



# Règlements - Rules

## 1. Règlement sur l'âge:

Tout joueur participant au Tournoi devra être âgé d'au moins 35 ans (d'au moins 50 ans dans la division senior) dans l'année courante. Une preuve de date de naissance devra être présentée sur demande au Comité organisateur du Tournoi. L'utilisation d'un joueur ayant moins que l'âge limite entraînera la perte automatique de la partie concernée.

## 2. Ponctualité:

Chaque équipe devra être prête à débiter la partie à l'heure prescrite, sinon elle perdra cette joute par défaut.

## 3. Protection:

Il est obligatoire de porter un casque protecteur muni d'un protecteur facial et cervical (cou). L'arrière du patin doit être muni d'un protecteur (skate-guard). Les arbitres demanderont au contrevenant à cette règle de quitter la patinoire immédiatement. Un refus d'obéir à cette demande entraînera une pénalité pour avoir retardé le match et sera servie par un autre joueur. Le fautif ne pourra revenir au jeu qu'une fois la demande de l'arbitre respectée quant au port de l'équipement.

## 4. Rudesse:

Toute équipe démontrant trop de rudesse au jeu sera avertie une seule fois; si le jeu rude persiste, cette équipe sera expulsée du Tournoi.

Une pénalité mineure effectuée au joueur qui écartera un joueur d'un coup d'épaule, qui pousse ou qui délibérément n'évite pas le contact avec le joueur adversaire.

**Pas de "slap shot":** La lame du bâton de hockey ne pourra pas être plus qu'un pied de distance du palé avant de la frapper. Autrement la remise sera rapportée sur la zone de la défensive.

Les joueurs qui se battent subiront une pénalité majeure et seront expulsés pour le restant du tournoi et l'équipe jouera à court de joueurs pour une durée de sept (7) minutes. Si un instigateur est identifié, il subira une pénalité mineure de trois (3) minutes.

Le joueur qui fait une cible de côté, un lancement, un coup de pied, et frappe par en arrière recevra une pénalité et subira une expulsion automatique du tournoi. Une pénalité majeure de sept (7) minutes sera subite par l'équipe et le joueur sur la glace subira cette pénalité.

Tout joueur qui subira trois (3) pénalités mineures recevra une pénalité de mauvaise conduite.

## Durée des Pénalités:

Mineure..... 3 minutes  
Majeure..... 7 minutes  
Mauvaise conduite..... 12 minutes

Toutes autres décisions prises par l'arbitre seront en accord avec les règlements du C.H.A.

## 5. Durée des joutes:

60 minutes - 2 périodes

- a- Réchauffement..... 2 minutes
- b- Première période..... 25 minutes
- c- Deuxième période..... 20 minutes (Dernière minute de jeu du chronométrage arrêté si le pointage est égal ou si la marge n'est que d'un but)
- d- Arrosage de la patinoire...10 minutes

## 6. Nombre de joueurs par équipe:

Aucun nombre maximum, vous pouvez avoir autant de joueurs que vous voulez en uniforme. Un joueur doit avoir joué au moins deux des trois parties à la ronde pour avoir le droit de jouer dans la partie finale. Un joueur ne peut jouer que pour une seule et même équipe durant ce tournoi.

## 7. Gardien substitut:

Une équipe n'ayant qu'un gardien de buts en uniforme devra en cas de maladie ou de blessure accepter le choix d'un gardien remplaçant fait par le comité du tournoi.

## 8. Méthode pour déterminer les victoires et le classement:

**8.1. Chaque groupe jouera une série où les points seront attribués comme suit:**

- Deux (2) points pour une victoire
- Un (1) point pour un match nul
- Zéro (0) point pour une défaite

## 8.2. En cas d'égalité:

- a- L'équipe qui a vaincu son égale passera au rang supérieur.
- b- Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le meilleur différentiel de buts passera au rang supérieur.
- c- Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le moins de buts contre passera au rang supérieur.
- d- Si l'égalité persiste, l'équipe ayant marqué le but le plus rapide de leur match passera au rang supérieur.

