

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Les règlements de Ringuette Québec (chapitre 5 du Guide d'opération) seront appliqués pendant le tournoi en plus des règlements cités ci-dessous :

1. Le style de jeu sera celui qui est préconisé par Ringuette Canada, dernière édition, c'est-à-dire le style « zone à accès restreint » ou « any-three-in ». Cependant, le style de jeu « sans zone » sera applicable pour les équipes dans les catégories Moustique C, Novice B et C.
2. Les équipes doivent être à l'aréna au moins soixante (60) minutes avant leurs parties pour s'enregistrer. (30 minutes pour le premier match du matin). Les entraîneurs devront signer la feuille de pointage trente (30) minutes avant la partie.
3. Les entraîneurs doivent avoir en leur possession, leur carte d'identification d'entraîneur, le formulaire d'équipe de Ringuette Canada tel qu'approuvé par Ringuette Québec comme preuve d'identification ainsi que les cartes des joueuses. Les équipes de l'extérieur du Québec doivent présenter une preuve d'identification équivalente (TRF) et doivent avoir en leur possession les numéros d'assurance médicale (OHIP) de toutes leurs joueuses à tous les matchs.
4. Toutes les parties de la ronde préliminaire et semi-finale consisteront en deux (2) périodes chronométrées de treize (13) minutes. Dans l'éventualité de retard ou au besoin, le comité organisateur pourrait décider de ne pas faire nettoyer la glace entre les parties pour les plus jeunes divisions. Les finales consisteront en deux (2) périodes chronométrées de quinze (15) minutes.
5. Toutes les parties seront jouées avec le chronomètre de 30 secondes (shot clock) à l'exception des catégories Moustique C, Novice B et C.
6. Aussitôt qu'un écart de 7 buts est atteint lors d'une partie, le reste de celle-ci est jouée en temps continu, peu importe le temps qu'il reste à écouler à la partie. Il est inutile pour l'équipe gagnante de continuer à compter des buts puisque le maximum de buts d'écart comptabiliser pour le classement final est de 7 buts maximum (voir RQ 3.3.04.03).
7. Lorsque deux équipes qui se rencontrent ont des chandails de couleurs similaires, les joueuses de l'équipe qui visite (tel que mentionné sur la cédule-maîtresse du tournoi) devront changer leur chandails.
8. Un maximum de cinq (5) personnes et un minimum de deux (2) (entraîneurs, gérants, soigneurs et assistants) devront être derrière le banc des joueuses en tout temps. Une de celles-ci devra être une femme âgée de 16 ans et plus, mais ne peut être une joueuse de l'équipe.
9. Les équipes doivent être prêtes à jouer dix (10) minutes avant le début de la partie. Dans l'éventualité où une équipe ne peut commencer la partie en-deçà de 10 minutes du temps cédulé, la partie pourrait être considérée comme « perdue par défaut » par le comité organisateur du tournoi.
10. Le pointage alloué aux parties du tournoi à la ronde sera le suivant :
victoire : deux (2) points, partie nulle : un (1) point et défaite : aucun (0) point
Pour une partie gagnée par défaut, 7 buts seront inscrits sur la feuille de pointage pour l'équipe gagnante et aucun pour l'équipe perdante.
11. Si nous devons annuler une partie à cause d'une tempête de neige ou pour tout autre raison majeure, nous tenterons de la recéduler dans la mesure du possible. Par contre, si nous sommes dans l'impossibilité de recéduler une partie, chaque équipe se verra attribuer un (1) point au classement ainsi qu'un (1) but compté.
12. La formule « Tournoi à la ronde » ou « Tournoi à la ronde inter-division » sera utilisée pour toutes les divisions. Les deux (2) équipes ayant obtenues le plus grand nombre de points dans leur poule, suite aux parties préliminaires, participeront à la finale de leur catégorie.

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Dans une division à 5 équipes, une des équipes joue 4 matchs pour balancer la cédule, leur premier de ces matchs compte seulement pour l'équipe adverse.

13. Les règles pour déterminer le classement des équipes seront celles préconisées par Ringuette Québec. Lorsque deux (2) équipes ou plus ont accumulé le même nombre de points après 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 accordée 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 compter le premier but entre les équipes à égalité qui sera la mieux classée;
 - 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.
 - viii) Remarques importantes :
 - a. Ces procédures de bris d'égalité doivent être suivies l'une après l'autre, dans l'ordre, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée (c'est-à-dire qu'une équipe soit départagée des autres). Dès qu'une équipe est éliminée de l'égalité, on recommence la procédure à l'alinéa (I)
 - b. Dans la plupart des cas, ces procédures permettent de déterminer l'équipe la MIEUX CLASSÉE. Toutefois, dans certains cas, ces procédures détermineront l'équipe la MOINS BIEN CLASSÉE parmi les équipes à égalité. On élimine alors cette équipe avant de recommencer les procédures de bris d'égalité (entre les équipes mieux classées qui demeurent à égalité). Dans ces cas-là, on reprend aussi la procédure à l'alinéa (I).
 - c. Dans tous les cas, la différence maximale (écart) entre les buts marqués et encaissés dans chaque partie est fixée à sept (7) buts, et il s'agit de la « marque officielle ».
 - d. Ces procédures pourraient être également utilisées pour déterminer le classement des équipes avant les parties inter-divisions.
14. Pour briser l'égalité lors d'une partie de finale, les deux (2) équipes joueront une période de prolongation chronométrée de cinq (5) minutes. La victoire ira à la première équipe à compter un but lors de cette période de prolongation. Si l'égalité persiste après la période prolongation, le format « fusillade » sera utilisé pour déterminer l'équipe gagnante. Une semi finale n'a pas de période de prolongation mais va en 'fusillade' après les deux périodes règlementaires.
15. Si une pénalité de match ou de mauvaise conduite est attribuée à une personne, cette dernière sera expulsée pour la balance de la partie. Des punitions additionnelles pourront être appuyées selon la section 6 des règlements de Ringuette Québec.
16. Ceci représente les règlements usuels du tournoi. Des informations additionnelles au sujet des nouveaux règlements mis à l'essai par Ringuette Québec ainsi que d'autres règlements

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

seront fournis aux entraîneurs au moment de l'inscription. (Réservistes RQ 2.2.06 et certification des entraîneurs RQ 5.02.04).

17. Tous les officiels majeurs sont désignés par le comité des arbitres du Lac St-Louis. Toutes les décisions des arbitres sont incontestables. Aucun protêt ne peut être logé dans le déroulement d'une partie ou du tournoi.