



## **RÈGLEMENTS DU TOURNOI**

Tournoi de hockey des pompiers du Québec pour les grands brûlés 2024.

1. Seuls les pompiers (temps plein, temps partiel, volontaires et étudiants) sont acceptés (une preuve d'identité peut être exigée avant chaque partie).
2. Tous les joueurs évoluant ou ayant évolué au cours des 2 dernières années dans la catégorie junior majeur, professionnelle ou semi-professionnelle, doit être inscrit dans la catégorie A (open).
3. Seul le gardien est exclu de l'article 1. Dans ce cas, ce gardien ne doit pas évoluer dans la catégorie junior majeur, professionnelle ou semi-professionnelle.
4. Dans le cas où il y aurait un joueur qui enfreint les critères mentionnés ci-haut, celui-ci sera expulsé du tournoi et l'équipe perdra son dépôt de \$100,00 en plus de perdre 2 points au classement. Un deuxième dépôt devra être versé pour permettre à l'équipe de continuer le tournoi. Si cet événement se produit en demi-finale ou en finale, l'équipe en question sera automatiquement disqualifiée.
5. Les gardiens ne peuvent pas évoluer dans 2 équipes pendant le tournoi. Sauf exception, les organisateurs se réservent le droit d'accepter exceptionnellement un remplacement dans une autre équipe.

6. Les services d'incendie peuvent s'unir pour effectuer une inscription regroupée, mais le nombre de population desservie ne doit pas excéder 50 000 habitants lorsque plus d'un service se regroupe

7. Un joueur ne peut pas faire partie de plus d'une équipe, peu importe la catégorie.

7.1 Les joueurs d'une équipe doivent faire partie du même service incendie, sauf lorsque le point 6 est utilisé par des services incendie qui se regroupent pour former une équipe.

7.2 Particularités pour les pompiers de la ville de Montréal : 7.2.1 Par caserne, peu importe l'équipe.

7.2.2 Division 1 même équipe, Division 2 et 6 même équipe Division 3 même équipe Division 4 même équipe Division 5 même équipe

7.2.3 Le gardien de but est exclu de cette clause.

7.2.4 La clause 7.2.1 et 7.2.2 ne s'appliquent pas pour la classe Open et amicale

8. Les règlements de la F.Q.H.G sont en vigueur et les parties seront arbitrées par des arbitres fédérés.

9. IMPORTANT :

9.1 Pour tous les joueurs qui participent au tournoi il est fortement conseillé de porter le protège-coup et la visière (semi ou complète) en tout temps lors des parties.

9.2 Le gardien de but il est fortement recommandé de porter le protège-cou (style bavette) en tout temps lors des parties.

9.3 Le responsable de l'équipe devra faire signer le document légal de décharge de responsabilités à tous ses joueurs avant la première partie du

tournoi. Dans le cas contraire, les joueurs n'ayant pas signé le document ne pourront participer au tournoi.

10. IMPORTANT : Le comité organisateur du tournoi de hockey des pompiers du Québec, la ville hôte, ainsi que la Fondation des pompiers du Québec pour les grands brûlés se dégagent de toutes responsabilités par rapport aux coups et blessures qui pourraient survenir pendant la durée du tournoi.

11. Mise en échec et coups à la tête

11.1 Les mise en échec, quelles qu'elles soient, sont totalement interdites.

11.2. Les coups à la tête sont totalement interdits.

12. Les lancés frappés sont permis.

13. Le comité organisateur du tournoi se réserve le droit de suspendre un joueur ou une équipe afin d'assurer le bon déroulement du tournoi. Dans l'éventualité d'une suspension ou d'une exclusion d'un joueur ou d'une équipe, l'organisation encaissera le montant de \$100,00 versé à titre de dépôt lors de l'inscription. Un deuxième dépôt devra être versé pour permettre à l'équipe de continuer le tournoi. Suite à une suspension ou exclusion, le joueur ou l'équipe fautive verra l'événement évalué par le comité de discipline afin de voir si la sanction s'arrête après le tournoi ou doit être prolonger à d'autres tournois ou événements de la Fondation.