## 8.3. En cas de triple égalité:

- a- Les équipes ayant le meilleur différentiel de buts passeront au rang supérieur.
- b- Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le moins de buts contre passera au rang supérieur.
- c- Ceci devrait éliminer une équipe, pour déterminer le rang supérieur des deux autres équipes le règlement 8.2.s'applique.

## 8.4. En cas de quadruple égalité:

- a- L'équipe ayant le meilleur différentiel de buts passera au rang supérieur.

b- Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le moins de buts contre passera au rang supérieur.

c- Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le plus de buts pour passera au rang supérieur.

d- Ceci devrait éliminer une équipe, pour déterminer le rang supérieur des autres équipes le règlement 8.2. / 8.3.s'appliquent.

**Note:** Dans les divisions de quatre (4) équipes, les deux premières équipes au classement de cette division passeront automatiquement aux finales.

## 8.5. Pour déterminer les gagnants des finales:

Les deux dernières minutes de jeu durant le temps réglementaire seront à temps arrêtées s'il y a une égalité ou un but de différence.

S'il y a un match nul en temps réglementaires, les équipes joueront une période supplémentaire de cinq (5) minutes. La première équipe qui fait un but, gagne. S'il y a toujours égalité à la fin de la période supplémentaire, une période de tirs de barrage sera faite jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Les tirs de barrage s'effectueront comme suit :

## Tirs de barrage:

### a- Trois (3) lancers de punition obligatoires:

Si à la fin du surtemps, les équipes sont à égalité, chacune d'elle désignera trois(3) joueurs qui prendront chacun un lancer de punition. L'équipe ayant compté le plus de buts après ces trois lancers sera déclarée gagnante. L'équipe ayant le plus de points dans le tournoi à la ronde ont le choix d'effectuer le lancer en premier ou en deuxième lieu. Aucun joueur ne peut effectuer plus d'un tir de barrage avant que tous les joueurs de l'équipe, excluant le gardien de but, n'aient effectué leur tir. Les joueurs en punition ne sont pas éligibles.

### b- Lancer de punition décisif:

Si après les trois (3) lancers de punition, il n'y a pas de gagnant, tous les autres joueurs n'ayant pas tiré prendront un à un, un lancer de punition et ce jusqu'à ce qu'une équipe, à tir égal avec l'autre équipe, marque un point de plus. Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir pris un tir avant qu'un joueur ne prenne son deuxième tir. Les joueurs en punition ne sont pas éligibles.

Pour sauver du temps, nous vous suggérons de prévoir l'ordre des lancers, dans le cas d'un tir de barrage, avant le match final. Toutefois, cet ordre peut être changé par une équipe, si nécessaire, avant de débiter les lancers de punition.

## 8.6. Déclarer forfait:

Une équipe qui déclare forfait ne pourra participer à la finale.

## 8.7. Règlements finaux:

Si des omissions, des irrégularités, des sujets à interprétations sont amenés durant le tournoi, le comité prendra toutes les décisions qui s'imposent. Ces décisions seront finales.

**Club de hockey Les Anciens de LaSalle  
LaSalle Oldtimers Hockey Club**

[www.loth.ca](http://www.loth.ca)



# Règlements - Rules

## 1. Age Rule:

All players participating in the Tournament must be 35 years of age or older (50 years of age or older in senior division) in current year. Proof of age must be submitted if required by Tournament Committee. All games played by a team using under-aged players, will be forfeited.

## 2. Punctuality:

Teams must be ready to start on time or game will be forfeited.

## 3. Equipment:

Helmets, skate guards, complete face masks and approved neck protectors are mandatory. The referees are instructed to ask any participant who does not have all of the above equipment, to immediately leave the game. Any participant who does not comply with the referee's request, will be assessed a delay of game penalty to be served by another player from this team. The offending participant may only return to the game if he subsequently fulfills the referee's request to leave the ice and dress properly.

## 4. Rough Play

Any team displaying unnecessary rough play will be warned once, and if the warning is ignored, the team will be expelled from the tournament.

