

RÈGLEMENTS DE L'ASSOCIATION DE RINGUETTE RÉGIONALE DE QUÉBEC SAISON 2022-2023

1.0 GÉNÉRALITÉS

- 1.1 Les règlements inclus dans le présent document sont ceux qui devront être respectés lors des parties de ringuette de l'A.R.R.Q.
- 1.2 L'interprétation de ces règlements peut entraîner des divergences d'opinions parmi les officiels d'équipe, joueuses ou autres intervenants de la ringuette. Si une telle éventualité se présentait, le conseil d'administration (CA) de l'A.R.R.Q. décidera de l'interprétation officielle et adéquate.
- 1.3 L'A.R.R.Q. regroupe pour l'année en cours des équipes dûment affiliées aux associations locales de la région de Québec.
- 1.4 Chaque association locale devra être représentée par une personne lors des réunions de l'A.R.R.Q. Il est bien entendu que toute personne absente à une réunion peut se faire remplacer par une autre.
- 1.5 Les règlements de Ringuette Québec sont en vigueur à l'A.R.R.Q. Toutefois, les règlements de l'A.R.R.Q. auront préséance sur les règlements de Ringuette Québec dans le cadre des parties ou activités organisées et gérées par l'A.R.R.Q.
- 1.6 Lors de l'assemblée générale annuelle, les membres de l'A.R.R.Q. doivent élire la moitié des membres du C.A. pour un mandat de deux (2) ans. Cependant, tous les postes du Comité de l'A.R.R.Q. sont d'une durée d'un (1) an.

2.0 AFFILIATION

- 2.1 Toutes les équipes de l'A.R.R.Q., LERQ, LRQ ou de la LNR, devront s'affilier à l'A.R.R.Q. avant le 1^{er} novembre de l'année en cours.
- 2.2 Le montant annuel d'affiliation est fixé à 100\$ par équipe, à l'exception des pré-moustiques et moustiques, et 150\$ par association locale. Pour les équipes de la LERQ et de la LRQ, le montant annuel d'affiliation est fixé à 50\$ par équipe. Ce montant doit être acquitté avant le 1^{er} novembre de l'année en cours et est non remboursable.
- 2.3 Chaque équipe faisant partie de l'A.R.R.Q. doit être affiliée auprès de Ringuette Québec, tel que stipulé au Guide d'opération de Ringuette Québec, chapitre 2.
- 2.4 Toute équipe n'ayant pas respectée les échéances mentionnées en 2.1 et 2.2. est exclue de la ligue durant la période du non-respect desdites clauses et les parties déjà jouées sont perdues par défaut.

3.0 INSCRIPTION

- 3.1 Chaque association locale devra inscrire toutes les joueuses faisant partie de ses équipes, dans les délais requis par Ringuette Québec. Chaque équipe devra fournir sa liste de joueuses au 1^{er} novembre au registraire de l'A.R.R.Q.
- 3.2 Une équipe comprend les joueuses et les officiels d'équipe. Toute joueuse ou officiel d'équipe jugé illégal (faux nom, formule de transfert incomplète ou autre) par l'A.R.R.Q. ou Ringuette Québec sera suspendu des activités de l'A.R.R.Q. et une recommandation de suspension des activités de Ringuette Québec pourrait être faite. L'équipe fautive perd toutes les parties déjà jouées avec cette joueuse ou officiel d'équipe qui aura été déclaré illégal.

4.0 RÉSERVISTES

- 4.1 Pour assurer une uniformité pour tous les membres de l'A.R.R.Q., le règlement des réservistes de Ringuette Québec, 2.06 du Guide d'opération, sera en vigueur.
- 4.2 Pour les **parties de la saison**, disputées dans les catégories juniors et moins, le nombre de parties par réserviste pour une même équipe est limité à **4**. Cette règle s'applique aussi aux gardiennes de buts.
- 4.3 Pour les **parties de la saison** et les parties des **finale de l'A.R.R.Q.**, il ne sera pas permis d'utiliser une réserviste provenant d'une équipe de catégorie et classe égale. Cette règle s'applique aussi aux gardiennes de buts mais, ne s'applique pas à la catégorie MOUSTIQUE.
- 4.5 Pour la catégorie intermédiaire, les réservistes peuvent provenir de joueuses de catégorie cadette âgées de 16 ans et plus ainsi que de la catégorie senior.
- 4.6 Sur la feuille de pointage, les réservistes devront être identifiées par les lettres **RES** (réserviste) suivi de la catégorie d'où provient chaque réserviste, sinon, la partie est perdue par défaut.

