

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Le masculin générique est utilisé au besoin.

1.1 Sont appliqués les règlements de RINGUETTE QUÉBEC ainsi que les règlements propres au tournoi de ringuette du 96 de Montréal-Nord.

1.2 Toute joueuse retardataire doit se présenter au registrariat pour la vérification et être prête à jouer avant le début de la deuxième période, sinon elle ne pourra y participer.

1.3 Les entraîneurs et les joueuses doivent être présents une heure avant chaque partie (1/2 heure pour la première partie de la journée). L'entraîneur et son équipe se présentent au registrariat pour l'inscription.

1.4 Doivent être fournis les renseignements exigés par RINGUETTE QUÉBEC et par le COMITÉ DU TOURNOI DE RINGUETTE du 96 MONTRÉAL-NORD, c'est-à-dire :

a) les cartes de joueuses et le formulaire d'équipe de RINGUETTE CANADA approuvés par RINGUETTE QUÉBEC;

b) la certification des entraîneurs (art. 5.02.04 du *Guide d'opération—Règlement* de RINGUETTE QUÉBEC);

c) avant chaque partie, les entraîneurs identifient les réservistes, les joueuses blessées ainsi que la capitaine, les adjointes et la gardienne de but;

d) AVANT LA DEMI-FINALE ET LA FINALE, les entraîneurs inscrivent sur la feuille de pointage les cinq joueuses choisies pour la confrontation (nom et numéro).

1.5 Les entraîneurs s'assurent que les joueuses portent l'équipement réglementaire.

1.6 S'il y a un retard dans l'horaire, le comité organisateur se réserve le droit de refaire la glace à toutes les deux parties.

1.7 Si deux équipes qui s'affrontent ont des chandails de couleur identique, les joueuses de l'équipe visiteuse devront changer de chandails. S'il

y a lieu, des dossards seront fournis par le comité organisateur.

1.8 Chaque équipe a droit à un maximum de 18 joueuses, incluant les gardiennes de but (sans dépasser le nombre de joueuses inscrites sur le carton d'équipe), mais un minimum de 7 joueuses inscrites sur la feuille de pointage et assises au banc est requis pour que la partie puisse commencer, sinon l'équipe fautive perd la partie par défaut.

1.9 Un minimum de 2 et un maximum de 5 personnes (excluant la marraine) sont autorisées derrière le banc des joueuses. Une d'entre elles doit être une femme (art. 5.02.04 du *Guide d'opération—Règlement* de RINGUETTE QUÉBEC).

1.10 Lors d'une punition pour mauvaise conduite ou d'une punition de match, le chapitre 6 du *Guide d'opération—Règlement* de RINGUETTE QUÉBEC s'applique.

1.11 Les règles au sujet des réservistes sont appliquées conformément aux règlements de RINGUETTE QUÉBEC. Les réservistes utilisées doivent avoir en leur possession le formulaire d'équipe de RINGUETTE Canada et être en conformité avec l'art. 2.06 du *Guide d'opération—Règlement* de RINGUETTE QUÉBEC.

1.12 Pour la catégorie MOUSTIQUE :

a) il y a cinq minutes de jeux interactifs

b) il y a un arbitre sur la glace pour les parties régulières;

c) un seul entraîneur par équipe peut être sur la glace en même temps que ses joueuses;

d) la joueuse pénalisée retourne au banc des joueuses et son équipe joue à 5 contre 5.

1.13 Toute infraction aux règlements entraîne la disqualification de l'équipe.

1.14 Aucun protêt n'est accepté.



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

PARTIE

2.1 Les équipes doivent être prêtes à jouer 15 minutes avant l'heure prévue de la partie. À l'arrivée sur la glace, un temps de 2 minutes chronométrées est alloué pour l'échauffement, et il y a un temps d'arrêt de 1 minute chronométrée entre chaque période réglementaire et supplémentaire.

2.2 Dès qu'il y a une différence de 7 points au pointage, le jeu se poursuit à TEMPS CONTINU JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE, mais les pénalités restent en temps chronométré. Toutefois, le tableau indicateur affiche le pointage avec 7 points de différence.

2.2.1 Aux fins du classement, une différence maximale de 7 points est comptabilisée, mais c'est le résultat réel qui est inscrit sur la feuille de pointage.

2.3 Si une partie se termine nulle, le résultat reste nul et aucune période supplémentaire n'est jouée : SEULES LES DEMI-FINALES ET LES FINALES SONT À FINIR.

2.4 Avant le début de la partie, l'entraîneur aura établi l'ordre de ses joueuses pour la confrontation contre la gardienne de but.

a) les cinq premières joueuses sont numérotées de 1 à 5.

b) en cas de blessure durant la partie, les officiels majeurs s'assurent d'avoir 5 joueuses numérotées avant la confrontation.

c) l'équipe gagnante au tirage au sort (pile ou face) effectué avant le début de la confrontation peut choisir de commencer ou de terminer la confrontation.

d) l'équipe ayant compté le plus de buts est déclarée gagnante.

2.4.1 Si l'égalité persiste, l'entraîneur a la possibilité de choisir n'importe quelle joueuse par la suite. Le premier bris d'égalité met fin à la partie.

