

La philosophie de la ringette

« La ringette est un sport d'équipe de masse qui encourage le développement physique, mental, social et moral de chaque participante dans le plus haut degré de sécurité, de conduite sportive, d'excellence personnelle et de plaisir. »

Si vous souhaitez obtenir des renseignements complémentaires sur la ringette, vous pouvez communiquer avec votre association provinciale ou avec :

Ringette Canada

c/o House of Sport, RA Centre
2451 Riverside Drive
Ottawa, Ontario K1H 7K7

Numéro de téléphone : 613 748-5655

Adresse de courriel : ringette@ringette.ca

Site Web : <http://www.ringette.ca>

Ringette Canada est membre fondatrice de la Fédération internationale de ringette.



Dans ce document, le féminin inclut le masculin et est utilisé, sans discrimination, afin d'alléger le texte.

This document is also available in English.

Remerciements

Ringuette Canada tient à remercier les bénévoles dévoués qui ont contribué à l'élaboration de ses programmes et de ses ressources. Le document intitulé « Règlements officiels et Manuel de cas de ringuette » constitue une ressource précieuse qui a évolué au fil des ans en même temps que l'interprétation, la clarification et l'application des règlements. Nous remercions tous ceux et celles qui ont contribué à l'élaboration du livre de règlements officiels et du Manuel de cas de ringuette, plus particulièrement Bernie Cockburn et Jane Larkworthy.

Nous remercions également Rob Drury qui a remanié la présente édition des règlements officiels et du Manuel de cas de ringuette en y incorporant les modifications aux règlements.

Ringuette Canada aimerait remercier les personnes suivantes :

- Le regretté Sam Jacks, pour le concept original du sport;
- La regrettée Agnes Jacks, pour son dévouement à titre d'ambassadrice de la ringuette;
- La Society of Directors of Municipal Recreation of Ontario, pour l'endossement original de ce sport;
- L'Association de ringuette de l'Ontario, pour avoir élaboré les règlements au cours des premières années de ce sport, pour son leadership dans ce domaine, et pour sa collaboration à l'achat des droits d'auteur du livre des règlements par Ringuette Canada pour le rendre disponible à l'échelle nationale;
- Steve Moritsugu, pour avoir remanié l'édition des Règlements officiels de la ringuette en 1999 et y avoir incorporé les changements aux règlements;
- Steve Blacklock, Leo McQuaid, Ted Moritsugu et Ron Gallinger pour avoir mis à jour les éditions antérieures des Règlements officiels de la ringuette et y avoir inséré les modifications.

Certaines parties du présent livre ont à l'origine été inspirées des règlements officiels de Hockey Canada.

Toute reproduction, en tout ou en partie, des **Règlements officiels et Manuel de cas de ringuette** sans le consentement écrit de Ringuette Canada est strictement interdite.

Table des matières

La philosophie de la rinkette	i
Remerciements	ii
Table des matières.....	iii
Introduction	iv
Format	iv
Section 1 - Définitions	1
Section 2 - Surface de jeu.....	6
Section 3 - Division de la patinoire.....	8
Section 4 - Uniforme des joueuses	13
Section 5 - Équipement.....	16
Section 6 - Durée d'une partie	28
Section 7 - Composition de l'équipe.....	32
Section 8 - Déroulement du jeu.....	37
Section 9 - Jeu de la gardienne de but	69
Section 10 - Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but	83
Section 11 - Règlements régissant les buts comptés	104
Section 12 - Infractions	116
Section 13 - Conséquences des infractions	125
Section 14 - Pénalités mineures	127
Section 15 - Pénalités pour conduite antisportive	150
Section 16 - Pénalités pour inconduite.....	152
Section 17 - Pénalités majeures	154
Section 18 - Pénalités de match	157
Section 19 - Attribution d'un lancer de punition.....	161
Section 20 - Conséquences des pénalités.....	171
Section 21 - Règlements régissant les pénalités d'équipe.....	185
Section 22 - Procédures d'attribution d'un lancer de punition	193
Section 23 - Joueuses blessées	201
Section 24 - Chronomètre de tir	203
Annexe A - Officiels sur la glace.....	214
Annexe B - Procédures	217
Annexe C - Signaux des officiels sur la glace.....	228
Annexe D - Bris d'égalité au Championnat canadien de rinkette .	235
Annexe E - CCR – Médaillées et gagnantes du meilleur esprit sportif	237
Annexe F - Ressources.....	243

Introduction aux règlements officiels et Manuel de cas de ringuette

Le présent manuel contient les Règlements officiels de la ringuette. Ces règlements s'appliquent à toutes les parties de ringuette qui relèvent directement de la compétence de Ringuette Canada. Les règlements ci-inclus ont été adoptés par tous les membres de Ringuette Canada. Les changements aux Règlements officiels sont effectués en suivant la procédure de changement des règlements stipulée dans le manuel de politiques administratives en vigueur de Ringuette Canada.

Il est très difficile d'élaborer une série de règlements qui prévoient toutes les situations possibles qui peuvent se produire au cours d'une partie. De plus, dans certains cas, un règlement aura préséance sur un autre. Le présent document est complété par différents cas clarifiant les règlements, donnant des interprétations détaillées des règlements officiels et expliquant les procédures que doivent suivre les officiels.

La connaissance des règlements ne signifie pas automatiquement que l'officiel pourra les appliquer avec compétence. Nous recommandons donc à tous les officiels de participer aux stages d'arbitrage du Programme national de certification des arbitres, offerts par les associations provinciales, afin d'apprendre à appliquer les règlements avec intelligence et constance.

Toute question au sujet des règlements et de leur interprétation doit être posée au directeur ou au président des officiels de votre province, ou à Ringuette Canada.

NOTE: Tous les passages précédés du mot NOTE ne sont pas des règlements. Ils servent plutôt à éclaircir ou du moins à expliquer le but d'un règlement.

Format

Les Règlements officiels et le Manuel de cas ont été modifiés, en y incorporant les changements de règlements approuvés pour 2019-2021, ainsi que les interprétations des règlements fournies par Ringuette Canada.

Le présent ouvrage suit le format selon lequel des cas d'application et des décisions connexes suivent chaque règlement.

Certains règlements n'ont aucun cas associé, tandis que beaucoup de règlements ont plusieurs cas d'application. Parfois, les cas ont été séparés et présentés après des alinéas distincts du règlement en question. Dans d'autres sections, tous les cas illustrant un règlement suivent le dernier alinéa dudit règlement.

Veillez-vous référer à un cas l'associant à son règlement et à son numéro.

Les règlements sont imprimés en **caractères gras** et les cas sont imprimés en caractères normaux.

Les cas et les règlements ajoutés ou modifiés de manière substantielle, afin de refléter les modifications apportées aux règles de jeu approuvées pour 2019-2021 et les interprétations de règlements ont été émises par Ringuette Canada, et ont été mis en évidence par des barres latérales, comme ce paragraphe et imprimées en rouge. Les modifications éditoriales ne sont pas mises en évidence.

– Définitions

Section 1 - Définitions

- 1.1 **Gardiennne de but intérimaire (GBI)**. La GBI est la patineuse qui joue le rôle de gardienne de but pendant une « substitution de la gardienne de but ».
- 1.2 **Marquer activement**. On dit qu'une joueuse qui n'a pas le contrôle de l'anneau:
- 1.2.a tente de soulever le bâton de son adversaire qui a le contrôle de l'anneau ou qui est en position de le contrôler;
- 1.2.b utilise son corps de façon réglementaire pour maintenir sa position sur la porteuse de l'anneau après avoir tenté de jouer l'anneau.
- 1.3 **Frapper l'anneau**. L'anneau est frappé lorsque la joueuse, de son plein gré et par un mouvement de la main, du bras ou de la tête, touche l'anneau au moment où sa main, son bras ou sa tête est en mouvement.
- 1.4 **Contrôle**. Le contrôle de l'anneau est obtenu :
- 1.4.a quand une patineuse place son bâton dans l'anneau, l'envoie à l'aide de son bâton, le frappe ou le botte avec son patin;
- 1.4.b quand la gardienne, placée à l'intérieur de l'enceinte de but, empêche l'anneau de pénétrer dans le filet et l'anneau s'arrête complètement à l'intérieur de cette zone;
- 1.4.c quand la gardienne, sans empêcher l'anneau de pénétrer dans le filet, envoie l'anneau à l'aide de son bâton, le frappe ou le botte avec son patin;
- 1.4.d par l'équipe en défensive quand l'anneau s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte de but;
- 1.4.e quand une mise au jeu est attribuée à une équipe ou que l'anneau est remis à la gardienne de but et que celle-ci est réputée contrôler l'anneau jusqu'à ce qu'il sorte complètement du cercle de mise au jeu ou de l'enceinte de but.

NOTE : Les déviations par ou sur une joueuse ne sont pas considérées comme un contrôle.

NOTE : Un contrôle partagé est un considéré un contrôle aux fins d'un arrêt de jeu attribuable à une infraction ou à une pénalité à retardement.

Cas 1 : Une infraction ou une pénalité à retardement est signalée contre l'équipe A. Le jeu se poursuit. A1 place son bâton dans l'anneau, l'envoie avec son bâton, ou bien le frappe ou le botte avec le patin.

– Définitions

- Décision 1 : Le jeu s'arrête au moment où A prend le contrôle de l'anneau d'une des manières ci-dessus. (Règlements 1.4a, 13.1.b et 20.2.b [1])
- Cas 2 : Une infraction ou une pénalité à retardement est signalée contre l'équipe A. Le jeu se poursuit. La patineuse A1 place son bâton horizontalement sur la glace. B1 effectue un tir à ras la glace et l'anneau touche le bâton immobile de A1.
- Décision 2 : Le jeu continu jusqu'à ce que l'équipe A prenne le contrôle de l'anneau. L'anneau a seulement touché le bâton de A1, mais cette dernière ne l'a pas contrôlé. (Règlements 1.5 a, 13.1.b et 20.2.b [1])
- Cas 3 : Une infraction ou une pénalité à retardement est signalée contre l'équipe A. B1 contrôle l'anneau. A1 place son bâton dans l'anneau et en obtient le contrôle partagé :
- momentanément avant que B1 reprenne seule le contrôle de l'anneau;
 - jusqu'à ce que l'anneau soit impossible à déplacer en raison des deux patineuses qui y ont placé leur bâton.
- Décision 3 : Le jeu est immédiatement arrêté dans les deux cas en raison de l'infraction ou de la pénalité. (Note du règlement 1.4., règlements 13.1.b et 20.2.b [1])
- Cas 4 : Une infraction ou une pénalité à retardement est signalée contre l'équipe A. Le jeu se poursuit. B1 effectue un tir vers le but de l'équipe A. La gardienne de but A2, qui se trouve dans l'enceinte de but :
- tente d'attraper l'anneau, mais le fait dévier dans le but;
 - attrape l'anneau;
 - rabat l'anneau sur la glace et l'immobilise dans l'enceinte de but;
 - fait dévier l'anneau à côté du filet et le remet en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but.
- Décision 4 :
- Le but est valide. A2 n'a pas pris le contrôle de l'anneau, donc le jeu n'a pas été arrêté avant le but. (Règlements 1.5 et 11.3.b)
 - Le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 1.4.b, 13.1.b et 20.2.b [1])
 - Le jeu est arrêté dès que l'anneau s'immobilise dans l'enceinte ou touche son périmètre. (Règlements 1.4.b, 13.1.b et 20.2.b [1])
 - Le jeu se poursuit. (Règlements 1.5, 13.1 b et 20.2.b[1])

– Définitions

Commentaire : Quand un officiel sur la glace signale une infraction à retardement dans la zone défensive d'une équipe, il doit être attentif à ce que la séquence de jeu soit complètement terminée (à savoir que l'équipe défensive ait obtenu le contrôle de l'anneau) avant d'arrêter le jeu. Ceci est particulièrement important quand un tir est effectué vers le filet. Si la gardienne de but fait dévier l'anneau, mais que celui-ci pénètre dans le but, il est évident que la gardienne de but ne contrôlait pas l'anneau. Cependant, le jeu est arrêté dès que l'officiel sur la glace siffle. Si l'anneau pénètre dans le filet après le coup de sifflet, le but ne doit pas être valide.

1.5 Déviation

1.5.a Une joueuse dévie l'anneau quand elle se place dans une position stationnaire afin d'en modifier délibérément la trajectoire avec une partie de son corps ou de son équipement.

1.5.b L'anneau ricoché sur une joueuse lorsque celle-ci, qu'elle soit en mouvement ou non, le fait dévier involontairement avec une partie de son corps ou de son équipement.

1.6 Enceinte de but. La zone appelée « enceinte de but » comprend tout l'espace délimité par le demi-cercle, y compris son périmètre et les portions de la ligne de but reliant les extrémités de ce demi-cercle. Tout anneau ou toute patineuse en contact avec cette zone sont considérés comme étant « à l'intérieur » de l'enceinte de but. **La zone située sous le filet est considérée comme faisant partie de l'enceinte de but lorsqu'un anneau ou une patineuse y pénètre à partir de l'avant du filet.**

1.7 La gardienne de but. Une gardienne de but est une joueuse qui utilise un équipement spécial et qui détient des privilèges uniques lui permettant d'empêcher l'anneau de pénétrer dans le filet.

1.8 Anneau remis à la gardienne de but. Ce règlement consiste à octroyer l'anneau à la gardienne de l'équipe en défensive au lieu d'accorder une mise au jeu dans la zone défensive.

1.9 Substitution de la gardienne de but. La substitution de la gardienne de but désigne son remplacement sur la patinoire par une patineuse.

1.10 Botter l'anneau avec le patin. La joueuse botte l'anneau avec son patin lorsqu'elle touche délibérément l'anneau au moment où son patin ou sa jambe est en mouvement.

– Définitions

1.11 **Participants sur la glace.** Par participants sur la glace, on entend toutes les joueuses et tous les officiels sur la glace.

1.12 **Joueuse.** Par joueuse, on entend une patineuse ou une gardienne de but.

1.13 **Partie du bâton qui sert à manier l'anneau.** Cette expression désigne le tiers inférieur du bâton de ringuette, mesuré de l'embout à la fin du manche.

1.14 **Possession.** La joueuse ou l'équipe qui a touché ou contrôlé l'anneau en dernier est réputée en avoir possession.

NOTE : Cette définition de la possession de l'anneau permet d'assurer en tout temps qu'une des deux équipes « possède » l'anneau.

1.15 **Zone interdite.** Une zone interdite est une partie de la patinoire où une joueuse ne peut participer au jeu de manière réglementaire. Les zones interdites comprennent :

1.15 a. la zone à accès restreint, pour les patineuses excédentaires par rapport au nombre maximal de patineuses autorisées à l'intérieur de ladite zone;

1.15 b. la zone offensive, pour les gardiennes de but;

1.15 c. l'enceinte de but, pour les patineuses, à l'exception de la GBI;

1.15 d. le cercle de mise au jeu, pendant une mise au jeu, pour toutes les joueuses sauf celle qui fait la mise au jeu, tant que l'anneau n'est pas sorti complètement du cercle de mise au jeu.

1.16 **Zone à accès restreint.** La zone à accès restreint est la partie de la patinoire située à chaque extrémité, et allant de la bande du fond jusqu'à la ligne de jeu libre, mais sans inclure celle-ci. Seul un nombre limité de patineuses sont autorisées à participer au jeu dans cette zone. La ligne de jeu libre n'est pas comprise dans la zone à accès restreint. Quand l'anneau touche la ligne de jeu libre, il est considéré à l'extérieur de la zone à accès restreint, étant donné que toutes les patineuses peuvent le jouer.

1.17 **Doit, devrait et peut.** Dans le présent document, « doit » est employé pour indiquer une exigence, « devrait » est utilisé pour indiquer une recommandation ou ce qui est conseillé, mais non exigé, et « peut » sert à exprimer un choix ou ce qui est permis aux termes des règlements.

1.18 **Patineuse.** Toutes les joueuses qui ne sont pas gardiennes de but sont des patineuses.

– Définitions

- 1.19 **Soulever le bâton**. Cette séquence survient lorsqu'une joueuse bouge délibérément son bâton pour qu'il entre en contact avec celui d'une autre joueuse qui contrôle l'anneau ou qui est en position de jouer l'anneau. Soulever le bâton est réglementaire seulement si le coup survient sur la partie qui sert à manier l'anneau.
- 1.20 **Zone**. La partie centrale de la patinoire située entre les deux lignes bleues s'appelle la « zone centrale »; la partie la plus éloignée de la ligne de but d'une équipe est sa « zone offensive », et la partie la plus proche est sa « zone défensive ». Quand on réfère à la fois à la zone offensive et à la zone défensive, on parle des « extrémités de la patinoire ». La ou les lignes bleues limitant chaque zone en font intégralement partie.

– Surface de jeu

Section 2 - Surface de jeu

- 2.1 La ringuette se joue sur une surface glacée appelée « patinoire ».
- 2.2 Éclairage. La patinoire doit être éclairée de manière appropriée afin que les participants et les spectateurs puissent suivre le jeu sans difficulté.
- 2.3 Dimensions de la patinoire
- 2.3.a La patinoire devrait mesurer 60,96 m (200 pi) de longueur sur 25,91 m (85 pi) de largeur. Les coins doivent être arrondis dans l'arc d'un cercle dont le rayon devrait mesurer 8,53 m (28 pi).
- 2.3.b La patinoire doit être entourée d'une bande, qui peut être faite de bois, de plastique ou de tout autre matériau approuvé. Mesurée à partir de la surface de la glace, la hauteur de cette bande doit être au plus de 1,22 m (4 pi) et au moins de 1,02 m (3 pi 4 po). La surface de la bande qui fait face à la glace doit être blanche et libre de toute obstruction ou de tout objet pouvant causer des blessures aux joueuses. La base de la bande, d'une hauteur maximale de 30,48 cm (12 po), doit être de couleur claire.
- 2.3 c Une paroi verticale de verre, de plexiglas ou d'un autre matériau similaire devrait être érigée sur la bande, alignée avec la surface de jeu, pour éviter que l'anneau se retrouve dans les estrades. Tout dispositif servant à maintenir cette paroi transparente en place doit être fixé sur la bande, du côté opposé à la surface de jeu.
- 2.4 Appareils de chronométrage et d'avertissement
- 2.4.a La patinoire doit être munie d'un signal sonore, d'une sirène ou d'un appareil d'avertissement similaire qui pourra être utilisé par le chronométreur.
- 2.4.b La patinoire doit avoir un tableau indicateur permettant aux participants et aux spectateurs de savoir avec précision le temps qu'il reste à la partie. Dans le cas d'un tableau à plusieurs faces, la face située directement à l'opposé du chronométreur déterminera le temps officiel. Le tableau indicateur doit donner avec précision le temps des pénalités de tout au plus deux joueuses par équipe.

– Surface de jeu

2.5 Bancs des joueuses

- 2.5.a Les patinoires intérieures et, si possible, les patinoires extérieures, doivent prévoir des sièges ou un banc à l'usage de chaque équipe, qui s'appellent le « banc des joueuses ». Chaque banc des joueuses doit pouvoir asseoir au moins douze (12) joueuses et être placé immédiatement le long de la patinoire dans la zone centrale, aussi près que possible du centre de la patinoire et facilement accessible du vestiaire. Un espace suffisant pour circuler, mesurant 91,44 cm (3 pi), devrait être laissé à l'arrière du banc des joueuses.
- 2.5.b Les portes du banc des joueuses doivent être construites de manière à s'ouvrir vers l'extérieur de la surface de jeu.

2.6 Banc des pénalités

- 2.6.a Les patinoires intérieures et, si possible, les patinoires extérieures, doivent prévoir des sièges ou un banc pouvant asseoir huit (8) personnes et qui seront désignés comme le « banc des pénalités ». Ce banc doit être utilisé pour y faire asseoir les joueuses pénalisées, le chronométreur et le marqueur officiel.
- 2.6.b Deux portes doivent mener au banc des pénalités et s'ouvrir vers l'extérieur de la surface de jeu. Des arrangements appropriés doivent être pris afin de séparer physiquement les membres des équipes adverses. Les équipes doivent utiliser le banc de pénalité le plus près de leur banc de joueuses.

2.7 Vestiaires

- 2.7.a Chaque équipe doit disposer d'un vestiaire distinct, équipé d'une toilette et de douches.
- 2.7.b Un vestiaire distinct est réservé aux officiels sur la glace et devrait être équipé d'une toilette et de douches.
- 2.8 **Objets dangereux.** Les officiels sur la glace se réservent le droit d'enlever ou de faire enlever tout objet qui est lié aux installations, à la tenue vestimentaire des joueuses ou à leur équipement et qui leur semble dangereux.

– Division de la patinoire

Section 3 - Division de la patinoire

- 3.1 **Lignes des buts.** À une distance de 3,35 m (11 pi) de chaque extrémité de la patinoire, une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de largeur est tracée sur la glace parallèlement à la bande aux deux extrémités de la patinoire. Ces « lignes de but » sont tracées sur toute la largeur de la patinoire, ainsi que sur toute la hauteur de la bande, de chaque côté. Dans le cas où ceci n'est pas possible, une distance d'au moins 3,20 m (10 pi 6 po) sera permise. Sur les patinoires de plus de 60,96 m (200 pi) de longueur, la ligne de but peut se situer à une distance maximale de 4,57 m (15 pi) des extrémités.
- 3.2 **Lignes bleues.** Sur les patinoires mesurant 56,39 m (185 pi) ou plus de longueur, des lignes bleues de 30,48 cm (12 po) de largeur devraient être tracées sur la glace parallèlement aux lignes de but, à une distance de 19,59 m (64 pi) de la ligne des buts. Ces lignes, appelées « lignes bleues », doivent être tracées sur toute la largeur de la patinoire et devraient se prolonger verticalement sur toute la hauteur de la bande, de chaque côté. Dans le cas des patinoires de moins de 56,39 m (185 pi) de long, les lignes bleues devraient être tracées de manière à diviser l'espace entre les lignes de but en trois parties égales.
- 3.3 **Cercles de mise au jeu**
- 3.3.a Une ligne circulaire de 5,08 cm (2 po) de largeur, qui devrait être rouge, est tracée pour former un cercle de 4,57 m (15 pi) de rayon au centre exact de la patinoire. Il s'agit du « cercle de mise au jeu de la zone centrale ».
- 3.3.b Deux cercles de 4,57 m (15 pi) de rayon, dont la circonférence est une ligne de 5,08 cm (2 po) de largeur, sont tracés à chaque extrémité de la patinoire. Le centre de ces cercles devrait être situé à 6,09 m (20 pi) de chaque ligne de but et à 6,71 m (22 pi) d'une ligne droite traversant le centre de la patinoire, d'une extrémité à l'autre. Ces cercles sont appelés « cercles de mise au jeu des extrémités » et devraient être rouges.
- 3.3.c Dans le cas de patinoires de moins de 22,90 m (75 pi) de largeur, le diamètre des cercles de mise au jeu des extrémités doit être réduit pour qu'ils ne se chevauchent pas. Un espace minimal de 60,96 cm (2 pi) doit être prévu entre les cercles et les bandes latérales adjacentes.
- 3.3.d Chaque cercle de mise au jeu devrait être coupé en deux par une ligne bleue de 5,08 cm (2 po) parallèle aux lignes de but. Au centre de chaque demi-cercle, il devrait y avoir un point bleu d'un diamètre de 30,48 cm (12 po).

– Division de la patinoire

3.4 **Lignes de jeu libre.** Des lignes rouges de 5,08 cm (2 po) de largeur doivent être tracées sur la patinoire, parallèles aux lignes bleues et chevauchant complètement les cercles de mise au jeu au point où chaque cercle est le plus près de la ligne bleue. Ces lignes, appelées « lignes de jeu libre » doivent être tracées sur toute la largeur de la patinoire et verticalement sur toute la hauteur des bandes latérales.

3.5 **Filets et poteaux de but**

3.5.a Au centre de la ligne de but, à mi-chemin entre les bandes latérales, les filets et les poteaux sont placés de manière à ce que les poteaux soient placés sur la ligne de but.

3.5.a (1) Pour le groupe d'âge U12 et les joueuses plus jeunes, les filets doivent être totalement mobiles.

3.5.a (2) Pour le groupe d'âge U14 et les joueuses plus âgées, les filets peuvent être soit totalement mobiles, soit stabilisés à l'aide d'ancrages magnétiques ou d'un mécanisme semblable; toutefois, les filets doivent pouvoir être bougés à l'application d'une force minimale. Ce sont les officiels sur la glace qui déterminent si les filets doivent être mobiles ou stabilisés.

3.5.b Les poteaux de 5,08 cm (2 po) de diamètre sont placés à une distance de 1,83 m (6 pi) l'un de l'autre, mesure prise à l'intérieur des poteaux. Ils doivent s'élever à une hauteur de 1,21 m (4 pi) de la glace et une barre transversale, du même matériau, doit être solidement fixée pour réunir la partie supérieure d'un poteau à celle de l'autre poteau.

3.5.c Un filet doit être fixé à l'arrière des poteaux du but et de la barre transversale.

3.5.d Les poteaux du but, la barre transversale et la surface extérieure de la charpente du but doivent être peints en rouge. La surface de la plaque de base et les pièces de soutien à l'intérieur du but devraient être peintes d'une couleur claire.

3.6 **Enceinte de but**

3.6.a Une ligne bleue de 5,08 cm (2 po) de largeur doit être tracée devant chaque but en forme de demi-cercle de 2,43 m (8 pi) de rayon. Le centre du cercle supportant ce demi-cercle est situé au centre de la ligne de but, à mi-chemin entre les deux bandes latérales.

– Division de la patinoire

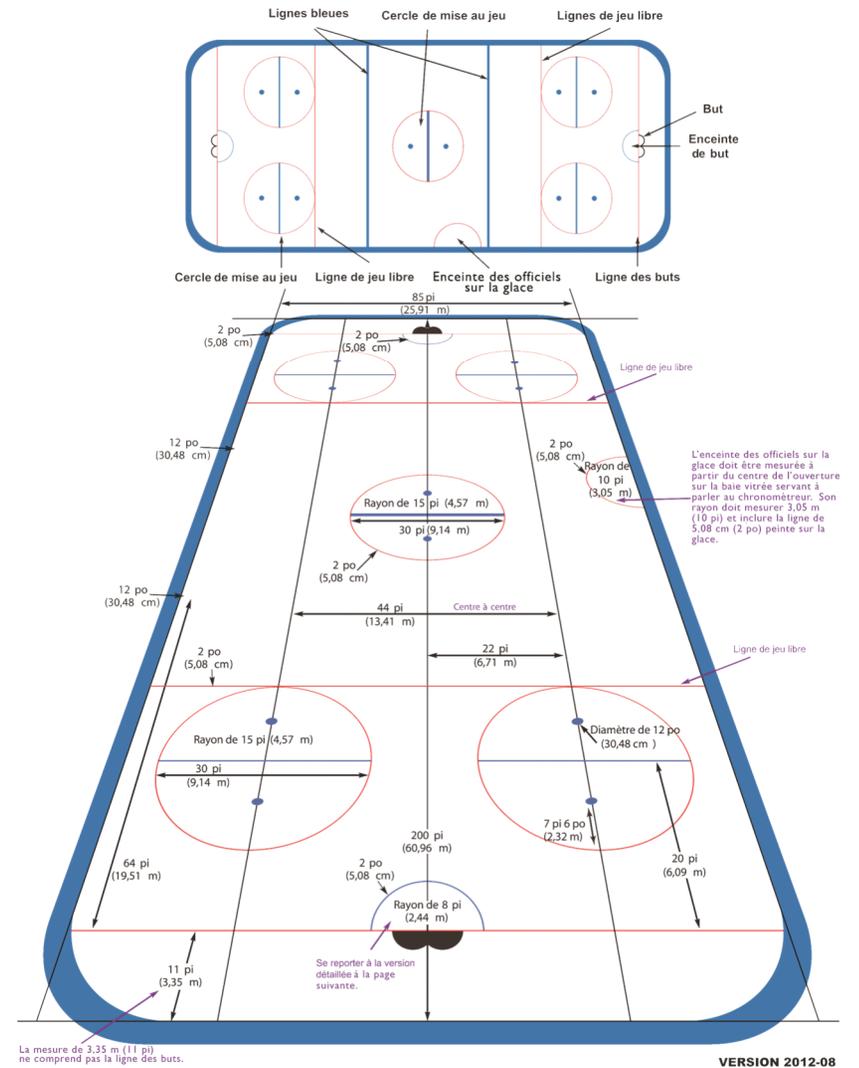
3.7 Enceinte des officiels sur la glace. Une ligne rouge de 5,08 cm (2 po) de largeur en forme de demi-cercle de 3,05 m (10 pi) de rayon devrait être tracée sur la glace immédiatement devant le banc du chronométrateur. L'espace ainsi délimité, y compris son périmètre, est connu sous le nom « enceinte des officiels sur la glace ».

Cas 1 : Les lignes nécessaires ne sont pas marquées sur la glace.

Décision 1 : La partie peut être jouée sur n'importe quelle surface de glace, à condition qu'on puisse y tracer les lignes indiquées dans les règlements ci-dessus. Lorsqu'il n'y a pas de lignes bleues ou de lignes de jeu libre permanentes, on devrait se servir de lignes temporaires. L'enceinte de but doit être délimitée, car la sécurité est extrêmement importante. Dans les zones où il est interdit de tracer des lignes permanentes, on peut les tracer sur la glace avec de la peinture en aérosol juste avant les parties, et elles disparaîtront complètement quand la surfaceuse passera. (Règlements 3.1 à 3.4 et 3.6)

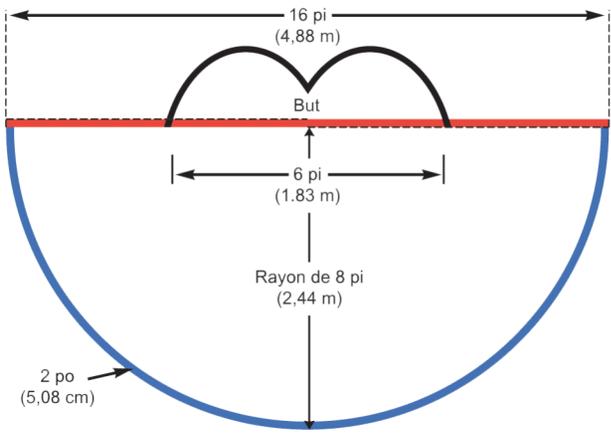
- Division de la patinoire

Diagramme de la patinoire

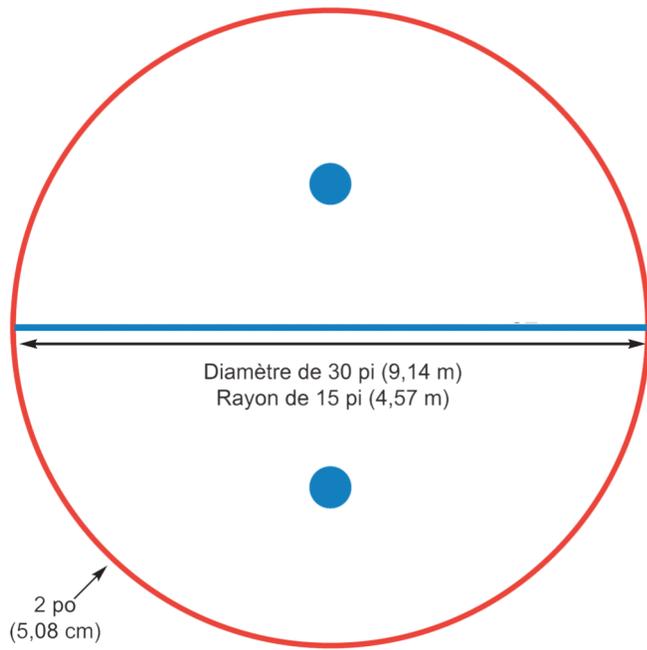


- Division de la patinoire

Enceinte de but



Cercle de mise au jeu



– Uniforme des joueuses

Section 4 - Uniforme des joueuses

4.1 Toutes les joueuses d'une même équipe, incluant la gardienne de but, doivent porter des chandails de la même couleur. Le chandail et le pantalon doivent être ajustés, couvrant ainsi les bras et les jambes.

