

## RÈGLEMENTS CONCERNANT LE CHRONOMÈTRE DE DÉCOMPTE DE 30 SECONDES

**Description :** Cet essai a pour but d'augmenter l'attrait de la ringuette auprès des spectateurs en réduisant les manoeuvres de «temporisation». Le chronomètre de décompte de 30 secondes devrait obliger l'équipe en possession de l'anneau (normalement l'équipe offensive) à faire un jeu décisif rapidement et, idéalement, à essayer de marquer un but. Cette initiative donnera à l'équipe qui n'est pas en possession de l'anneau (normalement l'équipe défensive) davantage de possibilités de reprendre le contrôle de l'anneau.

**Officiel mineur :** Le préposé au chronomètre de décompte est chargé de démarrer, d'arrêter et de remettre à 30 secondes le chronomètre de décompte conformément aux règlements mentionnés ci-après ou selon les directives d'un officiel sur la glace. Le préposé au chronomètre de décompte est un officiel mineur, en plus du chronométreur et du marqueur.

**Équipement :** Un chronomètre distinct qui compte les secondes à rebours est nécessaire, en plus du chronomètre normal.

**1. Dispositif de commande.** Le dispositif de commande doit permettre au préposé de démarrer, d'arrêter et de remettre à 30 secondes le chronomètre de décompte. Le temps du chronomètre de décompte doit apparaître en même temps sur les deux cadrans d'affichage.

**a) Emplacement.** Le dispositif de commande sera situé dans le banc des pénalités.

**b) Démarrer.** Le chronomètre de décompte doit compter à rebours jusqu'à zéro.

**c) Arrêter.** Le chronomètre de décompte doit arrêter le compte à rebours.

**d) Remettre à 30 secondes .** Le chronomètre de décompte doit se remettre en marche à 30 secondes. S'il effectuait un compte à rebours au moment d'être remis à 30, il recommencera le compte à rebours à 30 secondes. S'il était arrêté au moment de la remise à 30 secondes, il restera à 30 secondes jusqu'à temps d'être démarré.

**e) Zéro.** Lorsque le compte à rebours est achevé (le chronomètre de décompte arrive à 0 seconde), le chronomètre de décompte doit émettre un signal audible.

**2. Cadrans d'affichage**

**a) Deux cadrans d'affichage identiques** sont nécessaires. Chaque cadran d'affichage ne doit pas avoir moins de 45,72 cm (18 po) de hauteur et de largeur et doit afficher deux chiffres. Les chiffres affichés doivent avoir une taille et une luminosité ou un contraste suffisants pour que les participants sur la glace et les spectateurs puissent les voir facilement.

**b) À chaque extrémité,** un cadran d'affichage sera monté derrière et au-dessus des bandes. La position des cadrans d'affichage par rapport au gardien de but doit être identique aux deux extrémités.

## **Définition:**

**SD.1** Tir au but. Un tir au but est décoché lorsque l'équipe en possession de l'anneau propulse de façon réglementaire l'anneau vers le but de l'autre équipe et que:

- a) l'anneau pénètre dans le filet;
- b) l'anneau entre en contact avec un poteau de but ou la barre transversale;
- c) l'anneau entre en contact avec le gardien ou le GBI à l'intérieur de l'enceinte du but;
- d) l'anneau entre en contact avec le gardien de but à l'extérieur de l'enceinte du but et ce contact empêche l'anneau de pénétrer dans le filet.

## **Règlements du jeu :**

**S.1** Le chronomètre de décompte ne doit effectuer le compte à rebours que lorsque le chronomètre officiel fait le compte à rebours. Le chronomètre de décompte doit être démarré lorsque le jeu démarre et arrêté lorsque le jeu s'arrête.

**S.2** Le chronomètre de décompte sera remis à 30secondes lorsque:

- a) l'équipe en possession de l'anneau décoche un tir au but;
- b) le contrôle de l'anneau passe d'une équipe à l'autre;
- c) la première pénalité différée, durant le jeu, est signalée.
- d) une punition force l'équipe en possession de l'anneau à commettre une infraction et provoque donc l'arrêt du jeu.

**S.3** Lorsque le chronomètre de décompte arrive à zéro seconde:

- a) le jeu est arrêté car la dernière équipe en possession de l'anneau a commis une infraction;
- b) le chronomètre de décompte est remis à 30secondes;
- c) l'anneau est attribué à l'équipe non fautive dans la zone où il a été touché ou contrôlé en dernier lieu.

