

## Règlements du tournoi 2026 Tournament Rules 2026

### Dorval Invitational Hockey Tournament Tournoi de hockey Invitation Dorval

#### 1. Age Rule

All male players participating in the Tournament must be 35 years of age or older (50 years of age or older in senior division and 60 years of age in the 60 and over) on the date of their first game. Proof of age must be submitted if required by Tournament Committee. All games played by a team using under-aged players, will be forfeited. Score will be recorded as 2-0

#### 2. Punctuality

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

#### 3. Equipment

CSA/BNQ approved helmets, complete face masks and neck guards 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 his 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.

All goalies should wear either their team sweater or a similarly coloured sweater.

#### 4. Rough Play

Any team displaying unnecessary rough play

#### 1. Règlement sur l'âge:

Tous les joueurs masculins participant au tournoi devra être âgé d'au moins 35 ans (d'au moins 50 ans dans la division senior et d'au moins 60 ans dans la division 60 et plus) à la date du premier match. Une preuve de la date de naissance devra être présentée sur demande au comité organisateur du tournoi. La participation d'un joueur ayant moins que l'âge limite entraînera automatiquement la défaite de son équipe. Le pointage sera enregistré à 2-0

#### 2. Ponctualité:

Les équipes devront être à l'heure sinon elles perdront la joute par défaut.

#### 3. Protection:

Les casques, masques complets et protège-cou approuvés CSA/BNQ sont obligatoires. Les arbitres demanderont au contrevenant à cette règle de quitter la patinoire immédiatement. Un refus d'obéir à cette demande entraînera une pénalité à ce joueur pour avoir retardé le match et sera assumée 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.

Tous les gardiens de but devraient porter le chandail de l'équipe ou un maillot d'une même couleur.

#### 4. Rudesse:

Toute équipe faisant preuve de rudesse inutile ne

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 two (2) 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 offending team zone..

The center red line will be ignored for purposes of the "two line pass".

Players that fight will be assessed a major penalty and will be expelled from the remainder of the tournament and the team will play short handed for five (5) minutes. If an instigator is identified, a minor penalty two (2) 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 (**5** 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 in the same game will be assessed a game misconduct penalty.

Duration of Penalties:  
Minor.....**2** minutes  
Major.....**5** minutes  
Misconduct...**10** minutes

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

sera avertie qu'une seule fois; si le jeu rude persiste, cette équipe sera expulsée du tournoi.

Un joueur qui, par intention, écartera un autre joueur d'un coup d'épaule, qui poussera ou qui délibérément n'évitera pas le contact avec le joueur adversaire aura une pénalité mineure deux (2) minutes.

**PAS DE LANCÉS FRAPPÉS :** la lame du bâton de hockey devra être à moins d'un pied de distance de la rondelle avant de la frapper. Autrement la mise au jeu sera rapportée dans la zone de l'équipe fautive.

La ligne rouge centrale sera désormais ignorée et ne sera plus raison de hors-jeu pour les passes entre deux lignes (*bleues*)

Les joueurs qui se battent subiront une pénalité majeure et seront expulsés pour le restant du tournoi et l'équipe jouera à court d'un joueur pour une durée de cinq (5) minutes. Si un instigateur est identifié, il subira une pénalité mineure de deux (2) minutes.

Le joueur qui fait une cible de côté, un lancement, un coup de pied et frappe par en arrière aura une pénalité de match et sera expulsé du tournoi. Une pénalité majeure de **cinq (5)** minutes sera assumée par l'équipe et un joueur sur la glace endossera cette pénalité.

Tout joueur qui recevra trois (3) pénalités mineures dans une même parti subira une pénalité pour mauvaise conduite de match.

Durée des pénalités:  
Mineure.....**2** minutes  
Majeure.....**5** minutes  
Mauvaise conduite.....**10** minutes

Tout autre décision prise par l'arbitre sera conforme aux règlements du C.H.A.

## 5. Length of Games

60 minutes - 2 periods of running time  
No Time outs during games

- a. Warm up - 2 minutes
- b. First period – 20 minutes
- c. Second period – 25 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 may only register for one team in the 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

1. Each group will play a point series attributed as follows:
  - Two (2) points for a win
  - One (1) point for a tie

## 5. Cadre des joutes:

60 Minutes - 2 périodes de temps sans arrêt  
Pas de temps d'arrêt pendant les matchs

- a. Réchauffement - 2 minutes
- b. Première période - 20 minutes
- c. Deuxième période - 25 minutes (dernière minute de jeu 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:

Sans restriction. Il peut y avoir autant de joueurs en uniforme que souhaité. Un joueur doit avoir joué au moins deux des trois parties à la ronde (*round-robin*) pour avoir le droit de jouer en finale.

Un joueur ne peut s'inscrire que pour une seule équipe dans le tournoi.