- Cas 1 : A1 s'élance sur la patinoire pendant un arrêt du jeu, et elle porte un pantalon très flottant, dont le bord n'est pas attaché.
- Décision 1 : A1 doit retourner au banc des joueuses pour attacher son bord de pantalon ou y appliquer du ruban gommé. La partie ne doit pas être retardée pendant cet ajustement. Une fois son pantalon bien attaché, A1 peut reprendre part au jeu. Aucune pénalité n'est attribuée. A1 ne peut tout simplement pas jouer tant qu'elle n'est pas adéquatement vêtue. (Règlements 4.1 et 12.2.f)
- Commentaire : La règle voulant que l'uniforme soit bien ajusté vise à réduire le risque que des bâtons ou des patins des autres joueuses s'enchevêtrent dans ledit uniforme. Il revient aux officiels de décider si le bord du pantalon est trop ample et s'il a donc besoin d'être attaché. La sécurité des joueuses est la principale préoccupation dans cette décision.
- Cas 2 : A1 s'élance sur la glace pendant un arrêt du jeu, avec les manches de son chandail roulées, ce qui expose ses avant-bras.
- Décision 2 : A1 doit retourner au banc des joueuses pour ajuster son chandail de manière à ce qu'il lui couvre les avant-bras. La partie ne doit pas être retardée pendant cet ajustement. Une fois le chandail adéquatement ajusté, A1 peut reprendre part au jeu. Aucune pénalité n'est décernée. A1 ne peut tout simplement pas prendre part au jeu tant qu'elle n'est pas adéquatement vêtue. (Règlements 4.1 et 12.2.f)
- Cas 3 : La gardienne de but de l'équipe A s'élance sur la glace avec l'arrière des jambes nu dessous ses jambières.
- Décision 3 : La gardienne de but de l'équipe A doit retourner au banc des joueuses et se couvrir les jambes d'un vêtement ajusté, en dessous de ses jambières. La partie ne doit pas être retardée pendant cet ajustement. Aucune pénalité n'est décernée. La gardienne de but ne peut tout simplement pas prendre part au jeu tant qu'elle n'est pas adéquatement vêtue. (Règlements 4.1 et 12.2 f)

– Uniforme des joueuses

Cas 4 : Pendant le jeu, alors que l'équipe A a le contrôle de l'anneau, les bas de B1 descendent, si bien que l'arrière de ses jambes est exposé.

Décision 4 : B1 a commis une infraction dès que la peau est exposée. Si B1 est toujours sur la glace, le jeu est arrêté dès que l'équipe B prend le contrôle de l'anneau. B1 doit retourner au banc des joueuses pour revêtir l'uniforme approprié. (Règlements 4.1 et 12.2.f)

Cas 5 : La gardienne de but de l'équipe B porte un chandail qui est principalement de la même couleur que le chandail de l'équipe A.

Décision 5 : La gardienne de but de l'équipe B doit changer son chandail afin qu'il ne soit pas de la même couleur que le chandail de l'équipe A. (Règlements 4.1 et 12.2.g)

Commentaire : Les gardiennes de but devraient porter un chandail de la même couleur que le chandail de leurs coéquipières. Si le chandail d'une gardienne de but est de la même couleur que le chandail de l'équipe adverse, il sera difficile pour les officiels sur la glace d'indiquer à qui remettre l'anneau lors des arrêts de jeu, ou de juger les situations de passe franchissant deux lignes bleues étant donné qu'ils utilisent comme référence la couleur du chandail de la gardienne de but.

4.2 Chaque joueuse doit porter un numéro individuel bien visible au dos et devrait en porter un autre bien visible sur le devant de son chandail, à droite. Ce numéro doit avoir deux chiffres tout au plus et être de couleur contrastante à la couleur du chandail. Le numéro au dos du chandail doit mesurer au moins 15,24 cm (6 po) de hauteur et celui sur le devant droit du chandail devrait mesurer au moins 7,62 cm (3 po). Aucun autre numéro ne doit apparaître sur le chandail.

NOTE : L'exigence d'avoir un numéro d'une taille minimale et de couleur contrastante sur le devant et l'arrière du chandail est imposée pour aider les officiels sur la glace à gérer la partie. Si le numéro ne satisfait pas aux exigences, mais que cela n'empêche pas les officiels sur la glace d'arbitrer, la partie peut néanmoins avoir lieu.

Cas 1 : A1 et A2 portent le même numéro.

Décision 1 : Les joueuses d'une même équipe doivent toutes avoir des numéros différents. A1 ou A2 doit changer de numéro. Le numéro peut être modifié temporairement à l'aide de ruban adhésif « collé solidement ». (Règlements 4.2 et 12.2.g)

– Uniforme des joueuses

4.3 L'équipe visiteuse doit changer de chandail si les couleurs de l'équipe locale sont trop semblables aux siennes. Cette décision revient aux officiels sur la glace.

4.4 Les participants sur la patinoire ne sont pas autorisés à porter pendant la partie des bijoux comme des montres, des bagues, des boucles d'oreille, des bracelets ou des chaînes (à l'exception de celles d'urgence médicale) ou tout autre objet qu'un officiel sur la glace juge dangereux.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau. Un officiel remarque que A1 porte une chaîne, des boucles d'oreille ou un piercing (stud) à la lèvre.

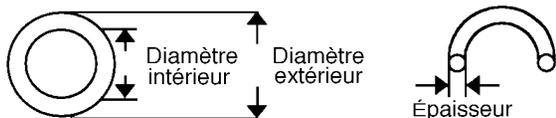
Décision 1 : La joueuse A1 a commis une infraction. Le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu. A1 doit retourner au banc de son équipe et enlever le bijou en question. Pendant ce temps, la partie ne doit pas être retardée. (Règlements 4.4 et 12.2.f)

- Équipement

Section 5 - Équipement

5.1 L'anneau

L'anneau de type pneumatique approuvé par Ringuette Canada doit avoir les dimensions suivantes :



Diamètre intérieur - au moins 10,70 cm (4,21 pouces)
- pas plus de 11,30 cm (4,45 pouces)

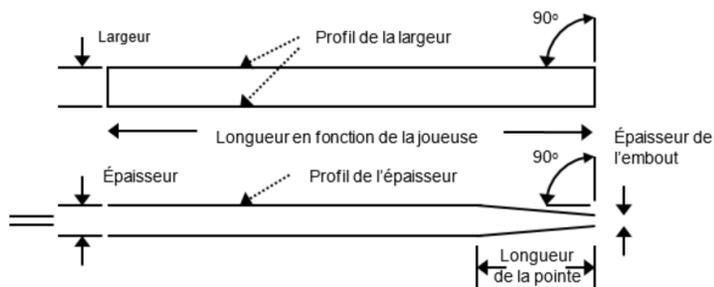
Diamètre extérieur - au moins 16,30 cm (6,42 pouces)
- pas plus de 16,80 cm (6,61 pouces)

Épaisseur - au moins 2,50 cm (0,98 pouce)
- pas plus de 2,90 cm (1,14 pouce)

Couleur : Bleue

Poids : - au moins 160 gr (5,64 on)
- pas plus de 170 gr (6,00 on)

5.2 Le bâton de ringuette



5.2.a Une patineuse peut seulement utiliser un bâton de ringuette. Une patineuse ne peut pas utiliser un bâton de gardienne de but.

5.2.b Le bâton de ringuette peut être fait de bois, de plastique, d'aluminium ou de tout autre matériau similaire. En ce qui concerne les bâtons en composite faits de plusieurs matériaux, seuls un manche et un embout fabriqués spécialement l'un pour l'autre peuvent être utilisés.

– Équipement

- 5.2 c En ce qui concerne les bâtons en composite composés de deux ou plusieurs pièces remplaçables, chaque pièce doit porter la marque du fabricant, indiquant qu'elles sont fabriquées spécifiquement l'une pour l'autre.
- 5.2 d Un bâton peut être peint. Toutefois, s'il est de fabrication commerciale, sa marque et son modèle doivent demeurer visibles. Si sa marque et son modèle ne sont pas visibles, le bâton sera jugé non réglementaire.
- 5.2.e Les deux extrémités du bâton ne doivent pas être fendues, ni craquées. Si la surface du bâton est abîmée, la différence entre le plat et la rainure ne doit pas excéder 1 mm (0,04 po). Aucun ruban adhésif ne doit être appliqué sur la partie du bâton qui sert à manier l'anneau.
- 5.2.f **Largeur.** Le manche du bâton doit avoir une largeur minimale de 27 mm (1,06 po) et maximale de 35 mm (1,38 po). Le profil de la largeur du bâton doit être composé de deux lignes parallèles sur toute la longueur.
- 5.2.g **Épaisseur.** Le manche du bâton doit avoir une épaisseur minimale de 17,5 mm (0,69 po) et maximale de 25 mm (0,98 po). Le profil de l'épaisseur du bâton doit être composé de deux lignes parallèles sur toute la longueur, sauf pour la partie qui sert à manier l'anneau qui, si elle est effilée, doit être symétrique et avoir des côtés droits. Si la pointe effilée a plusieurs côtés, l'angle entre ces côtés doit être au minimum de 150°. La longueur de la pointe ne doit pas excéder 250 mm (9,84 po) à partir de l'embout.
- 5.2.h **Embout.** L'embout du bâton doit avoir une épaisseur minimale de 12 mm (0,47 po). Le bout du bâton qui sert à manier l'anneau doit former un angle de 90° avec les côtés parallèles de la largeur et de l'épaisseur du bâton. Il n'est pas nécessaire que les plats et les rainures forment un angle de 90° avec les côtés parallèles de la largeur et de l'épaisseur du bâton.
- 5.2.i **Longueur.** La longueur maximale du bâton de ringuette dépend de la taille de la joueuse qui l'utilise. Elle doit se mesurer entre la surface de la glace et l'aisselle de la joueuse debout sur ses patins ayant les bras étendus à 90° par rapport au corps.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau. L'officiel sur la glace remarque que A1 joue avec un bâton en composite dont le manche et l'embout sont incompatibles.

– Équipement

Décision 1 : Le jeu est immédiatement arrêté puisque c'est l'équipe A qui contrôle l'anneau, qui se voit décerner une pénalité pour avoir retardé la partie. C'est pour des raisons de sécurité qu'on exige que le manche et l'embout de bâtons en composite soient fabriqués spécialement l'un pour l'autre. (Règlements 5.2.c et 14.5.q)

Cas 2 : Lors d'un arrêt du jeu, l'équipe B demande qu'on mesure la partie du bâton qui sert à manier l'anneau de A1, conformément à un des alinéas 5.2.b à 5.2.h des règlements. Après l'avoir mesuré, on constate que le bâton correspond bien aux normes exigées par le règlement, mais qu'il s'agit :

- a. d'un bâton fabriqué de façon commerciale;
- b. d'un bâton non fabriqué de façon commerciale;
- c. d'un bâton fabriqué de façon commerciale, mais qui a été modifié après sa fabrication de façon à ce que l'embout ne soit pas fabriqué spécifiquement pour le manche.

Décision 2 :

- a. La situation est réglementaire. Une pénalité mineure est attribuée à l'équipe B pour avoir retardé la partie. (Règlements 5.2, 5.11.d et 14.5.r)
- b. La situation est réglementaire. Une pénalité mineure est attribuée à l'équipe B pour avoir retardé la partie. (Règlements 5.2, 5.11.d et 14.5.r)
- c. La situation n'est pas réglementaire. Il est interdit de modifier un bâton fabriqué de façon commerciale, mis à part sa longueur. Une pénalité mineure est attribuée à A1 pour avoir retardé la partie. (Règlements 5.2.c, 5.11.e et 14.5.g)

5.3 Patins

5.3.a **Tous les participants qui évoluent sur la patinoire doivent porter des patins à glace.**

5.3.b **L'utilisation de patins de vitesse, de patinage artistique ou de tout type de patins dont les lames dépassent les extrémités de la botte est interdite. (Voir le règlement 5.10.a pour l'équipement de la gardienne de but)**

5.4 Équipement protecteur - Généralités

5.4.a **Tout l'équipement protecteur sauf les gants, le casque protecteur, le protecteur facial et le protège-cou, ainsi que les jambières de la gardienne de but, doit être entièrement porté sous l'uniforme.**

– Équipement

NOTE : Il incombe à chaque équipe de s'assurer que toutes ses joueuses portent tout l'équipement protecteur requis sous leur uniforme.

5.4.b La partie ne peut être retardée pour permettre l'ajustement de l'équipement d'une joueuse. Toutefois, la gardienne de but peut ajuster son équipement si un officiel sur la glace l'y autorise.

NOTE : Les règlements de Ringuette Canada sont en place pour assurer l'aspect réglementaire et sécuritaire de l'équipement, mais il revient à la joueuse de s'assurer que son équipement respecte les règlements de Ringuette Canada. Les officiels ne vérifient pas si l'équipement est sécuritaire, sauf si on le leur demande ou qu'il soit manifestement non sécuritaire.

- Cas 1 : Le jeu est arrêté. Le patin de la patineuse A1 est délacé. Au moment où l'officiel s'apprête à siffler pour signaler la reprise du jeu, A1 s'agenouille pour relacer son patin.
- Décision 1 : L'officiel ne doit pas retarder la reprise du jeu. A1 doit être remplacée sur la patinoire. (Règlement 5.4.b)
- Cas 2 : Pendant un arrêt du jeu, B1 remplace B2. Les deux joueuses s'arrêtent près de la bande à côté de leur banc pour échanger leur bâton, leurs gants et leur casque. L'entraîneur de l'équipe B demande à l'officiel d'attendre que B1 soit prête à jouer.
- Décision 2 : La partie ne doit pas être retardée. B1 et B2 doivent quitter immédiatement la patinoire. L'officiel doit refuser la demande de l'entraîneur et exiger qu'il envoie une autre patineuse sur la patinoire. Si aucune autre patineuse n'est disponible, l'équipe B peut jouer en désavantage numérique jusqu'à ce que B1 soit adéquatement habillée et prête à participer au jeu. (Règlement 5.4.b)
- Cas 3 : B1, la gardienne de but, remarque qu'une courroie de ses jambières s'est détachée.
- Au prochain arrêt du jeu, B1 patine vers l'officiel le plus près pour lui demander la permission d'attacher sa courroie.
 - Pendant le jeu, B1 demande à l'officiel le plus près d'arrêter le jeu pour qu'on puisse lui attacher sa courroie.

– Équipement

- Décision 3 :
- a. L'officiel devrait permettre que la partie soit retardée pour que B1 puisse attacher sa courroie. (Règlement 5.4.b)
 - b. L'officiel doit attendre qu'il y ait un arrêt du jeu avant d'autoriser B1 à attacher sa courroie. (Règlement 5.4.b)

5.5 Casque protecteur et protecteur facial

5.5.a Tous les participants sur la patinoire doivent porter un casque protecteur de hockey approuvé par la CSA et muni d'une mentonnière.

5.5.b Les patineuses doivent porter un protecteur facial de type A ou B (anciennement de type 5 ou 6) approuvé par la CSA.

Cas 1 : La patineuse A1 amorce la partie avec un protecteur facial qui n'est pas de type A ou B approuvé par la CSA.

Décision 1 : A1 n'est pas autorisée à jouer tant qu'elle ne porte pas l'équipement approprié. Il n'est pas nécessaire de lui décerner une pénalité, à moins qu'elle revienne sur la glace en portant l'équipement non réglementaire. (Règlements 5.5.b, 12.2.g et 14.5.a)

5.6 Protège-cou. Toutes les joueuses doivent porter un protège-cou approuvé par le BNQ.

5.7 Gants

5.7.a Toutes les joueuses doivent porter des gants recouvrant entièrement les mains qui consistent en deux épaisseurs de tissu muni d'un rembourrage ou d'un tissu protecteur entre les deux.

NOTE : Il n'est pas nécessaire de retirer du jeu un gant protecteur dont la paume est légèrement trouée par l'usure. Cependant, si ces trous compromettent la sécurité de la joueuse, on ne doit pas l'autoriser à utiliser le gant en question.

5.7.b Les gants sans paume et les gants qui exposent le dessous du poignet à des blessures sont interdits.

Cas 1 : A1 porte :

- a. des mitaines de laine;
- b. des mitaines ou des gants bourrés de duvet.

– Équipement

- Décision 1 : Dans les deux cas, A1 n'est pas autorisée à jouer tant qu'elle ne porte pas une paire de gants appropriés.
- a. Les gants sont faits d'une seule couche de tissu; par conséquent, ils ne sont pas réglementaires. (Règlement 5.7.a)
 - b. Le duvet situé entre la couche extérieure et la couche intérieure n'est pas du rembourrage protecteur; par conséquent, les mitaines ou les gants ne sont pas réglementaires. (Règlement 5.7.a)

5.8 Genouillères, protège-tibias et protège-coudes. Toutes les patineuses doivent porter des genouillères, des protège-tibias et des protège-coudes. Toutes les genouillères et tous les protège-tibias doivent comprendre une coquille de plastique ou d'un matériau rigide similaire (les gardiennes de but sont exclues).

5.9 Protection pelvienne. Toutes les joueuses doivent porter un protecteur pour le coccyx, les hanches et les parties génitales.

5.10 Équipement de gardienne de but

- 5.10.a** Seule la gardienne de but peut porter l'équipement de gardienne spécialement conçu pour ce type de joueuse.
- 5.10.b** L'équipement de gardienne de but visé à l'alinéa 5.10 doit être conçu pour le jeu sur la glace.
- 5.10.c** À l'exception des patins et du bâton, tout l'équipement que porte la gardienne de but doit être conçu uniquement dans le but de lui protéger la tête et le corps et ne doit comprendre aucun vêtement ou accessoire pouvant lui apporter une aide indue dans sa fonction de gardienne de but.
- 5.10.d** Les gardiennes de but doivent porter soit un casque protecteur de hockey et un protecteur facial de type A ou B (anciennement de type 5 ou 6) approuvés par la CSA, soit une combinaison de casque protecteur et de protecteur facial de type C (anciennement de type 3/5) approuvée par la CSA à l'intention des gardiennes de but.
- 5.10.e** Les gardiennes de but doivent porter des jambières et un plastron de gardienne.
- 5.10.f** Les gardiennes de but peuvent porter un gant d'attrape ou des gants bloqueurs, des patins de gardienne de but et un protège-cou non ajusté en polyéthylène (en plus du protège-cou approuvé par le BNQ).
- 5.10.g** Bâton de la gardienne de but. Le seul bâton qu'une gardienne de but a le droit d'utiliser est un bâton de gardienne de but. La gardienne de but ne peut pas utiliser un bâton de ringuette.

– Équipement

- 5.10.g (1) La lame du bâton de la gardienne de but doit avoir une largeur maximale de 8,89 cm (3,5 po) et minimale de 7,62 cm (3 po) sur toute sa longueur, sauf au talon où elle doit avoir une largeur maximale de 11,43 cm (4,5 po). La longueur du bâton, du talon jusqu'au bout de la lame, ne doit pas dépasser 39,37 cm (15,5 po).
- 5.10.g (2) La partie élargie du bâton de gardienne de but, soit le manche au-dessus de la lame, doit avoir une longueur maximale de 66,04 cm (26 po) à partir du talon et une largeur maximale de 8,89 cm (3,5 po).
- 5.10.h Jambières de la gardienne de but. Les jambières de la gardienne de but ne doivent pas dépasser 30,48 cm (12 po) de largeur et ne doivent pas être modifiées de quelque façon que ce soit.
- 5.10.i Gant bloqueur de la gardienne de but. Le rembourrage protecteur fixé à l'arrière du gant bloqueur de la gardienne, ou en faisant partie, doit avoir une largeur maximale de 20,32 cm (8 po) et une longueur maximale de 40,64 cm (16 po). (voir le règlement 5.10.j [5])
- 5.10.j Gant d'attrape de la gardienne de but
- 5.10.j (1) La base du gant d'attrape de la gardienne de but ne peut excéder 22,86 cm (9 po) de largeur, cette mesure comprenant tout accessoire ayant été fixé au gant. Sa longueur ne peut excéder 40,64 cm (16 po).
- 5.10.j (2) Le réseau de lacets, de filet ou de tout autre matériau joignant le pouce à l'index ne peut excéder la quantité minimale requise pour combler l'espace entre le pouce et l'index lorsqu'ils sont complètement étendus et écartés.
- 5.10.j (3) La circonférence maximale du gant d'attrape réglementaire de gardienne de but est de 132,08 cm (52 po).
- 5.10.j (4) La largeur maximale permise du gant d'attrape réglementaire est de 33,02 cm (13 po).
- 5.10.j (5) Une gardienne peut utiliser un gant bloqueur ou d'attrape hybride spécifique à la ringuette, qui répond aux spécifications ci-dessus, à la place d'un gant d'attrape normal. Ce gant hybride ne peut pas être utilisé à la place d'un gant bloqueur, à moins qu'il ne satisfasse aux spécifications des gants bloqueurs.

- Équipement

- Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe B. Dans le but d'arrêter un lancer au but, la gardienne de l'équipe B, B1, laisse tomber son bâton sur la glace. Le bâton se retrouve dans le coin de la glace. B2 remet son bâton de joueuse à B1 à l'extérieur de l'enceinte de but.
- Décision 1 : Il est interdit à la gardienne de but de jouer avec un bâton de ringuette. Par conséquent, une pénalité mineure à retardement est décernée. (Règlements 5.10.g et 14.5.q)
- Cas 2 : La gardienne de but de l'équipe A s'élance sur la glace pendant un arrêt du jeu, avec :
- a) des jambières de gardien de but conçues pour le hockey de rue;
 - b) un gant bloqueur conçu pour le hockey de rue.
- Décision 2 :
- a. La gardienne de but de l'équipe A ne peut pas prendre part au jeu tant qu'elle ne porte pas l'équipement approprié. Elle doit retourner immédiatement au banc des joueuses pour revêtir des jambières de gardienne de but conçues pour le jeu sur la glace. (Règlement 5.10.b)
 - b. La gardienne de but de l'équipe A ne peut pas prendre part au jeu tant qu'elle ne porte pas l'équipement approprié. Elle doit enfiler immédiatement un gant bloqueur conçu pour le jeu sur la glace, ou un autre gant correspondant aux exigences de la section 5.7. (Règlement 5.10.b)

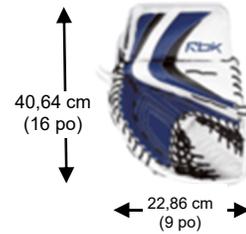
- Équipement

ÉQUIPEMENT DE LA GARDIENNE DE BUT

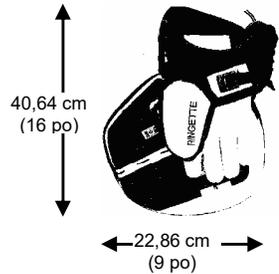
GANT BLOQUEUR



GANT D'ATTRAPE



GANT HYBRIDE



JAMBIÈRES



5.11 Mesures de l'équipement

5.11.a Les mesures de l'équipement ne sont effectuées qu'à la demande d'une équipe par l'entremise de sa capitaine, de sa capitaine adjointe ou d'un membre du personnel de l'équipe, pendant un arrêt du jeu. Cette personne doit indiquer lors de sa demande la dimension précise à mesurer du bâton, des jambières, du gant bloqueur ou du gant d'attrape de la gardienne de but (p. ex., extrémité, largeur, longueur) ou tout problème de compatibilité des composantes du bâton.

NOTE : Les officiels sur la glace doivent faire preuve de jugement lorsqu'on leur demande de mesurer un équipement. Cependant, ils sont invités d'accéder aux demandes qui sont raisonnables. Toutefois, vérifier l'équipement protecteur à chaque demande pourrait trop retarder la partie.

– Équipement

- 5.11.b** La mesure doit être effectuée immédiatement, dans l'enceinte des officiels. La mesure des jambières, du gant bloqueur et du gant d'attrape de la gardienne de but se fait alors que cette dernière les porte.
- 5.11.c** Une seule mesure est permise par équipe, par arrêt du jeu.
- 5.11.d** Si l'équipement mesuré est réglementaire, l'équipe ayant demandé la mesure écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie.
- 5.11.e** Si l'équipement mesuré n'est pas réglementaire, la joueuse fautive écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. Tout bâton non réglementaire, sauf s'il est jugé trop long pour la joueuse qui l'utilise, doit être retiré de la partie. La joueuse pénalisée doit apporter un bâton réglementaire au banc des pénalisés. Si la gardienne de but porte une jambière, un gant bloqueur ou un gant d'attrape non réglementaire, elle ne peut porter cette pièce d'équipement tant qu'elle n'a pas été modifiée de façon à ce qu'elle soit réglementaire.

NOTE : Étant donné que le jeu avait déjà été arrêté pour une autre raison, le résultat de la mesure de l'équipement n'affecte pas l'attribution de la mise au jeu pour reprendre la partie.

Cas 1 : L'équipe A demande qu'on mesure l'embout du bâton de ringuette de la joueuse B1. L'officiel mesure le bâton et :

- l'embout est réglementaire;
- l'épaisseur de l'embout est inférieure au minimum permis.

Décision 1 : Quand il y a demande de mesure de l'équipement, l'une des deux équipes écope automatiquement d'une pénalité pour avoir retardé la partie.

- L'équipe A écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 5.2.b à 5.2.h, 5.11.d et 14.5.r)
- L'équipe B écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. Le bâton n'est pas réglementaire. Il doit donc être retiré de la partie. B1 doit aller prendre un autre bâton réglementaire au banc des joueuses. (Règlements 5.2.b à 5.2.h, 5.11.e et 14.5.q)

Cas 2 : L'équipe B demande qu'on mesure le bâton de ringuette de A1. Celui-ci s'avère trop long.

– Équipement

- Décision 2 : A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie et doit aller prendre un autre bâton réglementaire au banc des joueuses. Le bâton initial de A1 peut être réglementaire pour une autre joueuse plus grande. Il n'est donc pas nécessaire de le retirer de la partie. (Règlements 5.2.i, 5.11.e et 14.5.q)
- Cas 3 : A1 marque un but. Après le but, l'équipe B demande qu'on mesure le bâton de ringuette de A1. Celui-ci s'avère non réglementaire.
- Décision 3 : Le but est annulé si un officiel détermine que le bâton non réglementaire a été utilisé sur le jeu pour marquer le but, car la pénalité est survenue avant que l'anneau pénètre dans le filet. A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie et doit aller prendre un autre bâton réglementaire au banc des joueuses. (Règlements 5.2.b à 5.2.i, 5.11.e, 11.4.d et 14.5.g)
- Cas 4 : L'équipe A demande qu'on mesure la lame du bâton de la gardienne de but de l'équipe B. Celui-ci s'avère non réglementaire.
- Décision 4 : La gardienne de but écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie, qui est purgée par une de ses coéquipières. Le bâton non réglementaire doit être retiré de la partie. La gardienne de but de l'équipe B peut continuer à jouer avec un autre bâton réglementaire de gardienne de but. (Règlements 5.10.g, 5.11.e et 14.5.q)
- Cas 5 : L'équipe B demande qu'on mesure la largeur des jambières de A1, la gardienne de but de l'équipe A. Celles-ci s'avèrent trop larges.
- Décision 5 : A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie, qui est purgée par une de ses coéquipières. La gardienne de but A1 peut changer de jambières ou les ajuster (les attacher avec du ruban adhésif ou avec une corde, par exemple) de façon à ce qu'elles deviennent réglementaires, ou bien l'équipe A peut utiliser une gardienne de but substitut, ou encore une GBI. (Règlements 5.10.h, 5.11.e et 14.5.q)
- Cas 6 : Pendant un arrêt du jeu, l'équipe A demande à l'officiel sur la glace de vérifier si B1 porte un protège-cou approuvé par le BNQ.
- B1 ne porte pas de protège-cou.
 - B1 porte un protège-cou approuvé par le BNQ.

– Équipement

- Décision 6 : Il n'est pas nécessaire de pénaliser l'une ou l'autre des équipes, car aucune mesure d'équipement n'a été demandée.
- a. B1 ne peut pas participer au jeu tant qu'elle ne porte l'équipement adéquat. B1 doit porter un protège-cou approuvé par le BNQ. Si B1 recommence à participer au jeu avec de l'équipement non réglementaire, elle écoperera d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Rèlements 5.6, 12.2.g et 14.5.a)
 - b. Il n'y a pas d'infraction. (Règlement 5.6)

– Durée d'une partie

Section 6 - Durée d'une partie

6.1 Pour la saison 2019-2020 :

Les parties régulières de la catégorie U16 et de catégories plus âgées **devraient** se composer de deux périodes chronométrées de 20 minutes. Il **devrait** y avoir deux périodes de 15 minutes pour la catégorie U14 et pour toutes les autres catégories plus jeunes.

Pour la saison 2020-2021 :

Une partie régulière **devrait** se composer de quatre périodes (quarts-temps) (chronométrés) de 10 minutes chacune dans les catégories U16 et plus âgées au niveau AA. Dans les niveaux inférieurs à AA, dans les catégories U16 et plus âgées, les parties régulières devraient se composer de deux périodes de 20 minutes chacune. Il devrait y avoir deux périodes de 15 minutes pour la catégorie U14 et pour toutes les autres catégories plus jeunes.

6.2 S'il est impossible de prévoir des périodes de la durée mentionnée ci-dessus, la partie comportera alors des périodes de même durée. Si du temps de glace supplémentaire est réservé, on devrait décider avant le début de la partie de répartir ce temps supplémentaire en prolongeant chaque période d'une durée égale.

Cas 1 : L'équipe A arrive en retard sur la patinoire. Il ne reste que 35 minutes pour jouer la partie.

Décision 1 : À condition que les deux équipes acceptent de disputer la partie, les officiels sur la glace décideront de la durée des périodes de jeu. La partie doit comporter des périodes de durées égales. Dans ce cas, les équipes pourraient disputer deux périodes chronométrées de 10 minutes chacune, ce qui donnerait assez de temps aux gardiennes de but pour changer d'extrémité entre les périodes. Les officiels sur la glace doivent noter le retard de l'équipe A sur la feuille de match officielle, qui sera transmise aux officiels de la ligue ou du tournoi. (Règlement 6.2)

6.3 Toute période de prolongation est laissée à la discrétion des organisateurs du tournoi ou de l'association locale. La durée des périodes de prolongation doit être la même que les périodes de temps réglementaire. Les périodes de prolongation sont considérées comme faisant partie d'une partie et toute pénalité qui n'est pas terminée après le temps de jeu réglementaire doit finir d'être purgée.

– Durée d'une partie

6.4 Temps d'arrêt

6.4.a Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par partie. De plus, chaque équipe a droit à un temps d'arrêt supplémentaire de 30 secondes pour chaque période de prolongation complète.

NOTE : Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt supplémentaire de 30 secondes par période de prolongation, à condition que la période de prolongation dure aussi longtemps que les périodes de temps réglementaire. Les équipes peuvent demander leurs temps d'arrêt n'importe quand au cours de la partie (c'est-à-dire qu'une équipe peut « accumuler » ses temps d'arrêt), mais un seul temps d'arrêt par équipe sera accordé au même arrêt de jeu.

6.4.b La demande de temps d'arrêt doit être présentée à un officiel sur la glace par une joueuse sur la patinoire ou par un membre du personnel de l'équipe, pendant un arrêt du jeu.

NOTE : Les officiels sur la glace peuvent accepter ou refuser à leur discrétion les demandes de temps d'arrêt. Toutefois, ils sont invités à accorder toutes les demandes raisonnables de temps d'arrêt. Dans des circonstances exceptionnelles, si une demande est effectuée après un trop long délai et que le jeu est prêt à reprendre, les officiels peuvent refuser une demande de temps d'arrêt.

6.4.c Les équipes n'ont droit qu'à un seul temps d'arrêt par arrêt de jeu.

6.4.d Les deux équipes peuvent bénéficier d'un temps d'arrêt pendant le même arrêt de jeu. La deuxième équipe qui demande un temps d'arrêt doit en informer un officiel sur la glace avant que le premier temps d'arrêt ne soit écoulé; les temps d'arrêt des deux équipes se succéderont donc pendant une minute. La demande de temps d'arrêt de la deuxième équipe au cours du même arrêt de jeu sera refusée si le temps d'arrêt de l'autre équipe s'est écoulé.

6.4.e Les équipes ne sont pas autorisées à se servir d'anneaux sur la patinoire pendant les temps d'arrêt.

NOTE : Le personnel de l'équipe n'est pas autorisé à mettre les pieds sur la patinoire pendant une partie. Il doit donc demeurer au banc des joueuses pour leur parler pendant un temps d'arrêt (et entre les périodes).

– Durée d'une partie

- Cas 1 : L'équipe A demande un temps d'arrêt à un officiel sur la glace.
- A1, qui est sur la patinoire, effectue la demande pendant le jeu.
 - A1, qui est sur la patinoire, effectue la demande pendant un arrêt du jeu.
 - A1, qui est au banc des joueuses, effectue la demande.
 - L'entraîneur de l'équipe A effectue la demande pendant le jeu.
 - L'entraîneur de l'équipe A effectue la demande pendant un arrêt du jeu.
 - A1, qui est sur la patinoire, effectue la demande pendant le temps d'arrêt de l'équipe B.
 - A1, qui est sur la patinoire, effectue la demande après le temps d'arrêt de l'équipe B.

- Décision 1 :
- Le temps d'arrêt n'est pas accordé à l'équipe A. Le jeu se poursuit. (Règlement 6.4.b)
 - Le temps d'arrêt est accordé à l'équipe A. (Règlement 6.4.b)
 - Le temps d'arrêt n'est pas accordé à l'équipe A. (Règlement 6.4.b)
 - Le temps d'arrêt n'est pas accordé à l'équipe A. Le jeu se poursuit. (Règlement 6.4.b)
 - Le temps d'arrêt est accordé à l'équipe A. (Règlement 6.4.b)
 - Le temps d'arrêt est accordé à l'équipe A. Le temps d'arrêt de 30 secondes de l'équipe A commence quand celui de l'équipe B prend fin. (Règlements 6.4.b et 6.4.d)
 - Le temps d'arrêt n'est pas accordé à l'équipe A pendant cet arrêt de jeu. (Règlement 6.4.d)

- Cas 2 : Pendant la première période de prolongation, l'équipe B demande correctement un temps d'arrêt.
- Aucun temps d'arrêt n'a encore été accordé à l'équipe B pendant la partie.
 - L'équipe B a bénéficié d'un temps d'arrêt pendant le temps réglementaire, ou plus tôt pendant la période en cours.
 - L'équipe B a bénéficié d'un temps d'arrêt pendant le temps réglementaire, ainsi que plus tôt pendant la période en cours.