Exemple : Une réserviste vient de l'atome C = **RES-AT-C**

5.0 RÈGLEMENTS DE PARTIE

Style de jeu

- 5.1 Les règlements de jeu sont ceux de RINGUETTE CANADA, tel qu'approuvé par Ringuette Québec.
 - A. Les catégories moustique, novice B et C, joueront le style de jeu « SANS ZONE ».
 - B. Les catégories : novice A, atome, benjamine, junior, cadette, juvénile, intermédiaire et open de classes A, B et C ainsi que toutes les équipes de classes AA joueront le style de jeu « *ANY THREE IN* ».

- C. Toutes les parties de la saison régulière et des finales de l'A.R.R.Q. (séries), de catégories Novice A et atome à intermédiaire doivent se jouer avec **le système de décompte « shot-clock »**. L'association locale à la responsabilité de voir à l'installation du système de décompte de même qu'à assigner et rémunérer un opérateur. En cas de non-respect du présent règlement, sauf en cas de motif valable (système de chronométrage défectueux ou non disponible dans un aréna), l'association locale se verra imposer une amende de 100 \$. Ce montant sera perçu par le trésorier de l'A.R.R.Q.

MOUSTIQUES

- D. Toutes les parties de **catégorie moustique** seront disputées en zone restreinte (demi-glace) selon règles de jeu recommandées au guide de Ringuette pour enfants de Ringuette Québec.

Durée des parties

- 5.2 Les parties pour les catégories BENJAMINE ET MOINS (à l'exception des moustiques) seront d'une durée maximale de **2 x 15 minutes chronométrées**.

Pour les équipes de catégories JUNIOR ET PLUS, les parties seront d'une durée maximale de **2 x 20 minutes chronométrées**, quand le temps de glace le permet.

Si le temps de glace le permet (1 h05 et + minimum), les équipes (junior et +) peuvent disputer une première période de 20 minutes. Elles doivent cependant, pour déterminer la durée de la deuxième période, utiliser la méthode de calcul suivant :

PARTIES de SAISON de l'ARRQ

Le nombre de minutes qui restent à l'heure de l'aréna, divisé par deux + trois minutes

JUNIOR A, CADETTE A et OPEN A

POUR LES ÉQUIPES DE LA LIGUE LRQ, junior A, cadette A et open A : Tel que stipulé à l'article 6.1 du Guide de la LRQ, les parties seront d'une durée maximale de **2 x 15 minutes** chronométrées.

JUNIOR AA et CADETTE AA

Pour la Classe AA, les parties sont composées d'un temps d'échauffement de trois (3) minutes. Les périodes doivent être composées d'un maximum de quatre (4) périodes de 10 minutes, un arrêt d'une minute chronométrée après chaque période est accordé.

Pour être considérée officielle, une partie doit se jouer dans un délai minimum de cinquante (50) minutes. Pour la L.E.R.Q. (AA) ce délai minimum de cinquante (50) minutes inclut la période de réchauffement et les officiels majeurs s'assureront qu'il y ait un minimum de quarante-cinq (45) minutes pour jouer la partie ou quatre périodes de dix (10) minutes chronométrées. Pour que la partie soit valide, il doit y avoir deux (2) périodes minimums de 10 minutes de jouées.

Au début de chaque partie, les officiels majeurs avisent les entraîneurs de l'heure à laquelle la partie se termine

- 5.3 Le chronométreur doit inscrire sur la feuille de pointage, l'heure du début et de la fin de la partie. La durée et l'heure exacte de la fin de la partie doivent être établies avant le début de la partie. Il est de la responsabilité de l'équipe LOCALE d'informer le chronométreur, les arbitres et les entraîneur(e)s de l'équipe adverse de la durée et l'heure exacte de la fin de la partie.

