

34^{ème} Édition



Tournoi de Hockey
Club Récréatif

PWC

Règlements 2026



RÈGLEMENTS

CLASSE A : Cote maximum de 92 / équipe.
Joueurs cotés 6.5 et plus
Maximum de 38.0 pour les 4 cotes les plus élevées.

CLASSE B : Cote maximum de 73 / équipe.
Joueurs cotés entre 6.0 et 7.5 inclus.
Maximum de 5 joueurs cotés 7.0 et/ou 7.5

CLASSE C : Cote maximum de 60 / équipe
Joueurs cotés entre 5.0 et 6.0

CLASSE D : Cote maximum de 48 / équipe.
Joueurs cotés entre 3.0 et 5.0
Maximum de 2 joueurs cotés 5.0

CLASSE PARTICIPATION:

Le but de cette classe est de donner la chance aux joueurs d'avoir du plaisir avec ses collègues de travail, l'équipe adverse et surtout de donner la chance aux joueurs occasionnels de s'amuser sans compétition.

Le comité se réserve le droit d'expulser, de façon indéterminée, un joueur et/ou une équipe, qui ne respecte pas la philosophie de cette classe, et ce, même en cours de partie.

**** Les patins artistiques sont interdits et patins de gardien pour gardiens seulement.*

Un joueur peut s'inscrire dans plusieurs classes, que ce soit A, B, C, D ou Part.

NOTE : La cote totale d'une équipe est calculée à partir des 11 joueurs ayant les plus hautes cotes pour les équipes utilisant plus de 11 joueurs.

Un joueur ayant une cote en dessous du minimum de sa classe se verra attribuer la cote minimum de cette classe.

exemple : un joueur coté 4.5 aura la cote de 5.0 dans la classe C

DIVERS :

- Les capitaines et assistants devront être identifiés sur leurs chandails.
- Une équipe possédant un chandail "commandité" sera privilégiée pour porter ses chandails si les deux équipes possèdent des chandails de même couleur.
- Tirage au sort pour 2 équipes commanditées

- Chaque équipe devra fournir leurs rondelles pendant les périodes de réchauffements.

- Les retraités peuvent jouer dans le tournoi et doivent être identifiés sur le line-up.

ADMISSIBILITÉ

- 1> **Tous les joueurs devront être membres du Club Récréatif.**
 - a) Tout joueur identifié comme non-membre **avant** une partie, sera immédiatement suspendu pour le tournoi et tout joueur identifié comme non-membre **après** une partie, son équipe perdra cette partie par défaut.
 - b) Tous les joueurs devront avoir leur badge pendant toute la durée du tournoi.
- 2 > Dans la mesure du possible et si le nombre d'équipes le permet, chaque équipe va être assurée de jouer au moins trois parties.
- 3 > Les capitaines doivent inscrire un minimum de 11 joueurs et un maximum de 16.
 - a) La liste de joueurs qui a été distribuée en décembre 2025 sera la liste OFFICIELLE du tournoi.
 - b) Dans le cas d'un changement de joueurs, le comité sur place se réserve le droit d'accepter ou de refuser le changement.
 - c) Le comité se garde le droit de disqualifier une équipe qui ne compte pas un minimum de 11 joueurs pendant la partie. L'équipe disqualifiée perdra la partie 3-0 par défaut et la règle du but le plus rapide sera invalide dans cette situation, ou s'il y a **entente entre les capitaines et le comité**, la partie se jouera normalement
- 4 > Un joueur peut remplacer dans une autre équipe si sa cote et celle de l'équipe respectent les règles de la classe, sinon l'équipe perdra la partie par défaut.
Le line-up doit être représentatif de l'équipe, et ce, à toutes les parties.
- 5 > Toutes les équipes disposent de trente (30) minutes pour quitter la chambre après une partie.
Seul les équipes qui atteignent la demi-finale et la finale pourront, si possible, garder leur chambre.
- 6 > L'équipe qui aligne un nouveau joueur, coté par le capitaine, en-dessous de sa cote réelle (1.0 ou plus de différence), se verra perdre la partie par défaut à moins que sa nouvelle cote n'affecte pas les règles de sa classe. L'équipe disqualifiée perdra la partie 3-0 par défaut et la règle du but le plus rapide sera invalide dans cette situation, **ou, s'il y a entente entre les capitaines et le comité, la partie se jouera normalement.**

**Il est strictement défendu d'apporter de la bière dans la chambre des joueurs
Le service aux chambres sera disponible sur place.**

(Merci de votre compréhension)

DÉROULEMENT

7 > Les parties régulières et quart de finale (pour la classe A, B, C, D et Part.)

1 ^{ère} Période :	15 minutes et les 2 dernières minutes arrêtées
2 ^{ème} Période :	15 minutes et les 2 dernières minutes arrêtées
3 ^{ème} Période :	20 minutes et les 2 dernières minutes arrêtées
2 Minutes de réchauffement seront accordées avant la partie.	

7a> Classe Participation : Voir règlement no. 12

8 > Les demi- finales et finales

1 ^{ère} Période :	15 minutes et les 2 dernières minutes arrêtées
2 ^{ème} Période :	15 minutes et les 2 dernières minutes arrêtées
3 ^{ème} Période :	20 minutes et les 5 dernières minutes arrêtées
2 Minutes de réchauffement seront accordées avant la partie	

Une minute de repos entre les périodes.

Un temps d'arrêt de 30sec par partie, temps arrêté, sera permis pour les classes A, B, C et D

9.1 > Prolongation partie régulière

- a) Fusillade de trois (3) joueurs différents de chaque côté, si l'égalité persiste le capitaine peut envoyer le joueur de son choix (le même joueur peut lancer plusieurs fois)
- b) L'arbitre déterminera au sort l'équipe qui fera le premier lancer.
- c) Un joueur en pénalité à la fin d'un match ne pourra pas participer à la fusillade.