- Décision 2 :
- Le temps d'arrêt est accordé à l'équipe B. Il lui reste un temps d'arrêt. (Règlement 6.4.a)
 - Le temps d'arrêt est accordé à l'équipe B. Il ne lui reste plus de temps d'arrêt. (Règlement 6.4.a)
 - Le temps d'arrêt n'est pas accordé à l'équipe B, car elle a déjà utilisé tous ses temps d'arrêt. (Règlement 6.4.a)

– Durée d'une partie

- Cas 3 : Pendant un temps d'arrêt, l'entraîneur de l'équipe A saute sur la patinoire pour s'adresser à ses joueuses. Les officiels sur la glace lui indiquent de quitter la glace, après quoi l'entraîneur :
- a. retourne au banc immédiatement;
 - b. ne quitte pas immédiatement la glace et continue de s'adresser à ses joueuses.
- Décision 3 : a. Aucune pénalité n'est attribuée. L'officiel doit rappeler à l'entraîneur qu'il ne peut être sur la glace que s'il tente d'aider une joueuse blessée. (Règlement 16.1.c)
b. L'entraîneur écope d'une pénalité pour conduite. (Règlement 16.1.c)
- Cas 4 : L'équipe A n'a pas encore demandé de temps d'arrêt. Pendant un arrêt de jeu au cours de la deuxième période de prolongation, l'équipe A demande un temps d'arrêt de 90 secondes.
- Décision 4 : Un temps d'arrêt de 30 secondes est accordé à l'équipe A lors de cet arrêt de jeu. Bien que l'équipe A ait droit à trois temps d'arrêt à ce moment de la partie, elle doit prendre chacun d'eux lors d'un arrêt de jeu différent. (Règlements 6.4.a et 6.4.c)

– Composition de l'équipe

Section 7 - Composition de l'équipe

7.1 Chaque équipe doit comporter un maximum de dix-huit (18) et un minimum de sept (7) joueuses.

Cas 1 : Au début de la partie, l'équipe A compte une gardienne de but et six (6) patineuses, mais l'une d'elles doit utiliser des béquilles et est donc incapable de participer à la partie.

Décision 1 : La partie ne peut pas commencer parce que l'équipe A doit absolument avoir un nombre minimal de sept (7) joueuses. Toutes les joueuses doivent être en uniforme et en mesure de participer à la partie. (Règlements 5.3.a, 5.5 à 5.9 et 7.1)

Cas 2 : À l'heure prévue pour le début de la partie, l'équipe B compte sept (7) patineuses, mais pas de gardienne de but.

Décision 2 : L'équipe B doit commencer la partie à l'heure prévue. Elle doit donc utiliser une GBI. (Règlements 7.1 et 8.3.b)

7.2 Une fois la partie commencée, chaque équipe doit pouvoir aligner au moins quatre joueuses sur la patinoire. Toute équipe ne pouvant respecter cette exigence perdra par défaut.

Cas 1 : Au début de la partie, l'équipe B compte sept (7) joueuses.
a. La patineuse B1 se blesse et doit quitter la partie.
b. La patineuse B2 est expulsée de la partie.

Décision 1 : La partie continue. (Règlement 7.2)

Cas 2 : L'équipe a commencé la partie avec le nombre minimal de joueuses. Pendant la partie, les patineuses A6, A5, A4 et A3 écotent de pénalités qui se chevauchent, si bien que ces quatre joueuses se retrouvent toutes en même temps au banc des pénalités, soit en train de purger une pénalité, soit en attente de la purger. L'équipe A ne peut donc envoyer que trois joueuses sur la glace.

Décision 2 : L'équipe perd immédiatement la partie par défaut. (Règlements 7.2 et 21.1)

Cas 3 : Pendant la partie, la gardienne de but de l'équipe B se blesse et doit quitter la partie, ou elle est expulsée de la partie.

Décision 3 : L'équipe B peut remplacer sa gardienne de but ou utiliser une GBI. (Règlements 8.3.b, 20.10.b et 23.3)

– Composition de l'équipe

- 7.3 Feuille de match officielle.** Avant le début de la partie, l'équipe doit lister sur la feuille de match officielle le nom et le numéro de toutes les joueuses qui peuvent prendre part à la partie et indiquer lesquelles jouent au poste de gardienne de but, de gardienne de but substitut, de capitaine et de capitaine adjointe. Le nom des membres du personnel de l'équipe doit aussi être indiqué. Seules les personnes inscrites sur la feuille de match sont autorisées à se trouver au banc des joueuses.
- 7.3.a** Si une joueuse est en retard et que son nom a été indiqué sur la feuille officielle avant le début du match, elle peut y prendre part .
- 7.3.b** Lorsque des joueuses ont été omises par inadvertance de la feuille de match officielle, leur nom et leur numéro peuvent être ajoutés et elles peuvent être autorisées à jouer à condition qu'elles aient été présentes sur la patinoire ou au banc des joueuses, en uniforme, au début de la partie. Aucun autre changement ou ajout à la liste n'est permis après le début de la partie.
- 7.3.c** Une gardienne de but qui a été remplacée ou une joueuse inscrite sur la feuille de match officielle en tant que gardienne substitut peut jouer à titre de patineuse à condition qu'elle porte l'équipement protecteur requis et non l'équipement de gardienne de but.
- Cas 1 : A1 arrive pour la partie alors que celle-ci est déjà commencée.
a. Le nom de A1 figure sur la feuille de match officielle.
b. Le nom de A1 ne figure pas sur la feuille de match officielle.
- Décision 1 : a. A1 est autorisée à participer à la partie. (Règlement 7.3.a)
b. A1 n'est pas autorisée à participer à la partie. (Règlement 7.3.a)
- Cas 2 : B1 a effectué trois présences sur la patinoire pendant la partie. Puis B1 marque un but. Au moment où l'officiel rapporte le but au marqueur, on s'aperçoit que le nom de B1 a été omis de la feuille de match officielle.
- Décision 2 : Le but est valide. L'officiel autorise qu'on ajoute le nom de B1 à la feuille de match officielle. On doit toutefois y noter ce qui s'est passé, à quel moment et les mesures prises. (Règlement 7.3.b)

– Composition de l'équipe

- Cas 3 : La joueuse B1 a été omise par inadvertance de la feuille de match officielle. Au début de la partie, B1 était au banc des joueuses, en uniforme, mais elle ne portait ni patins ni équipement protecteur obligatoire. Après le début de la partie, B1 a finalement obtenu ses patins et son équipement protecteur obligatoire.
- L'entraîneur de l'équipe B demande que B1 soit ajoutée à la feuille de match officielle avant qu'elle y participe.
 - B1 fait une présence sur la patinoire et marque un but. Quand l'officiel rapporte le but au marqueur, on s'aperçoit que le nom de B1 avait été omis de la feuille de match officielle.
- Décision 3 :
- L'officiel doit permettre qu'on ajoute le nom de B1 à la feuille de match officielle. (Règlement 7.3.b)
 - Le but est valide. L'officiel doit permettre qu'on ajoute le nom de B1 à la feuille de match officielle. On doit toutefois y indiquer ce qui s'est passé, à quel moment et les mesures prises. (Règlement 7.3.b)
- Cas 4 : Dans le cadre de leurs tâches d'avant la partie, les officiels sur la glace déterminent que la joueuse A1 est présente, mais qu'elle a été délibérément omise de la feuille de match officielle. Pendant la partie, A1 revêt l'équipement requis dans l'intention de participer à la partie.
- L'entraîneur de l'équipe A demande qu'on ajoute A1 à la feuille de match officielle avant que celle-ci participe à la partie.
 - A1 fait une présence sur la patinoire et on porte à l'attention des officiels que le nom de A1a été omis de la feuille de match officielle.
 - A1 fait une présence sur la patinoire et marque un but. Quand l'officiel rapporte le but au marqueur, on s'aperçoit que le nom de A1 avait été omis de la feuille de match officielle. (Règlements 7.3.b, 11.4.a et 14.10.a[6])
- Décision 4 :
- L'officiel ne doit pas permettre que le nom de A1 soit ajouté à la feuille de match officielle, ni qu'elle participe à la partie. (Règlement 7.3.b)
 - A1 ne peut pas prendre part à la partie et doit quitter la surface de jeu. L'équipe A écope d'une pénalité mineure pour substitution illégale. (Règlements 7.3.b et 14.10.f)
 - Le but marqué par l'équipe A est annulé. A1 ne peut pas prendre part à la partie et doit quitter la surface de jeu. L'équipe A écope d'une pénalité mineure pour substitution illégale. (Règlements 7.3.b, 11.4.a et 14.10.f)

– Composition de l'équipe

Cas 5 : La gardienne de but A1 est remplacée pendant la partie, elle change d'équipement et revient sur la patinoire à titre de patineuse.

Décision 5 : La situation est réglementaire. (Règlement 7.3.c)

7.4 Capitaines d'équipe

7.4.a Une équipe peut nommer au maximum trois patineuses au poste de capitaine ou de capitaine adjointe. Une gardienne de but ne peut pas être nommée capitaine ou capitaine adjointe.

NOTE : Chaque équipe peut nommer jusqu'à trois joueuses capitaine ou capitaines adjointes. Toutes les combinaisons sont possibles : trois capitaines, deux capitaines et une capitaine adjointe, un capitaine et deux capitaines adjointes, ou trois capitaines adjointes.

7.4.b Les capitaines portent la lettre « C » et les capitaines adjointes la lettre « A » sur la partie supérieure gauche avant de leur chandail. La lettre doit mesurer au moins 7,62 cm (3 po) de hauteur et sa couleur doit contraster avec celle du chandail.

7.4.c Les capitaines et capitaines adjointes doivent voir leur statut indiqué sur la feuille de match officielle et sur leur chandail avant le début de la partie. Tout manquement à ce règlement entraîne le retrait des privilèges de capitaine ou de capitaine adjointe.

7.4.d Seules les capitaines et les capitaines adjointes peuvent demander des précisions à un officiel sur la glace au sujet d'un règlement qui ne requiert pas une décision de jugement, et ce, seulement pendant un arrêt du jeu. Toute joueuse qui écope d'une pénalité perd immédiatement ce droit jusqu'à la fin de la pénalité.

NOTE : Si cela ne retarde la partie en aucune manière, les officiels sur la glace sont invités à clarifier les règlements aux joueuses qui en font la demande poliment. Cependant, les officiels doivent faire preuve de jugement en donnant des explications, car s'ils répondent à des questions non officielles, cela peut inciter les joueuses à contester chaque décision.

Cas 1 : L'équipe A commet une infraction des deux lignes bleues.
a. A1, une capitaine, demande une explication à l'officiel.
b. A1 et A2, une capitaine adjointe, demandent toutes les deux une explication à l'officiel.

– Composition de l'équipe

- Décision 1 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlement 7.4.d)
 - b. Cela est interdit. Seule la capitaine ou la capitaine adjointe peut demander une explication sur une décision de l'officiel. Si plus d'une capitaine ou d'une capitaine adjointe sont sur la patinoire, une seule d'entre elles peut parler à l'officiel à un moment donné. (Règlement 7.4.d)

7.5 Refus de commencer à jouer. Si une équipe se retire de la patinoire ou refuse de commencer à jouer et :

- 7.5.a qu'elle reprend le jeu moins d'une minute après en avoir été avisée par un officiel sur la glace, elle se voit attribuer une pénalité pour avoir retardé la partie et le jeu se poursuit;**
 - 7.5.b qu'elle ne reprend pas le jeu au cours de la minute suivant l'avertissement d'un officiel sur la glace, elle perd alors la partie par défaut.**
 - 7.5.c qu'elle se retire de la patinoire ou refuse de recommencer à jouer pour la deuxième fois au cours de la même partie, elle perd alors immédiatement la partie par défaut.**
- 7.6 Spectateurs. La responsabilité des spectateurs incombe à l'équipe locale.**

– Déroulement d'une partie

Section 8 – Déroulement d'une partie

- 8.1** L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts pendant le temps réglementaire est déclarée gagnante. Une partie nulle est départagée, si nécessaire, conformément aux règlements stipulés par le comité organisateur du tournoi ou par l'association locale.
- 8.2** L'équipe locale choisit l'extrémité de la patinoire qu'elle souhaite défendre pendant la première période de la partie. Les équipes changent d'extrémité à défendre pour les périodes de temps réglementaire suivantes. **Les équipes s'échaufferont à l'extrémité de la patinoire qu'elles souhaitent défendre pour commencer la partie.**

NOTE : Elles ne pourront pas changer d'extrémité après la période d'échauffement pour commencer le jeu pas avant la fin de la première période.

- Cas 1 : L'équipe A, qui reçoit, demande de commencer à l'extrémité ouest de la patinoire :
- avant l'échauffement d'avant-match;
 - pendant l'échauffement. Les deux équipes, A et B, souhaitent toutes les deux s'échauffer à l'extrémité ouest de la patinoire;
 - pendant l'échauffement. L'équipe B s'échauffe déjà à l'extrémité ouest de la patinoire;**
 - après l'échauffement. L'équipe A s'est échauffée à l'extrémité ouest de la patinoire;
 - après l'échauffement. L'équipe A s'est échauffée à l'extrémité est de la patinoire.
- Décision 1 : L'équipe qui reçoit choisira l'extrémité de patinoire qu'elle souhaite défendre pendant la première période de la partie en y commençant son échauffement.
- La demande de l'équipe A est accordée, et celle-ci s'échauffera à cette extrémité de la patinoire. (Règlement 8.2)
 - La demande de l'équipe A est accordée, et l'équipe B s'échauffera à l'autre extrémité de la patinoire. (Règlement 8.2)
 - La demande de l'équipe A est accordée. L'équipe B ira s'échauffer à l'autre extrémité de la patinoire. (Règlement 8.2)
 - La demande de l'équipe A est accordée. (Règlement 8.2)
 - La demande de l'équipe A n'est pas accordée. (Règlement 8.2)

– Déroulement d'une partie

8.3 Il ne doit pas y avoir plus de six (6) joueuses par équipe en même temps sur la patinoire pendant que le jeu se déroule (cinq [5] patineuses et une gardienne de but).

NOTE : L'officiel qui ne siffle pas la mise au jeu peut aider le personnel de l'équipe à déterminer s'il y a le bon nombre de joueuses sur la patinoire avant d'effectuer le signal « En position » pour indiquer la reprise du jeu. L'officiel sur la glace n'est pas obligé de déterminer s'il y a le bon nombre de joueuses sur la patinoire quand il signale la reprise du jeu, mais il ne doit jamais signaler la reprise du jeu s'il est conscient du fait qu'il y a une substitution non réglementaire, sauf lorsqu'un anneau est remis à la gardienne de but (voir le règlement 10.2.c).

8.3.a Les joueuses peuvent effectuer des changements à leur banc en tout temps, mais elles ne peuvent s'élancer sur la glace ou la quitter que par les portes du banc des joueuses.

8.3.b La gardienne de but peut être remplacée par une patineuse à tout moment au cours de la partie.

Cas 1 : Pendant un arrêt de jeu, et alors que le jeu doit reprendre par une mise au jeu, l'équipe A remplace des joueuses si bien que six (6) patineuses et une gardienne de but sont sur la patinoire.

Décision 1 : Si un officiel prévient l'équipe A, celle-ci doit modifier son nombre de joueuses. Si personne ne s'en aperçoit et que le jeu reprend, l'équipe A écoperait d'une pénalité mineure pour substitution illégale. (Règlements 8.3 et 14.10.a)

Cas 2 : L'alignement de l'équipe B est complet. L'équipe B fait une substitution de joueuses pendant le jeu, si bien que seulement quatre patineuses et une gardienne de but sont sur la patinoire.

Décision 2 : La situation est réglementaire. (Règlement 8.3)

Cas 3 : Pendant un arrêt de jeu, l'équipe A fait une substitution de joueuses. La joueuse quittant la glace entre au banc des joueuses. La joueuse remplaçante s'élance sur la patinoire depuis :

- le banc des pénalités;
- le banc des pénalités, à la fin de sa pénalité;
- la porte située à l'extrémité de la patinoire, qui mène au vestiaire.

Décision 3 : a. La situation est réglementaire dans tous les cas. (Règlements 8.3.a et 21.3.a)

– Déroulement d'une partie

Cas 4 : Pendant que le jeu se déroule, l'équipe B fait une substitution de joueuses. La joueuse quittant la glace entre au banc des joueuses. La joueuse remplaçante s'élance sur la patinoire depuis :

- le banc des joueuses;
- le banc des pénalités, à la fin de sa pénalité et il reste encore deux joueuses de l'équipe B au banc des pénalités;
- la porte située à l'extrémité de la patinoire, qui mène au vestiaire.

Décision 4 :

- La situation est réglementaire. (Règlement 8.3.a)
- La situation n'est pas réglementaire. Même si l'équipe B n'a jamais trop de joueuses sur la glace, elle ne peut pas effectuer de substitution de cette manière. (Règlements 8.3.a, 14.10.d et 21.3.b)
- La situation n'est pas réglementaire. Même si l'équipe B n'a jamais trop de joueuses sur la glace, elle ne peut pas effectuer de substitution de cette manière. Toute joueuse participant ou participant de nouveau à la partie par une porte autre que celle du banc des joueuses doit attendre un arrêt de jeu, sinon une pénalité mineure pour substitution illégale sera décernée. La joueuse peut marcher jusqu'au banc des joueuses, à l'extérieur de la patinoire. (Règlements 8.3.a et 14.10.d)

Case 5 : N'importe quand pendant la partie, l'équipe A remplace sa gardienne de but par la patineuse A6.

Décision 5 : La situation est réglementaire. (Règlement 8.3.b)

Cas 6 : N'importe quand pendant la partie, l'équipe B remplace sa gardienne de but. La gardienne de but quitte la glace, mais aucune patineuse ne la remplace. L'équipe B joue avec cinq (5) joueuses.

Décision 6 : La situation est réglementaire. (Règlements 8.3 et 8.3.b)

Cas 7 : L'équipe A contrôle l'anneau. L'équipe B prend une pénalité qui est signalée par un officiel sur la glace. L'équipe A remplace sa gardienne de but par la patineuse A6.

Décision 7 : La situation est réglementaire. (Règlement 8.3.b)

8.4 La ligne bleue. L'anneau doit être passé ou lancé avec le bâton, dévié, frappé ou botté par une joueuse, de manière réglementaire, vers une autre joueuse pour franchir chaque ligne bleue.

– Déroulement d'une partie

8.4.a Si la dernière joueuse à toucher ou contrôler l'anneau lorsqu'il est entièrement d'un côté d'une ligne bleue :

8.4.a (1) contrôle l'anneau alors qu'il a entièrement franchi cette ligne bleue, avant qu'une autre joueuse touche ou contrôle l'anneau, le jeu est immédiatement arrêté;

8.4.a (2) touche l'anneau alors qu'il a entièrement franchi cette ligne bleue, aucune joueuse de la même équipe ne peut toucher ou contrôler l'anneau :

8.4.a (2) (a) dans les cinq (5) secondes qui suivent; ou

8.4.a (2) (b) avant que l'anneau sorte complètement de cette zone.

8.4.b Un anneau qui se trouve sur la ligne bleue ou qui y touche est considéré dans les deux zones délimitées par cette ligne et est jouable par toutes les joueuses admissibles.

NOTE : Dans toutes les situations impliquant une patineuse, c'est la position de l'anneau (et non de la joueuse ou du bâton) qui détermine les infractions à la ligne bleue.

Cas 1 : A1 patine et contrôle l'anneau avec son bâton. L'anneau touche la ligne bleue.
a. L'anneau ne traverse pas entièrement la ligne bleue.
b. A1 franchit entièrement la ligne bleue, mais pas l'anneau.
c. L'anneau franchit entièrement la ligne bleue, mais pas A1.

Décision 1 : a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.4.b)
b. La situation est réglementaire. (Note du règlement 8.4.b)
c. A1 a commis une infraction à la ligne bleue. (Règlements 8.4.a (1) et 12.1)

Cas 2 : De sa zone défensive, B1 fait une passe à B2 dans la zone centrale. L'anneau traverse entièrement la ligne bleue pour pénétrer dans la zone centrale, dévie sur le patin de B2 et revient entièrement de l'autre côté de la ligne bleue, dans la zone défensive de l'équipe B.
a. B1 prend le contrôle de l'anneau.
b. B2 prend le contrôle de l'anneau.

Décision 2 : a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.4)
b. B2 a commis une infraction à la ligne bleue. (Règlements 8.4.a (1) et 12.1)

– Déroulement d'une partie

- Cas 3 : A1 fait une passe à A2, de la zone centrale à la zone offensive de l'équipe A, franchissant ainsi la ligne bleue. A2 manque complètement l'anneau.
- A3 prend le contrôle de l'anneau.
 - A1 patine jusqu'à la zone offensive et s'empare de l'anneau.
- Décision 3 :
 - La situation est réglementaire. (Règlement 8.4)
 - A1 a commis une infraction à la ligne bleue. (Règlements 8.4.a [1] et 12.1)
- Cas 4 : B1 fait une passe vers B2. L'anneau rebondit sur un officiel et franchit la ligne bleue.
- B2 prend le contrôle de l'anneau.
 - B1 prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 4 :
 - La situation est réglementaire. (Règlement 8.4)
 - B1 a commis une infraction à la ligne bleue. B1 ne peut toucher ni contrôler l'anneau alors que celui-ci se trouve entièrement de l'autre côté de la ligne bleue, tant qu'il n'a pas été touché ou contrôlé par une autre joueuse. (Règlements 8.4.a [1] et 12.1)
- Cas 5 : A1 fait une passe et l'anneau s'immobilise sur la ligne bleue.
- A1 ramène l'anneau dans la zone où il se trouvait quand elle a effectué sa passe.
 - A2 prend le contrôle de l'anneau et s'éloigne de la ligne bleue, dans une direction ou dans l'autre.
 - A1 prend le contrôle de l'anneau et le transporte dans la zone suivante.
- Décision 5 :
 - La situation est réglementaire. (Règlement 8.4.b)
 - La situation est réglementaire. Toutes les patineuses, sauf A1, peuvent s'emparer de l'anneau dans n'importe quelle direction. (Règlement 8.4.b)
 - A1 a commis une infraction à la ligne bleue. (Règlements 8.4.a [1], 8.4.b et 12.1)
- Cas 6 : B1 fait dévier l'anneau au-delà de la ligne bleue dans la zone centrale, sur la joueuse A1 qui se trouve dans la zone défensive de l'équipe B. B1 prend alors le contrôle de l'anneau dans la zone centrale.
- Décision 6 : La situation est réglementaire. A1, qui est la dernière joueuse à avoir touché l'anneau alors qu'il se trouvait entièrement de l'autre côté de la ligne bleue, ne peut pas le jouer dans la zone centrale, mais toutes les autres joueuses le peuvent. (Règlement 8.4)

– Déroulement d'une partie

- Cas 7 : A1, qui se trouve dans la zone centrale, tente de passer l'anneau à A2 qui se trouve dans la zone offensive de l'équipe A.
- a. B1, qui se trouve dans la zone centrale, fait dévier l'anneau de l'autre côté de la ligne bleue. A1 franchit la ligne bleue et prend le contrôle de l'anneau.
 - b. L'anneau franchit la ligne bleue et B2, qui se trouve dans la zone offensive de l'équipe A, fait dévier l'anneau. A1 franchit la ligne bleue et prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 7 : La situation est réglementaire dans les deux cas. (Règlement 8.4)
- Cas 8 : B1 fait une passe à l'extérieur de sa zone défensive. Quand l'anneau touche la ligne bleue, B2 le botte avec le côté de la lame de son patin. L'anneau demeure en contact avec la ligne bleue. B1 prend le contrôle de l'anneau sur la ligne bleue et le transporte dans la zone centrale.
- Décision 8 : La situation est réglementaire. B1 était la dernière joueuse à toucher l'anneau quand il était entièrement d'un côté de la ligne bleue. Étant donné que B2 a touché l'anneau, B1 peut le jouer dans n'importe quelle direction par rapport à la ligne bleue. (Règlements 8.4 et 8.4.b)
- Cas 9 : A1 fait une passe à A2. L'anneau franchit la ligne bleue. Au moment où A2 va s'emparer de l'anneau, B1 lui soulève le bâton. Ni A2 ni B1 ne touchent l'anneau. A1 franchit la ligne bleue et touche accidentellement l'anneau.
- Décision 9 : A1 a commis une infraction à la ligne bleue. Le fait qu'elle ait touché l'anneau accidentellement n'empêche pas que la joueuse a commis une infraction. (Règlements 8.4.a [2] et M17 [d])

– Déroulement d'une partie

- Cas 10 : A1 fait une passe à l'extérieur de sa zone défensive. A1 touche l'anneau en zone centrale et celui-ci poursuit sa trajectoire dans la zone offensive de l'équipe A sans être touché par d'autres joueuses.
- Décision 10 : Une infraction à retardement est signalée lorsque A1 touche l'anneau en zone centrale. Les officiels abandonnent le décompte de cinq (5) secondes et signalent une infraction des deux lignes bleues lorsque l'anneau a complètement franchi la deuxième ligne bleue. (Règlements 8.4.a [2], 8.5 et 12.1)
- Cas 11 : B1 fait une passe à l'extérieur de sa zone défensive. B2 et B6 procèdent à une substitution réglementaire au banc des joueuses situé dans la zone centrale. L'anneau touche accidentellement le patin de B2 ou B6 pendant qu'elles sont toutes les deux sur la glace. B1 s'empare de l'anneau dans la zone centrale.
- Décision 11 : La situation est réglementaire. La présence sur la patinoire de l'une des deux joueuses, B2 ou B6, serait considérée réglementaire et le fait que l'une ou l'autre ait touché l'anneau en zone centrale permettrait à B1 de s'emparer de l'anneau. (Règlements 8.4 et note de 14.10.h)

8.5 Passe franchissant deux lignes bleues. Il est interdit de passer l'anneau à une coéquipière directement de la zone défensive à la zone offensive. Si une joueuse qui ne peut jouer l'anneau en raison d'une infraction à retardement est la seule joueuse à toucher l'anneau sans le contrôler dans la zone centrale avant que celui-ci poursuive sa trajectoire et franchisse la ligne bleue de la zone offensive, une infraction pour une passe au-delà des deux lignes bleues s'applique.

- 8.5.a Si une coéquipière de la dernière joueuse à avoir touché l'anneau avant qu'il soit passé de la zone défensive à la zone offensive sans être touché ou seulement touché par une joueuse ne pouvant pas le jouer en raison d'une infraction à retardement :**
- 8.5.a (1) prend le contrôle de l'anneau avant qu'une joueuse adverse le touche ou le contrôle, le jeu est arrêté immédiatement;**
- 8.5.a (2) touche l'anneau avant qu'une joueuse adverse le touche ou en prenne le contrôle, aucune joueuse de son équipe ne peut toucher ou contrôler l'anneau :**
- 8.5.a (2) (a) dans les cinq (5) secondes précédant le moment où une joueuse adverse touche ou contrôle l'anneau; ou**
- 8.5.a (2) (b) avant que l'anneau ne sorte complètement de cette zone.**

– Déroulement d'une partie

8.5.b Lorsque l'anneau passe de la zone défensive à la zone offensive sans être touché **ou seulement touché par une joueuse ne pouvant pas le jouer en raison d'une infraction à retardement**, une patineuse de l'équipe pouvant jouer l'anneau (ou la gardienne de but si elle quitte son enceinte de but pour jouer l'anneau) doit se diriger vers l'anneau sans tarder et le jouer dans un laps de temps raisonnable, sinon l'anneau pourra être joué par l'une ou l'autre des deux équipes.

NOTE : Une fois que l'officiel sur la glace a annulé l'infraction pour une passe potentielle au-delà des deux lignes bleues, n'importe quelle joueuse admissible, incluant celle qui a touché ou contrôlé l'anneau en dernier, peut jouer l'anneau.

NOTE : Si l'anneau traverse l'enceinte de but de la zone offensive sans s'y immobiliser à l'intérieur ou sur son périmètre, l'infraction pour une passe potentielle au-delà des deux lignes bleues demeure en vigueur.

8.5.c Si l'anneau passe de la zone défensive à la zone centrale sans être touché, **ou seulement touché par une joueuse ne pouvant pas le jouer en raison d'une infraction à retardement**, puis touche la deuxième ligne bleue, le jeu se poursuit à moins qu'une coéquipière de la joueuse qui a touché l'anneau en dernier ne transporte l'anneau directement dans la zone offensive.

NOTE : Lorsque l'anneau touche la ligne bleue, on considère qu'il est situé dans l'une ou l'autre des zones. Si une coéquipière de la joueuse qui a fait la passe touche l'anneau sur la ligne bleue sans la transporter directement dans la zone offensive, on juge qu'elle a joué l'anneau dans la zone centrale, annulant ainsi l'infraction pour une passe au-delà des deux lignes bleues. Si la coéquipière transporte l'anneau directement dans la zone offensive, on juge qu'elle a commis une infraction pour une passe au-delà de deux lignes bleues parce qu'elle a joué l'anneau dans la zone offensive.

Cas 1 :
A1 passe l'anneau de sa zone défensive à sa zone offensive. L'anneau franchit les deux lignes bleues sans qu'aucune joueuse ne le touche.
a. B1 touche à l'anneau.
b. A2 prend le contrôle de l'anneau.
c. A2 touche à l'anneau.
d. A1 franchit les deux lignes bleues et prend le contrôle de l'anneau.

– Déroulement d'une partie

- Décision 1 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.5.a)
 - b. Infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.5.a [1] et 12.1)
 - c. Le signal d'infraction à retardement des deux lignes bleues se poursuit. Si une autre joueuse de l'équipe A prend le contrôle de l'anneau avant qu'une joueuse de l'équipe B ne le touche ou ne le contrôle, une infraction des deux lignes bleues a été commise. (Règlements 8.5.a [2] et 12.1)
 - d. Infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.5.a [1] et 12.1)
- Cas 2 :
- B1 passe l'anneau de sa zone défensive à sa zone offensive.
- a. A1 tente d'intercepter l'anneau dans la zone centrale, mais parvient à peine à faire dévier l'anneau.
 - b. B2 tente de jouer l'anneau dans la zone centrale, mais parvient à peine à le toucher avant qu'il ne franchisse la deuxième ligne bleue.
- Dans les deux cas, B3 touche à l'anneau dans la zone offensive de son équipe.
- Décision 2 :
- La situation est réglementaire dans les deux cas. Toute joueuse qui touche l'anneau dans la zone centrale annule une passe potentielle au-delà des deux lignes bleues. (Règlement 8.5.a)
- Cas 3 :
- A1 passe l'anneau de sa zone défensive à sa zone offensive. Juste avant que l'anneau entre en contact avec la ligne bleue offensive de l'équipe A, A2 le dévie entièrement dans la zone offensive.
- a. A3 prend le contrôle de l'anneau.
 - b. A2 se dirige dans la zone offensive et prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 3 :
- a. La situation est réglementaire. La potentielle passe au-delà des deux lignes bleues a été annulée quand A2 a touché à l'anneau dans la zone centrale. (Règlement 8.5.a)
 - b. A2 a commis une infraction à la ligne bleue (Règlements 8.4.a [1] et 12.1).

– Déroulement d'une partie

- Cas 4 : B1 passe l'anneau à l'extérieur de sa zone défensive. L'anneau s'immobilise entièrement sur la ligne bleue de la zone offensive de l'équipe B, sans avoir été touché par une autre joueuse. B2 attend dans la zone offensive en tenant son bâton au-dessus de l'anneau, mais sans y toucher.
- Au moment où A1 touche l'anneau, B2 lui soulève le bâton et prend le contrôle de l'anneau.
 - Alors que A1 s'approche de l'anneau, B2 soulève son bâton et l'empêche de toucher l'anneau, et prend le contrôle de l'anneau.
 - Alors que A1 s'approche de l'anneau, B2 soulève son bâton et l'empêche de toucher l'anneau, mais elle ne prend pas le contrôle de l'anneau.

- Décision 4 :
- La situation est réglementaire. (Règlement 8.5.a)
 - Étant donné que B2 ne peut pas jouer l'anneau de manière réglementaire, elle ne peut empêcher des joueuses admissibles de jouer l'anneau. Le jeu est immédiatement arrêté, étant donné que l'équipe B a pris le contrôle de l'anneau. L'équipe B a commis une infraction de passe franchissant deux lignes bleues. (Règlements 8.5.a [1], 12.1 et P16)
 - Étant donné que B2 ne peut pas jouer l'anneau de manière réglementaire, B2 ne peut empêcher des joueuses admissibles de jouer l'anneau. Le jeu se poursuit et le signal pour une infraction de passe franchissant deux lignes bleues est maintenu. Au moment où l'équipe A touche ou contrôle l'anneau, une infraction à retardement de cinq (5) secondes commence contre l'équipe B. (Règlements 8.5.a et P16)

Commentaire : Même si une joueuse soulève le bâton d'une joueuse adverse, l'équipe qui peut jouer l'anneau doit quand même se diriger vers celui-ci sans tarder et le jouer dans un laps de temps raisonnable. Si les officiels déterminent que ce n'est pas le cas, toutes les infractions sont annulées et les deux équipes peuvent jouer l'anneau.

