



ASSOCIATION DU JEUNE BARREAU DE MONTRÉAL

YOUNG BAR ASSOCIATION OF MONTREAL

## Tournoi de Hockey Cosom

### **RÈGLEMENTS**

- **Nombre de joueurs**
  - Maximum de joueurs en uniforme : 12 joueurs
  - Minimum de joueurs en uniforme : 6 incluant un gardien
  - Maximum de joueurs sur le terrain : 4 joueurs + 1 gardien (1 joueuse sur le terrain en tout temps)
  - Maximum de 3 joueurs non-avocats par équipe
  
- **Tenue vestimentaire**
  - Chaque équipe doit identifier ses couleurs. Dans l'éventualité où deux équipes portent les mêmes couleurs, l'arbitre désignera une équipe pour porter des dossards.
  - Seules des espadrilles de gymnase peuvent être utilisées.
  - Tous les joueurs doivent porter un short ou un pantalon de sport (survêtement).
  - Le port du protecteur buccal, de protège-tibias et de lunettes protectrices est conseillé.
  - Les bijoux, incluant les montres, sont interdits pendant les joutes.
  - L'équipement de hockey sur glace est interdit (le jugement des participants est de mise!)
  
- **Bâtons**
  - Il est formellement interdit par l'UQAM d'utiliser des bâtons avec du « tape » sur la palette. Seuls les bâtons ayant une palette en plastique sont autorisés. Les palettes de bois ou autres sont interdites par la direction de l'UQAM
  - 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; Des bâtons réglementaires seront mis à la disposition de tous les joueurs qui n'en possèdent pas.

- **Durée des rencontres**
  - Chaque partie est d'une durée d'approximativement 25 minutes continues (cette durée sera ajustée selon le nombre d'inscription au tournoi);
  - Un seul temps d'arrêt d'une (1) minute par partie est permis, en demandant la permission à l'arbitre du match.
  
- **Début de la partie**
  - Une mise en jeu sera effectuée.
  
- **Changement de joueurs**
  - Le changement de joueurs est illimité, sans nécessité 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;
      - le round robin sera suivi d'une ronde éliminatoire;
    - Tournoi à double élimination :
  
- **Prolongation (ronde éliminatoire et tournoi à double élimination)**
  - Il n'y aura pas de prolongation lors des deux premières rondes.
  - En cas d'égalité en séries éliminatoires, il y aura une période de prolongation de 5 minutes. La période prendra fin au premier but compté. Si l'égalité persiste, la prolongation sera suivie d'une fusillade.
  - Les premiers tirs se font par trois (3) joueurs de chaque équipe (incluant le gardien de but). 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)**
  - L'équipe ayant le plus de victoires;
  - Si 2 équipes ou plus ont le même nombre de victoires, l'équipe ayant la meilleure fiche (victoires/défaites) entres elles;
  - L'équipe ayant le plus de buts pour;
  - L'équipe ayant le meilleur différentiel buts pour, buts contre.

- **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 anti-sportive
- 3 punitions mineures dans un même match : expulsion de match
- Le joueur complète sa punition même s'il y a un but. L'équipe pourra malgré tout jouer avec une formation complète.

- **Lancer de punition**

- Un lancer de punition peut être accordé dans les circonstances suivantes :
  - Après chaque punition excédant la sixième (6<sup>e</sup>) lors d'une même partie. S'il y a un but lors du lancer de punition, la punition est annulée.
  - Lorsqu'un joueur autre que le gardien de but immobilise la balle dans sa zone de but.
  - Lorsqu'un joueur commet une infraction qui empêche la réalisation d'un but certain.
- Lors d'un tir de punition, tous les joueurs doivent se situer dans la demie de terrain non utilisée par le joueur.

Veillez noter : tout membre du comité organisateur se réserve le droit de prendre une décision relative aux présents règlements.