TOURNOI DE HOCKEY

OPTIMISTE

MONT-JOLI

RÈGLEMENTS

TOURNOI DE HOCKEY
OPTIMISTE DE MONT-JOLI

14 AU 17 JANVIER 2027

PRÉSENTÉ PAR

TGB

RÈGLEMENTS

01 ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION

1.1 Aucun joueur âgé de moins de 18 ans ne sera admis. Toute équipe qui fait jouer un joueur de moins de 18 ans perd la partie, et ce joueur ne peut plus participer au reste du tournoi.

1.2 L'admissibilité des équipes est établie selon la règle du « premier arrivé, premier servi ». Seul le paiement confirme l'inscription.

1.3 Chaque équipe doit avoir acquitté la totalité de ses frais avant son premier match.

1.4 Le prix d'admission est de 5 $ par jour pour chaque joueur, ou de 10 $ avec l'achat du bracelet.

02 ALIGNEMENT ET COMPOSITION DES ÉQUIPES

2.1 L'alignement présenté avant la première partie devient la liste officielle du tournoi.

2.2 Aucun joueur ne peut être inscrit dans deux équipes ni dans deux catégories, sauf entente préalable entre les parties concernées et la direction du tournoi (cette exception vise les gardiens de but).

2.3 Chaque équipe peut compter un maximum de 18 joueurs en uniforme, gardien de but inclus.

2.4 Chaque équipe doit aligner un minimum de 6 joueurs en uniforme, dont obligatoirement un gardien de but, pour chaque partie.

03 CLASSES ET JOUEURS SÉNIORS

3.1 Est considéré comme joueur sénior tout joueur ayant évolué à l'un des calibres suivants : LNH, KHL, LAH, AHL, semi-professionnel, junior majeur ou toute autre ligue rémunérée. Un joueur conserve ce statut pendant les trois années suivant sa dernière participation à ce calibre.

3.2 Aucun joueur sénior n'est admis dans la classe récréative. Le responsable d'équipe doit s'assurer qu'aucun de ses joueurs n'a participé à un match sénior. Si tel est le cas, l'équipe perd la partie et le joueur concerné ne peut plus participer au tournoi.

3.3 Les joueurs séniors actifs doivent être inscrits dans la classe participation.

3.4 Chaque équipe de la classe participation peut compter quatre joueurs séniors sous contrat, soit un maximum de quatre en uniforme par partie, gardien de but inclus.

04 DÉROULEMENT DES PARTIES

4.1 **Réchauffement.** Une période de réchauffement de 3 minutes, à temps chronométré, est allouée dès que les joueurs des deux équipes sont sur la glace.

4.2 **Retard.** Si une équipe est absente, un délai de 15 minutes lui est accordé. Si elle se présente durant ce délai, elle écope d'une punition de 2 minutes. Si elle ne se présente pas à l'expiration du délai, la partie est remportée par l'autre équipe au score de 3 à 0.

4.3 **Durée.** La partie compte trois périodes :

- 1re période : 12 minutes, dont seule la dernière minute est chronométrée ;
- 2e période : 12 minutes, dont seule la dernière minute est chronométrée ;
- 3e période : 10 minutes chronométrées.

4.4 Une minute de repos est allouée entre chaque période.

4.5 Un temps d'arrêt de 30 secondes est accordé à chaque équipe par partie.

4.6 Lorsqu'une équipe obtient une avance de 5 buts, le temps n'est plus chronométré.

4.7 Aucun changement de joueurs après un sifflet est accepté lorsque le jeu n'est plus chronométré, seuls changements pendant l'action sont autorisés.

4.8 **Couleur des chandails.** Lorsque la couleur des chandails porte à confusion, un tirage au sort est effectué entre les responsables des deux équipes. Les organisateurs fournissent un ensemble de chandails à l'équipe perdante.

05 PROLONGATION

5.1 **Parties préliminaires : fusillade.** Les trois joueurs désignés sont déterminés avant la partie.

5.2 **Demi-finales :** prolongation de 5 minutes à 3 contre 3, dont 4 minutes non chronométrées et la dernière minute chronométrée, suivie d'une fusillade au besoin.

5.3 **Finale :**

- 3 contre 3 jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

06 RÈGLES DE JEU ET DISCIPLINE

6.1 La mise en échec est interdite.

6.2 Le lancer frappé est permis.

6.3 La visière est obligatoire pour tous les joueurs.

6.4 Tout joueur qui participe à une bataille est expulsé du tournoi.

6.5 La direction du tournoi se réserve le droit de suspendre un joueur, une équipe ou un dirigeant dont l'attitude ou la conduite nuit au bon déroulement du tournoi.

07 CLASSEMENT

En cas d'égalité, le classement est établi selon les critères suivants, dans l'ordre :

1. le plus grand nombre de victoires ;
2. la plus grande différence positive entre les buts pour et les buts contre, pour l'ensemble du tournoi ;
3. le plus grand nombre de buts pour ;
4. le plus petit nombre de buts contre ;
5. le résultat du match entre les équipes en cause (applicable uniquement aux équipes ayant joué l'une contre l'autre) ;
6. le but le plus rapide marqué lors de la première partie opposant les équipes à égalité ;
7. le tirage au sort.

08 POUVOIRS DE LA DIRECTION DU TOURNOI

8.1 La direction du tournoi se réserve le droit d'admettre ou de surclasser une équipe afin d'assurer le bon déroulement du tournoi, dans le respect du talent et de l'équité.

8.2 Elle peut accepter ou refuser une équipe ou un joueur, avant et durant le tournoi, pour tout motif.

8.3 Elle peut ajuster les bourses selon le nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie (minimum de 8 équipes).

8.4 Une classe n'est tenue que si au moins 4 équipes y sont inscrites.

8.5 Elle peut ajouter d'autres règlements, avant et durant le tournoi.

8.6 Aucun protêt n'est accepté. La décision du responsable en chef du tournoi est finale et sans appel.