



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Pierrefonds-Dollard des Ormeaux- Ile Bizard

6 janvier – 10 janvier, 2027

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Les règlements de R.Q. (chapitre 5 du guide d'opération) seront appliqués pendant le tournoi en plus des règlements cités ci-dessous.

A. 1

Toutes les équipes joueront le any-3- ainsi avec le chronomètre de décompte excepté les divisions novice B et C qui joueront le sans zone. **Les moustiques joueront en demi-glace.**

A. 2

Lorsque deux (2) équipes qui se rencontrent ont des couleurs de chandails similaires, l'équipe qui est "visiteur" devra prévoir un deuxième ensemble de chandails sinon, le comité organisateur se devra de fournir des chandails à cette équipe.

A. 3

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

LA PARTIE

B. 1

Le personnel devra se présenter tous ensemble au registrariat pour signer feuilles de pointage. Les équipes doivent être prêtes à jouer quinze 15 minutes avant l'heure prévue de la partie car s'il y a lieu, le tournoi se réserve le droit de prendre le max de 15 minutes d'avance sur l'heure prévue. Si une équipe ne peut pas être prête à jouer cinq (5) minutes après l'heure prévue, les officiels auront le droit de donner la victoire par défaut à l'autre équipe. Pour la première partie de la journée, se présenter 30 min avant. Toute autre partie de la journée, 1 heure avant. **Veuillez prendre note que toute joueuse blessée ne pourra aller en arrière du banc pendant que son équipe jouera. Elle devra aller dans les estrades.**

B. 2

Aucun arrêt de jeu ne sera permis pour permettre à une gardienne de but de se réchauffer. Par contre, une équipe bénéficiera de cinq (5) minutes maximum pour changer leur gardienne de but en raison d'une blessure.

B. 3

La plupart des parties seront de 2 périodes chronométrées de 15 minutes chacune pour toutes les parties préliminaires. Pour les équipes Ouverte/Open, les périodes chronométrées sont de 2 – 17 min. Pour les équipes AA, les périodes chronométrées seront 4 - 10 min. chacune.

B.4

Pour les divisions n'ayant que 3 équipes inscrites, l'équipe finissant en première position passera en finale alors que les équipes #2 et #3 iront en semi-finale et l'équipe gagnante sera la 2^{ième} finaliste.

B. 5

En cas d'égalité après 2 périodes réglementaires et ce, **pour les semi finales**, les équipes passeront directement à la fusillade après avoir déterminé qui commencera.

Pour les finales, il y aura un tirage au sort afin de déterminer l'équipe qui aura l'anneau pour la période supplémentaire. Aussi, les gardiennes changent d'extrémité de patinoire et la période commence avec **un temps chronométré de 5 minutes**. Le premier but mettra fin à la période et la partie aussi. Si l'égalité persiste, le règlement B. 5-1 sera appliqué.

B. 5-1

Si, après la période supplémentaire l'égalité persiste, une fusillade sera faite comme suit: (référence article 3.04.01 guide R.Q.) Avant le début de la partie, on aura identifié sur la feuille de pointage les 5 joueuses éligibles pour les lancers. En cas de blessure pendant la partie, on révisé le nombre de joueuses avant le début de la confrontation. Un premier groupe de 5 se présente sur la glace et la première joueuse de chaque équipe prend position au centre du cercle de mise au jeu. Les arbitres placent l'anneau derrière ligne

rouge au centre de la glace et la joueuse en arrière. Au sifflet, la gardienne doit être dans son enceinte et, la joueuse s'élance vers l'anneau et prend un seul lancer contre la gardienne de but. Si après le premier groupe de 5 joueuses il y a égalité, la confrontation se poursuit pour chaque équipe et ce jusqu'à ce qu'une équipe compte un but de plus que l'autre.

NOTE:

D'un mouvement continu, la joueuse doit piquer dans l'anneau lors de sa montée. Elle ne peut pas revenir sur ses pas pour revenir reprendre l'anneau, ni s'arrêter, ni contourner le filet, sinon son essai est perdu.

Lorsque durant une partie, il y a une différence de 7 buts, le reste de la partie se jouera en temps continu, peu importe le temps qu'il reste à écouler au cadran.

B. 5 Classement

Pour une partie gagnée :	3 points
Pour une partie nulle :	2 points
Pour une partie perdue :	1 point
Une partie gagnée par défaut :	3 points
Une partie perdue par défaut :	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.

PRENDRE NOTE:

Si nous devons annuler une partie à cause d'une tempête de neige, autre caprice de Dame Nature, ou pour toute autre raison, nous essayerons de la recéduler. Par contre, si nous sommes dans l'impossibilité de recéduler une partie, chaque équipe se verra attribuer 2 points au classement ainsi qu'un (1) but chaque.

B. 6 Bris d'égalité au classement

Voir guide de Ringuette Québec Article 3.04.03. ou une copie au registrariat sera disponible

Des premiers répondants seront sur les lieux en tout temps.

Nous voulons rappeler aux entraîneurs d'équipes, qu'ils sont entièrement responsables de leur équipe et supporteurs dans l'enceinte de l'aréna. Un avertissement sera donné à l'entraîneur par les arbitres présents sur la glace concernant les joueuses ou supporteurs s'il y a un comportement agressif soit verbal ou pour des gestes disgracieux et, si après l'avertissement rien ne se calme, l'équipe pourra être expulsée sans autre préavis et sans remboursement.

AUCUNE SORTE DE KLAXON D'AIR NE SERA TOLÉRÉ DANS LES GRADINS OU TOUT AUTRE ENDROIT DANS LES ARÉNAS.



" La ringuette est un sport d'équipe qui encourage le développement physique, mental, social et moral de l'individu dans le plus haut degré de sécurité".

BON TOURNOI À TOUS !

Tournoi de Ringuette de Pierrefonds/DDO/Ile Bizard

Manon Côté Fournier / Frank Marcovecchio

Tel: (514) 262-5496 / 514 240-2909

Courriel: tournement@ringuettepierrefonds ou via Plani tournoi