approved by the tournament committee (call-ups).
2. Game sheets must be signed and verified thirty (30) minutes prior to game time. Please visit the control room to fill out the game sheet.
3. If teams have the same colored jerseys, the team scheduled as visitor must change if they have 2nd color jersey.
4. Teams are to be ready to play fifteen (15) minutes before scheduled game time. A team not ready to play within five (5) minutes after scheduled start time will forfeit that game and the score will be recorded as a loss of 7-0.
5. Teams will have a two (2) minute warm-up prior to starting their game.

Games

6. All regular scheduled games (U10 to 18+) will be two (2) 15-minute stop-time periods.
7. FUN1 & FUN2 games will consist of two (2) 24 minute straight-time periods. The buzzer will ring every 3 minutes for a line change. (separate document for FUN1&2 rules)
8. There may not be more than one (1) male skater on the ice, per team, at any given time. (Note: A male goalie is not counted as a skater.) FUN1 & FUN2 games are exempt from this rule.
9. If a match penalty or two (2) misconduct penalties are assessed against a player, she/he will be suspended from any further participation in the tournament.
10. In all games, in the event of a seven (7) goal difference at ten (10) minutes before the end of the second period, the clock will run straight time. The clock will remain at straight time until the end of the game. Penalties from this point will be served for two (2) minutes straight time.
11. The tournament committee reserves the right to adjust game duration as deemed necessary to remain within overall tournament times.
12. Shot Clocks will be used for all games at the U12 and higher levels. For games in the preliminary round, the home team is responsible for operating the shot clock.

Compiling Statistics, Advancing and Playoffs

13. Two (2) points will be awarded for a win, one (1) point will be awarded for a tie and no (0) points for a loss during round robin games.
14. A maximum spread of seven (7) goals per game will be used in displaying and determining the standings.
15. In the event of two or more teams being tied after round robin play, the following method will determine which team advances:
 - A. The winner of the game between the two teams (if 3 or more teams are tied, go to B.)
 - B. The best plus/minus stats
 - C. The team with the least goals against
 - D. The team with the most goals scored
 - E. The team with the least penalty minutes in their 3 round robin games
 - F. A flip of a coin

When one team advances, the tie breaking method restarts at A for the

remaining teams.

16. After their last game, a team that plays four (4) games in the round robin will have one (1) of their games excluded from their statistics. A member, designated by the tournament committee, will randomly select the game that will not count. This will be done in the presence of that team's representative, if they so choose. In the event of a tie in the standings between the 2 teams that played the excluded game, the result of that game will be used as the first tie breaker. See 13 A).
17. All playoff games will consist of two (2) 15-minute stop time periods. In the event of a tie at the end of regulation, one (1) 10-minute sudden death overtime period will be played to determine a winner. If still tied at the end of overtime, each team will select three (3) players for a shoot-out. *Players are to be identified on the game sheet prior to all playoff games. If still tied at the end of the shootout, a sudden death shootout will determine the winner. Teams may choose any player from the roster to shoot during the sudden death shootout (Same player may shoot every time). A coin toss will determine first possession during overtime and the first shooter for the shootout.

Call-Up Rule

18. A "call up" is when a team needs an extra player and wants to "borrow" a player from another team for a game
In general there are limits on:
 - When this can be done. If your team has a sufficient number of players you cannot call up or call over (less than 10 skaters).
 - The player shall be registered with your association.
 - The player requires to be one level lower.

Players being called up are to be identified by adding "AP" in brackets on the roster sheet.

Final Rule

19. No protest will be accepted. The tournament committee's decision is final.
-

Règlements du tournoi de ringuette de Dieppe/Riverview

Le comité du tournoi Dieppe-Riverview demande aux participants, incluant athlètes et entraîneurs, de jouer avec un bon esprit sportif et aux spectateurs d'être respectueux.

Les règlements de Ringuette Canada seront respectés. Toutefois, les règles suivantes auront préséance pour le tournoi de ringuette Dieppe/Riverview :

Enregistrement et préparation avant la partie

1. Seulement les joueuses enregistrées avec leur association locale sont autorisées à jouer. Toutes exceptions à ce règlement doivent être approuvées par le comité organisateur du tournoi.
2. La feuille de pointage de la partie devra être signée et vérifiée trente (30) minutes avant l'heure prévue de la partie. Prière de vous rendre à l'accueil pour la compléter.
3. Si les équipes qui s'affrontent ont la même couleur de chandail, l'équipe visiteuse devra changer de chandail si elle a une 2^e couleur.
4. Les équipes devront être prêtes à jouer quinze (15) minutes avant l'heure prévue de la partie. Une équipe qui ne sera pas prête à jouer dans un délai de cinq (5) minutes après l'heure prévue sera déclarée perdante et le résultat de cette partie sera enregistré comme étant une défaite de 7-0.
5. Il y aura une période de réchauffement de deux (2) minutes avant chaque partie.