– Déroulement d'une partie

- Cas 5 : A1 passe l'anneau à partir de sa zone défensive. L'anneau vient s'immobiliser sur la ligne bleue de la zone offensive de l'équipe A, sans qu'aucune autre joueuse n'y touche.
- Les patineuses de l'équipe B n'essaient pas de jouer l'anneau. Elles s'arrêtent à une distance de jeu de l'anneau ou s'en éloignent.
 - La gardienne de but B1 est la joueuse la plus proche de l'anneau, mais elle choisit de rester dans son enceinte de but.
 - La gardienne de but B1 quitte son enceinte de but et patine vers l'anneau pour le « protéger ».
 - Au lieu de s'arrêter sur la ligne bleue, l'anneau s'immobilise juste à l'extérieur de l'enceinte de but.
- Décision 5 :
- Si l'équipe admissible choisit de ne pas jouer l'anneau, l'officiel doit annuler l'infraction potentielle des deux lignes bleues. Les deux équipes peuvent alors jouer l'anneau. (Règlements 8.5.b et P22)
 - La gardienne de but n'est pas obligée de jouer l'anneau quand celui-ci est à l'extérieur de son enceinte de but. Par conséquent, l'officiel ne tient pas compte de la gardienne de but au moment de prendre sa décision d'annuler ou non l'infraction potentielle des deux lignes bleues. (Règlements 8.5.a et 8.5.b)
 - Si la gardienne quitte son enceinte de but et patine vers l'anneau, elle doit alors se diriger l'anneau sans tarder et le jouer dans un laps de temps raisonnable. En cas contraire, comme pour toute autre patineuse de cette équipe, l'officiel doit annuler l'infraction potentielle des deux lignes bleues. (Règlement 8.5.b)
 - À condition que l'anneau ne s'immobilise pas à l'intérieur de l'enceinte de but, et que la gardienne demeure dans son enceinte de but, celle-ci n'est pas obligée de jouer l'anneau. (Règlements 8.5.a et 8.5.b)
- Cas 6 : A1 passe l'anneau à partir de sa zone défensive. L'anneau vient s'immobiliser entièrement sur la ligne bleue de la zone offensive de l'équipe A, sans qu'aucune autre joueuse n'y touche. La patineuse B1 s'approche de l'anneau, mais ne le joue pas dans un laps de temps raisonnable. L'officiel annule l'infraction potentielle des deux lignes bleues. La joueuse A1 (soit celle qui a lancé l'anneau à cet endroit à partir de sa zone défensive) touche ou prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 6 : Le jeu de A1 est réglementaire. (Note du règlement 8.5.b)

– Déroulement d'une partie

- Cas 7 : B1 passe l'anneau à partir de sa zone défensive. L'anneau vient s'immobiliser entièrement sur la ligne bleue de la zone offensive de l'équipe B, sans qu'aucune autre joueuse n'y touche. A1 est la première joueuse à arriver près de l'anneau, et à s'y diriger directement. Elle est suivie de près par B2. A1 tente de prendre le contrôle de l'anneau, mais le manque et n'y touche pas. B2 prend alors le contrôle de l'anneau.
- Décision 7 : La situation est réglementaire. L'officiel doit annuler l'infraction potentielle des deux lignes bleues dès que la première joueuse admissible, qui se dirige directement vers l'anneau, a eu une occasion équitable de s'en emparer sans opposition. Étant donné que B2 n'a pas fait obstruction à A1 quand cette dernière a tenté de jouer l'anneau, toutes les joueuses admissibles peuvent s'en emparer (à l'exclusion de la gardienne de but de l'équipe B, puisque cette joueuse ne peut pas jouer dans sa zone offensive). (Règlement 8.5.b)
- Cas 8 : B1 transporte l'anneau jusqu'à la ligne bleue de sa zone défensive. B1 effectue une passe vers l'avant et relâche l'anneau au moment où il touche la ligne bleue. L'anneau traverse la zone centrale et s'immobilise sur la ligne bleue offensive de l'équipe B, sans qu'aucune autre joueuse n'y touche.
- B1 est la première joueuse à atteindre l'anneau. Elle le rapporte dans la zone centrale.
 - B2 prend le contrôle de l'anneau dans la zone centrale.
 - B3 place son bâton dans l'anneau et le transporte dans la zone offensive de l'équipe B.
 - B4 frappe l'anneau alors qu'il est sur la ligne bleue, et l'envoie dans la zone offensive de son équipe, où une de ses coéquipières s'en empare.

– Déroulement d'une partie

- Décision 8 :
- a. B1 a commis une infraction à la ligne bleue. À titre de dernière joueuse ayant joué l'anneau quand il était de l'autre côté de la ligne bleue de sa zone défensive, B1 ne peut pas toucher ou contrôler l'anneau de ce côté de la ligne bleue tant qu'une autre joueuse de l'a pas touché ou contrôlé. (Règlements 8.4.a [1], 8.4.b et 12.1)
 - b. La situation est réglementaire. (Règlements 8.4 et 8.4.b)
 - c. B3 a commis une infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.4.b, 8.5.c et 12.1)
 - d. La situation est réglementaire. B4 a joué l'anneau alors qu'il était dans la zone centrale (sur la ligne bleue). Toutes les autres joueuses peuvent jouer l'anneau, sauf B4, qui ne peut toucher l'anneau ni le contrôler de l'autre côté de la ligne bleue tant qu'une autre joueuse ne l'a pas touché ou contrôlé. (Règlements 8.4.b et 8.5)
- Cas 9 :
- A1 passe l'anneau à partir de sa zone défensive. L'anneau traverse la zone centrale et vient s'immobiliser sur la ligne bleue offensive de l'équipe A, sans qu'aucune autre joueuse n'y touche.
- a. B1 prend le contrôle de l'anneau et le transporte dans la zone défensive de l'équipe B.
 - b. B2 prend le contrôle de l'anneau et le transporte dans la zone centrale.
- Décision 9 :
- La situation est réglementaire dans les deux cas. Les joueuses de l'équipe B peuvent transporter l'anneau dans les deux directions. (Règlements 8.4.b et 8.5.c)
- Cas 10 :
- B1 passe l'anneau de sa zone défensive à sa zone offensive. Juste au moment où l'anneau entre en contact avec la ligne bleue offensive de l'équipe B, B2 le dévie, mais il demeure en contact avec la ligne bleue. Puis l'anneau est transporté par :
- a. B3 dans la zone centrale;
 - b. B3 dans la zone offensive;
 - c. B2 dans la zone centrale;
 - d. B2 dans la zone offensive.

– Déroulement d'une partie

- Décision 10 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.4.b)
 - b. La situation est réglementaire. (Règlements 8.4.b et 8.5.c)
 - c. La situation est réglementaire. (Règlements 8.4.b et 8.5.c)
 - d. Infraction à la ligne bleue. On considère que B2 a joué l'anneau dans la zone centrale quand elle a fait dévier l'anneau alors qu'il était sur la ligne bleue. B2 ne peut toucher ni contrôler l'anneau ayant franchi entièrement la ligne bleue, tant qu'une autre joueuse ne l'a pas touché ou contrôlé. Étant donné que B2 a touché l'anneau lors de deux occasions distinctes, il s'agit d'une infraction à la ligne bleue et pas d'une infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.4.a, 8.4.b, 8.5.a et 12.1)

8.6 Ligne de jeu libre

- 8.6.a **Sauf pendant une substitution de la gardienne de but, un maximum de trois patineuses de chaque équipe peuvent se trouver dans la zone à accès restreint de chaque extrémité de la patinoire.**
- 8.6.b **Pendant une substitution de la gardienne de but, un maximum de quatre patineuses de l'équipe effectuant cette substitution peut se trouver dans la zone à accès restreint de chaque extrémité de la patinoire.**
- 8.6.c **Lorsqu'une équipe purge deux pénalités, au moins une patineuse de cette équipe devra se trouver à l'extérieur de la zone à accès restreint de sa zone défensive.**
- 8.6.d **Une patineuse peut permuter avec une autre au-delà d'une ligne de jeu libre dès que les deux patins de la joueuse qui la franchit sont en contact avec cette ligne de jeu libre.**
- 8.6.e **Une patineuse excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint ne peut ni toucher ni contrôler l'anneau tant qu'une partie de son corps, ou son bâton, est dans cette zone restreinte.**
- 8.6.f **Quand l'anneau est à une extrémité de la patinoire, si l'équipe qui contrôle l'anneau compte plus de joueuses dans cette zone restreinte que le maximum autorisé, le jeu est arrêté immédiatement.**
- 8.6.g **Quand l'anneau est à une extrémité de la patinoire, si l'équipe qui n'en avait pas le **contrôle** en **dernier** compte plus de patineuses dans cette zone restreinte que le maximum autorisé :**

– Déroulement d'une partie

8.6.g. (1) si une patineuse de cette équipe participe au jeu dans la zone à accès restreint alors que son équipe y compte trop de joueuses, les patineuses excédentaires écopent d'une pénalité pour avoir retardé la partie;

8.6.g (2) si aucune pénalité n'est commise, le jeu est arrêté si cette équipe obtient contrôle de l'anneau avant que celui-ci ne sorte de la zone et dans les cinq (5) secondes suivant la sortie de la dernière patineuse excédentaire.

8.6.h L'anneau qui se trouve sur une ligne de jeu libre ou qui la touche peut être joué par n'importe quelle patineuse, dans la mesure où :

8.6.h (1) le jeu qui s'ensuit ne provoque pas d'infraction au cercle de mise au jeu;

8.6.h (2) les patineuses excédentaires par rapport au nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint ne participent pas au jeu dans cette zone.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone offensive. Les patineuses A1, A2 et A3 sont toutes dans la zone à accès restreint. A4 franchit la ligne de jeu libre et pénètre dans la zone à accès restreint.

Décision 1 : A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre, et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.a, 8.6.f et 12.1)

Cas 2 : L'équipe B contrôle l'anneau dans sa zone défensive. La gardienne de but de l'équipe B et les patineuses B1, B2 et B3 sont toutes dans la zone à accès restreint. B4 franchit la ligne de jeu libre et pénètre dans la zone à accès restreint.

Décision 2 : B4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre, et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.a, 8.6.f et 12.1)

Cas 3 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone offensive et effectue une substitution de la gardienne de but. Les patineuses A1, A2 et A3 sont toutes dans la zone à accès restreint de la zone offensive. Les patineuses A4 et A5 sont à l'extérieur de la zone à accès restreint. La gardienne de but patine vers le banc des joueuses et y prend place. A6, la patineuse remplaçante, part du banc des joueuses, franchit la ligne de jeu libre et pénètre dans la zone à accès restreint. Il y a maintenant quatre patineuses de l'équipe A dans la zone à accès restreint.

Décision 3 : La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.b)

– Déroulement d'une partie

- Cas 4 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone offensive et effectue une substitution de la gardienne de but. Les patineuses A1, A2 et A3 sont toutes dans la zone à accès restreint de la zone offensive. Les patineuses A4 et A5 sont à l'extérieur de la zone à accès restreint. La gardienne de but patine vers le banc des joueuses. A4 franchit la ligne de jeu libre et pénètre dans la zone à accès restreint :
- au moment où la gardienne de but entre au banc des joueuses et où A6, la patineuse remplaçante, s'élance sur la patinoire;
 - au moment où la gardienne de but entre au banc des joueuses et avant que A6, la patineuse remplaçante, s'élance sur la patinoire;
 - au moment où la gardienne de but arrive à la porte du banc des joueuses, celle-ci est encore sur la patinoire et A6 n'y a pas encore mis les pieds;
 - au moment où la gardienne de but arrive à la porte du banc des joueuses, celle-ci est encore sur la patinoire au moment où A6 y met les pieds;
 - au moment où la gardienne de but franchit la ligne bleue défensive de l'équipe A en route vers le banc des joueuses, celle-ci est à plus de 3,05 m (10 pi) de la porte du banc des joueuses.

- Décision 4 : Il n'est pas nécessaire que la quatrième patineuse à pénétrer la zone à accès restreint soit celle qui a remplacé la gardienne de but. Cependant, la gardienne de but doit être physiquement à l'extérieur de la patinoire avant qu'une quatrième patineuse puisse entrer dans la zone à accès restreint.
- La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.b)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.b)
 - A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre, et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.a, 8.6.f et 12.1)
 - La situation est non réglementaire, comme ci-dessus. (Règlements 8.6.a, 8.6.f et 12.1)
 - La situation est non réglementaire, comme ci-dessus. Il est à noter que le règlement régissant la substitution illégale s'applique à la gardienne de but et à la patineuse A6 qui la remplace (voir règlement 14.10), et pas à la patineuse A4 qui se trouvait déjà sur la patinoire. (Règlements 8.6.a, 8.6.f et 12.1)

– Déroulement d'une partie

- Cas 5 : Les patineuses B4 et B5 de l'équipe B purgent toutes les deux des pénalités. La gardienne de but et les patineuses B1, B2 et B3 sont sur la patinoire. L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe B. B1 et B2 sont dans la zone à accès restreint de cette zone.
- B3 demeure à l'extérieur de la ligne de jeu libre.
 - B3 franchit la ligne de jeu libre et pénètre dans la zone à accès restreint.
- Décision 5 :
 - La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.c)
 - La situation est non réglementaire (Règlements 8.6.c, 8.6.g, 12.1 et 14.5.d).
- Cas 6 : Les patineuses A5 et A6 de l'équipe A purgent toutes les deux des pénalités. La gardienne de but et les patineuses A1, A2 et A3 sont sur la patinoire. L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone offensive. A1 et A2 sont dans la zone à accès restreint de cette zone.
- A3 demeure à l'extérieur de la ligne de jeu libre.
 - A3 franchit la ligne de jeu libre et pénètre dans la zone à accès restreint.
- Décision 6 : La situation est réglementaire dans les deux cas. (Règlement 8.6.c)
- Cas 7 : Les patineuses B5 et B6 de l'équipe B purgent toutes les deux des pénalités pendant une période de prolongation. La gardienne de but a été remplacée et les patineuses B1, B2, B3 et B4 sont sur la patinoire. L'équipe B contrôle l'anneau dans sa zone défensive. B1 et B2 sont dans la zone à accès restreint de cette zone. B3 et B4 sont à l'extérieur de la ligne de jeu libre.
- B3 pénètre dans la zone à accès restreint.
 - B3 et B4 pénètrent dans la zone à accès restreint.
- Décision 7 :
 - La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.c)
 - L'équipe B commet une infraction à la ligne de jeu libre quand sa quatrième patineuse pénètre dans la zone à accès restreint. Le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.c et 12.1)
- Cas 8: Les patineuses A1, A2 et A3 de l'équipe A sont dans la zone à accès restreint. A4 est à l'extérieur de la ligne de jeu libre dans cette zone. A4 permute de position avec A1.
- A4 franchit la ligne de jeu libre au moment où les deux patins de A1 touchent la ligne de jeu libre.
 - A4 franchit la ligne de jeu libre avant que le deuxième patin de A1 touche la ligne de jeu libre.

– Déroulement d'une partie

- Décision 8 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.d)
 - b. A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre. (Règlements 8.6.a, 8.6.d et 12.1)
- Cas 9 :
- L'équipe B contrôle l'anneau dans sa zone offensive. B1, B2 et B3 sont dans la zone à accès restreint. B4 est à l'extérieur de la ligne de jeu libre. B1 transporte l'anneau vers la ligne de jeu libre. B1 lâche l'anneau et B4 s'en empare à l'intérieur de la ligne de jeu libre :
- a. après que les deux patins de B1 touchent la ligne de jeu libre;
 - b. avant que les deux patins de B1 touchent la ligne de jeu libre.
- Décision 9 :
- a. La situation est réglementaire. B1 est sortie de la zone à accès restreint, B4 peut donc y pénétrer de manière réglementaire. (Règlement 8.6.d)
 - b. A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre, car B1, B2 et B3 sont encore dans la zone à accès restreint. Le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.e et 12.1)
- Cas 10 :
- L'équipe B contrôle l'anneau dans sa zone offensive. B1, B2 et B3 sont dans la zone à accès restreint. B4 est à l'extérieur de la ligne de jeu libre. B1 transporte l'anneau vers la ligne de jeu libre et sort de la zone à accès restreint. B1 garde le contrôle de l'anneau (son bâton dans l'anneau, à l'intérieur de la zone à accès restreint) tout en patinant à l'extérieur de la ligne de jeu libre. B4 pénètre dans la zone à accès restreint :
- a. au moment où l'anneau touche la ligne de jeu libre;
 - b. pendant que l'anneau (dans le bâton de B1) est encore à l'intérieur de la ligne de jeu libre.
- Décision 10 :
- a. La situation est réglementaire. À condition que le bâton de B1 soit complètement à l'extérieur de la zone à accès restreint (pas à l'intérieur de la ligne de jeu libre), B1 est sortie de cette zone, donc B4 peut y pénétrer de manière réglementaire. (Règlement 8.6.h [2])
 - b. B4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre. En maintenant le contrôle de l'anneau à l'intérieur de la ligne de jeu libre, B1 n'est pas sortie de la zone à accès restreint. Au moment où B4 a franchi la ligne de jeu libre, il y avait encore trois joueuses de l'équipe B (B1, B2 et B3) dans la zone à accès restreint. Le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.e et 12.1)

– Déroulement d'une partie

- Cas 11 : Les patineuses A1, A2 et A3 de l'équipe A sont dans la zone à accès restreint. À la suite d'une passe, l'anneau s'immobilise sur la ligne de jeu libre. A4, qui se trouve à l'extérieur de la zone à accès restreint, joue l'anneau en :
- y plaçant son bâton, mais sans qu'il traverse la ligne de jeu libre;
 - s'étirant de l'autre côté de la ligne de jeu libre pour y placer son bâton ;
 - le frappant avec son bâton alors que celui-ci touche l'anneau sur la ligne de jeu libre ou à l'extérieur de celle-ci;
 - s'étirant de l'autre côté de la ligne de jeu libre pour frapper l'anneau avec son bâton alors que celui-ci touche l'anneau à l'intérieur de la ligne de jeu libre.
- Décision 11 : La zone à accès restreint s'étend de la bande de l'extrémité de la patinoire à la ligne de jeu libre, mais sans toutefois inclure cette dernière.
- La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.h [2])
 - A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.e et 12.1)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.h [2])
 - A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.e et 12.1)
- Cas 12 : Les patineuses B1, B2 et B3 de l'équipe B sont dans la zone à accès restreint de leur zone défensive. L'anneau est passé à B4 qui se trouve de l'autre côté de la ligne de jeu libre et prend le contrôle de l'anneau entre la ligne de jeu libre et la ligne bleue. B4 se retourne et ses patins franchissent la ligne de jeu libre, mais pas l'anneau.
- Décision 12 : B4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 8.6.f et 12.1)
- Cas 13 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone offensive. Les patineuses A1, A2, A3 et A4 franchissent la ligne de jeu libre et pénètrent dans la zone à accès restreint.
- Décision 13 : L'équipe A a commis une infraction à la ligne de jeu libre (quand la quatrième patineuse a pénétré dans la zone à accès restreint). Le jeu est immédiatement arrêté; par conséquent, l'équipe A ne doit pas écoper d'une punition mineure pour avoir retardé la partie. (Règlements 8.6.f et 12.1)

– Déroulement d'une partie

Cas 14 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone à accès restreint défensive de l'équipe B. La gardienne de but de l'équipe B et les patineuses B1, B2 et B3 sont dans la zone à accès restreint. B4 y pénètre et soulève le bâton de la porteuse de l'anneau, prenant ainsi le contrôle de l'anneau.

Décision 14 : B4 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 8.6.g [1] et 14.5.d)

Cas 15 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone à accès restreint défensive de l'équipe B. La gardienne de but de l'équipe B et les patineuses B1, B2 et B3 sont dans la zone à accès restreint. B4 y pénètre et participe au jeu en faisant trébucher la porteuse de l'anneau. L'équipe B prend alors le contrôle de l'anneau et le jeu est immédiatement arrêté.

Décision 15 : B4 écope de deux pénalités mineures, soit pour avoir retardé la partie et pour avoir fait trébucher, dans cet ordre. (Règlements 8.6.g [1], 14.5.d, 14.13.a et 20.7.a)

Cas 16 : L'équipe B a possession de l'anneau dans la zone à accès restreint défensive de l'équipe A. La gardienne de but de l'équipe A et les patineuses A1, A2 et A3 sont dans la zone à accès restreint. A4 franchit la ligne de jeu libre et pénètre dans la zone à accès restreint. Tandis que A4 se trouve dans cette zone (ainsi que A1, A2 et A3) :

- la gardienne de but de l'équipe A bloque un tir avant qu'une autre patineuse de l'équipe A ait participé au jeu;
- la gardienne de but de l'équipe A enlève l'anneau à B1 à l'extérieur de son enceinte de but et avant qu'une patineuse de son équipe ait participé au jeu, mais ne prend pas le contrôle de l'anneau;
- A1 tente d'enlever l'anneau à B1 et n'en prend pas le contrôle;
- A1 tente d'enlever l'anneau à B1 et A2 marque B2 de près pour empêcher une passe. L'équipe A ne prend pas le contrôle de l'anneau;
- A3 prend le contrôle de l'anneau dans la zone à accès restreint.

– Déroulement d'une partie

- Décision 16 : Dès que A4 pénètre dans la zone à accès restreint, l'officiel à la ligne de jeu libre signale une infraction à retardement.
- Le jeu est immédiatement arrêté quand la gardienne de but de l'équipe A prend le contrôle de l'anneau à cause de l'infraction à retardement de A4. (Règlements 8.6.g [2] et 12.1)
 - Le jeu se poursuit et l'infraction à retardement demeure encore en vigueur. (Règlements 8.6.g [2] et 12.1)
 - A4 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie, ce qui a préséance sur l'infraction à retardement. L'officiel qui est placé à la ligne de jeu libre transforme le signal d'infraction à retardement en un signal de pénalité à retardement. (Règlements 8.6.g [1] et 14.5.d)
 - A4 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. Ce geste non réglementaire commis par A4 entraîne une pénalité, peu importe le nombre de coéquipières qui participent au jeu. (Règlements 8.6.g [1] et 14.5.d)
 - A4 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 8.6.g [1] et 14.5.d)
- Cas 17 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone à accès restreint défensive de l'équipe B. La gardienne de but de l'équipe B et les patineuses B1, B2 et B3 sont dans la zone à accès restreint. B4 permute de position avec B3. B4 franchit la ligne de jeu libre avant que le deuxième patin de B3 ne touche la ligne de jeu libre. Alors que B3 et B4 sont encore dans la zone à accès restreint (ainsi que B1 et B2), B1 participe au jeu.
- Décision 17 : B4 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 8.6.g [1] et 14.5.d)
- Cas 18 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone à accès restreint offensive (à l'intérieur de la ligne de jeu libre). Les patineuses B1, B2 et B3 de l'équipe B sont dans la zone à accès restreint. La patineuse B4 est à l'extérieur de la ligne de jeu libre. B4 permute de position avec B1.
- B4 franchit la ligne de jeu libre au moment où les deux patins de B1 touchent la ligne de jeu libre.
 - B4 franchit la ligne de jeu libre avant que le deuxième patin de B1 touche la ligne de jeu libre. B1 se trouve presque à la ligne de jeu libre.

– Déroulement d'une partie

- Décision 18 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.d)
 - b. B4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre. Un officiel signale une infraction à retardement avec un décompte de cinq (5) secondes à partir du moment où B1 sort de la zone à accès restreint. Si l'équipe B prend le contrôle de l'anneau dans cette zone dans les cinq (5) secondes, le jeu est immédiatement arrêté. Si l'anneau sort de la zone (en franchissant complètement la ligne bleue), ou si l'équipe B ne prend pas le contrôle de l'anneau dans ces cinq (5) secondes, l'infraction à retardement est annulée. (Règlements 8.6.d, 8.6.g [2] et 12.1)
- Cas 19 :
- L'équipe B contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A et avance vers la ligne de jeu libre. Les patineuses A1, A2, A3 et A4 de l'équipe A se dépêchent de revenir dans la zone à accès restreint. A4 est la quatrième patineuse de l'équipe A à franchir la ligne de jeu libre. A1 se rend compte qu'il y a trop de patineuses dans la zone à accès restreint et la quitte avant qu'une autre joueuse de l'équipe A participe au jeu dans cette zone.
- Décision 19 :
- A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre que l'officiel signale immédiatement dès que A4 pénètre dans la zone à accès restreint. Un décompte de cinq (5) secondes commence dès que A1 sort de la zone à accès restreint. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau dans cette zone dans les cinq (5) secondes après que A1 est sortie de la zone à accès restreint, le jeu est immédiatement arrêté. Si l'anneau sort de la zone (en franchissant complètement la ligne bleue), ou si l'équipe A ne prend pas le contrôle de l'anneau pendant ces cinq (5) secondes, l'infraction à retardement est annulée. (Règlement 8.6.g [2])

– Déroulement d'une partie

- Cas 20 : Les officiels sur la glace signalent une pénalité à retardement à l'endroit de l'équipe A. L'équipe B contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A. L'équipe B remplace légalement sa gardienne de but par une joueuse et passe l'anneau vers la ligne de jeu libre. La gardienne de but de l'équipe A et les patineuses A1, A2 et A3 sont toutes dans la zone à accès restreint. A4 :
- a. s'étire de l'autre côté de la ligne de jeu libre pour prendre le contrôle de l'anneau, alors que celui-ci est clairement dans la zone à accès restreint, et ainsi provoquer un arrêt du jeu;
 - b. joue l'anneau avec son bâton avant qu'il touche la ligne de jeu libre;
 - c. s'étire de l'autre côté de la ligne de jeu libre pour frapper l'anneau entre la ligne de jeu libre et la ligne bleue, alors que celui-ci est clairement dans la zone à accès restreint.
- Décision 20 : a. A4 écope d'une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.v et 20.2.a)
- b. A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre. (Règlements 8.6.e, 12.1 et 13.1.a)
- c. A4 écope d'une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.v et 20.2.a)

Cas 21 : L'équipe B contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A et avance vers la ligne de jeu libre. Les patineuses A1, A2, A3 et A4 de l'équipe A se dépêchent de revenir dans la zone à accès restreint. A4 est la quatrième patineuse de l'équipe A à franchir la ligne de jeu libre. Avant qu'une joueuse de l'équipe A participe au jeu dans cette zone, l'équipe B passe l'anneau dans la zone centrale, de l'autre côté de la ligne bleue.

Décision 21: A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre que l'officiel signale immédiatement dès que A4 pénètre dans la zone à accès restreint. L'infraction à la ligne de jeu libre est annulée dès que l'anneau sort de la zone. Si l'équipe B passe l'anneau jusqu'à la zone défensive de l'équipe A alors qu'il y a encore trop de patineuses de l'équipe A dans la zone à accès restreint, l'officiel signale à nouveau une infraction à retardement à la ligne de jeu libre. (Règlement 8.6.g [2])

Cas 22 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone offensive, entre la ligne bleue et la ligne de jeu libre. Les patineuses B1, B2 et B3 sont dans la zone à accès restreint, au moment où B4 franchit également la ligne de jeu libre. Aucune patineuse de l'équipe B ne quitte la zone à accès restreint, et aucune ne participe au jeu dans cette zone.

– Déroulement d'une partie

Décision 22 : B4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre que l'officiel signale immédiatement dès que B4 pénètre dans la zone à accès restreint. Étant donné que l'équipe B a trop de patineuses dans la zone à accès restreint, le jeu est arrêté dès que l'équipe B prend le contrôle de l'anneau avant que celui-ci quitte la zone défensive de l'équipe B. (Règlement 8.6.g [2])

Cas 23 : L'anneau touche la ligne de jeu libre dans la zone défensive de l'équipe A. Les patineuses A1, A2 et A3 sont dans la zone à accès restreint.

- a. A1 ramène l'anneau dans la zone à accès restreint.
- b. A2 transporte l'anneau entre la ligne de jeu libre et la ligne bleue.
- c. A4 transporte l'anneau entre la ligne de jeu libre et la ligne bleue, sans traverser la ligne de jeu libre quand elle prend le contrôle de l'anneau.
- d. A4 fait dévier l'anneau dans la zone à accès restreint, sans franchir la ligne de jeu libre.
- e. A4 ramène l'anneau dans la zone à accès restreint.

Décision 23 :
a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.h [2])
b. La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.h [2])
c. La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.h [2])
d. La situation est réglementaire. (Règlement 8.6.h [2])
e. A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre. Pendant que l'anneau touche la ligne de jeu libre dans la zone défensive de l'équipe A, toutes les joueuses, sauf la gardienne de but de l'équipe B peuvent jouer l'anneau. Cependant, les patineuses A4 et A5 (et leurs adversaires de l'équipe B) ne peuvent pas pénétrer dans la zone à accès restreint. (Règlements 8.6.f, 8.6.h [2] et 12.1)

Cas 24: A1 effectue la mise au jeu dans la zone offensive de son équipe et passe l'anneau à A4 qui est placée à l'extérieur de la ligne de jeu libre, un de ses patins sur la ligne de jeu libre en haut du cercle de mise au jeu. L'anneau touche le patin de A4 et rebondit vers A1.

Décision 24 : A4 a commis une infraction à la mise au jeu. L'anneau doit avoir complètement quitté le cercle de mise au jeu avant que A4 puisse toucher l'anneau. (Règlements 8.6.h [1], 10.1. et 12.1)

8.7 Enceinte de but. La gardienne de but, ou la gardienne de but intérimaire (GBI) pendant une substitution de la gardienne de but, est la seule joueuse pouvant pénétrer dans l'enceinte de but de la zone défensive de son équipe. Aucune autre joueuse ne peut toucher ou contrôler l'anneau à moins que celui-ci soit entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but.

– Déroulement d'une partie

8.7.a Si une patineuse entre dans l'enceinte de but lorsque son équipe contrôle l'anneau dans cette zone, le jeu s'arrête immédiatement.

8.7.b Si une patineuse entre dans l'enceinte de but lorsque son équipe n'est pas en contrôle de l'anneau, le jeu est arrêté si cette équipe prend le contrôle de l'anneau dans la même zone avant que celui-ci ne sorte de cette zone, et moins de cinq (5) secondes après :

8.7.b (1) la sortie de cette joueuse de l'enceinte de but;

8.7.b (2) la sortie de la joueuse et de l'anneau, si l'anneau est dans l'enceinte de but ou touche son périmètre, selon la dernière éventualité.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone défensive. La patineuse A1 pénètre dans l'enceinte de but.

Décision 1 : A1 a commis une infraction dans l'enceinte de but. Le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la même zone. (Règlements 8.7.a et 12.1)

Cas 2 : L'équipe B contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A. B1 patine dans l'enceinte de but de cette zone.

Décision 2 : B1 a commis une infraction dans l'enceinte de but. Le jeu est immédiatement arrêté et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 8.7.a et 12.1)

Cas 3 : L'équipe A a possession de l'anneau dans sa zone défensive, à l'extérieur de l'enceinte de but. B1 patine dans l'enceinte de but.

Décision 3 : B1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but. Si l'équipe B prend le contrôle de l'anneau dans cette zone, sans que l'anneau la quitte, dans les cinq (5) secondes après que B1 est sortie de l'enceinte de but, le jeu est immédiatement arrêté et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 8.7.b [1] et 12.1)

Cas 4 : L'équipe B contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A. A1 tombe dans l'enceinte de la gardienne de but et se retrouve dans le fond du filet et :

- a. l'équipe B prend un lancer et atteint A1 alors que celle-ci est dans le filet et empêche ainsi l'anneau d'y pénétrer;
- b. l'équipe B continue de patiner dans la zone défensive de l'équipe A sans prendre de lancer au but.

– Déroulement d'une partie

- Décision 4 :
- a. Les officiels signalent un lancer de punition à retardement et arrêtent le jeu lorsque l'équipe A prend le contrôle de l'anneau. (Règlements 1.6, 12.1 et 19.1.d)
 - b. A1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau dans cette zone, sans que l'anneau la quitte, dans les cinq (5) secondes après que A1 est sortie de l'enceinte de but, le jeu est arrêté et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans cette zone. (Règlements 8.7.b [1] et 12.1)

Cas 5 : L'équipe B a possession de l'anneau dans sa zone offensive. La défenseure A1 patine dans l'enceinte de but.

Décision 5 : A1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau dans cette zone, sans que l'anneau la quitte, dans les cinq (5) secondes après que A1 est sortie de l'enceinte de but, le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans cette zone. (Règlements 8.7.b [1] et 12.1)

Cas 6 : La gardienne de l'équipe B a possession de l'anneau dans son enceinte de but. A1 patine dans l'enceinte de but et :

- a. l'infraction n'empêche pas la gardienne de but de remettre l'anneau en jeu dans le délai de cinq (5) secondes;
- b. l'infraction empêche la gardienne de but de remettre l'anneau en jeu dans le délai de cinq (5) secondes.