2.4.2 Il est permis de prendre toujours la même joueuse.

2.4.3 Chaque équipe doit avoir exécuté le même nombre de tirs avant qu'une équipe soit déclarée gagnante.

CLASSEMENT

2.5 Une victoire = 2 points

Une partie nulle = 1 point

Une défaite = 0 point

Une victoire par défaut = 2 points

Une défaite par défaut = 0 points

2.6 Quand une partie est gagnée par défaut, on indique un pointage de 7 buts pour et de 0 but contre (art. 5.02.08 du *Guide d'opération—Règlement*).

2.7 Bris d'égalité pour le classement :

Concernant la finale, les dispositions du *Guide d'opération—Règlement* (art. 5.02.12) s'appliquent.

RÈGLEMENTS POUR LES FINALES

S'il y a égalité après deux périodes réglementaires, une prolongation de 5 minutes à 5 joueuses a lieu. Si l'égalité persiste, une confrontation est alors nécessaire.

BON TOURNOI À TOUS



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

4.1 Jeu d'échauffement

Au début de chaque partie, toutes les joueuses doivent aller sur la glace avec les entraîneurs. Les quatre équipes présentes font un exercice collectif. La durée est de cinq (5) minutes. Cet exercice peut être un jeu, une course ou tout autre exercice jugé pertinent. Si les séparateurs de glace sont utilisés, vous pouvez faire deux groupes de deux équipes et faire le jeu en surface restreinte.

L'entraîneur de l'équipe receveuse est en charge du jeu d'échauffement.

Le jeu devrait avoir été expliqué aux joueuses dans le vestiaire afin d'économiser du temps de glace.

4.2 Partie

4.2.1 Alignement Un maximum de quatre joueuses par équipe, excluant les gardiennes de but, peuvent être présentes sur une demi-glace. Quatre équipes joueront en même temps.

Lorsque la partie débute, idéalement, les entraîneurs font jouer les plus expérimentées contre les plus expérimentées et les moins expérimentées contre les moins expérimentées.

4.2.2 Périodes

Des périodes d'une minute (1:00) à une minute trente (1:30) à temps continu seront jouées tout au long de la partie.

Les périodes seront inscrites au tableau indicateur par le chronomètreur. Les entraîneurs verront donc le temps s'écouler.

Le temps débute seulement lorsque la dernière équipe est prête à commencer le jeu. Les autres équipes peuvent jouer en attendant.

À la moitié du temps de glace alloué, deux des équipes changent de côté de patinoire pour jouer contre une autre équipe, si le calibre des quatre (4) équipes est équivalent.

6 Déroulement du jeu

6.1 Mise en jeu

6.1.1 Début de période Au début de la partie, ainsi qu'au début de chaque période, il existe trois (3) manières de mettre l'anneau en jeu :

A. L'anneau est mis en jeu par l'entraîneur ou l'arbitre aléatoirement.

B. L'anneau est donné à l'une des deux équipes (en alternance) dans sa zone défensive, l'équipe défensive doit commencer dans son territoire.

C. Le jeu commence avec une mise en jeu. La joueuse qui commence avec l'anneau doit rester immobile et faire une passe à une coéquipière. Aucune joueuse ne peut s'approcher à plus d'un mètre de la joueuse qui met l'anneau en jeu. Cette passe ne compte pas dans le nombre de passes obligatoires.

6.1.2 Après un but

Après un but, l'équipe qui a compté se retire dans sa zone défensive et une des deux (2) manières suivantes est utilisée :

A. Le gardienne (ou la joueuse la plus près du filet s'il n'y a pas de gardienne) de l'équipe s'étant fait compter un but, lance l'anneau à une de ses coéquipières avec sa main ou son bâton. Le jeu recommence rapidement.

B. L'équipe s'étant fait compter un but se voit accorder une mise en jeu (telle qu'au point 6.1.1 C.))

6.2 Enceinte de but

Aucune joueuse ne peut pénétrer dans l'enceinte de but.

Lorsqu'une joueuse pénètre dans l'enceinte de but, s'il y a un impact sur le jeu, on remet l'anneau à la gardienne de but pour que celle-ci lance l'anneau à une de ses coéquipières avec sa main ou son bâton. Si le geste n'a eu aucun impact sur le jeu, on laisse celui-ci se dérouler.

6.3 Passes obligatoires

Pour qu'un but soit accordé, un minimum d'une (1) passe devra être effectuée.

Le nombre de passe redevient à zéro (0) lorsqu'une joueuse de l'autre équipe prend le contrôle de l'anneau.

Le nombre de passes devrait augmenter avec le calibre des joueuses et avec l'avancement de la saison en ne dépassant pas trois (3) passes obligatoires.

Les entraîneurs et les arbitres, si applicables, doivent déterminer, avant le début de la partie, le nombre de passes obligatoires à faire pour qu'un but soit accordé.

6.4 But

Un but est marqué lorsque l'anneau franchit complètement et de manière réglementaire la ligne de but entre les poteaux du filet et sous la barre transversale.

6.4.1 But refusé

Un but est refusé lorsque :

A. Une joueuse de l'équipe offensive touche ou pénètre dans l'enceinte de but.

B. Le nombre de passes obligatoires n'a pas été respecté.

RINGUETTE
Pour enfants



LA RINGUETTE EN ESPACE RESTREINT