Déroulement de la partie

6. Chaque partie régulière (S10 à 18+) consistera en deux (2) périodes de quinze (15) minutes avec temps d'arrêt.
7. Toutes les parties des équipes FUN1 et FUN2 consisteront de deux (2) périodes de vingt-quatre (24) minutes sans temps d'arrêt. La cloche sonnera toutes les trois minutes (3) pour un changement de ligne. (les règlements pour FUN1 et FUN2 se trouve dans un document différent)
8. Il ne doit pas y avoir plus d'un (1) patineur masculin sur la glace par équipe en tout temps. (Note : Un gardien de but ne compte pas comme patineur.) Les équipes FUN1 et FUN2 sont exclus de ce règlement.
9. Si une pénalité de match ou deux (2) inconduites de partie sont assignées à une joueuse, elle sera suspendue du tournoi.
10. Pour toutes les parties, s'il y a une différence de sept (7) buts à dix (10) minutes de la fin de la partie, le jeu se déroule sans arrêt jusqu'à la fin de la partie. Les pénalités à partir de ce moment seront servies pour deux (2) minutes consécutives.
11. Le comité organisateur du tournoi se réserve le droit d'ajuster la durée d'une partie selon la nécessité de rester à l'intérieur du temps total alloué au tournoi.
12. Les « Shot Clocks » seront utilisées pour toutes les parties des niveaux S12 et supérieur. Pour toutes les parties de la ronde préliminaire, l'équipe locale est responsable de la « shot clock ».

Résultats et rondes éliminatoires

13. Deux (2) points seront accordés pour une victoire, un (1) point pour un match nul et aucun (0) point pour une défaite lors des parties régulières.
14. Une différence maximale de sept (7) buts par partie sera utilisée lors de la compilation des statistiques.
15. Bris d'égalité : au cas où il y aurait égalité après les parties régulières entre deux ou plusieurs équipes, l'équipe qui avancera sera déterminée comme suit :
 - A. Le gagnant de la partie entre les deux équipes (s'il y a 3 équipes à égalité, passez à B)
 - B. L'équipe avec le meilleur différentiel +/- pour le tournoi
 - C. L'équipe avec le moins de buts accordés
 - D. L'équipe avec le plus de buts comptés
 - E. L'équipe avec le moins de minutes de punition durant ses 3 parties

régulières
F. Tirage au sort

Lorsqu'une équipe avance, la méthode de bris d'égalité recommence à A pour les autres équipes.

16. Une équipe qui a joué quatre (4) parties régulières aura l'une de ses parties exclue des statistiques. Après leur dernière partie, quelqu'un désigné par le comité du tournoi fera un tirage au sort de la partie qui sera exclue. Ceci sera fait en présence d'un représentant de l'équipe en question, si elle le désire. Dans l'éventualité d'égalité entre les 2 équipes de la partie qui est exclue, le résultat de cette partie sera utilisé comme premier critère pour le bris d'égalité. Voir 13 A).
17. Chaque partie éliminatoire consistera en deux (2) périodes de quinze (15) minutes avec un temps d'arrêt. Dans l'éventualité d'une égalité, une période supplémentaire à mort subite de 10 minutes sera jouée pour déterminer un gagnant. Si toujours égalité à la fin de la prolongation, chaque équipe choisira trois (3) joueuses pour effectuer des tirs de barrage. *Trois (3) joueuses doivent être identifiées sur la feuille de match avant tous les matchs éliminatoires. S'il y a encore égalité, chaque équipe enverra une (1) joueuse à la fois au tir de barrage pour déterminer le gagnant. Les équipes peuvent choisir n'importe quelle joueuse de la liste pour tirer pendant la les tirs de barrage (la même joueuse peut tirer plusieurs fois). Un tirage au sort déterminera la première possession pendant les prolongations et l'équipe qui lancera premier pour la fusillade.

Règle d'appel

18. Un "appel" est lorsqu'une équipe a besoin d'une joueuse supplémentaire et veut "emprunter" une joueuse d'une autre équipe pour un match. En général, il y a des limites sur :
 - Quand cela peut être fait. Si votre équipe a un nombre suffisant de joueuses, vous ne pouvez pas faire un "appel" (moins de 10 patineurs).
 - La joueuse doit être enregistrée auprès de votre association.
 - La joueuse doit être d'un niveau inférieur.

Les joueuses appelées doivent être identifiées en ajoutant "AP" entre parenthèses sur la fiche d'alignement.

Dernier règlement

19. Aucun protêt ne sera accepté. La décision du comité organisateur du tournoi est finale.

L'utilisation du féminin est utilisée pour alléger le texte.