Décision 6 : a. A1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but. L'officiel doit signaler l'infraction et continuer le décompte de cinq (5) secondes dont dispose la gardienne de but de l'équipe B pour remettre l'anneau en jeu. L'officiel ne commence pas le décompte de cinq (5) secondes de l'infraction à retardement à A1 tant que cette dernière et l'anneau ne sont pas tous les deux sortis de l'enceinte de but. Si la gardienne de but de l'équipe B ne remet pas l'anneau en jeu entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but dans les cinq (5) secondes après que l'anneau a pénétré dans l'enceinte de but, le jeu est arrêté pour une infraction de la gardienne de but. C'est l'équipe A, qui n'est pas fautive dans ce cas, qui bénéficie de la mise au jeu. (Règlements 8.7.b [2], 10.4.d [3] et 12.1)

– Déroulement d'une partie

- b. A1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but. L'officiel sur la glace doit signaler l'infraction à retardement et continuer le décompte de cinq (5) secondes dont dispose la gardienne de but de l'équipe B pour remettre l'anneau en jeu. L'officiel sur la glace ne commence pas le décompte de cinq (5) secondes de l'infraction à retardement de A1 tant que cette dernière et l'anneau ne sont pas tous les deux sortis de l'enceinte de but. Si la gardienne de but de l'équipe B ne remet pas l'anneau en jeu entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but dans les cinq (5) secondes après que l'anneau a pénétré dans l'enceinte de but, le jeu est arrêté en raison de l'infraction de A1. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B parce qu'on l'a empêché de remettre l'anneau en jeu. (Règlements 8.7.b [2], 10.4.d [3] et 12.1)

Cas 7 : La gardienne de l'équipe A a possession de l'anneau dans son enceinte de but. B1 patine dans l'enceinte de but.

- a. B1 sort de l'enceinte de but avant l'anneau.
- b. L'anneau est remis en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but avant que B1 n'en sorte.

Décision 7 : Dans les deux cas, B1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but. Le jeu est arrêté et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A si l'équipe B prend le contrôle de l'anneau dans cette zone, sans que l'anneau en soit sorti, moins de cinq (5) secondes après que :

- a. l'anneau a été mis en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but; (Règlements 8.7.b [2] et 12.1)
- b. B1 est sortie de l'enceinte de but. (Règlements 8.7.b [2] et 12.1)

Cas 8 : L'équipe B a possession de l'anneau dans sa zone offensive. La patineuse A1 commet une infraction dans l'enceinte de but. Pendant le décompte de l'infraction à retardement, A2, une autre patineuse, commet une infraction dans l'enceinte de but.

Décision 8 : Le décompte de cinq (5) secondes à retardement relatif à l'infraction commise par A2 commence dès que A2 quitte l'enceinte de but (c'est-à-dire que le décompte a lieu en même temps que le reste du décompte relatif à l'infraction à retardement commise par A1). (Règlements 8.7.b [1] et 12.1)

– Déroulement d'une partie

- Cas 9 : B1 contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A et patine derrière le but. La patineuse A1 tente d'enlever l'anneau à B1. A1 patine dans l'enceinte de but et soulève le bâton de B1.
- A1 obtient immédiatement le contrôle partagé de l'anneau.
 - A1 ne parvient pas à prendre le contrôle de l'anneau. B1 contourne le filet et marque.
 - A1, après avoir soulevé le bâton de B1, parvient à prendre le contrôle de l'anneau après six (6) secondes.
- Décision 9 : A1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but, qui est signalée dès qu'elle pénètre dans cette zone. Le décompte de cinq (5) secondes commence dès que A1 sort de l'enceinte de but.
- Infraction de la part de A1, et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 1.4, 8.7.b [1] et 12.1)
 - Le but est valide. (Règlements 8.7.b [1] et 11.3.a)
 - La situation est réglementaire. L'infraction à retardement à A1 a été annulée cinq (5) secondes après qu'elle est sortie de l'enceinte de but. (Règlement 8.7.b [1])
- Cas 10 : La patineuse A1 attend que l'équipe B effectue une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. Quand le jeu commence :
- le patin de A1 est à l'intérieur de l'enceinte de but ou y touche;
 - le bâton de A1 est en l'air, légèrement au-dessus de l'enceinte de but.
- Décision 10 : a. A1 a commis une infraction à retardement de l'enceinte de but, qui est signalée immédiatement. Le décompte de cinq (5) secondes commence dès que A1 sort de l'enceinte de but. (Règlements 8.7.b [1] et 12.1)
- b. Il n'y a pas d'infraction. (Note du règlement 12.1)
- Commentaire : Les officiels ne doivent pas siffler la reprise du jeu s'ils remarquent des joueuses dans les zones interdites. Ils doivent demander aux joueuses fautives de rectifier la situation avant la reprise du jeu. Cependant, ce sont les joueuses qui sont principalement responsables d'éviter les situations non réglementaires.

8.8 Si le jeu est arrêté parce que l'anneau est impossible à déplacer, ou parce qu'il ne peut pas être joué de manière sécuritaire, l'anneau est attribué à l'équipe qui :

8.8. a. est la deuxième à en prendre le contrôle ; ou

– Déroulement d'une partie

8.8. b. n'avait pas le contrôle initial; ou

8.8 c. avait le contrôle initial, à condition que l'équipe adverse ne la marque pas activement; ou

8.8.d n'avait pas le contrôle en dernier avant la prise de contrôle partagé simultané.

NOTE : L'anneau est attribué à l'équipe qui n'en avait pas le contrôle initial si la patineuse qui le contrôlait en premier retire momentanément son bâton de l'anneau, permettant ainsi à une joueuse adverse d'en prendre le contrôle, puis que la joueuse initiale en reprend le contrôle partagé.

Cas 1 : A1 et B1 tentent de prendre le contrôle d'un anneau libre. B1 atteint l'anneau en premier et y place son bâton. A1, qui la suit de près, parvient aussi à placer son bâton dans l'anneau, qui devient impossible à bouger.

Décision 1 : Le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlements 8.8.a et 12.1)

Cas 2 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone défensive. B1 et B2 commencent à essayer de le lui enlever de manière réglementaire au moment où celle-ci patine le long de la bande pour essayer de faire sortir l'anneau de la zone. A1 heurte B1 et B2, mais le contact n'est pas suffisant fort pour mériter une pénalité pour assaut. A1, B1 et B2 demeurent près de la bande.

Décision 2 : Infraction de la part de A1. Le jeu est arrêté et la mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans le cercle situé le plus près de la zone où le jeu a été arrêté. (Règlements 8.8.b et 12.1)

Cas 3 : A1 contrôle l'anneau et B1 tente de le lui enlever. B1 prend une position immobile réglementaire ou se place de manière réglementaire sur la trajectoire de A1 où elle l'empêche de se déplacer le long de la bande, et quand l'anneau est impossible à bouger du fait que :

- B2 s'est positionnée de manière réglementaire de l'autre côté de A1, ne laissant à cette dernière que très peu d'espace pour se sortir de la situation;
- B2 et B3 se sont positionnées de manière réglementaire autour de A1, lui laissant assez d'espace pour se sortir de la situation;
- B2 et B3 se sont positionnées de manière réglementaire autour de A1, sans lui laisser assez d'espace pour se sortir de la situation. B1, B2 et B3 marquent activement A1;

– Déroulement d'une partie

- d. B2 et B3 se sont positionnées de manière réglementaire autour de A1, sans lui laisser assez d'espace pour se sortir de la situation. B1, B2 et B3 n'essaient pas de marquer activement A1.

- Décision 3 :
- a. Infraction de la part de A1. Le jeu est arrêté et la mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans le cercle situé le plus près de la zone où le jeu a été arrêté. (Règlements 8.8.b et 12.1)
 - b. Infraction de la part de A1. Le jeu est arrêté et la mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans le cercle situé le plus près de la zone où le jeu a été arrêté. (Règlements 8.8.b et 12.1)
 - c. Infraction de la part de A1. Le jeu est arrêté et la mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans le cercle situé le plus près de la zone où le jeu a été arrêté. (Règlements 8.8.b et 12.1)
 - d. Le jeu est arrêté et la mise au jeu est attribuée à l'équipe A dans le cercle situé le plus près de la zone où le jeu a été arrêté. (Règlements 8.8.c et 12.1)

Commentaire : Quand la porteuse de l'anneau est marquée activement, elle est dans l'obligation de bouger l'anneau. Si elle ne parvient pas à éviter que l'anneau soit impossible à bouger, il y a infraction et l'anneau est attribué à l'autre équipe. Dans les situations où l'équipe qui ne contrôle pas l'anneau n'essaie pas de marquer activement l'adversaire, mais plutôt d'immobiliser l'anneau, le jeu doit être arrêté dès que l'anneau est impossible à bouger, et l'anneau est attribué à l'équipe qui contrôlait l'anneau. Dans les situations ci-dessus, l'équipe B doit essayer d'enlever l'anneau à l'équipe A. On ne doit pas lui attribuer l'anneau si elle se contente d'encercler la porteuse de l'anneau.

- Cas 4 :
- A1 contrôle l'anneau et B1 patine de manière réglementaire à ses côtés le long de la bande quand :
- a. B1 se sert de son corps pour bloquer A1 et la coincer contre la bande, si bien que A1 ne peut plus bouger;
 - b. B1 se sert de son bâton pour bloquer le mouvement vers l'avant de A1, et la coince contre la bande.

- Décision 4 :
- a. B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour plaquage contre la bande. (Règlement 14.1)
 - b. B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour plaquage contre la bande. (Règlement 14.1)

– Déroulement d'une partie

- Cas 5 : A1 contrôle l'anneau dans un espace libre. B1 patine de manière réglementaire aux côtés de A1 quand B2 s'approche et se sert de son corps pour bloquer A1 sur B1, si bien que l'anneau devient impossible à bouger.
- Décision 5 : B2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour obstruction ou pour mise en échec, en fonction de la gravité du contact. (Règlement 14.2)
- Commentaire : Il n'y a aucune pénalité quand une joueuse patine dans un espace libre sur la glace à proximité de la porteuse de l'anneau ; elle écope toutefois d'une pénalité si elle bloque la porteuse de l'anneau et ne joue pas l'anneau.
- Cas 6 : A1 contrôle l'anneau et B1 tente de le lui enlever. Réalisant que B1 va obtenir le contrôle partagé (deuxième à avoir le contrôle) de l'anneau, A1 en abandonne momentanément le contrôle, pour permettre à B1 de placer son bâton dans l'anneau. Puis, A1 obtient le contrôle partagé (deuxième à avoir le contrôle) de l'anneau, qui devient impossible à bouger.
- Décision 6 : Le jeu est immédiatement arrêté et l'anneau est attribué à l'équipe B. (Note du règlement 8.8 et règlement 12.1)
- Cas 7 : L'équipe B contrôle l'anneau et le passe dans un espace libre. A1 et B1 arrivent ensemble près de l'anneau et y placent leur bâton en même temps. L'anneau devient impossible à bouger.
- Décision 7 : Le jeu est immédiatement arrêté et l'anneau est remis à l'équipe A. Si deux patineuses placent leur bâton dans l'anneau en même temps, le premier contrôle est accordé à la patineuse de l'équipe qui était **en contrôle de l'anneau en dernier** (la possession de l'anneau n'a pas changé). Si l'anneau est immobilisé et injouable, la patineuse de l'équipe qui n'avait pas le contrôle de l'anneau auparavant est la deuxième à en avoir le contrôle. (Règlements 8.8.d et 12.1)
- Cas 8 : A1 contrôle l'anneau et B1 tente de le lui enlever. B1 place son bâton dans l'anneau, et obtient le contrôle partagé de l'anneau. Pendant que les deux patineuses ont leur bâton dans l'anneau, celui-ci franchit entièrement la ligne bleue.

– Déroulement d'une partie

Décision 8 : A1 a commis une infraction à la ligne bleue. Le jeu est immédiatement arrêté et l'anneau est attribué à l'équipe B. Le jeu n'a pas été arrêté parce que l'anneau était immobilisé, puisque manifestement il bougeait. Par conséquent, A1 n'avait pas perdu le contrôle de l'anneau. (Règlements 8.4.a [1] et 12.1)

Commentaire : La logique et une décision similaire à celle du cas ci-dessus s'appliquent aussi aux infractions dans l'enceinte de but et aux infractions à la ligne de jeu libre.

8.9 Advenant l'apparition d'un autre anneau ou d'un objet sur la glace durant la partie, le jeu se poursuit à moins que l'officiel sur la glace ne juge que ce deuxième anneau ou cet objet nuise au jeu.

– Jeu de la gardienne de but

Section 9 - Jeu de la gardienne de but

9.1 Il est interdit d'amasser de la neige autour de ou à l'intérieur de l'enceinte de but ou sur son périmètre avec l'intention de dresser un obstacle empêchant l'anneau de pénétrer dans le but. Il est toutefois permis d'y gratter la surface de jeu.

Cas 1 : Avant le début du match, la gardienne de but A1 gratte la glace de son enceinte de but en patinant d'un côté et de l'autre pour la rendre moins lisse.

Décision 1 : La situation est réglementaire. (Règlement 9.1)

Cas 2 : Après avoir gratté la glace, la gardienne de but A1 :

- pousse la neige vers l'extérieur du filet, derrière la ligne de but;
- empile la neige sur la ligne de but, dans l'enceinte de but.

Décision 2 :

- La situation est réglementaire. (Règlement 9.1)
- A1 a commis une infraction. Si l'équipe A a déjà été avertie et qu'une de ses joueuses, peu importe laquelle, récidive avec la même infraction, l'équipe écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 9.1, 12.1 et 14.5.a)

9.2 La gardienne de but ne peut participer au jeu que dans sa zone défensive ou dans la zone centrale.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone centrale. La gardienne de but de l'équipe A, A1 :

- se trouve dans la zone défensive de l'équipe A, joue l'anneau dans la zone centrale;
- traverse la ligne bleue et participe au jeu dans la zone centrale.

Décision 1 : Les deux situations sont réglementaires. (Règlement 9.2)

Cas 2 : L'équipe B contrôle l'anneau dans sa zone offensive. La gardienne de but de l'équipe B, B1 :

- se trouve dans la zone centrale, s'étire de l'autre côté de la ligne bleue et y joue l'anneau;
- traverse la ligne bleue et participe au jeu dans la zone offensive;
- traverse la ligne bleue et pénètre dans la zone offensive, mais va directement au banc des joueuses pour une substitution sans participer au jeu.

– Jeu de la gardienne de but

- Décision 2 :
- a. B1 a commis une infraction et le jeu est immédiatement arrêté. (Règlements 9.2 et 12.1)
 - b. B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie et le jeu est arrêté dès que B1 participe au jeu, puisque l'équipe B contrôle l'anneau. (Règlements 1.15.b, 9.2 et 14.5.c)
 - c. La situation est réglementaire. (Règlement 9.2)

Cas 3 : Après un temps d'arrêt, l'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans sa zone défensive. La gardienne de but A1 se place dans le cercle de mise au jeu pour effectuer la mise au jeu.

Décision 3 : La situation est réglementaire. Toutes les joueuses qui sont admissibles à jouer dans cette zone peuvent effectuer la mise au jeu. (Règlements 1.12 et 10.1)

9.3 La gardienne de but ne peut pas placer son bâton sur l'anneau ou au centre de l'anneau, sauf pour effectuer un arrêt.

Cas 1 : L'anneau s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte de but. La gardienne de but B1 inverse son bâton, place le manche dans l'anneau et le passe à l'extérieur de l'enceinte de but.

Décision 1 : B1 a commis une infraction et le jeu est arrêté dès qu'elle place son bâton dans l'anneau. (Règlements 9.3 et 12.1)

Cas 2 : L'anneau est à l'extérieur de l'enceinte de but. B1, la gardienne de but, s'en empare en plaçant la lame de son bâton dessus pour empêcher A1 d'en prendre le contrôle.

Décision 2 : B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 1.12 et 14.5.b)

9.4 Lorsque l'anneau est à l'intérieur de l'enceinte de but ou sur son périmètre, la gardienne de but :

- 9.4.a dispose de cinq (5) secondes pour remettre l'anneau en jeu complètement à l'extérieur de l'enceinte de but;**
- 9.4.b peut lancer l'anneau en jeu dans la zone défensive;**
- 9.4.c peut lancer l'anneau au-delà de sa ligne bleue, à condition que son équipe ne prenne pas le contrôle de l'anneau dans la zone centrale dans les cinq (5) secondes suivant la sortie de l'anneau de la zone défensive;**
- 9.4.d peut sortir de l'enceinte de but alors qu'elle lance l'anneau en jeu, mais elle doit avoir au moins un patin à l'intérieur de l'enceinte de but ou sur son périmètre au moment où elle lâche l'anneau.**

– Jeu de la gardienne de but

NOTE : Si l'anneau est à l'intérieur de l'enceinte de but, la gardienne de but peut le jouer où qu'elle soit. Cependant, si la gardienne est à l'extérieur de l'enceinte de but et que l'anneau en sort, la gardienne de but doit alors le jouer conformément au règlement 9.5. Par conséquent, si la gardienne de but ramasse l'anneau à l'intérieur de l'enceinte de but, elle doit le lâcher dès qu'il est entièrement sorti de cette zone.

Cas 1 : La gardienne de but A1 attrape l'anneau dans l'enceinte de but. A1 tente de le lancer à A2, mais celle-ci est marquée de près. A1 se retourne alors de l'autre côté, mais toutes ses autres coéquipières sont également marquées de près. Alors qu'elle attend qu'une de ses coéquipières se démarque, le décompte de cinq (5) secondes s'écoule.

Décision 1 : A1 a commis une infraction. Le jeu est arrêté. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans cette zone, dans le cercle de mise au jeu le plus près où le jeu a été arrêté. (Règlements 9.4.a et 12.1)

Cas 2 : La gardienne de but de l'équipe B, voyant l'anneau sur le périmètre de l'enceinte de but :

- le frappe vers une coéquipière;
- le frappe vers une patineuse de l'équipe A dans sa zone défensive;
- le ramasse et le lance en jeu dans sa zone défensive;
- le botte avec le côté de la lame de son patin, vers une coéquipière;
- le pousse du bâton à l'extérieur de son enceinte de but, puis continue à patiner vers la ligne bleue en poussant l'anneau du bâton;
- ramasse l'anneau et le lâche à l'extérieur de son enceinte de but, puis le joue avec son bâton.

Décision 2 : La situation est réglementaire dans tous les cas. (Règlements 9.4.a et 9.4.b)

Cas 3 : La gardienne de but A1 contrôle l'anneau dans son enceinte de but. A1 le ramasse et le lance :

- dans le coin de la patinoire;
- de l'autre côté de la ligne de jeu libre, dans la zone défensive de l'équipe A;
- complètement au-delà de la première ligne bleue, dans la zone centrale;
- complètement au-delà de la première ligne bleue, où il dévie sur A2 dans la zone centrale et poursuit sa course au-delà de la deuxième ligne bleue dans la zone offensive de l'équipe A;
- complètement au-delà des deux lignes bleues dans la zone offensive de l'équipe A;
- mais l'anneau ne quitte pas l'enceinte dans les cinq (5) secondes.

– Jeu de la gardienne de but

- Décision 3 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlement 9.4.b)
 - b. La situation est réglementaire. (Règlement 9.4.b)
 - c. Infraction à retardement de la part de A1. Les officiels signalent une infraction à retardement et le décompte de cinq (5) secondes commence au moment où l'anneau franchit complètement la ligne bleue. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant ce décompte de cinq (5) secondes, le jeu est immédiatement arrêté et une mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans la zone défensive de l'équipe A. (Règlements 9.4.c et 12.1)
 - d. Infraction à retardement de la part de A1. Les officiels signalent une infraction à retardement et le décompte des cinq (5) secondes commence dès que l'anneau a complètement franchi la première ligne bleue. Le décompte de cinq (5) secondes recommence au moment où l'anneau touche A2. Une infraction des deux lignes bleues survient lorsque l'anneau franchit complètement la deuxième ligne bleue. Le décompte cesse et une infraction des deux lignes bleues est signalée dès que l'anneau a complètement traversé la deuxième ligne bleue. (Règlements 8.5, 9.4.c, 12.1 et P19)
 - e. Infraction de la part de A1. Les officiels signalent une infraction à retardement et le décompte de cinq (5) secondes commence au moment où l'anneau franchit complètement la première ligne bleue. L'infraction des deux lignes bleues survient au moment où l'anneau franchit complètement la deuxième ligne bleue. Les officiels abandonnent le décompte de cinq (5) secondes et signalent une infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.5.a, 9.4.c, 12.1 et P19)
 - f. Infraction de la part de A1. Le jeu est arrêté à la fin du décompte des cinq (5) secondes, et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans le cercle le plus proche de la zone où le jeu a été arrêté. (Règlements 9.4.a et 12.1)

- Cas 4 :
- La gardienne de but B1 lance l'anneau de telle manière qu'il s'immobilise sur la ligne bleue défensive de l'équipe B, sans toutefois la traverser entièrement.
- a. B2 ramène l'anneau dans la zone défensive de son équipe;
 - b. B2 transporte l'anneau dans la zone centrale;
 - c. B2 touche l'anneau dans la zone centrale, puis en prend le contrôle;
 - d. B2 touche l'anneau dans la zone centrale, où B3 en prend le contrôle;
 - e. A1 transporte l'anneau dans n'importe quelle direction.

– Jeu de la gardienne de but

- Décision 4 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlements 8.4.b et 9.4.b)
 - b. B2 a commis une infraction à la ligne bleue. L'anneau lancé par B1 est encore dans la zone défensive quand B2 le touche pour la première fois. B2 peut le jouer sur la ligne bleue, mais ne peut pas y toucher quand il a franchi entièrement la ligne bleue tant qu'une autre joueuse n'y a pas touché ou ne l'a pas contrôlé. (Règlements 8.4.b, 9.4.c et 12.1)
 - c. B2 a commis une infraction à la ligne bleue. (Règlements 8.4.a et 12.1)
 - d. La situation est réglementaire. (Règlements 8.4.b et 9.4.b)
 - e. La situation est réglementaire. Si l'anneau est transporté dans la zone centrale, un décompte de cinq (5) secondes commence lorsque l'anneau a traversé la ligne bleue. (Règlements 8.4.b, 9.4.b et 9.4.c)
- Cas 5 :
- La gardienne de but A1 lance l'anneau depuis son enceinte de but vers la ligne bleue défensive de son équipe. Juste au moment où l'anneau entre en contact avec la ligne bleue, A2 le touche. Puis, l'anneau traverse entièrement la ligne bleue et parvient dans la zone centrale, où il est joué :
- a. par A3;
 - b. à nouveau par A2.
- Décision 5 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlements 8.4.b et 9.4.b)
 - b. A2 a commis une infraction à la ligne bleue. (Règlements 8.4.a et 12.1)
- Cas 6 :
- La gardienne de but A1 lance l'anneau depuis son enceinte de but vers la ligne bleue défensive de son équipe. Juste au moment où l'anneau entre en contact avec la ligne bleue, A2 le touche. L'anneau demeure en contact avec la ligne bleue jusqu'à ce qu'A3 en prenne le contrôle et le passe :
- a. dans la zone centrale;
 - b. dans la zone défensive de l'équipe A.
- Décision 6 :
- La situation est réglementaire dans les deux cas. (Règlement 8.4.b)
- Cas 7 :
- Avec son bâton, la gardienne de but B1 passe l'anneau depuis l'intérieur de son enceinte de but, au-delà de sa ligne bleue défensive, vers A2 qui se trouve dans la zone centrale.

– Jeu de la gardienne de but

Décision 7 : La situation est réglementaire. Il est seulement interdit à la gardienne de but de lancer l'anneau au-delà de sa ligne bleue. (Règlement 9.4.c)

Cas 8 : La gardienne de but A1 lance l'anneau en jeu dans sa zone défensive.

- A1 sort un patin de son enceinte de but et, dans son mouvement, lance l'anneau à A2;
- A1 sort un patin de son enceinte de but et feinte de lancer l'anneau à A2, puis revient dans son enceinte et en sort de nouveau pour lancer l'anneau à A3;
- A1 feinte de lancer l'anneau à A2, mais sans sortir de son enceinte de but, puis lance l'anneau à A3.

Décision 8 :

- La situation est réglementaire. (Règlement 9.4.d)
- A1 a commis une infraction quand elle est revenue dans son enceinte de but et y a ramené l'anneau. A1 peut sortir un patin de son enceinte de but et tenir temporairement l'anneau à l'extérieur de celui-ci pour le remettre en jeu. A1 commet une infraction quand elle ne lâche pas l'anneau et qu'elle le ramène dans son enceinte de but. (Règlements 9.4.d et 12.1)
- La situation est réglementaire. (Règlement 9.4.b)

9.5 Lorsque l'anneau est entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but, la gardienne :

9.5.a ne peut pas ramener l'anneau dans l'enceinte de but;

9.5.b peut passer l'anneau à travers l'enceinte de but, à condition qu'elle ne touche ni ne contrôle l'anneau quand celui-ci y est à l'intérieur;

9.5.c peut attraper l'anneau à l'extérieur de l'enceinte de but en faisant un arrêt, mais elle doit le laisser tomber immédiatement et le remettre en jeu de manière réglementaire. Si elle lance l'anneau ou ne le laisse pas tomber immédiatement, la gardienne de but peut écoper d'une pénalité pour avoir retardé la partie, car elle n'a pas maintenu l'anneau en jeu.

NOTE : Si, après avoir arrêté l'anneau à l'extérieur de l'enceinte de but, la gardienne retient l'anneau, l'officiel doit décider si le geste est accidentel (infraction) ou délibéré (pénalité).

Cas 1 : La gardienne de but A1 réalise que l'anneau est entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but et :

- prend l'anneau avec la main;
- étend son bâton et ramène l'anneau à l'intérieur de l'enceinte de but.

– Jeu de la gardienne de but

- Décision 1 :
- a. A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. Aucune joueuse ne peut tenir ou ramasser l'anneau avec la main quand l'anneau est à l'extérieur de l'enceinte de but, y compris la gardienne de but. (Règlement 14.5.b)
 - b. **A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir retardé la partie ou a commis une infraction, à la discrétion de l'officiel s'il juge qu'elle a tiré un avantage. Si elle commet l'infraction de nouveau après avoir été avertie,** A1 écoperà d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 9.5.a, 14.5.a et 14.5.u)
- Cas 2 :
- L'anneau est entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but. La gardienne de but B1 prend le contrôle de l'anneau en :
- a. le frappant de la main ou le bottant avec le côté de la lame de son patin;
 - b. en l'attrapant, puis en le lâchant immédiatement, puis en le jouant avec son bâton;
 - c. plaçant la pointe de la lame de son bâton de gardienne de but dans l'anneau;
 - d. en l'attrapant, puis en le relançant en jeu après avoir jeté un coup d'œil de tous les côtés;
 - e. en l'attrapant, puis en retournant dans l'enceinte de but.
- Décision 2 :
- a. La situation est réglementaire. (Règlements 1.4.c et 9.2)
 - b. La situation est réglementaire. (Règlements 9.2 et 9.5.c)
 - c. B1 a commis une infraction. La gardienne de but peut jouer l'anneau avec son bâton, mais elle ne peut placer aucune partie de son bâton au-dessus ou au milieu de l'anneau. (Règlement 9.3)
 - d. B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 9.5.c et 14.5.b)
 - e. B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 9.5.c et 14.5.b)
- Cas 3 :
- La gardienne de but A1 plonge à travers son enceinte de but pour arrêter un tir. Alors qu'elle se trouve à l'extérieur de cette zone :
- a. l'anneau s'accroche accidentellement dans son équipement;
 - b. elle tombe délibérément sur l'anneau, et ne le maintient pas en jeu.
- Décision 3 :
- a. A1 a commis une infraction. (Règlement 12.2.a)
 - b. A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.b)

– Jeu de la gardienne de but

- Cas 4 : La gardienne de but B1 fait une passe qui traverse l'enceinte de but. B1 touche l'anneau avec son bâton alors que l'anneau est entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but, puis :
- l'anneau glisse dans l'enceinte de but et le traverse;
 - l'anneau glisse dans l'enceinte de but et s'y immobilise;
 - l'anneau glisse dans l'enceinte de but et dévie sur un patin de B1 jusqu'à l'extérieur de l'enceinte de but;
 - B1 continue de pousser l'anneau avec son bâton au moment où l'anneau touche l'enceinte de but.

- Décision 4 : L'emplacement de B1 n'a aucune importance, qu'elle soit à l'intérieur ou à l'extérieur de l'enceinte de but.
- La situation est réglementaire. (Règlement 9.5.b)
 - La situation est n'est pas réglementaire. Le jeu est arrêté dès que l'anneau s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte de but (ou touche son périmètre); la gardienne de but contrôle l'anneau. (Règlements 9.5.a et 12.1)
 - La situation est non réglementaire. Les officiels signalent une infraction à retardement et un décompte de cinq (5) secondes commence immédiatement. (Règlements 9.5.b et 12.1)
 - La situation est non réglementaire. Le jeu est arrêté dès que la gardienne de but contrôle l'anneau alors que celui-ci touche l'enceinte de but. (Règlements 9.5.b et 12.1)

9.6 Pendant la substitution de la gardienne de but :

- 9.6.a **s'il n'y a pas de GBI, la première patineuse en défensive qui pénètre dans l'enceinte de but est la GBI;**
- 9.6.b **l'équipe peut changer de GBI. Une fois que la GBI initiale a entièrement quitté l'enceinte de but, une autre patineuse peut y pénétrer pour devenir GBI;**
- 9.6.c **l'anneau ne peut être déplacé à l'intérieur de l'enceinte de but par la GBI ou par une autre patineuse qui devient immédiatement la GBI;**
- 9.6.d **quand l'anneau est à l'intérieur de l'enceinte de but, il doit être remis en jeu entièrement à l'extérieur de cette zone dans les cinq (5) secondes qui suivent. La GBI ne peut remettre l'anneau en jeu que dans la zone défensive, peu importe comment. Après avoir remis l'anneau en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but, cette patineuse ne peut plus toucher ou contrôler l'anneau avant qu'une autre patineuse ne le touche ou le contrôle.**

– Jeu de la gardienne de but

NOTE : Comme la gardienne de but, la GBI peut sortir un patin de l'enceinte de but pendant qu'elle fait le geste de lancer l'anneau en jeu (voir le règlement 9.4.d).

9.6.e l'anneau ne peut pas être déplacé à travers l'enceinte de but par une joueuse qui patine dans l'enceinte de but et qui touche ou contrôle l'anneau avant qu'une autre joueuse s'en empare.

Cas 1 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. L'équipe B a possession de l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A. La patineuse A1 pénètre dans l'enceinte de but et joue à titre de gardienne de but.

Décision 1 : La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.a)

Cas 2 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. Les patineuses A1, A2 et A3 se trouvent dans la zone à accès restreint de leur zone défensive. A4 et A5 sont à l'extérieur de la zone à accès restreint. La gardienne de but patine vers le banc des joueuses. L'équipe B prend le contrôle de l'anneau et A1 pénètre dans l'enceinte de but :

- au moment où la gardienne de but entre au banc des joueuses et où A6, la patineuse remplaçante, s'élance sur la patinoire;
- au moment où la gardienne de but entre au banc des joueuses et avant que A6, la patineuse remplaçante, s'élance sur la patinoire;
- au moment où la gardienne de but arrive à la porte du banc des joueuses, mais qu'elle est encore sur la patinoire;
- et effectue un arrêt en empêchant l'anneau de pénétrer dans le filet au moment où la gardienne de but arrive à la porte du banc des joueuses, mais qu'elle est encore sur la patinoire.

Décision 2 : Il n'est pas nécessaire que la patineuse qui pénètre en premier dans l'enceinte de but pour y jouer en tant que gardienne de but soit celle qui a effectué la substitution, ni qu'il y ait quatre patineuses dans la zone à accès restreint pour qu'une patineuse puisse jouer en tant que GBI. Cependant, la gardienne de but doit être physiquement à l'extérieur de la patinoire avant qu'une patineuse puisse pénétrer dans l'enceinte de but pour y jouer en tant que GBI.

- La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.a)
- La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.a)
- A1 a commis une infraction à retardement dans l'enceinte de but. Si A1 reste dans l'enceinte de but et que l'anneau ne sort pas de cette zone, l'infraction à retardement sera annulée si l'équipe A n'obtient pas le contrôle de l'anneau dans les cinq (5) secondes suivant la sortie de la gardienne de but de la patinoire. (Règlements 9.6.a et 12.1)

– Jeu de la gardienne de but

- d. A1 a commis une infraction à retardement lorsqu'elle est entrée dans l'enceinte de but. Dès que A1 empêche l'anneau de pénétrer dans le filet, l'officiel signale une pénalité à retardement. On attribue un lancer de punition à l'équipe B lorsque le jeu est arrêté. (Règlements 9.6.a, 12.1 et 19.1.d)

Cas 3 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. L'équipe B a possession de l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A. La patineuse A1 pénètre dans l'enceinte de but et joue en tant que gardienne.

