



28 AVRIL AU 1^{er} MAI 2022



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

Tournoi de hockey des pompiers du Québec pour les grands brûlés 2020.

1. Seuls les pompiers (temps plein, temps partiel, volontaires et étudiants) sont acceptés (une preuve d'identité sera 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 50000 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 l'article 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
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 Tous les joueurs qui participent au tournoi devront porter le protège-cou et la visière (semie ou complète) en tout temps lors des parties sous peine d'expulsion.
 - 9,2 Le gardien de but se doit de porter le protège-cou (style bavette) en tout temps lors des parties sous peine d'expulsion.
 - 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 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.
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 avec le bâton (bâton élevé, cinglé, coup de bâton, dardé, double-échec et 6 pouces) dans la même partie, il sera expulsé de celle-ci. 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. Les parties seront composées de 3 périodes de 12 minutes non-chronométrées. S'il y a égalité après 3 périodes, il y aura une période supplémentaire à 3 vs 3 d'une durée de 3 minutes non-chronométrées. Si l'égalité persiste après la période supplémentaire, la partie sera nulle.
23. La glace sera surfacée à la fin de chaque partie.
24. En demi-finale et finale, la durée de la partie sera la même, à l'exception des 5 dernières minutes de la 3e période qui seront chronométrées. S'il y a périodes supplémentaires, la procédure sera de 3 minutes chronométrées 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 2^e tir de barrage, tous les autres joueurs de l'équipe doivent avoir effectué un tir.
25. **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 26.
- CLASSEMENT :
- Le premier facteur considéré est le total des points
 - S'il y a égalité: gagnant entre les 2 équipes
 - Si l'égalité persiste : victoire, défaite, nulle
 - Si l'égalité persiste : différentiel de buts pour et de buts contre
 - Si l'égalité persiste : pile ou face
26. **MAUVAISE CONDUITE :**
- Bagarre (joueur)
 - Tentative de blessure (joueur)
 - Mise en échec par derrière (joueur)
 - 7 pénalités mineures et plus (par équipes) et/ou 3 pénalités avec bâton (par équipe)
 - Puntition de bâton : coup de bâton, double-échec, 6 pouces, cinglé, dardé, bâton élevé et extrême inconduite (10 minutes)
27. **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.**
28. 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 entraînera 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.
29. **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.
30. 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.

31. **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).

32. **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 de 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.

NOUVEAUTÉ Classe Amicale

Ce calibre est nouveau et 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 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.

À la suggestion de plusieurs équipes, dans la catégorie AMICALE, il n'y aura pas de ronde éliminatoire (quart de finale, demi-finale et finale). Toutes les équipes joueront 3 parties.