



**fondation
des pompiers**
du Québec



RÈGLEMENTS OFFICIELS - TOURNOI DE HOCKEY DES POMPIERS DU QUÉBEC 2026

1. ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

- 1.1. Seuls les pompiers (temps plein, temps partiel, volontaires et étudiants) peuvent participer. Une preuve d'identité peut être exigée.
- 1.2. Les joueurs ayant évolué dans les **5 dernières années** en ligue professionnelle (NHL, AHL, ECHL, Europe, LNAH, Junior Majeur) ou autre ligue similaire doivent jouer en classe **Open (A)**.
- 1.3. Le gardien peut être externe (non pompier), mais ne doit jamais avoir évolué en ligue professionnelle (NHL, AHL, ECHL), LNAH, Senior AAA, Senior Élite, Senior AA, Junior Majeure et Junior AAA.
- 1.4. Les joueurs dérogeant à ces règles seront expulsés et leur équipe sanctionnée : amende de 500 \$, retrait de 2 points et 100 \$ supplémentaire pour continuer le tournoi. En ronde éliminatoire : disqualification automatique.
- 1.5. Un joueur ne peut être inscrit dans plus d'une équipe, peu importe la catégorie.

2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 2.1. Les gardiens ne peuvent jouer dans deux équipes de la même catégorie (sauf exception approuvée).
- 2.2. Les services d'incendie peuvent regrouper leurs joueurs si la population totale desservie ne dépasse pas 60 000 habitants.
- 2.3. Tous les joueurs doivent faire partie du même service d'incendie (sauf regroupement autorisé).
- 2.4. Particularités pour Montréal :
 - 2.4.1. Une équipe par arrondissement;
 - 2.4.1.1. Le gardien est exclu de cette règle;
 - 2.4.1.2. Ces restrictions ne s'appliquent pas aux classes Open et Amicale.
 - 2.4.1.3. Pour la classe compétitif, un club montréalais pourrait avoir maximum 3 joueurs hors de l'arrondissement

3. SÉCURITÉ ET RESPONSABILITÉS

- 3.1. Le port du protecteur cervical et de la visière (semi ou pleine) est fortement recommandé.
- 3.2. Les gardiens devraient porter une bavette de protection.
- 3.3. Chaque équipe doit remettre un document de décharge signé par tous les joueurs avant le premier match.
- 3.4. Les organisateurs, la ville hôte et la Fondation ne sont pas responsables des blessures.

4. RÈGLES DE JEU

- 4.1. Les mises en échec sont interdites.
- 4.2. Les coups à la tête sont interdits.
- 4.3. Les lancers frappés sont permis.
- 4.4. Les règlements de la FQHG sont en vigueur, les parties sont arbitrées par des arbitres fédérés.
- 4.5. Les protêts sont autorisés seulement pour les articles d'admissibilité (#1, #2 et #10), au plus tard 30 minutes après le match.
- 4.6. Les changements de joueurs sont interdits lors des arrêts de jeu, sauf après un but, une punition, une blessure, lors des deux dernières minutes chronométrées et lors des prolongations.

5. DÉROULEMENT DES MATCHS

- 5.1. Échauffement : 2 minutes.
- 5.2. Match : 3 périodes de 12 minutes en temps continu, sauf les 2 dernières minutes (chronométrées).
- 5.3. Une partie peut se terminer par une égalité (sauf en ronde éliminatoire).
- 5.4. La glace est resurfacée entre chaque match.
- 5.5. Un temps d'arrêt de 30 secondes est permis par match.
- 5.6. Si la rondelle touche au filet derrière les buts : arrêt de jeu et reprise dans la même zone.
- 5.7. Si la rondelle est dégagée hors patinoire par un joueur défensif : punition pour délai de jeu.
- 5.8. Si une équipe est en retard, pas prêt après leur 2 minute de réchauffement, l'équipe adverse commence la partie avec 1 but. Si l'équipe en retard n'est pas arrivée après 10 minutes perd automatiquement la partie.