- a. A1 quitte l'enceinte de but, puis la patineuse A2 y entre.
- b. La patineuse A2 pénètre dans l'enceinte de but alors que A1 s'y trouve encore.

Décision 3 :

- a. La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.b)
- b. A2 commet une infraction à retardement dans l'enceinte de but. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau dans cette zone, alors que l'anneau s'y trouve encore, dans les cinq (5) secondes suivant la sortie de A1 ou de A2 de l'enceinte de but, le jeu est arrêté et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans cette zone. (Règlements 8.7, 9.6.b et 12.1)

Cas 4 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. L'anneau est dans la zone défensive de l'équipe A et il n'y a aucune patineuse dans l'enceinte de but. La patineuse A1 fait dévier l'anneau dans son enceinte de but. L'anneau s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte de but, puis A1 y pénètre pour y jouer en tant que GBI.

Décision 4 : A1 a commis une infraction dans l'enceinte de but. Le jeu est immédiatement arrêté dès que A1 pénètre dans l'enceinte de but et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans cette zone. (Règlements 9.6.c et 12.1)

Commentaire : Le jeu est immédiatement arrêté dès que A1 pénètre dans l'enceinte de but, puisque l'équipe A contrôle l'anneau, si bien que A1 n'a pas le temps d'écoper d'une pénalité pour avoir retardé la partie, conformément au règlement 14.5.e.

Cas 5 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. L'anneau est dans la zone défensive de l'équipe A et il n'y a aucune patineuse dans l'enceinte de but. La patineuse A1 fait dévier l'anneau à travers l'enceinte de but, puis :

- a. contourne l'enceinte de but et prend le contrôle de l'anneau;
- b. passe dans l'enceinte de but et prend le contrôle de l'anneau avant qu'une autre patineuse ne l'ait touché ou contrôlé.

– Jeu de la gardienne de but

- Décision 5 :
- La situation est réglementaire. (Règlement 8.7)
 - A1 a commis une infraction. Le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans cette zone. A1 a transporté l'anneau dans l'enceinte de but et est devenue GBI quand elle est entrée dans cette zone. Même si l'anneau a traversé l'enceinte de but, A1 n'a pas le droit de le jouer à titre de GBI avant qu'une autre joueuse ne l'ait touché ou contrôlé. (Règlements 9.6.e et 12.1)
- Cas 6 :
- L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. L'anneau est dans la zone défensive de l'équipe A et il n'y a aucune patineuse dans l'enceinte de but. L'équipe B envoie l'anneau derrière le but. A1 traverse l'enceinte de but et prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 6 :
- La situation est réglementaire. A1 était GBI quand elle se trouvait dans l'enceinte de but. Étant donné qu'elle n'a pas touché à l'anneau alors qu'elle était GBI, elle a le droit de le jouer après être sortie de l'enceinte de but. (Règlement 9.6.d)
- Cas 7 :
- La patineuse A1, qui est GBI, contrôle l'anneau dans l'enceinte de but et :
- le passe à A2 qui se trouve à l'extérieur de l'enceinte de but, dans la zone défensive de l'équipe A;
 - le récupère et le lance à A2, dans la zone défensive de l'équipe A;
 - pousse l'anneau à l'extérieur de l'enceinte de but;
 - le lance ou le passe à l'extérieur de l'enceinte de but. Aucune autre patineuse ne touche à l'anneau et celui-ci s'immobilise à l'intérieur de la zone défensive. Alors que B1 s'approche, A1 frappe l'anneau vers A2.
- Décision 7 :
- La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)
 - A1 a commis une infraction. Le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. Quand elle passe, lance, frappe ou botte l'anneau à l'extérieur de l'enceinte de but, la GBI doit relâcher l'anneau avant qu'il ne soit complètement sorti de l'enceinte de but. (Règlements 9.6.d et 12.1)
 - A1 a commis une infraction. Le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. Après que A1 a remis l'anneau en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but, qu'elle demeure dans l'enceinte de but (à titre de GBI) ou qu'elle la quitte, A1 n'a pas le droit de toucher à l'anneau tant qu'une autre patineuse ne l'a pas touché. (Règlements 9.6.d et 12.1)

– Jeu de la gardienne de but

- Cas 8 : La patineuse A1, qui est GBI, contrôle l'anneau dans l'enceinte de but et :
- passer l'anneau, avec son bâton, à l'extérieur de l'enceinte de but, jusqu'à la zone centrale;
 - lancer l'anneau au-delà de la ligne bleue, dans la zone centrale;
 - passer l'anneau, avec son bâton, à l'extérieur de l'enceinte de but, à travers la zone centrale, jusque dans la zone offensive;
 - lancer l'anneau au-delà de la ligne bleue, à travers la zone centrale, jusque dans la zone offensive.

- Décision 8 :
- Infraction de la part de A1. Les officiels signalent une infraction à retardement et un décompte de cinq (5) secondes commence au moment où l'anneau franchit complètement la ligne bleue. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant le décompte de cinq (5) secondes, le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. Contrairement à la gardienne de but, la GBI n'a pas le droit de passer l'anneau avec son bâton à l'extérieur de la zone défensive. (Règlements 9.6.d et 12.1)
 - Infraction de la part de A1. Les officiels signalent une infraction à retardement et un décompte de cinq (5) secondes commence au moment où l'anneau franchit complètement la ligne bleue. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant le décompte de cinq (5) secondes, le jeu est immédiatement arrêté et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. (Règlements 9.6.d et 12.1)
 - Infraction de la part de A1. Les officiels signalent une infraction à retardement et un décompte de cinq (5) secondes commence au moment où l'anneau franchit complètement la première ligne bleue. L'infraction des deux lignes bleues survient lorsque l'anneau franchit complètement la deuxième ligne bleue. Les officiels cessent le décompte de cinq (5) secondes et signalent une infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.5, 9.6.d, 12.1 et P19)
 - Infraction de la part de A1. Les officiels signalent une infraction à retardement et un décompte de cinq (5) secondes commence au moment où l'anneau franchit complètement la première ligne bleue. L'infraction des deux lignes bleues survient lorsque l'anneau franchit complètement la deuxième ligne bleue. Les officiels cessent le décompte de cinq (5) secondes et signalent une infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.5, 9.6.d, 12.1 et P19)

– Jeu de la gardienne de but

- Cas 9 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. L'anneau vient s'immobiliser dans l'enceinte de but de la zone défensive de l'équipe A, qui n'a pas de GBI. Aucune patineuse ne joue l'anneau.
- Décision 9 : L'équipe A doit remettre l'anneau en jeu, à l'extérieur de l'enceinte de but, avant la fin du décompte de cinq (5) secondes. On arrête le jeu après le décompte de cinq (5) secondes (qui a commencé quand l'anneau est entré dans l'enceinte de but et non quand il s'y est immobilisé) et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. (Règlements 9.6.d et 12.1)
- Cas 10 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. L'anneau est dans la zone défensive de l'équipe A et aucune patineuse ne se trouve dans l'enceinte de but. L'équipe B effectue un tir et l'anneau s'immobilise dans l'enceinte de but. A1, qui se trouve à l'extérieur de l'enceinte de but, met son bâton dans l'anneau et :
- transporte l'anneau vers la zone adverse;
 - fait une passe à A2 dans la même zone. A1 lâche l'anneau avant qu'il ne sorte entièrement de l'enceinte de but;
 - fait une passe à A2 dans la même zone. Le bâton de A1 touche encore l'anneau quand celui-ci est entièrement sorti de l'enceinte de but;
 - pénètre dans l'enceinte de but.
- Décision 10 A1 est la GBI. En mettant son bâton dans l'anneau, A1 a pénétré dans l'enceinte de but.
- A1 a commis une infraction. Le jeu est immédiatement arrêté quand l'anneau est entièrement sorti de l'enceinte de but, et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. Une fois que l'anneau est entièrement sorti de l'enceinte de but, A1 ne peut pas y toucher ni le contrôler tant qu'une autre patineuse ne l'a pas touché ou contrôlé. (Règlements 9.6.d et 12.1)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)
 - A1 a commis une infraction. Le jeu est immédiatement arrêté quand l'anneau est entièrement sorti de l'enceinte de but, et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. Une fois que l'anneau est entièrement sorti de l'enceinte de but, A1 ne peut pas y toucher ni le contrôler tant qu'une autre patineuse ne l'a pas touché ou contrôlé. (Règlements 9.6.d et 12.1)
 - La situation est réglementaire. A1 dispose de cinq (5) secondes, à partir du moment où l'anneau a pénétré dans l'enceinte de but, pour le remettre en jeu entièrement à l'extérieur de l'enceinte de but. (Règlement 9.6.d)

– Jeu de la gardienne de but

- Cas 11 : Pendant une substitution de la gardienne de but, A1 joue en tant que GBI. B1 effectue un tir et l'anneau frappe le poteau et vient s'immobiliser à l'extérieur de l'enceinte de but de l'équipe A. A1, qui est encore dans l'enceinte de but, joue l'anneau.
- A1 frappe ou botte l'anneau, de manière réglementaire, et l'envoie dans le coin de la patinoire.
 - A1 éloigne l'anneau de l'enceinte de but en le frappant avec son bâton.
 - A1 frappe ou botte l'anneau ou le touche avec son bâton, à l'intérieur de l'enceinte de but ou sur son périmètre.
 - A1 met son bâton dans l'anneau et le passe à une coéquipière à l'intérieur de la zone défensive, sans que l'anneau touche à l'enceinte de but.
 - A1 met son bâton dans l'anneau et le passe à une coéquipière dans la zone centrale (au-delà de la ligne bleue).
 - A1 sort de l'enceinte de but et prend le contrôle de l'anneau
 - A1 met son bâton dans l'anneau et sort de l'enceinte de but.

- Décision 11 : La GBI n'a pas touché l'anneau dans l'enceinte de but, alors elle n'a pas mis l'anneau en jeu (c'est-à-dire que la GBI n'était pas la dernière joueuse à avoir eu possession de l'anneau). Par conséquent, A1 peut jouer l'anneau quand il se trouve à l'extérieur de l'enceinte de but. Tant que l'anneau n'est pas déplacé à l'intérieur de l'enceinte de but ou sur son périmètre, A1 peut le jouer de la même manière que n'importe quelle autre patineuse.
- La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)
 - A1 a commis une infraction. Le jeu est immédiatement arrêté, et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans cette zone. (Règlements 9.6.c et 12.1)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)
 - La situation est réglementaire. Une fois à l'extérieur de l'enceinte de but, A1 n'est plus GBI. (Règlement 9.6.d)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 9.6.d)

- Cas 12 : Pendant une substitution de la gardienne de but, A1 joue en tant que GBI. L'équipe B lance l'anneau dans l'enceinte de but. A1 ne touche ni ne contrôle l'anneau. A1 sort de l'enceinte de but, puis A2 y pénètre. A2 sort l'anneau de l'enceinte de but moins de cinq (5) secondes après que l'anneau y a pénétré.

- Décision 12 : La situation est réglementaire. (Règlements 9.6.b et 9.6.d)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

Section 10 - Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

10.1 Mise au jeu. À chaque mise au jeu, l'anneau est placé au milieu du demi-cercle de mise au jeu situé du côté du filet de l'équipe qui bénéficie de cette mise au jeu. Après le coup de sifflet indiquant le début du jeu :

- 10.1.a** la joueuse effectuant la mise au jeu est la seule joueuse admise dans le cercle de mise au jeu et doit y accéder par le demi-cercle où l'anneau est placé. Si aucune joueuse de l'équipe effectuant la mise au jeu n'est entrée dans le cercle de mise au jeu au coup de sifflet, la première joueuse de cette équipe qui pénètre dans le cercle doit effectuer la mise au jeu;
- 10.1.b** la joueuse qui effectue la mise au jeu dispose de cinq (5) secondes pour mettre l'anneau en jeu en sortant entièrement l'anneau du cercle avec son bâton;
- 10.1.c** la joueuse qui effectue la mise au jeu peut se déplacer n'importe où à l'intérieur du demi-cercle, jusqu'à son périmètre, mais elle ne peut quitter ce demi-cercle tant que l'anneau n'en est pas complètement sorti;
- 10.1.d** une fois que l'anneau est complètement sorti du cercle de mise au jeu, la joueuse qui a effectué la mise au jeu ne peut le toucher ni le contrôler tant qu'il n'a pas été touché ou contrôlé par une autre joueuse;
- 10.1.e** aucune autre joueuse que celle qui effectue la mise au jeu ne peut toucher ou contrôler l'anneau tant que l'anneau n'est pas sorti complètement du cercle;
- 10.1.f** si une coéquipière de la joueuse qui effectue la mise au jeu pénètre dans le cercle avant que l'anneau n'en soit complètement sorti, le jeu est immédiatement arrêté;
- 10.1.g** si une joueuse de l'équipe adverse entre dans le cercle de mise au jeu avant que l'anneau n'en soit complètement sorti, et que son équipe prend le contrôle de l'anneau dans cette zone dans les cinq (5) secondes suivant la sortie de l'anneau du cercle, le jeu est immédiatement arrêté.

Cas 1 : L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu. L'anneau est placé, mais aucune joueuse de l'équipe A ne pénètre dans le cercle de mise au jeu.

Décision 1 : L'officiel peut siffler la reprise du jeu. (Règlement 10.1.a)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Cas 2 : L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu. L'anneau est placé pour celle-ci, mais aucune joueuse de l'équipe A ne pénètre dans le cercle de mise au jeu. Après le coup de sifflet indiquant la reprise du jeu :
- A1 pénètre dans le cercle de mise au jeu, en passant par la moitié du cercle de l'équipe A;
 - A1 pénètre dans le cercle de mise au jeu, en passant par la moitié du cercle de l'équipe B.
- Décision 2 :
- La situation est réglementaire. (Règlement 10.1.a)
 - Infraction à la mise au jeu de la part de A1. Le jeu est arrêté immédiatement, car l'équipe A est considérée comme ayant le contrôle de l'anneau. (Règlements 10.1.a et 12.1)
- Cas 3 : L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu et A1 se place dans le cercle de mise au jeu. Au coup de sifflet de reprise du jeu, A1 sort du cercle et A2 y entre pour faire la mise au jeu.
- Décision 3 : Infraction à la mise au jeu de la part de A1. Le jeu est arrêté lorsque A1 sort du cercle, car l'équipe A est considérée comme ayant le contrôle de l'anneau. (Règlements 10.1.c et 12.1)
- Cas 4 : Après le coup de sifflet de reprise du jeu, A1 lance l'anneau, mais il ne sort pas de la moitié du cercle de mise au jeu de son 'équipe. A1 patine rapidement vers l'anneau et le lance entièrement à l'extérieur du cercle dans les cinq (5) secondes allouées.
- Décision 4 : La situation est réglementaire. (Règlements 10.1.b et 10.1.c)
- Cas 5 : Après le coup de sifflet de reprise du jeu, A1 lance l'anneau, qui s'immobilise sur la ligne centrale du cercle de mise au jeu, et :
- cinq (5) secondes s'écoulent après le coup de sifflet;
 - A1 touche l'anneau avec son bâton si bien qu'il sort entièrement du cercle de mise au jeu.
- Décision 5 :
- A1 a commis une infraction à la mise au jeu. (Règlements 10.1.b et 12.1)
 - La situation est réglementaire. (Règlements 10.1.b et 10.1.c)
- Cas 6 : Après le coup de sifflet de reprise du jeu, B1 lance l'anneau, qui s'immobilise dans l'autre moitié du cercle de mise au jeu.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Décision 6 : Infraction à la mise au jeu de la part de B1. Le jeu est arrêté au moment où l'anneau s'immobilise dans l'autre moitié du cercle de mise au jeu, car l'équipe B est considérée comme ayant le contrôle de l'anneau. (Règlements 10.1.a, 10.1.c et 12.1)
- Cas 7 : L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu alors qu'il reste cinq (5) secondes à la partie. L'officiel siffle. A1 met son bâton dans l'anneau, mais n'effectue pas de passe ni de tir. Le décompte se termine.
- Décision 7 : La partie est terminée. Le temps s'écoule au coup de sifflet. (Règlement 10.1.b)
- Cas 8 : Après le coup de sifflet de reprise du jeu, B1 lance l'anneau vers l'autre moitié du cercle de mise au jeu.
- A1 pénètre dans le cercle de mise au jeu et prend le contrôle de l'anneau en mouvement, moins de cinq (5) secondes après le coup de sifflet de reprise du jeu.
 - A1 pénètre dans le cercle de mise au jeu, mais l'anneau s'immobilise avant qu'A1 ne le touche ou le contrôle.
- Décision 8 : A1 a commis une infraction à retardement pour avoir pénétré dans le cercle de mise au jeu avant que l'anneau en soit complètement sorti.
- A1 a commis une infraction à la mise au jeu. Le jeu est arrêté dès qu'A1 prend le contrôle de l'anneau dans le cercle de mise au jeu, étant donné qu'elle commet une infraction. (Règlements 10.1.g et 12.1)
 - Infraction à la mise au jeu de la part de B1, car l'anneau n'est pas sorti entièrement du cercle de mise au jeu. Même si A1 a commis une infraction à retardement, le jeu est arrêté au moment où l'anneau s'immobilise, car B1 (qui est considérée comme ayant le contrôle de l'anneau) a commis une infraction. A1 n'a pas provoqué l'arrêt du jeu. (Règlements 10.1.a, 10.1.c et 12.1)
- Cas 9 : A1, qui effectue une mise au jeu dans la zone offensive de son équipe, lance directement au but. L'anneau pénètre dans le filet.
- L'anneau est entièrement sorti du cercle de mise au jeu avant qu'A1 ne franchisse le centre du cercle de mise au jeu.
 - A1 franchit le centre du cercle de mise au jeu avant que l'anneau soit entièrement sorti du cercle de mise au jeu.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Décision 9 : a. Le but est réglementaire. (Règlements 10.1.c et 11.3.a)
b. A1 a commis une infraction à la mise au jeu. Le jeu est arrêté dès qu'A1 franchit le centre du cercle de mise au jeu (quitte sa moitié du cercle), le but est donc annulé. (Règlements 10.1.c, 11.4.c et 12.1)
- Cas 10 : B1, qui effectue une mise au jeu, fait une passe à B2 qui se trouve à l'extérieur du cercle de mise au jeu.
a. B2 pénètre dans le cercle de mise au jeu avec l'anneau.
b. B2 renvoie directement l'anneau à B1 qui se trouve encore dans le cercle de mise au jeu.
- Décision 10 : Le jeu est réglementaire dans les deux cas. Une fois que l'anneau est entièrement sorti du cercle de mise au jeu, cette zone n'est plus interdite. (Règlements 1.15.d, 10.1.d et 10.1.f)
- Cas 11 : A1, qui effectue une mise au jeu dans la zone offensive de son équipe, lance directement au but. L'anneau frappe le poteau et va s'immobiliser dans le coin de la patinoire. A1 prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 11 : A1 a commis une infraction à la mise au jeu. A1 ne peut pas toucher ni contrôler l'anneau tant qu'une autre joueuse n'y a pas touché ou ne l'a pas contrôlé. (Règlements 10.1.d et 12.1)
- Cas 12 : La patineuse B1 effectue une mise au jeu dans la zone défensive de son équipe. B1 fait une passe à B2, la gardienne de but qui :
a. se trouve à l'intérieur de l'enceinte de but;
b. se trouve à l'extérieur de l'enceinte de but.
- Décision 12 : Le jeu est réglementaire dans les deux cas. (Règlements 9.2 et 10.1.b)
- Cas 13 : L'équipe A se place pour une mise au jeu dans la zone centrale. A1 effectue la mise au jeu et passe l'anneau :
a. à une coéquipière qui se trouve de l'autre côté de la ligne bleue, dans la zone offensive de l'équipe A;
b. à une coéquipière qui se trouve dans la même zone (centrale);
c. vers l'arrière, de l'autre côté de sa ligne bleue, à sa gardienne de but dans la zone défensive de l'équipe A.
- Décision 13 : Le jeu est réglementaire dans les trois cas. (Règlements 9.2 et 10.1.b)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Cas 14 : B1, qui effectue une mise au jeu dans la zone défensive de son équipe, passe directement à une de ses coéquipières dans la zone offensive de l'équipe B.
- Décision 14 : Il y a infraction des deux lignes bleues. (Règlement 8.5)
- Cas 15 : L'équipe A effectue une mise au jeu, et après le coup de sifflet de reprise du jeu :
- B1 traverse le cercle de mise au jeu;
 - le bâton de B1 est au-dessus du cercle de mise au jeu.
- Décision 15 :
- B1 a commis une infraction à la mise au jeu. L'officiel signale une infraction à retardement à B1 et commence le décompte de cinq (5) secondes dès que l'anneau sort entièrement du cercle de mise au jeu. Si l'équipe B prend le contrôle de l'anneau dans cette zone avant que l'anneau sorte du cercle de mise au jeu ou dans les cinq (5) secondes qui suivent sa sortie, le jeu est arrêté et l'équipe A bénéficie d'une mise au jeu. Si l'anneau quitte cette zone (franchit entièrement une ligne bleue), ou si l'équipe B ne prend pas le contrôle de l'anneau dans les cinq (5) secondes, l'infraction à retardement est annulée. (Règlements 10.1.g et 12.1)
 - Il n'y a pas d'infraction si le geste n'a aucune incidence sur la mise au jeu. Si le geste confère un avantage, une infraction est signalée comme ci-dessus. (Règlements 10.1.g et note de 12.1)
- Cas 16 : B1, qui effectue une mise au jeu, fait une passe à B2 qui se trouve à l'extérieur du cercle de mise au jeu. Avant que l'anneau soit complètement sorti du cercle :
- B1 sort du cercle de mise au jeu;
 - B2 pénètre dans le cercle de mise au jeu;
 - B2 tend son bâton dans le cercle de mise au jeu et touche l'anneau;
 - A1 tend son bâton dans le cercle de mise au jeu et touche l'anneau;
 - L'anneau touche le patin de A1 et s'immobilise dans l'autre moitié du cercle.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Décision 16 :
- a. Infraction à la mise au jeu de la part de B1. Le jeu est arrêté immédiatement. (Règlements 10.1.c et 12.1)
 - b. Infraction à la mise au jeu de la part de B2. Le jeu est arrêté immédiatement. (Règlements 10.1.f et 12.1)
 - c. Infraction à la mise au jeu de la part de B2. Le jeu est arrêté immédiatement. (Règlements 10.1.e et 12.1)
 - d. Infraction à retardement à la mise au jeu de la part de A1. Le décompte de cinq (5) secondes commence dès que l'anneau sort entièrement du cercle de mise au jeu. (Règlements 10.1.e et 12.1)
 - e. Infraction à la mise au jeu de la part de A1. Le jeu est arrêté lorsque l'anneau s'immobilise dans l'autre moitié du cercle de mise en jeu. (Règlements 10.1.e, 10.4.d [3] et 12.1)

10.2 Anneau remis à la gardienne de but.

10.2.a Un « anneau remis à la gardienne de but » remplace la mise au jeu dans la zone défensive, sauf lorsqu'un arrêt du jeu est causé par :

10.2.a (1) un anneau sortant de la surface de jeu et reste à l'extérieur de la surface de jeu jusqu'au coup de sifflet;

10.2.a (2) une blessure;

10.2.a (3) l'attribution d'une punition;

10.2.a (4) un temps d'arrêt accordé pendant cet arrêt du jeu;

10.2.a (5) une longue pause avant la reprise du jeu.

NOTE : Les exemples de longue pause avant la reprise du jeu comprennent notamment ce qui suit : une joueuse offensive a perdu de l'équipement obligatoire dans sa zone offensive (l'équipement doit être remplacé ou la joueuse doit quitter la patinoire avant que le jeu recommence), un objet étranger sur la glace semble obstruer le jeu alors qu'une équipe contrôle l'anneau dans sa zone défensive (on doit enlever l'objet étranger avant la reprise du jeu), un bâton est cassé sur la patinoire, ou une demande de mesure d'équipement est faite pendant cet arrêt du jeu.

10.2.b L'anneau est envoyé dans l'enceinte de but de la gardienne de l'équipe en défensive.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

NOTE : Si l'équipe à l'offensive contrôle l'anneau au moment de l'arrêt du jeu, la joueuse qui le contrôle doit immédiatement faire parvenir l'anneau de manière raisonnable à la gardienne de but de l'équipe en défensive ou retirer son bâton de l'anneau pour permettre à une joueuse en défensive ou à l'officiel sur la glace le plus proche de remettre l'anneau à la gardienne de but (voir Règlement 14.5.o)

10.2.c Une fois que la gardienne contrôle l'anneau dans son enceinte de but, le jeu peut reprendre. Après le coup de sifflet signalant la reprise du jeu :

10.2.c (1) la gardienne de but dispose de cinq (5) secondes pour remettre l'anneau en jeu complètement à l'extérieur de l'enceinte de but, de la manière décrite au règlement 9.4;

10.2.c (2) la gardienne ne peut pas toucher l'anneau ni le contrôler une fois qu'il est complètement sorti de l'enceinte de but tant qu'il n'a pas été touché ou contrôlé par une autre joueuse.

Cas 1 : L'équipe B contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A.

- a. B1 commet une infraction à l'enceinte de but;
- b. A1 est la deuxième joueuse à prendre le contrôle partagé de l'anneau, qui devient impossible à bouger.
- c. L'équipe B commet une infraction à la mise au jeu.
- d. B2 lance l'anneau, qui rebondit sur la bande arrière et va s'immobiliser sur le filet du but.
- e. B1 contrôle l'anneau et le place dans une position où il est impossible à bouger, ce qui provoque un arrêt du jeu. B1 est la seule patineuse ayant son bâton dans l'anneau.
- f. B3 lance l'anneau au-dessus de la baie vitrée arrière dans cette zone et celui-ci demeure à l'extérieur de la surface de jeu.
- g. B3 lance l'anneau par-dessus la baie vitrée arrière dans cette zone et celui-ci revient sur la surface de jeu après avoir rebondi sur le filet protecteur.

Décision 1 :

- a. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 8.7, 10.2.a et 12.1)
- b. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 8.8, 10.2.a et 12.1)
- c. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 10.1, 10.2.a et 12.1)
- d. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 10.2.a et 12.2a)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- e. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 8.8, 10.2.a, et 12.1)
- f. L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu dans cette zone. (Règlements 10.2.a [1] et 12.2.a)
- g. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. (Règlements 10.2.a [1] et 12.2.a)

Cas 2 : Le jeu est arrêté et l'anneau doit être remis à la gardienne de but de l'équipe B. B1 a son bâton dans l'anneau et continue à patiner avec l'anneau jusqu'à ce qu'elle soit certaine que toutes les joueuses de son équipe soient à leur position défensive.

Décision 2 : B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans cette zone, car la pénalité à B1 a eu lieu pendant un arrêt de jeu. Le jeu a été arrêté à cause d'une infraction de l'équipe A, d'où la remise initiale de l'anneau à la gardienne de but de l'équipe B. La pénalité n'a pas provoqué l'arrêt du jeu; par conséquent, l'attribution de l'anneau à l'équipe B ne change pas. (Règlements 10.2.a [3] et 14.5.o)

Cas 3 : L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. Après le coup de sifflet de reprise du jeu, la gardienne A1 met un patin à l'extérieur de l'enceinte de but et au même moment lance l'anneau :

- a. à A2 qui se trouve près de la ligne bleue;
- b. dans le coin. Constatant qu'aucune de ses coéquipières ne se dirige vers l'anneau, A1 patine vers le coin et passe l'anneau à A2.

Décision 3 : a. La situation est réglementaire. (Règlement 10.2.c [1])
b. A1 a commis une infraction. Une fois que l'anneau est complètement sorti de l'enceinte de but, A1 n'a pas le droit de toucher ni de contrôler l'anneau tant qu'une autre joueuse ne l'a pas touché ou contrôlé. (Règlements 10.2.c [2] et 12.1)

Cas 4 : Le jeu est arrêté et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. Au moment où l'anneau est envoyé à la gardienne de but, l'équipe B effectue des substitutions.

Décision 4 : La situation est réglementaire. L'officiel ne doit pas retarder son coup de sifflet pour permettre les substitutions, mais les deux équipes peuvent effectuer des substitutions n'importe quand, conformément au règlement 14.10. (Règlements 8.3.a et 10.2.c)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

Cas 5 : Le jeu est arrêté et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A. L'anneau est envoyé vers l'enceinte de but, mais la gardienne de but de l'équipe A est à l'extérieur de celui-ci, ou ne récupère pas l'anneau.

Décision 5 : Le coup de sifflet de reprise du jeu doit être donné dès que l'anneau s'immobilise dans l'enceinte de but. (Règlements 1.4.d et 10.2.c)

10.3 Début de la partie.

10.3.a Au début de la partie, l'équipe visiteuse bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale. Au début de la deuxième période, l'équipe locale effectue la mise au jeu dans la zone centrale. Pour toute période de temps réglementaire subséquente, la mise au jeu dans la zone centrale sera accordée en alternance entre les deux équipes.

10.3.b Lors d'une période de prolongation, l'officiel sur la glace détermine par un tirage à pile ou face l'équipe qui bénéficie de la mise au jeu. L'équipe gagnante effectue la mise au jeu dans la zone centrale. L'autre équipe peut choisir l'extrémité de la patinoire qu'elle souhaite défendre. Si des périodes de prolongation supplémentaires sont nécessaires, les équipes changent d'extrémité et effectuent chacune leur tour la mise au jeu au début de la période.

Cas 1 : Au début d'une période, on attribue à tort la mise au jeu à l'équipe B. Le coup de sifflet indiquant la reprise du jeu est donné, et le jeu est arrêté quand l'équipe B marque un but.

- Avant la reprise du jeu, les officiels s'aperçoivent de la mauvaise attribution de la mise au jeu, et ils conviennent qu'il y a eu une erreur.
- Après la reprise du jeu, les officiels s'aperçoivent de la mauvaise attribution de la mise au jeu, et ils conviennent qu'il y a eu une erreur.

Décision 1 :

- Le but de l'équipe B est annulé. On remet le temps approprié au tableau indicateur pour commencer la période, et on attribue la mise au jeu à l'équipe A pour recommencer la partie. (Règlements 10.3.a et 11.4.f)
- Le but est valide et le jeu se poursuit. Une fois que le coup de sifflet de reprise du jeu a retenti, on ne peut plus demander la rectification d'une décision erronée. (Règlements 10.3.a et note de 11.4.f)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

10.4 Reprise du jeu.

10.4.a Après un but. Après un but, l'équipe qui s'est fait marquer bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale.

10.4.b Après une pénalité. Si le jeu est arrêté à la suite d'une pénalité, la mise au jeu est attribuée à l'équipe non fautive dans le cercle le plus proche de sa **zone offensive, sauf dans les cas ci-après.**

10.4.b (1) Si une pénalité provoque une infraction de la part de l'équipe non pénalisée, causant ainsi un arrêt de jeu, la mise au jeu est attribuée à l'équipe non pénalisée dans leur zone **offensive**;

10.4b (2) **Si une pénalité à retardement est signalée et que l'équipe fautive commet une infraction, causant ainsi un arrêt du jeu, sans avoir pris le contrôle de l'anneau, la mise au jeu est attribuée à l'équipe non pénalisée dans leur zone offensive.**

10.4.c Après un lancer de punition. Si aucun but n'est marqué lors d'un lancer de punition, la mise au jeu est attribuée à l'équipe qui a bénéficié du lancer de punition, dans le cercle de mise au jeu le plus près, dans sa zone offensive.

10.4.d Infraction. Si le jeu a été arrêté à cause d'une infraction, la mise au jeu est attribuée à l'équipe non fautive dans le cercle de mise au jeu le plus près, dans la zone où le jeu a été arrêté, sauf dans les cas suivants :

10.4.d (1) la mise au jeu est attribuée à l'équipe non fautive dans la zone qui lui procure un avantage territorial pour ce qui est :

10.4.d (1) (a) des infractions à la ligne bleue;

10.4.d (1) (b) des infractions à la ligne de jeu libre par l'équipe offensive;

10.4.d (1) (c) des infractions de la gardienne de but participant au jeu dans la zone offensive;

10.4.d (1) (d) des infractions occasionnant la sortie de l'anneau de la surface de jeu vers une autre zone où l'anneau a été touché ou contrôlé en dernier.

NOTE : L'avantage territorial détermine le positionnement de l'anneau s'il a été touché ou contrôlé en dernier dans une zone donnée, puis qu'il est sorti du jeu depuis une autre zone.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

10.4.d (2) L'anneau est attribué à l'équipe non fautive dans sa zone offensive quand :

10.4.d(2)(a) le jeu est arrêté lors d'une infraction de deux lignes bleues;

10.4.d(2)(b) le jeu est arrêté lorsque la gardienne de but lance l'anneau ou que la GBI redirige l'anneau, de quelque façon que ce soit, directement dans le filet adverse, sur la gardienne de but adverse ou sur un officiel sur la glace.