## 7. Gardien Substitut:

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

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

1. Chaque groupe jouera une série où les points seront attribués comme suit:
  - Deux (2) points pour une victoire
  - Une (1) point pour un match nul

- Zero (0) points for a loss

2. When two teams are tied in points:

- i. Whichever team won in head to head competition during the round-robin places higher.
- ii. If still tied after the above, then the team which scored the first goal in the game against the team with which it is tied places higher.

iii. If still tied after the above, then the team which scored the earliest goal in their first three games places higher.

3. If three are tied after completion of round-robin:

- i. The goals against amongst these teams will decide which of these teams places higher.
  - ii. If still tied after the above, then the team which scored the earliest goal in their first three games places higher.

4. If four teams are tied after completion of round-robin:

- i. The goals against amongst these teams will decide which of these teams places higher.
  - ii. If still tied after the above, then the team which scored the earliest goal in their first game places higher.
- iii. If still tied, the Tournament Committee shall determine the final standings.

- Zero (0) point pour une défaite

2. En cas d'égalité:

- i. Dans le tournoi à la ronde (*round-robin*), l'équipe qui a vaincu son égale passera au rang supérieur.
- ii. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant compté le but le plus rapide contre son rival passera au rang supérieur.

iii. Si l'égalité n'est pas résolue après "i" et "ii", l'équipe ayant compté le but le plus rapide dans les trois parties *en duel* passera au rang supérieur.

3. En cas de 3 équipes en égalité :

- i. Le nombre de buts alloués déterminera le rang de l'équipe parmi celles participantes
- ii. Si l'égalité persiste, l'équipe parmi les équipes ayant compté le but le plus rapide dans ses trois premières parties méritera le rang supérieur.

4. Si 4 équipes se retrouvent à égalité après le tournoi à la ronde:

- i. Les buts alloués détermineront la Position supérieure au classement.
  - ii. Si l'égalité persiste, l'équipe parmi les équipes ayant compté le but le plus rapide dans ses trois premières parties méritera le rang supérieur.
- iii. Si l'égalité persiste, le comité organisateur du tournoi déterminera le classement.

## NOTE:

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

In divisions with eight (8) Teams, the top team in each group of four in that division will automatically advance to the finals

In divisions with ten (10) Teams, the following will apply for determining first place:

- i. Whichever teams won in head to head competition during the round-robin places higher
- ii. If still tied after the above, then the teams which scored the first goal in the game against the team with which it is tied places higher.
- iii. If the teams tied have not played each other in the round robin, then goals against amongst these teams will decide which of these teams places higher.
- iv. If still tied after the above, then the team which scored the earliest goal in their first game places higher.
- v. If still tied, the Tournament Committee shall determine the final standings.

## Declaring Winners in Finals

**The last two minutes** of Final Games will be stop time if tied or one goal difference.

## À NOTER :

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

Dans les division de huit (8) équipes, la première équipe au classement de chaque groupe de quatre passera automatiquement aux finales.

Dans les division de dix (10) équipes, la première équipe au classement de chaque groupe de quatre passera automatiquement aux finales.

- i.. Dans le tournoi à la ronde (*round-robin*), l'équipe qui a vaincu son égale passera au rang supérieur.
- ii.. Si l'égalité persiste, l'équipe ayant compté le but le plus rapide contre son rival passera au rang supérieur.
- iii.. Si les deux équipes ne sont pas affrontées dans le robin robin, les buts alloués détermineront la position supérieure au classement.
- iv.. Si l'égalité persiste, l'équipe parmi les équipes ayant compté le but le plus rapide dans ses trois premières parties méritera le rang supérieur.
- v.. Si l'égalité persiste, le comité organisateur du tournoi déterminera le classement.

## Pour déterminer les gagnants des finales:

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

S'il y a un match nul en temps réglementaire, les équipes joueront une période supplémentaire de cinq (5)

If teams are tied at end of regulation play, one "sudden death" five (5) minute overtime period will be played **3 on 3**. 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:

- vi. Three (3) mandatory penalty shots: After overtime, 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.
- vii. **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.

minutes, **3 contre 3**. 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 Barrages:

- i. 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 a 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.
- ii. **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 fait de lancer de punition feront 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 fait un tir avant qu'un joueur ne prenne son deuxième tir.

Pour sauver du temps, il faudra prévoir l'ordre des lanceurs avant le match final, cette ordre pouvant être changée avant de débiter les lancers de punitions.

**Final Rulings:**

If there are any omissions, discrepancies, any misinterpretations, any arguments or misunderstandings of the rules, the Tournament Chairman or the person acting on this behalf at the time of the incident will make all decisions. All decisions are final.

**Règlements finaux:**

Si des omissions, des irrégularités ou des malentendus se produisent durant le tournoi, le président du tournoi ou la personne en charge durant l'incident prendra toutes les décisions concernant les cas rapportés. Ces décisions seront finales.