9.2 > Prolongation pour les quarts de finale, demi- finales et finales

- a) 5 minutes à temps arrêté trois (3) contre trois (3)
- b) S'il y a punition en cours et pendant la prolongation, l'équipe pénalisée devra se défendre à 3 contre 4. Lorsque la punition se terminera l'équipe pénalisée rajoutera un 4^{ème} joueur jusqu'à l'arrêt du jeu. À ce moment les équipes reviendront à 3 contre 3.
- c) Si l'égalité persiste suite à la prolongation, il y aura fusillade. (Voir point 9.1)

10> Points et égalité aux classements

Points alloués par partie : Victoire temps régulier = 3pts
Victoire en prolongation = 2pts
Défaite en prolongation = 1 pts.

Égalité aux classements : Les points suivant auront priorité pour départager les équipes.

- 1- POINTS DANS LE POOL
- 2- NOMBRE DE VICTOIRES EN TEMPS RÉGULIER
- 3- FICHE ENTRE LES ÉQUIPES
- 4- DIFFÉRENTIEL +/-
- 5- BUT LE PLUS RAPIDE DE TOUS LES MATCHS

S'il y a plus que deux équipes à égalités, et qu'à la suite d'un des points (1, 2, 3, 4,5) une équipe est qualifiée, nous recommencerons au point 1 pour départager les équipes restantes. Le point 3 peut-être considéré non-valide s'il y a 3 équipes ou plus à égalité.

11 > Les changements de lignes peuvent se faire :

En tout temps pendant la partie, lorsqu'il y a but ou punition, ou arrêt de jeu.

En temps arrêté ou continue.

L'arbitre se réserve le droit de donner une punition, s'il considère qu'un joueur retarde la partie volontairement pendant un changement de lignes.

12 > Pour la Classe Participation seulement :

Durée de la partie : 1h15 maximum idem autres classes, fusillade (3 max.)

Avec une différence de cinq (5) buts, l'équipe qui a la priorité au pointage enlève un joueur

Avec une différence de six (6) buts, l'équipe qui a la priorité au pointage enlève 2 joueurs

a) Aucun lancer frappé pour cette catégorie. (ou à la discrétion des capitaines)

b) Un lancer de punition au lieu d'une punition sera accepté.

***** Les capitaines peuvent s'entendre avant les parties pour modifier ces règlements**

13 > Tous les joueurs doivent porter un casque avec minimum une demi-visière afin de pouvoir participer au tournoi. Le casque devra être bien attaché.

Une coupure au visage (bâton élevé) ne sera pas nécessairement pénalisée par une punition de plus de 2 minutes selon le jugement des arbitres.

14 > . Lorsqu'un gardien de but se blesse, un temps raisonnable lui sera alloué pour récupération, et ce, sous supervision du comité. S'il ne peut revenir au jeu et qu'il n'y a pas de substitut, le comité prendra une décision selon les circonstances.

Si le gardien est atteint au visage le jeu sera arrêté sur décision de l'arbitre.

Le gardien de but devra avoir un chandail de même couleur que son équipe.

15 > Aucun contact ne sera toléré durant le tournoi. Un joueur tenu responsable d'un contact jugé inapproprié et/ou dangereux sera suspendu pour une durée indéterminée.

16 > Les décisions des arbitres sont irrévocables.

En tout temps les arbitres sont responsables du bon déroulement d'une partie.

Aucun protêt ne sera accepté.

Les règlements de la C.A.H.A. seront en vigueur.

ARBITRAGE

18

Punition mineure:	2 min		
Punition majeure:	5 min.	expulsion du match	1 match susp.min.
Inconduite:	10 min		.
2 ième inconduites dans la même partie:		expulsion du match	1 match susp.min.
Extrême inconduite :	ext. Inconduite	expulsion du match	1 match susp.min.
Punition de match: (bataille, tent. blessure)	match	expulsion du match	Exp. tournoi.min.

Toutes les punitions sont chronométrées

*** Les joueurs suspendus seront sous l'évaluation du comité et ne peuvent être présent derrière le banc de son équipe pendant leurs parties.**

19 > Le joueur qui reçoit au total 8 minutes de punitions dans la même partie (Excluant une punition d'inconduite) sera exclu du reste de la partie, de sorte que l'équipe pénalisée désignera un joueur pour purger la punition.

Veillez noter que dans le cas de :

Bataille, extrême inconduite, majeure extrême ou tentative de blessure,

Le comité sur place se réserve le droit de suspendre indéfiniment le ou les joueurs concernés après consultation du rapport des arbitres et du directeur du tournoi de son représentant.

Le tournoi se veut AMICAL.

Les décisions des arbitres sont irrévocables.

Toutes les équipes doivent se conformer à l'horaire fixé et être présente une heure avant leur partie respective.

Le comité du tournoi se réserve le droit de disqualifier toutes les équipes qui ne se conformeront pas aux présents règlements du tournoi.

Les organisateurs du tournoi déclinent toute responsabilité quant aux accidents découlant de l'utilisation d'un équipement non-conforme.

Les règlements sont les mêmes pour tous !



Bon tournoi à tous
et n'oubliez pas
C'EST UN TOURNOI AMICAL

COMITÉ DU TOURNOI DE HOCKEY 2026

André Jacques Patrick Arkinson
Maxim Bélanger Dominic Bergeron
Renaud Genest Frédéric Lambert
François Godbout

