

La Classique Hockey CPA

Édition 2023

Règlement

Samedi 14 octobre 2023

Dekhockey de la Capitale, Complexe Saint-Augustin situé au 190, Qc-138, Saint-Augustin-de-Desmaures

Fonctionnement

- Trois (3) périodes de 10 minutes avec une pause d'une (1) minute entre les deux premières périodes.
- Le classement pour chaque « pool » se fera par ordre de points totaux sous cette formule : 2 points pour une victoire, 1 point pour une nulle et aucun point lors d'une défaite.
- S'il y a égalité de points après les deux parties de chaque équipe, les critères suivants seront appliqués dans l'ordre pour déterminer le classement :
 - Nombre de victoires;
 - Différentiel des buts pour et des buts contre;
 - Plus petit nombre de punitions;
 - Plus grand nombre de buts marqués;
 - Plus petit nombre de buts accordés.

Règlement

- Il est strictement interdit de modifier la composition d'une équipe pendant le tournoi à l'exception d'une blessure grave. Dans ce cas, la nouvelle composition devra être approuvée par l'organisation. Veuillez noter que chaque personne participante accepte automatiquement les risques d'accidents et de blessures se rattachant à l'événement. En cas d'une ou de plusieurs absences, l'équipe aura quand même la chance de jouer, mais ne pourra remplacer les personnes manquantes.
- Pour que le tournoi demeure amical, chaque partie débutera avec une première poignée de main entre les capitaines et se terminera avec une seconde entre l'ensemble des membres des équipes participantes.
- Les changements de ligne se font en tout temps.
- Les gestes suivants seront considérés comme étant des **punitions mineures** :
 - Bâton élevé;
 - Mise en échec mineure;
 - Mauvaise conduite;
 - Retenue;
 - Accrochage;
 - Lancer frappé (plus haut que le genou);
 - Coup de bâton.
- **Pour l'équipe**, voici les conséquences suivant les punitions mineures :
 - Première punition : tir de pénalité accordé à l'équipe adverse;
 - Deuxième punition : tir de pénalité accordé à l'équipe adverse;
 - Troisième punition : tir de pénalité accordé à l'équipe adverse;
 - À la quatrième punition lors d'une même partie et pour chaque punition suivante : but automatiquement accordé à l'équipe adverse.

- **Pour les joueurs et joueuses**, voici les conséquences suivant les punitions mineures :
 - Lors d'une même partie, après trois punitions mineures l'exclusion est automatique pour le restant de celle-ci.
 - Lors du tournoi, un total de six punitions mineures entraîne l'exclusion automatique de la partie en cours et la suspension de la partie suivante.
 - Après avoir été suspendue pour une partie, la personne qui écope d'une punition (7^e au total lors du tournoi) à la partie suivante sera automatiquement exclue de celle-ci.
- Les gestes suivants seront considérés comme étant des **punitions majeures** :
 - Coups portés à la tête;
 - Mise en échec dans le dos;
 - Mise en échec sévère;
 - Langage abusif et excessif envers un arbitre ou un autre joueur;
 - Bataille ou Rudesse.
- Voici les **conséquences** suivant les punitions majeures :
 - Première punition : expulsion de la partie en cours;
 - Deuxième punition : expulsion du tournoi;
 - Quiconque est responsable d'une infraction majeure visant à blesser ou pouvant blesser une personne participante, un ou une arbitre ou la foule est automatiquement exclu du tournoi et son équipe ne sera pas en mesure d'assurer son remplacement.
- Après un but, l'équipe qui s'est fait compter reprend possession de la balle près de son but. Les membres de l'équipe adverse doivent garder une distance minimum de deux longueurs de bâton et le jeu recommence après que l'arbitre ait signalé le début du jeu.
- Il y a hors-jeu lorsque la balle sort du terrain. L'autre équipe reprend alors possession de la balle à l'endroit où la balle est sortie. Les joueurs et joueuses s'opposant doivent garder une distance minimum de deux (2) longueurs de bâton et le jeu recommence après que l'arbitre ait signalé le début du jeu.
- Aucun temps d'arrêt ne sera accordé par l'arbitre (time out).
- En cas de partie nulle, trois (3) personnes de chaque équipe participeront aux tirs de barrage. Lorsque la séquence de tirs de barrage des deux équipes sera terminée, si le pointage demeure égal, les tirs de barrage se poursuivront selon la formule de victoire immédiate. Tant qu'il n'y a pas d'équipe gagnante, chaque membre doit s'exercer à tour de rôle. Un joueur ou une joueuse ne peut tirer deux fois de suite à moins que l'ensemble de son équipe ait déjà tiré.

Équipement

- Les lunettes protectrices, le casque protecteur et les protège-dents (mouth guard) ou casque avec grille protectrice complète sont OBLIGATOIRE pour tous les joueurs;
- Il appartient à l'équipe d'avoir un chandail d'équipe, des dossards ou des chandails de la même couleur afin de se différencier;
- Tout le monde apporte son propre bâton. Toutes les sortes de bâtons sont acceptées (bois, plastique, etc.);
- Les patins à roues alignées ne sont pas acceptés;
- Une balle de hockey cosom est utilisée comme rondelle;
- Aucun équipement de gardien ou gardienne de but ne sera fourni.

Autres règlements de conduite

- Aucun usage de BBQ au gaz n'est permis sur les lieux;
- Aucune consommation d'alcool provenant de l'extérieur des lieux ne sera tolérée.

Renseignements supplémentaires

Maxime Labbé
 Regroupement des CPA de Québec
 quebec@cpaquebec.ca