10.4.d (3) **Si une joueuse adverse commet une infraction et provoque ainsi un arrêt du jeu en raison d'une infraction à retardement, la mise au jeu est attribuée à l'équipe en contrôle de l'anneau lors de l'arrêt du jeu, dans la zone où elle contrôlait l'anneau ou l'avait touché en dernier avant l'infraction.**

10.4.d (4) Si l'équipe qui n'est pas en possession de l'anneau a commis une pénalité et que l'anneau a traversé la patinoire de la zone défensive jusqu'à la zone offensive sans être touché, ou seulement touché par une joueuse ne pouvant pas le jouer en raison d'une infraction à retardement et :

10.4.d (4) (a) que le jeu a été arrêté parce que l'anneau s'est immobilisé après avoir entièrement franchi la ligne bleue de la zone offensive ou que l'équipe fautive a pris le contrôle de l'anneau, la mise au jeu est attribuée à l'équipe non fautive dans sa zone offensive;

NOTE : L'officiel doit attendre que l'anneau s'immobilise avant de signaler l'arrêt du jeu, car l'équipe non fautive pourrait le lancer directement dans le filet de l'équipe fautive.

10.4.d (4) (b) que le jeu a été arrêté parce que l'anneau a été contrôlé par l'équipe non fautive, la mise au jeu est attribuée à l'équipe fautive dans sa zone offensive.

NOTE : Si l'anneau touche une joueuse de l'équipe fautive après avoir traversé la deuxième ligne bleue sans être contrôlé par cette équipe, le jeu se poursuit et l'infraction des deux lignes bleues est annulée.

10.4.e **Anneau injouable.** Si le jeu est arrêté parce que l'anneau s'est coincé sous le filet ou sous la bande, la mise au jeu est attribuée à l'équipe qui contrôlait l'anneau en dernier lors de l'arrêt du jeu, dans le cercle le plus proche de la zone où l'équipe a touché ou contrôlé l'anneau en dernier.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

10.4.f **Blessure.** Si le jeu est arrêté à cause d'une blessure, la mise au jeu est attribuée à l'équipe qui contrôlait l'anneau en dernier lors de l'arrêt du jeu, dans le cercle de mise au jeu le plus près de la zone où l'équipe a touché ou contrôlé l'anneau en dernier.

10.4.g **Objet gênant le jeu.** Si le jeu est arrêté à cause d'un objet gênant le jeu, la mise au jeu est attribuée à l'équipe qui contrôlait l'anneau en dernier lors de l'arrêt du jeu, dans le cercle de mise au jeu le plus près de la zone où l'équipe a touché ou contrôlé l'anneau en dernier.

10.4.h **Interférence d'un spectateur.** Si le jeu est arrêté à cause de l'interférence d'un spectateur, la mise au jeu est attribuée à l'équipe qui contrôlait l'anneau en dernier lors de l'arrêt du jeu, dans le cercle de mise au jeu le plus près de la zone où l'équipe a touché ou contrôlé l'anneau en dernier.

10.4.i **Sirène automatique.** Quand une sirène automatique est utilisée, la mise au jeu est accordée à l'équipe qui contrôlait l'anneau au moment où la sirène a retenti, dans le cercle le plus proche de la zone où l'équipe a touché ou contrôlé l'anneau en dernier.

10.4.j **Refus de commencer à jouer.** Si une équipe, qui s'est retirée de la patinoire ou a refusé de commencer à jouer, revient au jeu moins d'une minute après en avoir été avisée par un officiel sur la glace, la mise au jeu est attribuée à l'équipe non fautive, dans la zone centrale. Si l'équipe non fautive bénéficiait déjà d'une mise au jeu dans sa zone offensive au moment du retrait de l'autre équipe, la mise au jeu a lieu dans cette zone.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone centrale. A1 écope d'une pénalité.

Décision 1 : Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.b)

Cas 2 : L'équipe A est en possession de l'anneau dans la zone centrale. B1 prend une pénalité, puis s'empare de l'anneau dans cette zone.

Décision 2 : Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.b)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Cas 3 : L'équipe A contrôle l'anneau. B1 prend une pénalité. Lorsque l'officiel signale la punition à retardement, A1 commet une infraction.
- Décision 3 : Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée. L'infraction de A1 ayant causé l'arrêt du jeu, l'équipe B bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 10.4.d.)
- Cas 4 : Le jeu est arrêté et, pendant l'arrêt, A1 prend une pénalité.
a. L'équipe B a causé l'arrêt du jeu, l'anneau est remis à l'équipe A.
b. L'équipe A a causé l'arrêt du jeu, l'anneau est remis à l'équipe B.
- Décision 4 : La pénalité est décernée, et comme elle n'a pas provoqué l'arrêt du jeu (le jeu était arrêté pour une autre raison), l'attribution de la mise au jeu demeure inchangée. (Règlement 10.4)
- Cas 5 : L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone offensive. A1 prend une pénalité pour mise en échec dans cette zone.
- Décision 5 : Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.b)
- Cas 6 : L'équipe B est en possession de l'anneau dans sa zone défensive (soit la zone offensive de l'équipe A). A1 prend une pénalité pour mise en échec dans cette zone. L'équipe B passe l'anneau dans la zone centrale, puis dans sa zone défensive où A2 prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 6 : Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.b)
- Cas 7 : B1 contrôle l'anneau dans la zone centrale. A1 fait trébucher B1. B1 renvoie l'anneau dans sa zone défensive, où A2 prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 7 : Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.b)
- Cas 8 : A1 contrôle l'anneau dans la zone centrale et B1 patine près d'elle. Alors qu'elle parvient à la ligne bleue offensive de son équipe, A1 essaie de s'arrêter, mais B1 la pousse de l'autre côté de la ligne bleue, ainsi que l'anneau.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Décision 8 : Le jeu est immédiatement arrêté en raison de l'infraction à la ligne bleue de A1. B1 écope d'une pénalité pour mise en échec. L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive, étant donné que l'infraction a été causée par la pénalité de B1. (Règlement 10.4.b [1])
- Cas 9 : B1 contrôle l'anneau dans sa zone défensive. A1 fait trébucher B1, qui se relève et patine à l'extérieur de la zone lorsque A2 tombe et fait sortir le filet de ses amarres, causant ainsi l'arrêt du jeu.
- Décision 9 : Une pénalité à retardement est signalée à l'endroit de A1. Le jeu est arrêté lorsque A2 fait sortir le filet de ses amarres. Une mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans sa zone offensive. (Règlements 10.4.b [2], 13.1.c [3] et 14.13)
- Cas 10 : B1 contrôle l'anneau dans la zone offensive de son équipe. A1 donne un double-échec à B2, si bien que cette dernière pénètre dans l'enceinte de but de l'équipe A.
- Décision 10 : Le jeu est arrêté à cause de l'infraction de B2 dans l'enceinte de but. A1 écope d'une pénalité pour double-échec et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la même zone. (Règlement 10.4.b [1])
- Cas 11 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone défensive (zone offensive de l'équipe B). B1 prend une pénalité entraînant A1 dans l'enceinte de but.
- Décision 11 : Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée à B1. L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive, car c'est la pénalité de B1 dans la zone offensive de son équipe qui a provoqué l'arrêt du jeu dans cette zone. (Règlement 10.4.b [1])
- Cas 12 : B1 contrôle l'anneau dans la zone défensive de son équipe. A1 fait trébucher B1, si bien que B1 traverse la ligne bleue avec l'anneau, jusque dans la zone centrale.
- Décision 12 : Le jeu est immédiatement arrêté et A1 écope d'une pénalité pour avoir fait trébucher. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive, car c'est l'infraction de A1 dans la zone offensive de son équipe qui a provoqué l'arrêt du jeu dans cette zone. (Règlement 10.4.b [1])

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Cas 13 : On attribue par erreur la mise au jeu à l'équipe B après que celle-ci a écopé d'une pénalité. L'officiel siffle la reprise du jeu, et le jeu s'arrête quand l'équipe B marque un but.
- Avant de reprendre le jeu, on prévient les officiels sur la glace de la mauvaise attribution de la mise au jeu, et ils conviennent qu'une erreur a été commise.
 - Après la reprise du jeu, on prévient les officiels sur la glace de la mauvaise attribution de la mise au jeu, et ils conviennent qu'une erreur a été commise.
- Décision 13 : a. Le but de l'équipe B est annulé. On remet le temps qui était indiqué au tableau indicateur lorsque la pénalité a été décernée, et l'équipe A bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 11.4.f)
- b. Le but est valide et le jeu se poursuit. Une fois que le coup de sifflet de reprise du jeu a retenti, il devient impossible de corriger une décision erronée. (Note du règlement 11.4.f)
- Cas 14 : A1 envoie l'anneau de la zone défensive de son équipe à sa zone offensive, sans qu'aucune autre joueuse ne touche l'anneau. A2 est debout près de l'anneau et attend qu'une joueuse de l'équipe B s'approche et joue l'anneau. B1 pousse A2, si bien qu'elle tombe sur l'anneau, ce qui provoque une infraction des deux lignes bleues de la part de l'équipe A.
- Décision 14 : Le jeu est immédiatement arrêté et B1 écope d'une pénalité pour mise en échec. L'infraction des deux lignes bleues de l'équipe A a été causée par la pénalité de B1. La mise au jeu est donc attribuée à l'équipe A dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.b [1])
- Cas 15 : A1 envoie l'anneau de la zone défensive de son équipe jusqu'à la zone centrale, et tandis que A2 patine vers l'anneau, elle cingle B1.
- A1 reprend le contrôle de l'anneau dans la zone centrale avant qu'une autre joueuse ne le touche.
 - A2 prend le contrôle de l'anneau dans la zone centrale.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Décision 15 : Le jeu est arrêté au moment où l'équipe A prend le contrôle de l'anneau, et :
- une pénalité mineure est décernée à A2 pour avoir cinglé, et la mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans sa zone offensive en raison de l'infraction à la ligne bleue commise par A1. (Règlement 10.4.d [1] [a])
 - une pénalité mineure est décernée à A2 pour avoir cinglé, et la mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.b)
- Cas 16 : A1 envoie l'anneau de la zone défensive de son équipe à sa zone offensive, franchissant deux lignes bleues. Après sa passe, A1 commet un double-échec sur B1.
- A2 prend le contrôle de l'anneau dans sa zone offensive.
 - B1 prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 16 : Les officiels signalent une infraction à retardement contre l'équipe A et :
- le jeu est arrêté au moment où A2 prend le contrôle de l'anneau. A1 écope d'une pénalité mineure pour double-échec. La mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans sa zone offensive, en raison de l'infraction des deux lignes bleues commise par l'équipe A. (Règlement 10.4.d [2] [a])
 - le jeu se poursuit et une pénalité à retardement est signalée jusqu'à ce que l'équipe A prenne le contrôle de l'anneau. (Règlement 20.2.b [1])
- Cas 17 : L'équipe B commet une infraction entraînant un lancer de punition, puis prend le contrôle de l'anneau dans sa zone défensive. L'équipe A effectue le lancer de punition et :
- marque un but.
 - ne marque pas de but.
- Décision 17 : a. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale. (Règlement 10.4.a)
b. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans le cercle de mise au jeu le plus près dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.c)
- Cas 18 : L'équipe B commet une infraction entraînant un lancer de punition, puis prend le contrôle de l'anneau dans la zone centrale. L'équipe A effectue le lancer de punition, mais ne marque pas de but.
- Décision 18 : L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.c)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Cas 19 : L'équipe A contrôle l'anneau. L'équipe B commet une infraction entraînant un lancer de punition. L'officiel signale une pénalité à retardement, puis l'équipe A commet une infraction provoquant l'arrêt du jeu. Le lancer de punition est accordé à l'équipe A et exécuté conformément à la section 22. Aucun but n'est marqué à l'issue du lancer de punition.
- Décision 19 : Le jeu n'a pas été arrêté à cause de l'attribution du lancer de punition, mais en raison de l'infraction commise par l'équipe A. L'équipe B (celle qui n'a pas bénéficié du lancer de punition) bénéficie de la mise au jeu dans le cercle le plus proche de la zone où le jeu a été arrêté. (Règlement 10.4.d)
- Cas 20 : A1 traverse la ligne bleue avec l'anneau :
a. de sa zone défensive à la zone centrale;
b. de la zone centrale à sa zone défensive.
- Décision 20 : A1 a commis une infraction à la ligne bleue dans les deux cas. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans le cercle le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté dans la zone défensive de l'équipe A. (Règlement 10.4.d [1] [a])
- Cas 21 : B1 traverse la ligne bleue avec l'anneau :
a. de la zone centrale à sa zone offensive;
b. de sa zone offensive à la zone centrale.
- Décision 21 : B1 a commis une infraction à la ligne bleue dans les deux cas. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale. (Règlement 10.4.d [1] [a])
- Cas 22 : B1 essaie d'envoyer l'anneau à l'extérieur de la zone défensive de son équipe, mais celui-ci s'immobilise juste à l'intérieur de la ligne de jeu libre dans cette zone. La patineuse A4, joueuse excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses permises dans la zone à accès restreint, s'étire au-dessus de la ligne de jeu libre et pousse l'anneau vers A2.
- Décision 22 : A4 a commis une infraction à la ligne de jeu libre. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale. (Règlement 10.4.d [1] [b])

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Cas 23 : L'équipe A effectue une mise au jeu dans sa zone défensive.
- La patineuse A4, joueuse excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses permises dans la zone à accès restreint, commet une infraction en s'étirant dans le cercle de mise au jeu (et traversant la ligne de jeu libre) et en touchant l'anneau avant qu'il ne soit entièrement sorti du cercle de mise au jeu.
 - La patineuse B4, joueuse excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses permises dans la zone à accès restreint, commet une infraction en s'étirant dans le cercle de mise au jeu (et traversant la ligne de jeu libre) et en contrôlant l'anneau avant qu'il ne soit entièrement sorti du cercle de mise au jeu.

- Décision 23 : Il y a infraction à la ligne de jeu libre et une infraction au cercle de mise au jeu dans les deux cas. L'infraction à la ligne de jeu libre a préséance pour déterminer l'emplacement de la mise au jeu suivante.
- L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans le même cercle de mise au jeu. (Règlement 10.4.d)
 - L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale. (Règlement 10.4.d [1] [b])

Cas 24 : A1 effectue une mise au jeu dans sa zone offensive. B1 touche l'anneau avant que celui-ci sorte du cercle, ce qui l'immobilise :

- dans la moitié du cercle de l'équipe A, et le décompte de cinq (5) secondes se termine;
- dans la moitié du cercle de l'équipe A et A1 fait une passe à l'extérieur du cercle avant que le décompte de cinq (5) secondes se termine;
- dans la moitié du cercle de l'équipe B.

- Décision 24 :
- B1 a commis une infraction. Le jeu est arrêté lorsque le décompte de cinq (5) secondes se termine et l'équipe A bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlements 10.1.e, 10.4.d [3] et 12.1)
 - Une infraction à retardement est signalée à l'endroit de B1, le décompte de cinq (5) secondes commence quand l'anneau est complètement sorti du cercle de mise en jeu. (Règlements 10.1.e, 12.1 et 13.1.b)
 - B1 a commis une infraction. Le jeu est arrêté lors que l'anneau s'immobilise dans la moitié du cercle de mise en jeu et l'équipe A bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlements 10.1.e, 10.4.d [3] et 12.1)

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Cas 25 : La gardienne A1 contrôle l'anneau dans son enceinte de but. B1 commet une infraction dans l'enceinte de but et sa position :
- empêche A1 de passer l'anneau durant le décompte de cinq (5) secondes;
 - fait qu'elle touche l'anneau avant que celui-ci sorte de l'enceinte de but et le décompte de cinq (5) secondes se termine.
- Décision 25 : B1 commet une infraction dans l'enceinte de but dans les deux cas. Le jeu est arrêté lorsque le décompte de cinq (5) secondes se termine et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe A1. (Règlements 8.7, 10.4.d [3] et 12.1)
- Cas 26 : La gardienne de but A1 contrôle l'anneau dans la zone centrale. A1 traverse la ligne bleue de la zone centrale à la zone offensive de son équipe.
- Décision 26 : A1 a commis une infraction, car elle a participé au jeu dans une zone interdite pour elle. L'emplacement de l'anneau n'a pas d'importance. A1 n'a pas pu commettre une pénalité pour avoir retardé la partie (Règlement 14.5.c), car le jeu a été immédiatement arrêté dès que A1 est entrée dans la zone offensive et avant qu'elle y soit entièrement. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale. (Règlement 10.4.d [1] [c])
- Cas 27 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone centrale. A1 lance et l'anneau sort du jeu, par-dessus la bande :
- dans la zone offensive de l'équipe A;
 - dans la zone centrale;
 - dans la zone défensive de l'équipe A.
- Décision 27 : L'équipe B bénéficie de la mise au jeu :
- dans la zone centrale; (Note du règlement 10.4. [1] [d])
 - dans la zone centrale; (Règlement 10.4. [1] [d])
 - dans la zone défensive de l'équipe A, dans le cercle le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. (Note du règlement 10.4.d [1])
- Cas 28 : A1 lance l'anneau de sa zone défensive à sa zone offensive. L'anneau traverse les deux lignes bleues sans toucher à d'autres joueuses, et
- A2 prend le contrôle de l'anneau;
 - A2 touche l'anneau.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

Décision 28 : Les officiels signalent une infraction des deux lignes bleues au moment où l'anneau franchit complètement la deuxième ligne bleue et :

- a. le jeu est arrêté au moment où A2 prend le contrôle de l'anneau. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive (la zone défensive de l'équipe A), dans le cercle le plus près de l'endroit où A2 a touché l'anneau. (Règlement 10.4.d [2] [a])
- b. une infraction à retardement est signalée et un décompte de cinq (5) secondes commence quand l'équipe B touche ou contrôle l'anneau. (Règlements 8.5.a [2], 13.1.b et P16)

Cas 29 : A1 passe l'anneau de sa zone offensive à sa zone défensive. L'anneau franchit les deux lignes bleues sans toucher à d'autres joueuses et :

- a. A2 prend le contrôle de l'anneau;
- b. A1 prend le contrôle de l'anneau avant qu'une autre joueuse le touche ou le contrôle;
- c. B1 prend le contrôle de l'anneau.

Décision 29 :
a. La situation est réglementaire. (Règlement 8.5.a)
b. A1 a commis une infraction de la ligne bleue. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 8.4.a [1])
c. La situation est réglementaire. (Règlement 8.5.a)

Cas 30 : L'équipe B est en possession de l'anneau dans sa zone défensive. A1 prend une pénalité. B1 envoie l'anneau au-delà des deux lignes bleues, jusque dans sa zone offensive, sans qu'aucune autre joueuse ne le touche.

Décision 30 : Le jeu est arrêté dès que l'anneau s'immobilise entièrement de l'autre côté de la ligne bleue offensive de l'équipe B. A1 écope de sa pénalité et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.d [4] [a])

Cas 31 : L'équipe B est en possession de l'anneau. A1 prend une pénalité. B1 envoie l'anneau au-delà des deux lignes bleues, de sa zone défensive à sa zone offensive, sans qu'aucune autre joueuse ne le touche. Avant que l'anneau s'immobilise :
a. l'équipe A prend le contrôle de l'anneau;
b. l'équipe B prend le contrôle de l'anneau;
c. l'équipe A touche l'anneau, mais n'en prend pas le contrôle.

– Mise au jeu et anneau remis à la gardienne de but

- Décision 31 :
- a. Le jeu est immédiatement arrêté et A1 écope de sa pénalité. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 10.4.d [4] [a])
 - b. Le jeu est immédiatement arrêté et A1 écope de sa pénalité. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive, car l'arrêt du jeu a été causé par l'infraction des deux lignes bleues de l'équipe B. (Règlement 10.4.d [2] [a])
 - c. Le jeu se poursuit alors que l'officiel signale la pénalité à retardement de A1 tout en annulant la potentielle infraction des deux lignes bleues. (Règlements 8.5.a [1] et 20.2.b [1])

- Cas 32 :
- L'équipe A contrôle l'anneau dans sa zone défensive. B1 commet une pénalité. A1 lance l'anneau qui dévie sur B2, se trouvant dans la zone défensive de l'équipe A, et continue sa course jusque dans la zone offensive de l'équipe A sans être touché par une autre joueuse.
- a. L'anneau s'immobilise entièrement au-delà de la ligne bleue offensive de l'équipe A.
 - b. Avant que l'anneau s'immobilise, A2 prend le contrôle de l'anneau.
 - c. Avant que l'anneau s'immobilise, B2 prend le contrôle de l'anneau.

- Décision 32 :
- Le jeu n'est pas arrêté quand l'anneau dévie sur B2, car celle-ci n'en a pas eu le contrôle. Les joueuses de l'équipe A ont le droit de jouer l'anneau.
- a. Le jeu se poursuit. (Règlements 8.5 et 20.2.b [3])
 - b. Le jeu se poursuit. (Règlement 8.5)
 - c. Le jeu est immédiatement arrêté en raison de la pénalité à retardement. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 20.2.b [2])

– Règlements régissant les buts comptés

Section 11 – Règlements régissant les buts comptés

11.1 Un but est marqué lorsque l'anneau franchit complètement et de manière réglementaire la ligne de but entre les poteaux du filet et sous la barre transversale, pendant le jeu. Une fois que le coup de sifflet signalant l'arrêt du jeu a retenti ou que le chronomètre de tir ou le tableau indicateur se fait entendre, aucun but ne peut être marqué, sauf sur un lancer de punition.

NOTE : Le jeu est immédiatement arrêté dès que l'anneau traverse complètement la ligne de but entre les poteaux du but et sous la barre transversale, même si le but est annulé.

Cas 1 : A1 tire au but de l'équipe B et :

- l'anneau franchit entièrement la ligne de but;
- l'anneau s'immobilise, touchant à peine la ligne de but;
- l'anneau rebondit sur le filet juste à l'intérieur de la barre transversale, et ressort du but; l'anneau n'a pas franchi entièrement la ligne de but;
- l'anneau rebondit sur le rembourrage situé à la base du filet; l'anneau n'a pas franchi entièrement la ligne de but.

Décision 1 :

- Le but est valide. (Règlement 11.1)
- Le but n'est pas valide. L'anneau doit franchir entièrement la ligne de but. (Règlement 11.1)
- Le but n'est pas valide. L'anneau doit franchir entièrement la ligne de but. (Règlement 11.1)
- Le but n'est pas valide. L'anneau doit franchir entièrement la ligne de but. (Règlement 11.1)

Cas 2 : B1 tire au but de l'équipe A et l'officiel au filet ne signale pas que l'anneau a traversé la ligne de but. Selon l'officiel placé à la ligne de jeu libre, l'anneau a traversé la ligne de but.

Décision 2 : Si un des officiels juge que l'anneau a traversé la ligne de but, il doit arrêter immédiatement le jeu. Les officiels doivent se consulter (à l'écart des joueuses) et l'officiel au filet indiquera si le but est valide. S'il n'y a pas but, l'équipe qui avait le contrôle de l'anneau en dernier au moment où le jeu a été arrêté bénéficie de la mise au jeu dans la zone où elle a touché ou contrôlé l'anneau en dernier. (Règlement 11.1)

– Règlements régissant les buts comptés

11.2 Buts et aides

11.2.a La marqueuse du but sera la dernière joueuse à l'offensive à avoir touché ou contrôlé l'anneau avant qu'il franchisse la ligne de but. Si une équipe marque dans son propre but, on accorde le but (sans aide) à la dernière joueuse à l'offensive qui a touché ou contrôlé l'anneau en dernier. Si une équipe marque dans son propre but directement après une mise au jeu ou un anneau remis à la gardienne de but, on accorde le but (sans aide) à la joueuse à l'offensive qui est la plus près du filet.

11.2.b On accorde une aide à tout au plus deux coéquipières de la marqueuse, si celles-ci ont contrôlé ou possédé l'anneau immédiatement avant le but, sans que l'équipe en défensive ne l'ait contrôlé. Si le tir rebondit sur la gardienne de but de l'équipe défensive et revient à l'équipe à l'offensive, on peut encore accorder des aides aux joueuses à l'offensive qui ont contrôlé ou possédé l'anneau avant que la gardienne de but l'ait contrôlé.

- Cas 1 :
- a. A1 passe à A2, A2 passe à A3 qui tire au but. La gardienne de but dévie l'anneau, mais celui-ci franchit la ligne de but.
 - b. A1 passe à A2. B1 soulève le bâton de A2 et prend le contrôle de l'anneau. Puis A2 soulève le bâton de B1 et reprend le contrôle de l'anneau, puis marque un but.
 - c. B1 envoie l'anneau vers B2. L'anneau ricoche sur B2 et est repris par B3 qui marque un but.
 - d. B1 envoie l'anneau vers B2. L'anneau ricoche sur A1 et est repris par B3 qui marque un but.
 - e. A1 passe à A2. B1 soulève le bâton de A2 et prend le contrôle de l'anneau, puis tire dans le but de l'équipe B.
 - f. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. Au coup de sifflet de reprise du jeu, la gardienne de but de l'équipe B envoie l'anneau directement dans son but. A1 est la joueuse à l'offensive la plus proche du filet.
 - g. B1 passe à B2, qui tire au but. La gardienne de but A1 effectue l'arrêt, mais l'anneau rebondit vers B3 qui marque le but.
 - h. B1 tire au but. La gardienne de but A1 effectue l'arrêt, et l'anneau s'immobilise dans l'enceinte de but. A1 passe l'anneau à l'extérieur de l'enceinte de but; B2 l'intercepte et marque le but.
 - i. La gardienne de but A1 fait une passe à A2 dans sa zone défensive. A2 passe à A3 dans la zone centrale. A3 repasse l'anneau à A2 dans la zone offensive, et celle-ci marque un but.

– Règlements régissant les buts comptés

- Décision 1 :
- a. Le but est accordé à A3, avec des aides à A2 et à A1. (Règlements 11.2.a et 11.2.b)
 - b. Le but est accordé à A2, sans aide. (Règlements 11.2.a et 11.2.b)
 - c. Le but est accordé à B3, avec des aides à B2 et à B1. (Règlements 11.2.a et 11.2.b)
 - d. Le but est accordé à B3, avec une aide à B1. B2 n'a ni touché, ni contrôlé l'anneau. (Règlements 11.2.a et 11.2.b)
 - e. Le but est accordé à A2, sans aide. (Règlement 11.2.a)
 - f. Le but est accordé à A1, sans aide. (Règlement 11.2.a)
 - g. Le but est accordé à B3, avec des aides à B2 et à B1. (Règlements 11.2.a et 11.2.b)
 - h. Le but est accordé à B2, sans aide. L'anneau n'a pas rebondi sur la gardienne de but. A1 a contrôlé l'anneau après B1 et avant B2. (Règlements 11.2.a et 11.2.b)
 - i. Le but est accordé à A2, avec des aides à A3 et à A1. (Règlements 11.2.a et 11.2.b)

11.3 Un but est marqué lorsque :

- 11.3.a l'anneau est lancé dans le filet à partir de n'importe quel endroit de la patinoire;**
- 11.3.b l'anneau est lancé, et qu'il ricoche par ou sur une joueuse ou un officiel sur la glace et qu'il pénètre dans le but;**
- 11.3.c une joueuse à l'offensive botte ou frappe l'anneau, de manière réglementaire, et que ce dernier est dévié dans le but par une joueuse autre que la gardienne de but ou qu'il ricoche sur cette autre joueuse;**
- 11.3.d l'anneau est dirigé dans le filet par une joueuse en défensive, sauf si l'équipe en offensive prend une pénalité ou commet une infraction sur la joueuse en défensive (voir règlements 11.4.c et 11.4.d);**
- 11.3.e l'anneau pénètre dans le but alors qu'une joueuse en défensive prend une pénalité sur une joueuse à l'offensive et que celle-ci commet une infraction.**

NOTE : Un but est valide si l'anneau franchit la ligne de but au moment où le filet est déplacé et que l'officiel sur la glace peut estimer que l'anneau a franchi la ligne de but à un endroit où le filet se serait trouvé normalement. En cas de doute, le but est refusé.

- Cas 1 : B1 lance l'anneau au but à partir de sa zone défensive. L'anneau franchit les deux lignes bleues et pénètre dans le but de l'équipe A sans qu'aucune autre joueuse le touche.

– Règlements régissant les buts comptés

- Décision 1 : Le but est valide. (Règlement 11.3.a)
- Cas 2 : A1 lance l'anneau en l'air vers le but de l'équipe B, et :
- l'anneau touche la poitrine de A2 et ricoche dans le but;
 - l'anneau touche la jambe de B1 et ricoche dans le but.
- Décision 2 : Le but est valide dans les deux cas. (Règlement 11.3.b)
- Cas 3 : B1 passe l'anneau à B2 devant le but de l'équipe A, et :
- l'anneau ricoche sur le patin stationnaire de B2 et pénètre dans le but;
 - B2 voit venir l'anneau et tourne son patin pour le faire dévier dans le but. Le patin est stationnaire au moment où l'anneau dévie dessus;
 - B2 bouge le patin et fait dévier l'anneau dans le but.
- Décision 3 :
- Le but est valide. (Règlement 11.3.b)
 - Le but est valide. (Règlement 11.3.b)
 - Le but n'est pas valide, car B2 a botté l'anneau avec le patin directement dans le but de l'équipe A. (Règlement 11.4.b)
- Cas 4 : A1 passe l'anneau à A2 devant le but de l'équipe B. A2 frappe l'anneau de la main ou le botte avec le patin :
- vers A3 qui marque le but;
 - vers le but, et l'anneau ricoche sur la gardienne de but B1 et pénètre dans le but;
 - vers le but, et l'anneau ricoche sur la patineuse B2 et pénètre dans le but;
 - directement dans le but.
- Décision 4 :
- Le but est valide. (Règlement 11.3.c)
 - Le but n'est pas valide. (Règlement 11.4.b)
 - Le but est valide. (Règlement 11.3.c)
 - Le but n'est pas valide. (Règlement 11.4.b)
- Cas 5 : L'équipe B lance l'anneau vers le but de l'équipe A. La patineuse A1 botte l'anneau avec le côté de la lame de son patin et l'anneau pénètre dans le but de l'équipe A.
- Décision 5 : Le but est valide. (Règlement 11.3.d)
- Cas 6 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. La gardienne de but B1 attrape l'anneau, et :
- elle tente de lancer l'anneau dans le coin, mais le lance accidentellement dans son propre but;
 - au moment où elle s'élance pour lancer l'anneau, sa main et l'anneau traversent entièrement la ligne de but;
 - elle échappe l'anneau et celui-ci traverse entièrement la ligne de but;
 - elle tombe à la renverse sur la patinoire, partiellement dans le but, l'anneau franchissant entièrement la ligne de but.

– Règlements régissant les buts comptés

- Décision 6 : Le but est valide dans tous les cas. (Règlement 11.3.d)
- Cas 7 : A1 patine avec l'anneau devant le but de son équipe. A1 tombe et glisse dans l'enceinte de but. L'anneau franchit la ligne de but.
- Décision 7 : Le but est valide. (Règlement 11.3.d)
- Cas 8 : L'anneau est devant le but de l'équipe B. B1 botte l'anneau avec la pointe de son patin, dans le but.
- Décision 8 : Le but est valide. (Règlement 11.3.d)
- Cas 9 : L'anneau touche à l'enceinte de but de l'équipe A. A1 frappe l'anneau dans son propre but.
- Décision 9 : Le but est valide. (Règlement 11.3.d)
- Cas 10 : L'officiel sur la glace signale une pénalité à retardement contre l'équipe A. B1 patine devant le but de son équipe et, alors qu'elle essaie de passer l'anneau à sa gardienne de but, celui-ci pénètre directement dans le but.
- Décision 10 : Le but est valide et une pénalité est décernée à l'équipe A. (Règlement 11.3.d)
- Cas 11 : A1 traverse l'enceinte de but de l'équipe B pour essayer d'enlever l'anneau à B1 devant le but. A1 soulève le bâton de B1 et l'anneau pénètre directement dans le but.
- a. A1 soulève le bâton immédiatement après être sortie de l'enceinte de but.
 - b. A1 soulève le bâton alors qu'elle est toujours dans l'enceinte de but.
- Décision 11 :
- a. Le but n'est pas valide en raison de l'infraction de A1. Le jeu est arrêté au moment où l'anneau franchit la ligne de but, et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. (Règlement 11.3.d)
 - b. Le but n'est pas accordé en raison de l'infraction de A1. Le jeu est arrêté au moment où l'anneau franchit la ligne de but, et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. (Règlement 11.3.d)

– Règlements régissant les buts comptés

Commentaire : Le règlement 11.3.d comprend les cas où la joueuse en défensive dirige l'anneau dans son propre but par un geste qui serait autrement une infraction. Si une joueuse en défensive commet une infraction qui dirige l'anneau vers le but, l'officiel doit déterminer si l'anneau va pénétrer dans le but avant d'arrêter le jeu. La possibilité qu'un but soit marqué a temporairement préséance sur le fait que la joueuse en défensive ait commis une infraction et soit en contrôle de l'anneau.

Cas 12 : A1 lance l'anneau dans le but de l'équipe B. B1 pousse A2 dans l'enceinte de but au moment où l'anneau pénètre dans le but.

