



## **RÈGLEMENTS TOURNOI RINGUETTE LAVAL**

Les règlements appliqués lors du Tournoi Ringuette Laval sont ceux de Ringuette Québec, dernière édition. À ceux-ci, s'ajoutent des règlements propres à notre tournoi.

**Voici les points qui nous apparaissent importants de souligner,  
ainsi que les ajouts réglementaires**

Aucun protêt ne sera accepté durant le tournoi.

### **1. ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES ET REGISTRARIAT**

Référence articles 5.02.06 - 3.02.06 ainsi que 5.03

- 1.1. L'équipe doit se présenter 1 heure avant le début de la partie (30 minutes pour la première partie de la journée).
- 1.2. L'équipe d'entraîneurs doit se présenter entre 30 minutes et 1 heure avant le début de la partie au registrariat afin de procéder à l'enregistrement officiel de l'équipe.
- 1.3. Ils doivent compléter et signer la feuille de match. Ils doivent aussi démontrer qu'ils ont la certification minimale requise par l'article 5.02.04 du Guide d'opération de RQ.
- 1.4. Un entraîneur de chaque équipe doit signer le formulaire R-12 de RQ attestant la conformité de l'ensemble de l'équipe aux règlements du Guide d'opération.
- 1.5. Un des officiels d'équipe doit présenter le formulaire d'équipe approuvé par Ringuette Québec ainsi que les cartes de chacune des joueuses. Aucune photocopie n'est acceptée. Advenant que les documents requis ne soient pas présentés, l'équipe perd la partie par défaut.

### **2. RÉSERVISTE**

Référence articles 5.02.03 - 2.06

### **3. PRÉSENCE DERRIÈRE LE BANC**

Référence article 5.02.04

### **4. DÉROULEMENT DES PARTIES**

Référence articles 5.02.05 - 3.02.05

- 4.1. L'équipe receveuse de même que l'équipe visiteuse ont été déterminées lors du tirage au sort servant à établir l'horaire.
- 4.2. Si les couleurs des uniformes des équipes qui se rencontrent sont jugées trop similaires, l'équipe qui visite devra changer de chandails. Si cette équipe n'a pas de deuxième chandail, alors l'équipe qui reçoit devra le faire.
- 4.3. L'équipe d'entraîneurs devra s'assurer que les joueuses portent l'équipement réglementaire requis.
- 4.4. Quelques instants avant le début de la partie, les joueuses de chaque équipe seront vérifiées visuellement et comparées aux cartes de joueuses.
- 4.5. Le comité organisateur se réserve le droit de faire commencer les parties au maximum 15 minutes avant l'heure prévue, sauf la première partie de la journée.
- 4.6. S'il y a un retard dans l'horaire, le comité se réserve le droit de refaire la glace à toutes les 2 parties.
- 4.7. L'équipe qui reçoit choisira le territoire qu'elle occupera au début de la partie.
- 4.8. À l'arrivée des équipes sur la glace, 2 minutes chronométrées seront allouées pour le réchauffement. Après 1 minute 30, l'arbitre sifflera et au signal sonore du 2 minutes, les deux équipes devront être prêtes à jouer. Si ce n'est pas le cas, elles sont passibles d'une pénalité pour avoir retardé le jeu. Cette décision est laissée au jugement de l'arbitre.
- 4.9. Toutes les parties se dérouleront en 2 périodes de 15 minutes chronométrées, à l'exception des équipes Moustiques qui joueront dans un espace restreint et en 2 périodes de 13 minutes avec arrêt aux 2 minutes. Plus de détails dans le document « Déroulement Moustiques ».
- 4.10. Un temps d'arrêt d'une minute séparera chacune des périodes réglementaires et supplémentaires.
- 4.11. Un temps d'arrêt de 30 secondes est accordé par partie, par équipe.
- 4.12. Lorsque survient une différence de 7 buts, la partie est alors à temps continu et ce jusqu'à la fin. Le tableau indicateur et le tableau des résultats afficheront le pointage avec un maximum de 7 buts de différence. De plus, pour fins de calcul du classement des équipes, une différence maximale de 7 points sera

comptabilisée. Cependant, le pointage authentique sera inscrit sur la feuille de match.

- 4.13. Durant le temps continu, s'il y a une demande de temps d'arrêt, alors le temps sera arrêté.

## **5. RÈGLEMENT DE JEU**

Référence article 3.04.01

- 5.1. Les règlements de jeu sont ceux de Ringuette Canada, dernière édition. Le style de jeu avec zone (*Any three in*) et le chronomètre de décompte (*Shot clock*) sont applicables pour toutes les catégories et classes, à l'exception des catégories moustique et novice (B et C) qui joueront le style sans zone, ni chronomètre.
- 5.2. En cas d'égalité à la fin de la deuxième période, et ce, pour les parties de finale ou de demi-finale seulement, la procédure suivante s'appliquera:
- 5.2.1. Les équipes joueront une période supplémentaire de 5 minutes chronométrées. Le premier but met fin à la partie.
  - 5.2.2. Il y a tirage au sort par l'officiel majeur. L'équipe gagnant le tirage au sort débute la période avec l'anneau. L'autre équipe a le choix du territoire.
  - 5.2.3. Si aucun but n'est compté lors de cette période supplémentaire, une confrontation est alors nécessaire.
  - 5.2.4. Avant le début de la partie, l'entraîneur établit son ordre de joueuses pour les lancers contre la gardienne de but. Les 5 premières joueuses doivent être numérotées de 1 à 5. En cas de blessure durant la partie, les officiels majeurs s'assurent d'avoir 5 joueuses numérotées avant la confrontation.
  - 5.2.5. 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.
  - 5.2.6. Au signal, la gardienne de but doit être dans son enceinte et une joueuse s'élance et prend 1 seul lancer sur sa montée contre la gardienne de but.
  - 5.2.7. L'équipe ayant compté le plus de buts après les 10 tirs (5 de chaque équipe) est déclarée gagnante.
  - 5.2.8. Si après la période de cinq tirs de confrontation 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.
- 5.3. Pour toutes les autres parties, le pointage final après les deux périodes réglementaires sera celui utilisé pour le classement des équipes (en tenant compte de l'information dans la section DÉROULEMENT DES PARTIES et TOURNOI À LA RONDE de nos règlements).

## **6. TOURNOI À LA RONDE**

6.1. Chaque équipe se verra attribuer 2 points pour une victoire, un 1 point pour une nulle et aucun point pour une défaite.

## **7. BRIS D'ÉGALITE**

Référence articles 5.02.12 - 3.04.03, excluant les mini-parties.

## **8. ANNULATION**

8.1. En cas d'annulation de votre part, les frais d'inscription ne sont pas remboursables.