**14. IMPORTANT : Les équipes doivent fournir leur alignement avec signatures et cartes d'identité de tous ses joueurs, une demi-heure avant le début de chaque partie et ce, en conformité avec la liste officielle fournie lors de l'inscription.**

15. Afin de minimiser les retards, les changements de joueurs seront interdits lors des arrêts de jeu, sauf lors d'un but, une punition ou une blessure (le joueur blessé peut changer) ou que le temps est chronométré en fin de match.

16. Toutes décisions prises par l'arbitre touchant le déroulement d'une partie est irrévocable et sans appel. Cependant, une équipe peut déposer un protêt

seulement pour contester l'éligibilité d'un joueur en vertu des articles 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7 du règlement. Ce protêt doit être déposé au plus tard 30 minutes après la fin de la partie en cause.

17. Toutes les punitions seront chronométrées.

18. Si un joueur se voit imposer 3 punitions mineures et mauvaise conduite à l'exception de trébucher, accrocher, retenue et obstruction dans la même partie, il sera expulsé de la partie. Il peut cependant participer aux parties suivantes.

19. Un joueur expulsé lors de 2 parties auxquelles il participe sera exclu du tournoi sans aucun remboursement.

20. Un joueur doit avoir participé à l'une des parties de la ronde préliminaire de son équipe afin de pouvoir participer à la ronde éliminatoire (quart de finale, demi-finale, finale). L'équipe ne respectant pas cet article perdra automatiquement le match.

21. S'il y a confusion sur la couleur des gilets, l'équipe visiteuse devra changer de gilets. Le comité fournira des gilets en cas de besoin.

22. La période d'échauffement est d'une durée de **2 minutes**. Les parties seront composées de 3 périodes de 12 minutes en temps continue, sauf les 2 dernières de la partie qui seront chronométrées. S'il y a égalité après 3 périodes, la partie sera nulle.

**22.1. Si la rondelle touche au filet derrière les buts il y aura arrêt du jeu. Le jeu sera repris dans la même zone et ce peu importe qu'elle équipe aura touché la rondelle en dernier.**

**22.2. Si la rondelle est expulsée en dehors de la patinoire à partir de la zone défensive par un joueur défensif, il y aura punition mineure pour avoir retardé la partie (Sans avoir touché à quoi que ce soit)**

**23. La glace sera resurfacée après chacune des parties.**

24. Un seul temps d'arrêt est permis à n'importe quel moment de la partie. Le temps accordé est de 30 secondes.

25. Lors des rondes finales, s'il y a égalité après 3 périodes. La procédure pour déterminer un gagnant est la suivante: Une période de 3 minutes chronométrée à 3 contre 3. Si l'égalité persiste, 2 vs 2 pour 2 minutes. Si l'égalité persiste toujours, la procédure de fusillade sera appliquée jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant, c'est-à-dire 3 tirs pour chaque équipe par 3 tireurs différents. S'il y a encore égalité, les tirs de pénalité se poursuivent avec des joueurs différents jusqu'à ce qu'il y ait seulement une équipe qui marque un but lors d'une ronde. Avant qu'un joueur puisse effectuer un 2e tir de barrage, tous les autres joueurs de l'équipe doivent avoir effectué un tir.

26. SYSTÈME DE POINTAGE ET DE CLASSEMENT POINTAGE : 2 points pour une victoire 1 point pour une nulle 1 point est retiré pour mauvaise conduite qui est définie à l'article 27. CLASSEMENT : 1 - Le premier facteur considéré est le total des points 2 - S'il y a égalité: gagnant entre les 2 équipes 3 - Si l'égalité persiste : victoire, défaite, nulle 4 - Si l'égalité persiste : différentiel de buts pour et de buts contre 5 - Si l'égalité persiste : moins de but contre 6 - Si l'égalité persiste : plus de but pour 7 - Si l'égalité persiste : pile ou face Lors d'une partie, le maximum du différentiel comptabilisé sera de 7 points. Pour départager une égalité rendu au point 6, tous les but pour au-delà du 7 points d'écart seront comptés.