**S.4** Si le signal audible du chronomètre de décompte sonne par erreur:

- a) le jeu est arrêté;
- b) le chronomètre de décompte est remis à 30secondes;
- c) l'anneau est attribué à l'équipe qui en avait possession en dernier dans la zone où le jeu a été arrêté.

**S.5** Si le chronomètre de décompte est remis à 30 par erreur, le jeu se poursuit.

**S.6** Le chronomètre de décompte doit être arrêté lorsqu'il reste moins de temps à la période qu'au chronomètre de décompte.

**S.7** Signal de l'officiel sur la glace. Si le chronomètre de décompte n'est pas remis à 30 secondes immédiatement lorsqu'un tir au but est décoché ou lorsque le contrôle de l'anneau passe d'une équipe à l'autre, l'officiel sur la glace doit signaler que le chronomètre de décompte doit être remis à 30 secondes en levant un bras tendu vers le haut avec l'index pointé et en faisant un mouvement circulaire avec ce doigt. Remarque: Même si les deux officiels sur la glace sont chargés de surveiller le chronomètre de décompte, l'officiel placé près du filet sera plus facilement visible par le préposé au chronomètre de décompte.

a) Si l'officiel placé près du filet signale que le chronomètre de décompte doit être remis à 30 secondes, l'officiel placé près de la ligne de jeu libre n'a pas besoin de répéter le signal.

b) Si l'officiel placé près de la ligne de jeu libre signale que le chronomètre de décompte doit être remis à 30 secondes, l'officiel placé près du filet doit répéter le signal.

### **Cas de figure concernant ces règlements:**

#### **S.1**

Cas 1: L'équipe A obtient une mise au jeu pour démarrer le jeu. Le sifflet signale le début du jeu.

Décision 1: Le chronomètre de décompte commence le compte à rebours à 30 secondes.

Cas 2: Le jeu est arrêté.

Décision 2: Le chronomètre de décompte est arrêté. Il n'est pas forcément remis à 30 secondes. (Règlement S.2)

#### **S.2**

Cas 1: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B et l'anneau pénètre de façon réglementaire dans le filet.

Décision 1: Le jeu est arrêté lorsqu'un but est marqué. (L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone du centre.) Le chronomètre de décompte est remis à 30 secondes et démarre lorsque le sifflet signale la reprise du jeu.

Cas 2: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B et l'anneau pénètre dans le filet. Le but est annulé.

Décision 2: Le jeu est arrêté lorsque la totalité de l'anneau traverse la ligne de but. Le chronomètre de décompte est remis à 30 secondes et démarre lorsque le sifflet signale la reprise du jeu.

Remarque: Une mise au jeu ou un jeu du gardien de but peut être accordé pour reprendre le jeu, selon les circonstances.

Cas 3: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B et l'anneau frappe un poteau de but.

Décision 3: Le chronomètre de décompte est remis à 30 secondes lorsque l'anneau touche le poteau de but. Il commence immédiatement le compte à rebours. L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau si bien que l'équipe A a un maximum de 30 secondes pour décocher un autre tir.

Cas 4: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. Le gardien du but de l'équipe B se trouve à l'intérieur de l'enceinte du but. L'anneau:

- a) aurait raté le filet de toute façon. Il ricoche sur le gardien de but de l'équipe B et retourne en jeu à l'extérieur de l'enceinte du but;
- b) aurait pénétré dans le filet, mais il ricoche sur le gardien de but de l'équipe B et retourne en jeu à l'extérieur de l'enceinte du but;
- c) est renvoyé en jeu par le gardien de but de l'équipe B à l'extérieur de l'enceinte du but;
- d) est attrapé par le gardien de but de l'équipe B.

Décision 4: Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes lorsque l'anneau touche le gardien de but à l'intérieur de l'enceinte du but. Il commence immédiatement le compte à rebours.

- a) L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau si bien que l'équipe A a un maximum de 30secondes pour décocher un autre tir.
- b) L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque le gardien de but de l'équipe B a empêché l'anneau de pénétrer dans le filet) si bien que l'équipe B a un maximum de 30secondes pour décocher un tir .
- c) L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque le gardien de but de l'équipe B a lancé l'anneau avec son bâton) si bien que l'équipe B a un maximum de 30 secondes pour décocher un tir.
- d) L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque le gardien de but de l'équipe B a attrapé l'anneau) si bien que l'équipe B a un maximum de 30secondes pour décocher un tir.

