



## TOURNOI DE RINGUETTE ROUSSILLON / BROSSARD

ÉDITION 2025  
**RÈGLEMENTS**

*Révisé le 6 août 2024*

Nous jouons selon les règlements officiels de Ringuette Québec à l'exception des règlements précisés dans ce présent document.

Le tournoi de ringuette Roussillon/Brossard est un tournoi féminin.

### 1- RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Les officiels d'équipes doivent se présenter au bureau d'enregistrement une (1) heure avant le début de la partie, avec le carton d'équipe de Ringuette Canada tel qu'approuvé par RINGUETTE QUÉBEC, les cartes-photos des joueuses de Ringuette-Québec, les documents de certification du personnel entraîneur ainsi que les documents requis pour les réservistes.

Ils devront vérifier, compléter la feuille de match et s'assurer qu'il n'y a pas de conflit de couleur de chandails. S'il y a conflit (les registraires prennent la décision à ce sujet) le comité organisateur fournira des dossards ou des chandails, si nécessaire, à l'équipe visiteuse.

Toute joueuse retardataire doit se présenter au registrariat pour la vérification et être prête à jouer avant le début de la deuxième période. Son nom doit être inscrit sur la feuille de match, avant le début de la partie, sinon elle ne pourra participer.

Le comité du tournoi peut, en raison de circonstances exceptionnelles (tempête de neige, bris d'équipement, conflagration, etc.) apporter, aux règlements du tournoi, les modifications jugées nécessaires.

Le comité organisateur se réserve le droit de faire commencer les parties au maximum quinze (15) minutes avant l'heure prévue, sauf la première joute de la journée. De plus, s'il y a du retard dans l'horaire, il se réserve le droit de refaire la glace à toutes les deux (2) parties.

### 2- RÈGLEMENTS DE JEU

Chaque équipe a droit à un maximum de dix-huit (18) joueuses incluant les gardiennes de but, mais un minimum de sept (7) joueuses inscrites sur la feuille de match et assises au banc est requis pour débiter la partie, sinon l'équipe fautive perdra sa partie par défaut.

Il doit y avoir un maximum de cinq (5) personnes et un minimum de deux (2) personnes derrière le banc. L'âge minimum requis pour être officiel d'équipe est de 16 ans et l'une d'entre elles doit être de sexe féminin. Cependant, pour la catégorie Novice, l'entraîneur adjoint peut être âgé de 14 ans et plus.

Si l'équipe est dans l'impossibilité de fournir un entraîneur de sexe féminin et que c'est le comité organisateur qui fournit cette personne, des frais pourraient être exigés.

Toute joueuse ou officiel d'équipe qui se voit imposer une pénalité de mauvaise conduite ou de partie sera tenu de la servir selon les règlements de Ringuette Québec. Le comité transmettra l'avis de suspension tel que spécifié par le règlement 5.02.10.

À l'arrivée des équipes sur la glace, deux (2) minutes chronométrées seront allouées pour le réchauffement.

## **2- RÈGLEMENTS DE JEU (suite)**

Un temps d'arrêt d'une (1) minute chronométrée séparera chacune des périodes réglementaires et supplémentaires (selon le cas).

Chaque équipe peut demander un (1) temps d'arrêt de 30 secondes et ce, en tout temps.

Toute équipe qui perd par défaut, quelle que soit la raison, perdra par un pointage de sept (7) à zéro (0) et n'obtiendra aucun point au classement pour cette partie.

Dès qu'il y aura une différence de sept (7) buts, la partie se jouera à temps continu jusqu'à la fin de la partie. Toutefois les pénalités seront purgées en temps arrêté. Pour le classement des équipes, un différentiel maximal de sept (7) buts sera comptabilisé.

Le style « any-three-in » sera utilisé pour les catégories Novice A en montant et le style « shot clock » sera utilisé pour ces mêmes catégories.

Aucun protêt ne sera accepté durant le tournoi.

## **3- CATÉGORIE MOUSTIQUE**

### **3.1 DÉROULEMENT**

- Toutes les équipes recevront la même récompense à la fin ou au début du tournoi (médaille ou autre).
- Aucune finale n'aura lieu. Toutes les équipes joueront 3 parties.
- Les parties auront une durée de 50 minutes fixe.
- Les parties seront en espace réduit.

### **3.2 RÈGLEMENTS DE JEU**

- Le marqueur mettra des périodes d'une 2 minutes chronométrées (temps arrêté durant les arrêts de jeu) tout au long de la partie. Les entraîneurs verront donc le temps s'écouler.
- Lorsque la partie débute, idéalement, les entraîneurs essaient de faire jouer les plus expérimentés contre les plus expérimentés et les moins expérimentés contre les moins expérimentés.
- Il faut que ceci soit amusant pour les enfants afin de leur permettre de connaître les joueurs des autres équipes, développer leurs capacités ainsi que l'esprit sportif.
- Il est très important que la foule dans les estrades encourage de façon constructive nos joueurs.
- Aucun pointage n'apparaîtra sur le tableau indicateur de l'aréna.