A player who shoulders, pushes or intentionally does not avoid contact with an adversary player will be given a minor penalty (3 minutes).

**NO SLAP SHOTS:** The hockey blade will not be further than one foot from the puck before it is hit. If so, face off will be brought down to the defensive zone.

Players the fight will be assessed a major penalty and will be expelled from the remainder of the tournament and the team will play shorthanded for seven (7) minutes. If an instigator is identified, a minor penalty (3 minutes) will be assessed.

Butt ending, spearing, kicking, hitting from behind will result in a player being assessed a match penalty and result in automatic expulsion from the tournament. A major penalty (7 minutes) will be assessed to the team and a player that was on the ice will serve the penalty.

Any player assessed three (3) minor penalties will be assessed a game misconduct penalty.

## Duration of Penalties:

Minor.....3 minutes  
Major.....7 minutes  
Misconduct.....12 minutes

All other decisions taken by the referee will be in accordance with C.H.A. rules.

## 5. Length of Games

60 minutes – 2 periods

- a- Warm up.....2 minutes
- b- First period.....25 minutes
- c- Second period.....20 minutes (Last minute stop time if tied or one goal difference)
- d- Scrape & flood.....10 minutes

## 6. Number of Players

No limit. As many as you wish can be dressed for each game. All players must have played at least two games in the three-game round-robin before competing in Final Game. A player is allowed to play for only one team during this Tournament.

## 7. Spare Goaltender

Teams with only one goaltender dressed, must, in case of accident or sickness, accept a replacement goaltender selected by the Tournament Committee.

## 8. Methods Used in Declaring Standings and Winners

### 8.1. Each group will play a point series attributed as follows:

- Two (2) points for a win
- One (1) point for a tie
- Zero (0) points for a loss

### 8.2. When two teams are tied in points:

- a- The team that won the head to head game between them will place higher.
- b- If still tied the team with the better goal differential will place higher.
- c- If still tied the team with the lowest goals against will place higher.
- d- If still tied the team that scored the 1st goal in their game will place higher.

### 8.3. If three teams are tied after completion of round-robin

- a- The teams with the better goal differential will place higher.
- b- If still tied the team with the lowest goals against will place higher.
- c- This should eliminate one team; the two teams tied will go back to Rule 8.2

### 8.4. If four teams are tied after completion of round-robin

- a- The teams with the better goal differential will place higher.
- b- If still tied the team, or teams with the lowest goals against will place higher.
- c- If still tied the team with the most goals for will place higher.
- d- If still ties we will go back to rules 8.2. / 8.3.

**Note:** In divisions with four (4) teams, the top two teams in the overall standings of that division will automatically advance to the finals.

## 8.5. Declaring Winners in Finals

The last two minutes of Final Games will be stop time if tied or one goal difference. If teams are tied at end of regulation play, one "sudden death" five (5) minutes over time period will be played. If teams remain tied at the end of the overtime period, a shootout will be held until a winner is declared. The shootout will be held in the following manner:

### Shoot Out:

#### a- Three (3) mandatory penalty shots:

After over time, tied teams will each designate three (3) players who will alternately each take a penalty shot. The team having scored the most goals after this will be declared the winner.

Team of higher ranking in round-robin will have the choice of shooting first or second. No one player can take more than one penalty shot until the entire team, minus the goalie, has gone. Players cannot participate if in penalty box.

#### b- Deciding penalty shot:

If after the first three (3) penalty shots, there is no winner, all other players who have not taken a shot will successively, one from each team, take a shot, until a team has a one (1) goal advantage, after an equal number of shots by each team. All players from a team must have had a turn before a player can take a second shot.

It is preferable to determine prior to the start of the final game, the order of shooters in the event of a shootout in order to save ice time. However this order may be altered by a team if necessary prior to commencement of shootout.

## 8.6. Forfeits:

Any team that forfeits a game during the tournament will not be permitted to play the finals.

## 8.7. Final Rulings:

If there are any omissions, discrepancies, misinterpretations, arguments or misunderstandings of the rules, the Tournament Committee will make all decisions. All decisions are final.