Cas 5: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. L'anneau aurait pénétré dans le filet mais, pendant qu'il se trouve à l'extérieur du but:

- a) il ricoche sur le gardien de but de l'équipe B, sort de l'enceinte du but et se retrouve en jeu;
- b) le gardien de but de l'équipe B frappe l'anneau qui sort de l'enceinte du but et se retrouve en jeu.

Décision 5: Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes lorsque l'anneau touche le gardien de but. Il commence immédiatement le compte à rebours.

- a) L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau si bien que l'équipe A a un maximum de 30secondes pour décocher un autre tir.
- b) L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque le gardien de but de l'équipe B a frappé l'anneau) si bien que l'équipe B a un maximum de 30secondes pour décocher un tir.

Cas 6: L'équipe A se voit décerner une pénalité différée. L'équipe B déplace l'anneau dans l'enceinte du but et il dévie sur le gardien de but A 1 qui recule. (Note : ajoutons que l'anneau n'est pas immobilisé et qu'il n'a pas franchi la ligne des buts.)

Décision 6: Le jeu continu tant que l'équipe A ne prend pas possession de l'anneau. Le temps du chronomètre des tirs au but est ramené au temps initial à partir du moment où le tir de l'équipe B a touché au gardien de but à l'intérieur de l'enceinte.

Cas 7: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. L'anneau ricoche sur le patineur B2.

Décision 7: Le chronomètre de décompte n'est pas remis à 30secondes et le compte à rebours se poursuit, car le contrôle de l'anneau n'a pas changé d'équipe. B2 est en possession de l'anneau mais n'en a pas encore pris le contrôle.

Cas 8: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. Le patineur B2 frappe l'anneau avec son bâton en le redirigeant.

Décision 8: Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et commence immédiatement son compte à rebours. L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque B2 a propulsé l'anneau avec son bâton) si bien que l'équipe B a un maximum de 30 secondes pour décocher un tir.

Cas 9 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. L'anneau frappe un poteau de but et s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte du but.

Décision 9: Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes lorsque l'anneau frappe le poteau de but et il commence immédiatement le compte à rebours. (L'équipe B n'a pas encore obtenu le contrôle de l'anneau si bien que l'équipe A a un maximum de 30secondes pour décocher un autre tir.) Le chronomètre de décompte est à nouveau remis à 30secondes lorsque l'anneau s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte du but et il commence immédiatement le compte à rebours. (L'équipe B a obtenu le contrôle de l'anneau, si bien qu'elle a un maximum de 30 secondes pour décocher un tir .)

Cas 10: Le jeu est arrêté. Pour reprendre le jeu, l'anneau est attribué à l'équipe qui en avait le contrôle lorsque le jeu a été arrêté.

Décision 10: Le chronomètre de décompte est arrêté lorsque le jeu est arrêté. Il n'est pas remis à 30secondes car le contrôle de l'anneau demeure dans les mains de la même équipe. Il recommence le compte à rebours lorsque le jeu reprend.

Cas 11: L'équipe A est en possession de l'anneau. Une pénalité commise par B1 oblige A1 à pénétrer dans l'enceinte du but. Le jeu est arrêté, la pénalité est imposée et l'équipe A bénéficie d'une mise au jeu pour reprendre le jeu.

Décision 11: Le chronomètre des tirs au but est arrêté lorsque le jeu est interrompu. Il est remis au temps initial et l'équipe A garde la possession de l'anneau. Le chronomètre des tirs au but repart lorsque le jeu reprend.

Cas 12: Le jeu est arrêté. L'équipe A a le contrôle de l'anneau. Pour reprendre le jeu, l'anneau est attribué à l'équipe B.

Décision 12: Le chronomètre de décompte est arrêté lorsque le jeu est arrêté. Il est remis à 30secondes car le contrôle de l'anneau est passé de l'équipe A à l'équipe B. Il commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend.

Cas 13: A1 a le bâton dans l'anneau. Le patineur B1 pénètre dans l'enceinte du but et une infraction différée est signalée. A1 passe l'anneau mais B2 intercepte la passe avant que l'infraction différée soit annulée.

Décision 13: Le jeu est arrêté lorsque l'équipe B prend le contrôle de l'anneau. L'anneau est attribué à l'équipe A pour reprendre le jeu. Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend.

Cas 14: A1 passe l'anneau à A2. B1 intercepte la passe.

Décision 14: Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et commence immédiatement le compte à rebours. L'équipe B a un maximum de 30secondes pour décocher un tir .

Cas 15: L'équipe A contrôle l'anneau. B1 cingle A1 et une pénalité différée est signalée.

