

TOURNOI HOCKEY COSOM



11^e édition

Date

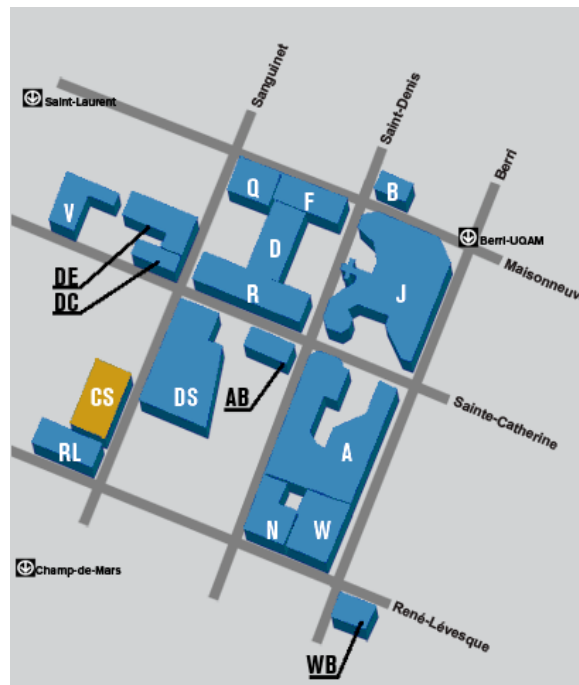
Samedi 27 avril 2019
De 9 h à 16 h

Lieu

UQAM –Centre sportif
1212, rue Sanguinet
Montréal (Québec) H2X 3E7
métro Berri-UQAM

Stationnement : payant

(Sous les pavillons des Sciences de la Gestion (R) ou DeSève (DS))



RÈGLEMENTS

Généralités

Ce tournoi suit les principes de **CONDUITE ANTISPORTIVE / TOLÉRANCE ZÉRO**;

La définition de CONDUITE ANTI-SPORTIVE / TOLÉRANCE ZÉRO, est basée sur le règlement 75 de Règles de jeu officielles de la LHJMQ *avec les adaptations nécessaires*:

Les joueurs sont, en tout temps, responsables de leur conduite et doivent tenter de prévenir toute conduite désordonnée avant, durant et après le match, dans et hors du gymnase. Les organisateurs, arbitres, ou toute autre personne désignée par les organisateurs du tournoi peuvent imposer des punitions à toute personne désignée ci-dessus à la suite d'infractions.

L'arbitre de la rencontre ainsi que les organisateurs du tournoi expulseront automatiquement du tournoi tout joueur qui commet une agression physique délibérée. Il ne s'agit pas d'une décision discrétionnaire ou contestable.

Nombre de joueurs

- Maximum de joueurs en uniforme : 12 joueurs;
- L'équipe doit être composée d'une majorité de membre du Barreau du Québec;
- Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien (1 joueuse sur le terrain en tout temps).

Bâtons

- Il est formellement interdit par l'UQAM d'utiliser des bâtons avec du « tape » sur la palette;
- Les bâtons de bois sont strictement interdits;
- De plus, les employés de l'UQAM et/ou les membres du comité des activités sportives de l'AJBM se réservent le droit d'interdire tout bâton qui marque ou égratigne le plancher du gymnase.

Équipement de gardien de but

- Les règlements précédents relativement aux bâtons s'appliquent également aux gardiens de but.
- Bien qu'il soit recommandé d'utiliser un équipement de gardien de style « cosom », ledit équipement est à la discrétion des équipes.
- Les équipes sont formellement avisées : certains gardiens auront un équipement de glace. *Équipez-vous en connaissance de cause.*

Durée des rencontres

- Chaque partie est d'une durée de 30 minutes continues;
- Un seul temps d'arrêt d'une (1) minute par partie est permis, en demandant la permission à l'arbitre du match. Le chronomètre est arrêté pour le temps d'arrêt.

Changement de joueurs

- Le changement de joueurs est illimité, il n'est pas nécessaire d'aviser l'arbitre, en attendant toutefois que le joueur à remplacer soit sorti avant que le joueur remplaçant n'entre sur le terrain.
- Les changements peuvent se faire à n'importe quel moment du jeu, mais ne peuvent servir à retarder la partie.

Forme du tournoi et Pointage

- La forme du tournoi sera déterminée par le nombre d'équipes inscrites, soit :
 - Round Robin :
 - **Trois (3)** points de classement seront alloués par victoire et **un (1)** point pour une partie nulle;
 - Il n'y aura aucune période de prolongation;

- le round Robin sera suivi d'une ronde éliminatoire.
- Demi-finales et Finale :
 - les deux (2) premières positions de chaque Pool s'affronteront en demi-finale.

Prolongation (ronde éliminatoire et tournoi à double élimination)

- **Round Robin** : il n'y aura aucune prolongation.
- **Demi-finale et Finale**: il y aura une période de prolongation de 5 minutes. La période prendra fin au premier but compté. Si l'égalité persiste lors d'une demi-finale la prolongation sera suivie d'une fusillade (3 tirs). Les tirs de barrage répondront aux mêmes règles que lors des matchs de la LNH. Si l'égalité persiste, un joueur à la fois sera désigné par le capitaine pour effectuer le tir. Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tiré au moins une fois avant qu'un joueur soit désigné pour tirer une deuxième fois.

Bris d'égalité au classement (Round Robin) – Qui passe à la prochaine ronde?

1. L'équipe ayant le plus de victoires;
2. Si 2 ou plusieurs équipes ont le même nombre de victoires, l'équipe ayant la meilleure fiche (victoires/défaites);
3. Si 2 ou plusieurs équipes ont le même nombre de victoires, l'équipe ayant le meilleur différentiel (buts pour versus buts contre);
4. Si 2 ou plusieurs équipes ont le même différentiel, l'équipe ayant le plus de buts pour.

Punitions

- Infractions à caractère technique : 1 minute
 - Faire trébucher
 - Obstruction
 - Immobilisation de la rondelle hors de la zone du gardien de but
 - Retenir
 - Retarder le jeu
 - Bâton élevé
 - Trop de joueurs sur le jeu
 - Accrocher
- Infractions abusives : 10 minutes
 - Mise en échec
 - Infraction technique violente
 - Cingler
 - Rudesse
 - Conduite antisportive
- 3 punitions mineures dans un même match : expulsion de match;
- L'équipe pourra jouer avec une formation complète suite à un but.

Lancer de punition

Un lancer de punition peut être accordé dans les circonstances suivantes :

- Lorsqu'un joueur autre que le gardien de but immobilise la balle dans sa zone de but.
- Lorsqu'un joueur commet une infraction en empêchant (i) la réalisation d'un but certain ou (ii) le joueur de tirer vers le gardien lors d'une échappée.

Modifications aux règlements

Certains règlements pourront être changés sans préavis entre la publication de ce document et l'événement comme tel. Il pourra y avoir un ajustement pour fin de sécurité, agrément et toute autre bonne raison évaluée par le comité organisateur.