27. PUNITION MAJEURE ET MAUVAISE CONDUITE EXPULSION DE PARTIE : - Bagarre (joueur) - Tentative de blessure (joueur) - Mise en échec par derrière (joueur) - 7 pénalités mineures et plus (par équipes) et/ou 3 pénalités de rudesse et mauvaise conduite (référence au règlement #18) (par équipe), 6 pouces, darder et extrême inconduite (10 minutes)

28. Aucunes menace ou abus verbaux ou physiques envers les arbitres ne seront tolérés. Ces gestes seront punis sévèrement et entraîneront l'expulsion du ou des joueurs impliqués ainsi que la perte du dépôt de \$100,00. Ce règlement s'applique durant toute la durée du tournoi.

29. Les combats sont strictement interdits et entraînent l'expulsion du joueur pour le tournoi et la perte du dépôt de \$100,00. Toute pénalité d'extrême inconduite entrainera aussi l'expulsion du joueur ainsi que la perte du dépôt de \$100,00. Si l'équipe désire continuer le tournoi, elle devra donner un nouveau dépôt de \$100,00 avant son prochain match.

30. IMPORTANT : Le responsable de chaque équipe s'engage à respecter tous les règlements sous peine d'expulsion de son équipe et de la perte du dépôt de \$100,00. De plus, le responsable de chaque équipe a la responsabilité d'informer les membres de son équipe du présent règlement.

31. Le document légal fourni devra être signé par tous les joueurs de l'équipe et ce, avant la première partie. Celui-ci devra ensuite être remis à l'organisation.

32. IMPORTANT : Lors de l'inscription, le responsable de chaque équipe devra fournir une liste de ses joueurs accompagnée d'un document confirmant l'emploi de ceux-ci pour la ville inscrite (liste de rappel fournie par la ville ou photocopie des cartes d'identité fournies par le service).

### 33. CLASSES ET CATÉGORIES

**Classe A Open** : Chaque équipe a droit à un maximum de 5 joueurs qui ont joué NHL, AHL, Europe, Semi-pro, Senior ou Junior Majeur dans les 10 dernières années. Les joueurs de 40 ans et + ne comptent pas dans le ratio de 5 joueurs.

**Classe B Compétitif** : Vous avez plusieurs joueurs qui ont joué du double lettre au cours de leur carrière d'hockeyeur? Ce calibre est pour vous. Vous avez droit à un maximum de 2 joueurs qui ont joué Junior Majeur, LHJAAAQ, Collégial AAA ou dans une ligue Senior dans les 5 dernières années. Si vous avez joué dans un calibre plus élevé, la classe Open est pour vous ! Les joueurs de 40 ans et + ne comptent pas dans le ratio de 2 joueurs

**Classe B Participatif** Vous ne correspondez pas aux types de calibre précédents, mais vous jouez du bon hockey ? La classe participative est pour vous ! Les équipes de cette classe ont droit à seulement un joueur qui a joué de calibre LHJAAAQ, Collégial AAA ou dans une ligue Senior au cours des 5 dernières années. Si vous avez joué dans un calibre plus élevé, montez dans la classe Compétitif.

**Classe Amicale** Ce calibre est fait sur mesure pour les joueurs qui veulent faire partie de la gang de hockey et surtout participer à une belle cause comme la nôtre ! Ça fait quelques années que vous jouez au hockey ou vous avez une moyenne d'âge de 55 ans, bienvenue dans la classe Amicale S'il y a un Wayne Gretzky dans votre club, vous n'êtes pas dans le bon calibre et vous pourriez être disqualifiés.

POUR LES ÉQUIPES DE MONTRÉAL, dans cette catégorie il n'y a pas de restrictions de territoire, mais le comité se réserve le droit de transférer ou suspendre une équipe qui nuit au bon fonctionnement du tournoi