Décision 15: La pénalité différée est signalée. Le chronomètre des tirs au but est remis au temps initial et commence immédiatement à s'écouler. L'équipe A a 30 secondes pour effectuer un tir.

Cas 16: L'équipe A contrôle l'anneau. B1 cingle A1 et une pénalité différée est signalée. Avant que le jeu ne soit interrompu, B2 fait trébucher A1, ce qui provoque une seconde pénalité différée.

Décision 16: Au moment où la première pénalité différée est signalée, le chronomètre des tirs au but doit être remis au temps initial et il commence immédiatement à s'écouler. Toutefois, il n'est pas remis au temps initial pour la deuxième infraction différée. (Note: le chronomètre des tirs au but n'est pas remis au temps initial lorsque d'autres pénalités différées s'ajoutent pendant que le jeu se poursuit.)

Cas 17: A1 commet une infraction passible d'une pénalité en faisant trébucher B2 qui, par suite de l'infraction, tombe et transporte l'anneau de la zone du centre dans la zone offensive de l'équipe B.

Décision 17: Le jeu est arrêté immédiatement. Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et l'équipe B se voit accorder une mise au jeu dans la zone du centre.

### **S.3**

Cas 1: A1 a le bâton dans l'anneau. Le chronomètre de décompte arrive à zéro seconde (le signal audible sonne).

Décision 1: Le jeu est arrêté immédiatement. L'équipe A a commis une infraction, si bien que l'équipe B se voit attribuer l'anneau pour reprendre le jeu dans la même zone. Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend.

Cas 2: A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. Le chronomètre de décompte arrive à zéro seconde (le signal audible sonne) avant que la totalité de l'anneau ne traverse la ligne de but.

Décision 2: Pas de but. Le jeu est arrêté lorsque le chronomètre de décompte arrive à zéro seconde.

L'équipe A a commis une infraction, si bien que l'équipe B se voit accorder un jeu du gardien de but. Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend.

Cas 3: A1 passe l'anneau depuis la zone du centre en traversant la ligne bleue jusqu'à la zone défensive de l'équipe B. Le chronomètre de décompte arrive à zéro seconde avant que tout autre joueur ne touche ou ne contrôle l'anneau.

Décision 3: Le jeu est arrêté immédiatement. L'équipe A a commis une infraction, si bien que l'équipe B se voit accorder une mise au jeu dans la zone du centre (la zone où l'anneau a été touché ou contrôlé en dernier).

Cas 4: A1 passe l'anneau depuis la zone du centre en traversant la ligne bleue jusqu'à la zone défensive de l'équipe B où l'anneau ricoche sur le patin d'un autre joueur. Le chronomètre de décompte arrive à zéro seconde.

Décision 4: Le jeu est arrêté immédiatement. L'équipe A a commis une infraction, si bien que l'équipe B se voit accorder un jeu du gardien de but. (L'équipe B reçoit l'anneau dans la zone où il a été touché ou contrôlé en dernier.)

#### **S.4**

Cas 1: A1 décoche un tir au but, mais le chronomètre de décompte n'est pas remis à 30secondes.

L'équipe A reprend le contrôle de l'anneau. Même si l'officiel sur la glace signale que le chronomètre de décompte doit être remis à 30secondes, ce dernier arrive à zéro seconde.

Décision 1: Le jeu est arrêté. Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend. Une mise au jeu est attribuée à l'équipe A.

Cas 2: A1 décoche un tir au but et le gardien de but B1 attrape l'anneau. Le chronomètre de décompte n'est pas remis à 30secondes. Bien que l'officiel sur la glace signale qu'il faut remettre le chronomètre de décompte à 30secondes, ce dernier arrive à zéro seconde.

Décision 2: Le jeu est arrêté. Le chronomètre de décompte est remis à 30secondes et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend. Un jeu du gardien de but est accordé à l'équipe B pour reprendre le jeu.

Cas 3: A1 passe l'anneau et B1 l'intercepte. Le chronomètre de décompte n'est pas remis à 30secondes immédiatement.

Décision 3: Le jeu se poursuit.

#### **S.5**

Cas 1: A1 lance l'anneau vers le filet de l'équipe B, mais rate la cible. L'équipe B n'a pas obtenu le contrôle de l'anneau mais le chronomètre de décompte est remis à 30secondes (par erreur).

Décision 1: Le jeu se poursuit.

#### **S.6**

Cas 1: Une infraction commise par l'équipe A permet d'attribuer une mise au jeu à l'équipe B alors qu'il reste 25secondes à la période.

Décision 1: Le chronomètre de décompte est arrêté car il lui reste moins de temps qu'à la période.