6. RONDES ÉLIMINATOIRES (SAUF CLASSE AMICALE)

- 6.1. En cas d'égalité : prolongation de 5 minutes à 3 contre 3.
- 6.2. Si l'égalité persiste : fusillade (3 tireurs différents, ensuite alternance jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant). L'équipe peut envoyer les mêmes joueurs après les 3 premiers.
- 6.3. Un joueur doit avoir joué en ronde préliminaire pour être admissible en ronde éliminatoire.
- 6.4. En cas de conflit de chandails : l'équipe visiteur doit changer.

7. POINTAGE ET CLASSEMENT

- 7.1. Victoire : 2 points;
- 7.2. Nulle : 1 point;
- 7.3. Mauvaise conduite : -1 point.
- 7.4. Critères de départage :
 - 7.4.1. Points;
 - 7.4.2. Résultat entre les équipes à égalité;
 - 7.4.3. Ratio victoire/défaite/nulle;
 - 7.4.4. Différentiel de buts (maximum de 7 buts d'écart comptabilisés par partie);
 - 7.4.5. Moins de buts contre;
 - 7.4.6. Plus de buts pour;

7.4.7. 1er but inscrit le plus rapide si disponible sinon, Pile ou face.

8. DISCIPLINE ET SANCTIONS

- 8.1.** 3 punitions mineures (hors obstruction, accrochage, etc.) : expulsion du match.
- 8.2.** 2 expulsions : exclusion du tournoi.
- 8.3.** 7 punitions mineures ou 3 inconduites : expulsion.
- 8.4.** Comportement antisportif : l'équipe est expulsée du tournoi et 500 \$ d'amende.
- 8.5.** Bagarres : l'équipe est expulsée du tournoi et 500 \$ d'amende.
- 8.6.** Une équipe fautive doit payer en plus 100 \$ pour poursuivre le tournoi pour les points 8,4 et 8,5.
- 8.7.** Une équipe qui ne se présente pas à un match aura une amende de 250\$ qui ira directement à la fondation. Si l'amende n'est pas payée, l'équipe sera suspendue pour 1 an au tournoi.

9. DOCUMENTATION ET VÉRIFICATION

- 9.1.** La feuille d'alignement, les signatures et les cartes d'identité doivent être remises 30 minutes avant chaque match. (selon l'organisation de la ville hôte.
- 9.2.** Le document légal de décharge doit être signé avant le premier match.
- 9.3.** La liste de joueurs doit être accompagnée d'une preuve d'emploi (liste officielle, carte d'identité, etc.).
- 9.4.** Le comité organisateur se réserve le droit demander à tout moment une preuve d'identité et une preuve d'emploi.

10. CATÉGORIES DU TOURNOI

- 10.1. Classe Open :** Aucune restriction
- 10.2. Classe Compétitive :** Maximum 3 joueur ayant joué dans les calibres suivants dans les 5 dernières années:
 - LHJAAAQ
 - Collégial AAA
 - Senior AAA, Élite, AA et Senior A (9 parties et moins n'est pas considéré jouer sans le Senior A)Les joueurs de 40 ans et + ne comptent pas dans ce ratio.
- 10.3. Classe Participative :** Maximum 1 joueur ayant joué dans les calibres suivants dans les 5 dernières années:
 - LHJAAAQ
 - Collégial AAA
 - Senior AAA, Élite, AA et Senior A (9 parties et moins n'est pas considéré jouer sans le Senior A)Sinon, équipe à transférer en classe compétitive.
- 10.4. Classe amicale :** pour le plaisir, aucune ronde éliminatoire, 3 parties garanties. Aucune restriction de territoire pour Montréal, mais le comité peut intervenir si une équipe nuit au bon déroulement du tournoi.

11. ANNULATION

- 11.1.** Toute équipe annulant après le **7 mars 2026** ne recevra aucun remboursement.

Pour toute question, veuillez communiquer avec le comité organisateur du tournoi.

Merci de soutenir la Fondation des pompiers du Québec pour les grands brûlés!