Note : *Quand la partie doit se terminer plus tôt à en raison du manque de temps de glace de l'aréna, le chronométreur doit annoncer au micro les deux dernières minutes de jeux ou du temps de l'aréna.*

- 5.4 Durant la partie, dès l'instant où il y a un écart de 7 buts, la partie se terminera à temps continu. Cependant, selon le climat de la partie, les arbitres peuvent décider de poursuivre la partie à temps chronométré. Si la partie est à temps continue, le tableau indicateur affichera le pointage avec un écart maximum de 7 buts de différence. Le résultat authentique sera inscrit sur la feuille de pointage.
- 5.5 Toute équipe qui perd par défaut pour quelque raison que ce soit, perdra par un pointage de **7 à 0**.

Temps d'arrêt

- 5.6 Au cours d'une partie, un seul temps d'arrêt peut être accordé par équipe cependant, aucun temps d'arrêt ne pourra être accordé dans les cinq dernières minutes de temps glace disponible pour la partie. (Le temps inscrit à l'horloge de l'aréna et non le temps chronométré inscrit au tableau indicateur).

Nombre de joueuses par partie

- 5.7 A l'exception de la catégorie moustique, un minimum de sept (7) joueuses (incluant la gardienne de but) est requis pour débiter une partie.
- 5.8 Une attente de cinq (5) minutes chronométrées est permise avant le début d'une partie pour permettre à l'une des deux équipes ou les deux, d'atteindre le nombre minimum requis pour
- 5.9 Toute joueuse retardataire peut participer à la partie à la condition que son nom doit figurer sur la feuille de pointage et que les arbitres sont avisés du retard.

6.0 POINT DE COMPORTEMENT

- 6.1 L'entraîneur(e) en chef sera suspendu(e) pour la partie suivante, lorsque son équipe aura accumulée trente (30) minutes ou plus de pénalités dans une même partie.
- 6.2 Un point de comportement sera ajouté au classement de l'équipe qui aura accumulé dix (**10**) minutes et moins de pénalités au cours d'une partie.
- 6.3 L'équipe gagnante d'une partie, ayant compté plus de 7 buts d'écart, n'a pas son point de comportement au classement.

- 6.4 L'équipe qui perd par défaut peut conserver son point de comportement seulement si la partie a eu lieu.
- 6.5 L'équipe qui se retire avant la fin de la partie, pour quelque raison que ce soit, n'a pas son point de comportement.
- 6.6 Si dans la partie un membre du personnel entraîneur est suspendu, l'équipe n'a pas son point de comportement.

7.0 ÉQUIPEMENTS

- 7.1 Les joueuses doivent porter tous l'équipement réglementaire tel que stipulé à l'article 4.05 du Guide d'opération de Ringuette Québec.
- 7.2 Le personnel entraîneur, sur la glace, doivent obligatoirement porter un casque protecteur certifié par l'ANC pour les parties (moustique) et les entraînements.
- 7.3 Les poteaux des buts ne doivent pas être encrés dans la glace pour les catégories atome et moins. Cependant pour les catégories benjamine et plus, ils peuvent être immobilisés à l'aide d'ancrages magnétiques ou d'un mécanisme semblable, à condition toutefois que le filet puisse bouger à l'application d'une force minimale.

Couleur des chandails

- 7.4 L'équipe locale décide du chandail qu'elle portera et indique la couleur de celui-ci sur la feuille de partie. Si les couleurs des chandails des deux équipes sont similaires, l'équipe qui visite devra changer de chandail.

Si à la période d'échauffement, les arbitres jugent que les couleurs des chandails des deux équipes sont similaires, une pénalité de deux (2) minutes pour avoir retardé la partie pourra être accordée à l'équipe fautive. Cette pénalité est applicable seulement si la partie est retardée, c'est-à-dire : Ne peut débuter après le 2 minutes d'échauffement prévu au présent règlement.

NOTE : C'est aux arbitres de déterminer si les couleurs des chandails des deux équipes sont similaires. En cas de doute, nous recommandons aux entraîneurs d'aller les voir les arbitres (avant la partie) avec un chandail de chaque équipe.