### **3.3 FEUILLE DE PARTIE**

- Inscrire les noms et les numéros des joueurs dans la section appropriée ainsi que les noms (en lettres moulées) et les signatures des entraîneurs.
- Aucun pointage n'apparaîtra sur la feuille de partie.

## **4- COMPÉTITIONS**

### **>> TOURNOI FORMULE « À LA RONDE »**

- Chaque équipe jouera un minimum de trois (3) parties.
- Des médailles d'or et d'argent seront remises aux équipes qui joueront les finales.
- Pour la ronde éliminatoire, il n'y a pas de période supplémentaire en cas d'égalité. Une victoire donne 3 points, une nulle 2 points, une défaite un point une partie perdue par défaut ou forfait 0 point.
- Toutes les équipes joueront deux périodes de 15 minutes.

### **>> POUR LA DEMIE-FINALE**

- Chaque partie consiste en deux (2) périodes réglementaires de 15 minutes. En cas d'égalité, cinq (5) tirs de confrontation, en alternance, seront alloués à chaque équipe (cinq (5) joueuses préalablement identifiées sur la feuille de partie). Un tirage au sort sera effectué avant la confrontation et l'équipe gagnante du tirage au sort a le choix de débiter ou terminer la confrontation. L'équipe ayant marqué le plus de buts sera déclarée gagnante.

### **>> POUR LA FINALE**

- Chaque partie consiste en deux (2) périodes réglementaires de quinze (15) minutes. En cas d'égalité, il y aura une période supplémentaire de cinq (5) minutes chronométrées. Le premier but met fin à la partie. Il y aura tirage au sort avant la partie et l'équipe gagnant le tirage au sort débute la période avec l'anneau. L'autre équipe a le choix du territoire.
- Si l'égalité persiste, cinq (5) tirs de confrontation, en alternance, seront alloués à chaque équipe (cinq (5) joueuses préalablement identifiées sur la feuille de partie). Un tirage au sort sera effectué avant la confrontation et l'équipe gagnante du tirage au sort a le choix de débiter ou de terminer la confrontation. L'équipe ayant marqué le plus de buts sera déclarée gagnante.
- Si l'égalité persiste, l'entraîneur a la liberté de choisir n'importe quelle joueuse par la suite. Il est permis d'utiliser toujours la même joueuse jusqu'au bris d'égalité.

## **>> CLASSEMENT DES ÉQUIPES – BRIS D'ÉGALITÉ**

### **(réf : chapitre 3.04.03 du guide d'opération de Ringuette Québec)**

Lorsque deux (2) équipes ou plus ont accumulé le même nombre de points à la fin des parties préliminaires, la façon de déterminer le classement des équipes, à l'aide de la "marque officielle" des parties est la suivante :

- i) C'est l'équipe ayant remporté tous ses matchs contre les autres équipes à égalité qui sera la mieux classée ; (juil. 2019)
- ii) Si l'égalité persiste, c'est l'équipe ayant remporté le plus de matchs, lors des parties jouées entre les équipes à égalité, qui sera la mieux classée ;
- iii) Si l'égalité persiste, c'est 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 ;
- iv) Si l'égalité persiste, c'est l'équipe ayant accordée le moins de buts, lors des parties jouées entre les équipes à égalité, qui sera la mieux classée ;
- v) Si l'égalité persiste, c'est l'équipe ayant remporté le plus de parties, lors de toutes les parties jouées, qui sera la mieux classée. (Juillet 2023)
- vi) Si l'égalité persiste, c'est l'équipe ayant la meilleure différence entre les buts marqués et encaissés, lors de toutes les parties jouées, qui sera la mieux classée ;
- vii) Si l'égalité persiste, c'est l'équipe ayant accordé le moins de buts, lors de toutes les parties jouées, qui sera la mieux classée ;
- viii) Si l'égalité persiste, c'est l'équipe ayant compté le but le plus tôt, lors de toutes les parties jouées entre les équipes à égalité, qui sera la mieux classée ;
- ix) 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.

### **Remarques importantes**

1. Cette procédure de classement des équipes doit être suivie l'une après l'autre, dans l'ordre, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. Dès qu'une équipe est éliminée de l'égalité, on recommence la procédure à l'alinéa (i);
2. Dans la plupart des cas, cette procédure permettra de déterminer l'équipe LA MIEUX CLASSÉE. Toutefois, dans certains cas, cette procédure déterminera l'équipe LA MOINS BIEN CLASSÉE parmi les équipes à égalité. On élimine alors cette équipe avant de recommencer la procédure entre les équipes les mieux classées qui demeurent à égalité.

Dans ce cas-là, on reprend aussi les procédures à l'alinéa (i) afin de briser l'égalité entre les équipes toujours ex æquo.

3. 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 ».

>>>>> <<<<<<