8.0 PARTIE NON DISPUTÉE

- 8.1 Sauf en cas de motif valable (act of god), tout défaut de se présenter à une partie du calendrier régulier ou des séries entraînera la perte de la partie et une amende de 150 \$ sera imposée à l'équipe fautive. Ce montant sera perçu par le trésorier de l'A.R.R.Q. et ce dernier dédommagera l'équipe adverse, (100 \$ à l'association locale et 50 \$ à l'A.R.R.Q.). S'il y a remise d'une partie à cause d'un tournoi, la date de reprise doit être déterminée avant le dit tournoi.

Donc, les deux raisons valables pour reporter une partie au calendrier sont :

tempête ou tournoi.

Si une équipe n'a pas assez de joueuses, elle va chercher des réservistes. S'il n'y a pas de réservistes disponibles, elle a la possibilité d'aller chercher des joueuses d'une catégorie supérieure (en essayant de prendre des joueuses d'un calibre raisonnable) ou d'une autre association. La partie aura lieu mais, sera perdue par défaut.

9.0 ARBITRES

- 9.1 Un minimum de deux (2) arbitres accrédité(e)s est requis pour débiter une partie. Les parties de moustiques seront arbitrées par un(e) seul(e) arbitre.
- 9.2 Tous les arbitres doivent être accrédités par Ringuette Québec afin d'arbitrer les parties de l'A.R.R.Q.
- 9.3 Aucun membre affilié (joueuse, entraîneur(e), assistant(e) entraîneur(e) ou gérant(e) d'une équipe ne pourra arbitrer les parties de la catégorie et classe pour lesquelles il évolue, sans le consentement des entraîneur(e)s concerné(e)s.

10. DISCIPLINE

- 10.1 En cas de non-respect des présents règlements, le conseil d'administration de l'A.R.R.Q. se réserve le droit d'imposer des sanctions monétaires ou disciplinaires. Le cas sera étudié et jugé par un comité de discipline désigné par le conseil d'administration de l'A.R.R.Q.
- 10.2 Le conseil d'administration de l'A.R.R.Q. se réserve le droit de sanctionner toute situation jugée anti sportive ou de mauvaise conduite a : une équipe, une joueuse, un entraîneur(e) ou tout autre responsable d'équipe. Le cas sera étudié et jugé par un comité de discipline désigné par le conseil d'administration de l'A.R.R.Q.

Dans un tel cas, les procédures de fonctionnement de comparution du chapitre 6 du guide d'opération de Ringuette Québec, seront appliquées.
- 10.3 L'A.R.R.Q. utilise le code de discipline de Ringuette Québec, chapitre 6, du Guide d'opération.
- 10.4 Aucun protêt ne sera accepté sur le jugement des arbitres.
- 10.5 Tout protêt doit être signalé par écrit a la présidente de la Régionale dans un délai de soixante-douze (72) heures suivant la fin de la partie. La date d'oblitération en sera la preuve. Une copie conforme doit être remise à l'entraîneur(e) de l'équipe adverse. Le tout doit être accompagné d'un chèque de 50 \$ à l'ordre de l'A.R.R.Q. Si la décision est en faveur du plaignant, ce montant lui sera remboursé, sinon, l'argent sera remis au trésorier de l'A.R.R.Q.

11.0 PRÉSENCE DERRIÈRE LE BANC, PARTIES DE LA SAISON RÉGULIÈRE :

11.1 Pour les **parties de saison**, il doit y avoir un minimum de 2 personnes et un maximum de 5 personnes derrière le banc, à l'exception des classes juvénile, intermédiaire où la présence d'entraîneur(s) n'est pas obligatoire mais fortement recommandée.

Pour les catégories moustique à cadette, l'une d'entre elle doit être une personne de sexe féminin. L'âge minimum requis pour être officiel d'équipe est de 16 ans. Cependant, pour les catégories moustique et novice, l'entraîneur adjoint peut-être âgé de 14 ans et plus.

12.0 PRÉSENCE DERRIÈRE LE BANC TOURNOIS et PROVINCIAUX :

« Voir le guide d'opération de Ringuette Québec »