Décision 12 : Le but est valide. Les annulations de pénalités se font conformément au règlement 21.4. (Règlement 11.3.e et note de 11.4.c)

Cas 13 : B1 lance l'anneau vers le but de l'équipe A. A1 fait trébucher B1, qui tombe dans l'enceinte de but, puis l'anneau pénètre dans le but de l'équipe A.

Décision 13 : Le but est valide. Les annulations de pénalités se font conformément au règlement 21.4. (Règlement 11.3.e et note de 11.4.c)

Cas 14 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone offensive. A1 avance vers le but et B1 la fait trébucher. A1 tombe et glisse dans l'enceinte de but.
a. A1 continue à glisser à travers l'enceinte de but et l'anneau franchit la ligne de but.
b. Pendant sa glissade à travers l'enceinte de but, A1 tire dans le but de l'équipe B.

Décision 14 : a. Le but est accordé. (Règlement 11.3.e et note de 11.4.c)
b. Le but n'est pas accordé. (Règlements 8.7.a et 10.4.b [2])

Commentaire : Pour que le but soit réglementaire dans le cas 14, l'anneau doit franchir la ligne de but en conséquence directe de la pénalité de la joueuse en défensive. Si la joueuse non fautive fait un geste autre que ceux découlant de la pénalité, le jeu est arrêté pour une infraction dans l'enceinte de but (règlement 8.7.a) et B1 écope d'une pénalité.

– Règlements régissant les buts comptés

11.4 Un but n'est pas valide :

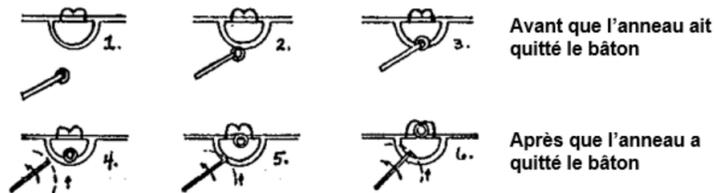
11.4.a si une joueuse qui n'est pas admissible sur la glace participe au but en le marquant, en faisant une passe à la marqueuse ou en se trouvant sur la patinoire au moment du but;

NOTE : Si les officiels ne sont pas avisés de l'inadmissibilité de la joueuse avant la reprise du jeu à la suite du but, le but est valide.

11.4.b si une joueuse offensive botte ou frappe l'anneau directement dans le but, ou le fait ricocher sur la gardienne de but ou sur un officiel sur la glace;

11.4.c si une infraction est signalée et qu'une joueuse à l'offensive commet une infraction avant que l'anneau franchisse complètement la ligne de but.

NOTE : Si une infraction est causée par une pénalité d'une joueuse en défensive (Règlement 11.3.e,) alors le but n'est pas annulé.



Commentaire : Dans les situations 1, 4, 5 et 6, le tir au but est réglementaire. Si l'anneau touche à l'enceinte de but ou y pénètre (c'est-à-dire traverse le plan vertical du périmètre de l'enceinte de but) alors que le bâton de la tireuse est dans l'anneau, tel que décrit dans les situations 2 et 3, une infraction dans l'enceinte de but a été commise. Le jeu est immédiatement arrêté, alors tout but subséquent doit être annulé.

Les situations 5 et 6 sont réglementaires, à condition que l'anneau ait quitté le bâton avant de créer les situations 2 et 3. Un bâton qui est accidentellement au-dessus de l'enceinte de but, mais qui ne procure aucun avantage, n'est pas considéré comme une infraction.

- a. Si le bâton de la tireuse entre en contact avec la gardienne dans l'enceinte de but avant que l'anneau ait traversé entièrement la ligne de but, une infraction a été commise (pénalité mineure pour avoir cinglé). (Règlement 14.12.d)

– Règlements régissant les buts comptés

- b. Si le bâton de la tireuse gêne la gardienne dans son enceinte de but avant que l'anneau ait traversé entièrement la ligne de but, une infraction a été commise (infraction dans l'enceinte de but ou pénalité), selon la gravité de l'effet du bâton dans l'enceinte de but.

Dans les cas a et b, tout but découlant du geste posé est annulé (Règlements 11.4.c ou 11.4.d).

11.4.d si une pénalité est signalée et qu'une joueuse à l'offensive prend une pénalité avant que l'anneau franchisse complètement la ligne de but;

11.4.e si la gardienne de but lance l'anneau directement dans le filet adverse, en le faisant dévier sur la gardienne de but adverse ou sur un officiel sur la glace.

11.4.f si l'anneau n'est pas attribué à la bonne équipe lors d'une mise au jeu commençant une période ou immédiatement après l'octroi d'une pénalité et que le but est marqué contre l'équipe à qui l'anneau aurait dû être remis avant le prochain arrêt du jeu;

NOTE : Si les officiels ne sont pas avisés de l'erreur avant la reprise du jeu, le but est valide.

11.4.g si la GBI dirige l'anneau de quelque façon que ce soit directement dans le filet adverse, en le faisant dévier sur la gardienne de but adverse ou sur un officiel sur la glace et que l'anneau pénètre dans le but.

- Cas 1 :
- Pendant le tir de A1, l'anneau quitte son bâton :
 - a. avant qu'il ne touche ou ne pénètre dans l'enceinte de but. Le bâton de A1 pénètre dans l'enceinte de but, mais ne touche ni ne gêne la gardienne de but. L'anneau franchit la ligne de but;
 - b. au moment où il touche l'enceinte de but. Le bâton de A1 pénètre dans l'enceinte de but, mais ne touche ni ne gêne la gardienne de but. L'anneau franchit la ligne de but;
 - c. avant qu'il ne touche ou ne pénètre dans l'enceinte de but. Le bâton de A1 pénètre dans l'enceinte de but et touche la gardienne avant que l'anneau franchisse la ligne de but;
 - d. avant qu'il ne touche ou ne pénètre dans l'enceinte de but. Le bâton de A1 pénètre dans l'enceinte de but et touche la gardienne après que l'anneau a franchi la ligne de but;

– Règlements régissant les buts comptés

- e. avant qu'il ne touche ou ne pénètre dans l'enceinte de but. La gardienne glisse à l'extérieur de l'enceinte de but en tentant d'effectuer l'arrêt. A1 touche la gardienne de but avec son bâton au moment où celle-ci croise la trajectoire du bâton. L'anneau franchit la ligne de but.

- Décision 1 :
- a. Le but est valide. (Règlement 11.3.a et note de 12.1)
 - b. Le but n'est pas valide. A1 a commis une infraction de l'enceinte de but au moment où l'anneau a touché l'enceinte de but alors que le bâton de A1 était à l'intérieur. (Règlements 8.7, 11.4.c et 12.1)
 - c. Le but n'est pas valide. A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir cinglé. (Règlements 11.4.d et 14.12.d)
 - d. Le but est valide. A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir cinglé; la pénalité a eu lieu après que le but a été marqué. (Règlements 11.3.a, 14.12.d et 20.1)
 - e. Le but est valide. Aucune pénalité n'est décernée, car la gardienne de but s'est déplacée dans la trajectoire du bâton et le contact s'est produit à l'extérieur de l'enceinte de but. (Règlements 11.3.a et 14.12.d)

- Cas 2 :
- B1 patine vers le but de l'équipe A et prend un tir; l'anneau quitte son bâton avant qu'il touche ou pénètre dans l'enceinte de but. Dans son élan, B1 entre dans l'enceinte de but avant que l'anneau ne franchisse la ligne de but.
- a. La présence de B1 dans l'enceinte de but gêne la gardienne. L'anneau franchit la ligne de but.
 - b. La présence de B1 dans l'enceinte de but ne gêne pas la gardienne. L'anneau franchit la ligne de but.

- Décision 2 :
- Le jeu est arrêté au moment où l'anneau franchit la ligne de but. Le but est annulé et l'anneau est remis à l'équipe A, car B1 a commis une infraction dans l'enceinte de but. (Règlement 11.4.c)

- Cas 3 :
- Après avoir marqué un but, A1 :
- a. traverse l'enceinte de but de l'équipe B;
 - b. tombe accidentellement, glisse dans l'enceinte de but de l'équipe B et touche légèrement la gardienne de l'équipe B;
 - c. poursuit sa trajectoire dans l'enceinte de but de l'équipe B et entre fortement en collision avec la gardienne de l'équipe B.

– Règlements régissant les buts comptés

- Décision 3 : Le but est valide dans tous les cas.
- Aucune pénalité ou infraction n'a été commise. (Règlement 11.3.a)
 - Aucune pénalité ou infraction n'a été commise. (Règlement 11.3.a)
 - A1 écope d'une pénalité mineure ou majeure pour mise en échec. (Règlements 11.3.a, 14.2 et 20.1)
- Cas 4 : B1 patine vers le but de l'équipe A, prend un tir et marque un but. Après que l'anneau a franchi la ligne de but, B1 traverse l'enceinte de but et lève les bras et son bâton au-dessus de la tête en guise de célébration.
- Décision 4 : Le but est valide. B1 peut écoper d'une pénalité mineure pour bâton élevé, selon la proximité du bout de son bâton par rapport aux autres joueuses. (Règlements 11.3.a, 14.7.a et 20.1)
- Cas 5 : A1 prend un tir vers le but de l'équipe B. A2 prend une pénalité avant que l'anneau ne traverse la ligne de but.
- Décision 5 : Le jeu est arrêté lorsque l'anneau traverse la ligne de but. Le but est annulé et A2 écope de la pénalité. (Règlement 11.4.d)
- Cas 6 : B1 prend un tir et marque un but. Pendant l'arrêt du jeu suivant le but, un officiel sur la glace s'aperçoit que le bâton de B1 est brisé.
- L'officiel sur la glace peut déterminer que le bâton était brisé avant que l'anneau ait traversé la ligne de but.
 - L'officiel sur la glace ne peut pas déterminer que le bâton était brisé avant que l'anneau ait traversé la ligne de but.
- Décision 6 : a. Le but est annulé et une pénalité est décernée à B1. (Règlements 11.4.d et 14.5.j)
b. Le but est accordé et aucune pénalité n'est décernée parce que l'officiel ne peut pas déterminer si B1 a joué avec un bâton brisé. Le bâton est mis de côté. (Règlements 11.4.d et 14.5.j)
- Cas 7 : La gardienne de but A1 lance l'anneau à l'extérieur de sa zone défensive :
- directement dans le but adverse;
 - et il dévie sur la gardienne de but B1 puis pénètre dans le filet adverse;
 - et il dévie sur un officiel puis pénètre dans le but adverse.

– Règlements régissant les buts comptés

- Décision 7 Le but est annulé et, dans tous les cas, une mise au jeu est attribuée à l'équipe B, conformément au règlement 10.4.d (2) (b). (Règlement 11.4.e)
- Cas 8 : La GBI A1 envoie l'anneau de quelque façon que ce soit à l'extérieur de sa zone défensive :
- a. directement dans le but adverse;
 - b. et il dévie sur la gardienne de but B1 puis pénètre dans le but adverse;
 - c. et il dévie sur un officiel puis pénètre dans le but adverse.
- Décision 8 : Le but est annulé et, dans tous les cas, une mise au jeu est attribuée à l'équipe B conformément au règlement 10.4.d (2) (b). (Règlement 11.4.g)

11.5 Un but est accordé pendant une substitution de la gardienne de but :

- 11.5.a si une joueuse à l'offensive est en échappée dans la zone offensive, son bâton dans l'anneau et n'a plus aucune joueuse adverse à déjouer, et qu'une joueuse de l'équipe en défensive prend une pénalité qui empêche un but ou qui empêche la joueuse à l'offensive d'effectuer un bon tir au but;**
- 11.5.b si une joueuse de l'équipe en défensive empêche un but en empilant de la neige ou en faisant un obstacle autour ou à l'intérieur de l'enceinte de but ou sur son périmètre;**
- 11.5.c si une patineuse excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint de la zone défensive, pénètre délibérément dans cette zone et empêche un but en jouant au poste de GBI.**

NOTE : Un but accordé est considéré comme étant un but qui est valide. Après un but accordé, les annulations de pénalités se font conformément au règlement 21.4.

- Cas 1 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. B1 a son bâton dans l'anneau et est en échappée dans la zone offensive de son équipe, sans aucune joueuse adverse à déjouer.
- a. A1 prend une pénalité contre B1, l'empêchant d'effectuer un tir franc dans le but vide.
 - b. A1 lance son bâton vers l'anneau, l'empêchant ainsi de franchir la ligne de but.

– Règlements régissant les buts comptés

- Décision 1 : Le but est accordé à l'équipe B. Le jeu est immédiatement arrêté quand A1 commet sa pénalité et l'officiel signale le but. Le but est attribué à B1, sans aide. (Règlements 11.5.a et 11.5.b)
- Cas 2 : L'équipe B a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. Une joueuse de l'équipe B empile de la neige à l'intérieur de l'enceinte de but ou à proximité, voulant ainsi contribuer à empêcher l'anneau de pénétrer dans le but. A1 qui est en échappée dans sa zone offensive et sans aucune joueuse adverse à déjouer, tire directement au but avec une force et une exactitude suffisantes pour marquer, mais la neige empêche l'anneau de pénétrer dans le but.
- Décision 2 : Le but est accordé à l'équipe A. Le jeu est immédiatement arrêté et le but est attribué à A1, sans aide. (Règlement 11.5.b)
- Cas 3 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse, de manière réglementaire. Les patineuses A1, A2, A3 et A4 sont dans la zone à accès restreint de leur zone défensive. La patineuse A5, qui n'est pas admissible (car excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint défensive), entre délibérément dans la zone à accès restreint et y joue en tant que GBI. B1 tire au but et A5 effectue l'arrêt.
- Décision 3 : Le but est accordé à l'équipe B. Le jeu est immédiatement arrêté et le but est attribué à B1, sans aide. (Règlement 11.5.c)
- Cas 4 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse, de manière réglementaire. Les patineuses A1, A2, A3 et A4 sont dans la zone à accès restreint de leur zone défensive. La patineuse A5, qui n'est pas admissible (car excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint défensive), entre délibérément dans la zone à accès restreint et y joue en tant que GBI. A1 sort de la zone à accès restreint, puis B1 tire au but et A5 effectue l'arrêt.
- Décision 4 : Il n'y avait pas de patineuse excédentaire de l'équipe A par rapport au nombre maximal autorisé dans la zone à accès restreint au moment où A5 a empêché qu'un but soit marqué. (Règlements 8.6.g et 11.5.c)

- Infractions

Section 12 - Infractions

12.1 Une infraction est commise lorsqu'une joueuse enfreint les règlements des sections 8 à 11.

NOTE : Un bâton qui passe accidentellement au-dessus de l'enceinte de but, de la ligne de jeu libre ou du cercle de mise au jeu (de manière secondaire, mineure ou temporaire) et qui ne donne aucun avantage, n'est pas considéré comme une infraction.

Cas 1 : L'anneau est à l'intérieur de l'enceinte de but, dans la zone défensive de l'équipe A. La patineuse A2 met son bâton dans l'enceinte de but. Avant de toucher l'anneau, A2 retire son bâton de cette zone.

Décision 1 : A2 a commis une infraction de l'enceinte de but. Si l'infraction est mineure (pas flagrante), les officiels peuvent omettre de la signaler. (Règlement 8.7.a et note de 12.1)

12.2 Une infraction est commise :

12.2.a lorsqu'une joueuse lance ou maintient l'anneau accidentellement injouable, qu'elle est la dernière à avoir touché l'anneau avant que celui-ci s'immobilise à l'arrière, sur le côté ou sur le dessus du filet, ou qu'elle est la dernière à avoir touché l'anneau avant que celui-ci ne quitte la surface de jeu;

12.2.b lorsqu'une joueuse déplace le filet de façon à ce que son emplacement ait une incidence sur le jeu;

12.2.c lorsque la porteuse de l'anneau glisse une main sur la partie du bâton qui sert à manier l'anneau (tiers du bâton), ou retient l'anneau contre la bande dans le but d'éviter une joueuse adverse **alors que celle-ci tente de soulever son bâton;**

12.2.d lorsqu'une joueuse soulève le bâton d'une joueuse adverse alors qu'elle n'a pas le droit de jouer un anneau libre. Aucune joueuse de son équipe ne peut toucher ou contrôler l'anneau durant les cinq (5) prochaines secondes ou jusqu'à ce que l'anneau quitte la zone;

12.2.e lorsqu'une joueuse botte l'anneau avec la pointe avant ou arrière de sa lame de patin;

12.2.f lorsqu'une joueuse porte des bijoux ou tout autre objet qu'un officiel sur la glace juge dangereux;

– Infractions

12.2.g lorsqu'une joueuse porte de l'équipement non réglementaire, porte l'équipement obligatoire de façon inappropriée ou ne porte pas l'équipement obligatoire;

12.2.h lorsqu'une joueuse, pendant le jeu, soulève délibérément, une partie de son bâton au-dessus de la hauteur des épaules dans le but de toucher l'anneau, qu'elle réussisse ou non, alors qu'elle se trouve à plus d'une longueur de bâton d'un autre participant sur la glace.

- Cas 1 :
- A1 lance l'anneau, qui quitte la surface de jeu ou devient impossible à jouer.
- L'anneau sort de la surface de jeu sans avoir été dévié ou après avoir ricoché sur une joueuse de l'équipe A.
 - L'anneau ricoche sur une joueuse de l'équipe B et sort de la surface de jeu.
 - L'anneau ricoche sur un officiel sur la glace et sort de la surface de jeu.
 - L'anneau ricoche sur un officiel sur la glace et va se loger sous la bande ou sous le filet.
 - L'anneau touche accidentellement une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe, qui se trouvent au banc des joueuses, penchés au-dessus de la bande.
 - Une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe touchent délibérément à l'anneau alors que celui-ci est en jeu.

- Décision 1 :
- Le jeu est arrêté dès que l'anneau sort de la surface de jeu ou devient impossible à jouer.
- Il y a infraction. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone où l'équipe A a contrôlé l'anneau en dernier, à moins que l'emplacement de la mise au jeu soit avantageux pour l'équipe A, auquel cas l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone d'où l'anneau est sorti de la surface de jeu. (Règlements 10.4.d [1] et 12.2.a)
 - Il y a infraction. Une mise au jeu est attribuée à l'équipe A dans la zone où elle a contrôlé l'anneau en dernier, à moins que l'emplacement de la mise au jeu soit avantageux pour l'équipe B, auquel cas une mise au jeu est attribuée à l'équipe A dans la zone d'où l'anneau est sorti de la surface de jeu. (Règlements 10.4.d [1] et 12.2.a)
 - Il y a infraction. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone où l'équipe A a contrôlé l'anneau en dernier, à moins que l'emplacement de la mise au jeu soit avantageux pour l'équipe A, auquel cas l'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans la zone d'où l'anneau est sorti de la surface de jeu. (Règlements 10.4.d [1] et 12.2.a)

– Infractions

- d. Il n'y a pas d'infraction. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans la zone où elle a contrôlé l'anneau en dernier. (Règlement 10.4.e)
- e. Il y a infraction. L'équipe qui n'a pas touché l'anneau bénéficie de la mise au jeu dans cette zone. Si cette zone avantage l'équipe qui a touché l'anneau, l'équipe adverse bénéficie de la mise au jeu dans la zone où l'équipe A a contrôlé l'anneau en dernier. (Règlement 10.4.e)
- f. La joueuse ou le membre du personnel de l'équipe qui a touché délibérément l'anneau écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. L'équipe qui n'a pas touché l'anneau bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlements 10.4.b et 14.5.t)

- Cas 2 :
- A1 lance l'anneau, qui sort de la surface de jeu en passant par la porte ouverte d'un banc des joueuses.
- a. A1 lance l'anneau depuis sa zone défensive et celui-ci sort par la porte du banc de l'équipe A situé dans la zone centrale.
 - b. A1 lance l'anneau depuis la zone centrale et celui-ci sort par la porte du banc de l'équipe A situé dans la zone centrale.
 - c. A1 lance l'anneau depuis sa zone défensive et celui-ci sort par la porte du banc de l'équipe B situé dans la zone centrale.
 - d. A1 lance l'anneau depuis la zone centrale et celui-ci sort la porte du banc de l'équipe B situé dans la zone centrale.

- Décision 2 :
- a. A1 a commis une infraction. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlements 10.4.d [1] et 12.2.a)
 - b. A1 a commis une infraction. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone centrale. (Règlements 10.4.d [1] et 12.2.a)
 - c. A1 a commis une infraction. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlements 10.4.d [1] et 12.2.a)
 - d. A1 a commis une infraction. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone centrale. (Règlements 10.4.d [1] et 12.2.a)

- Cas 3 :
- B1 contrôle l'anneau dans sa zone défensive. B1 tombe sur l'anneau et ne le maintient pas en jeu accidentellement.

- Décision 3 :
- B1 a commis une infraction. (Règlement 12.2.a)

– Infractions

- Cas 4 : A1 tire au but de l'équipe B et l'anneau :
- s'immobilise sur l'arrière, le dessus ou le côté du filet;
 - dévie sur la gardienne de but de l'équipe B puis s'immobilise sur l'arrière, le dessus ou le côté du filet;
 - dévie sur B1 puis s'immobilise sur l'arrière, le dessus ou le côté du filet.
- Décision 4 :
- A1 a commis une infraction. L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. (Règlement 12.2.a)
 - La gardienne de but de l'équipe B a commis une infraction. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans cette zone. (Règlement 12.2.a)
 - B1 a commis une infraction. La mise au jeu est attribuée à l'équipe A dans cette zone. (Règlement 12.2.a)
- Cas 5 : A1, la gardienne de but, qui contrôle l'anneau dans son enceinte, place l'anneau sur le dessus du filet.
- Décision 5 : A1 a commis une infraction. La mise au jeu est attribuée à l'équipe B dans cette zone. (Règlement 12.2.a)
- Cas 6 : Le filet est déplacé accidentellement de sa position.
- Décision 6 : L'officiel arrête le jeu s'il juge que le filet a été déplacé suffisamment loin de sa position normale pour que cela influe sur la possibilité de marquer un but. L'équipe qui n'a pas déplacé le filet bénéficie de la mise au jeu dans la zone où le jeu s'est arrêté. (Règlement 12.2.b)
- Cas 7 : B1 contrôle l'anneau et tente de patiner le long de la bande.
- A1 parvient à maintenir B1 près de la bande sans la mettre en échec.
 - B1 glisse sa main sur la partie du bâton qui sert à manier l'anneau (tiers inférieur du bâton) pour protéger l'anneau pendant que A1 essaie de le lui enlever.
 - A1 met son bâton dans l'anneau, et glisse sa main sur la partie du bâton qui sert à manier l'anneau (tiers inférieur du bâton).
- Décision 7 :
- Il n'y a pas d'infraction, le jeu se poursuit. (Règlement 14.2)
 - B1 a commis une infraction. Le jeu est arrêté et l'équipe A bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 12.2.c)
 - A1 a commis une infraction. Le jeu est arrêté et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 12.2.c)

– Infractions

- Cas 8 : A1, qui tente d'enlever l'anneau à B1, se place dans une position immobile réglementaire près de la bande pour couper la trajectoire de B1. B1 entre en collision avec A1, mais sans que la mise en échec soit suffisante pour provoquer une pénalité pour assaut. A1 et B1 demeurent près de la bande.
- Décision 8 : B1 doit tenter de passer l'anneau ou de le mettre en jeu sinon le jeu est arrêté et l'équipe A bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 8.8.b)
- Cas 9 : A1, qui marque activement la porteuse de l'anneau B1, se place dans une position immobile réglementaire près de la bande pour couper la trajectoire de B1. B1 entre en collision avec A1, mais sans que la mise en échec soit suffisante pour provoquer une pénalité pour assaut. A1 et B1 demeurent près de la bande.
- A2 se place dans une position réglementaire de l'autre côté de B1, ne lui laissant qu'une trajectoire pour s'éloigner de la bande.
 - A2 et A3 se placent dans des positions immobiles réglementaires autour de B1, en lui laissant suffisamment d'espace pour s'éloigner de la bande.
 - A2 et A3 se placent dans des positions immobiles réglementaires autour de B1, en ne lui laissant pas d'espace pour s'éloigner de la bande
- Décision 9 : L'équipe qui marque l'adversaire a le droit de placer des joueuses en position immobile réglementaire très près de la porteuse de l'anneau, à condition que les joueuses laissent suffisamment de temps et d'espace à la porteuse de l'anneau pour éviter une mise en échec. (Voir le livret sur la mise en échec) (Règlements 8.8.b et 14.2)
- Dans les situations a et b, B1 doit passer l'anneau ou le mettre en jeu. Dans le cas c, B1 doit remettre l'anneau en jeu en le passant. B1 commet une infraction si elle ne maintient pas l'anneau en jeu en l'éloignant de la bande. Le jeu est arrêté et l'équipe A bénéficie de la mise au jeu.
- Cas 10 : A1 contrôle l'anneau et patine parallèlement à la bande, à un bâton de distance de celle-ci. Alors que B1 s'approche, A1 amène l'anneau et le maintient contre la bande. B1 tente plusieurs fois de soulever le bâton de A1, mais ne prend pas le contrôle de l'anneau.
- Décision 10 : A1 a commis une infraction. Le jeu est arrêté et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 8.8.b)

– Infractions

- Cas 11 : A1 fait dévier l'anneau de l'autre côté de la ligne bleue, puis se place debout au-dessus de l'anneau en attendant qu'une autre joueuse admissible joue l'anneau. B1 s'approche et essaie de mettre son bâton dans l'anneau.
- A1 soulève le bâton de B1 avant que B1 n'atteigne l'anneau, ce qui empêche cette dernière d'avoir une occasion raisonnable de le jouer.
 - A1 soulève le bâton de B1 au moment où B1 met son bâton dans l'anneau, puis A1 prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 11 : a. A1 a commis une infraction à retardement. Le décompte de cinq (5) secondes commence au moment où A1 soulève le bâton. (Règlement 12.2.d)
b. La situation est réglementaire. (Règlements 8.4 et 12.2.d)
- Cas 12 : La gardienne de but A1 a l'anneau dans son enceinte de but. Elle lance l'anneau dans les airs à l'extérieur de son enceinte et B1 lève son bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules pour jouer l'anneau alors qu'aucun participant sur la glace n'est à moins d'une longueur de bâton de B1 et :
- touche l'anneau avec son bâton;
 - ne touche pas l'anneau avec son bâton.
- Décision 12 : B1 a commis une infraction à retardement dans les deux cas. (Règlements 12.2.h et 13.1.b)
- Cas 13 : L'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. Après le coup de sifflet pour la reprise du jeu, la gardienne de but B1 lance l'anneau dans le coin de la patinoire. Voyant qu'aucune coéquipière n'est en position de prendre le contrôle de l'anneau, B1 se dirige dans le coin et protège l'anneau. Au moment où A1 s'approche, B1 soulève le bâton de A1, empêchant cette dernière de jouer l'anneau.
- Décision 13 : B1 a commis une infraction à retardement. Le décompte de cinq (5) secondes commence au moment où B1 soulève le bâton. (Règlement 12.2.d)

- Infractions

Cas 14 : A1 lance l'anneau de sa zone défensive à sa zone offensive. L'anneau traverse les deux lignes bleues sans toucher aucune joueuse. A2, qui attend dans la zone offensive, est debout avec son bâton juste au-dessus de l'anneau, sans le toucher. Juste avant que B1 ne mette son bâton dans l'anneau, A2 soulève le bâton de B1, empêchant cette dernière de prendre le contrôle de l'anneau, puis :

- A2 prend immédiatement le contrôle de l'anneau;
- A2 ne prend pas immédiatement le contrôle de l'anneau.

Décision 14 : a. Le jeu est arrêté immédiatement. Les officiels signalent une infraction des deux lignes bleues et attribuent une mise au jeu à l'équipe B dans sa zone offensive. (Règlements 12.2.d et P16)

b. Le signal de l'infraction des deux lignes bleues se poursuit. Au moment où l'équipe B touche ou contrôle l'anneau, le signal de l'infraction des deux lignes bleues cesse, une infraction à retardement est signalée pour la joueuse qui a soulevé le bâton, et le décompte de cinq (5) secondes commence. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant le décompte de cinq (5) secondes, le jeu est arrêté, les officiels signalent une infraction des deux lignes bleues et ils attribuent une mise au jeu à l'équipe B dans sa zone offensive. (Règlements 12.2.d et P16)

Cas 15 : B1 passe l'anneau à B2. B2 manque la passe avec son bâton.

- B2 arrête l'anneau avec son patin et botte l'anneau avec le côté de la lame de son patin pour faire une passe à B3 qui se trouve dans la même zone.
- B2 arrête l'anneau avec son patin et frappe l'anneau avec le côté de la lame de son patin pour faire une passe à B3 qui se trouve de l'autre côté de la ligne bleue, dans l'autre zone.
- B2 utilise la pointe avant ou arrière de la lame de son patin pour faire une passe.

Décision 15 : a. La situation est réglementaire. (Règlement 1.4.a)

b. La situation est réglementaire. (Règlement 8.4)

c. Infraction de la part de B2. Le jeu est immédiatement arrêté et l'anneau est attribué à l'équipe A. (Règlement 12.2.e)

– Infractions

Commentaire : Les joueuses ont le droit de botter l'anneau avec le côté de la lame de leur patin. Si elles bottent l'anneau avec la pointe avant ou arrière de la lame du patin, elles commettent une infraction. Le jeu est alors arrêté immédiatement et l'équipe non fautive bénéficie de la mise au jeu.

Cas 16 : A1 tente de recevoir une passe, mais tombe sur la patinoire. Alors que A1 est sur la patinoire, elle frappe l'anneau avec sa main :

- à A2 qui se trouve dans la même zone;
- de l'autre côté de la ligne bleue à A3;
- de l'autre côté de la ligne bleue à B1, qui l'intercepte.

Décision 16 : La situation est réglementaire dans tous les cas. (Règlement 1.3)

Cas 17 : Pendant le jeu, l'équipe B contrôle l'anneau et B1 perd son protège-cou ou toute autre pièce d'équipement obligatoire, sur la glace.

Décision 17 : Infraction de B1. Le jeu est arrêté immédiatement et l'anneau est attribué à l'équipe A. (Règlement 12.2.g)

Cas 18 : Pendant le jeu, alors que l'équipe B est en possession de l'anneau, l'officiel remarque que la mentonnière de A1 est détachée.

Décision 18 : A1 a commis une infraction. L'officiel signale une infraction à retardement.

- Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant que l'infraction à retardement est en vigueur, le jeu est arrêté et l'équipe B bénéficie de la mise au jeu. (Règlements 5.5.a et 12.2.g)
- Si A1 quitte la patinoire ou ajuste sa mentonnière avant que l'équipe A prenne le contrôle de l'anneau, l'infraction à retardement est annulée et le jeu se poursuit. (Règlements 5.5.a et 12.2.g)

Cas 19 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe B. Alors qu'elle tente d'arrêter un tir au but, la gardienne de but B1 échappe son bâton, qui glisse dans le coin de la patinoire. B2 récupère le bâton de sa gardienne et :

- l'apporte vers le filet (elle transporte donc deux bâtons pendant le jeu), puis le remet à B1 à l'extérieur de l'enceinte de but;
- l'apporte vers le filet (elle transporte donc deux bâtons pendant le jeu). Une de ses coéquipières prend le contrôle de l'anneau avant ou après que le bâton est remis à la gardienne de but;

- Infractions

- c. l'apporte vers le filet (elle transporte donc deux bâtons pendant le jeu), puis le remet à B1 dans l'enceinte de but.

- Décision 19 :
- a. Pas d'infraction, le jeu se poursuit. (Règlement 5.2.a)
 - b. Pas d'infraction, le jeu se poursuit. (Règlement 5.2.a)
 - c. Si B2 pénètre dans l'enceinte de but alors qu'elle remet le bâton à sa gardienne B1, elle commet une infraction dans l'enceinte de but. Si l'équipe B prend le contrôle de l'anneau dans cette zone, sans que l'anneau n'en soit sorti, dans les cinq (5) secondes avant que B2 soit sortie de l'enceinte de but, le jeu est arrêté et l'équipe A bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 8.7.b)

– Conséquences des infractions

Section 13 - Conséquences des infractions

13.1 Arrêt du jeu

13.1.a Le jeu est immédiatement arrêté lorsqu'une infraction est commise par l'équipe en contrôle de l'anneau.

13.1.b Si une infraction est commise par l'équipe qui n'est pas en contrôle de l'anneau, le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'équipe fautive prenne le contrôle. Le jeu est arrêté quand cette équipe prend le contrôle de l'anneau, à moins que l'infraction n'ait été annulée.

13.1.c Le jeu est immédiatement arrêté quand :

- (1) l'anneau sort de la surface de jeu;
- (2) l'anneau s'immobilise sur l'arrière, le côté ou le dessus du filet;
- (3) le filet est déplacé de sa position normale **de façon à ce que son emplacement ait une incidence sur le jeu;**
- (4) une gardienne de but qui participe au jeu ne porte pas l'équipement protecteur obligatoire;
- (5) une patineuse qui participe au jeu ne porte pas de casque ou de protecteur facial.

Cas 1 : A1 a commis une infraction et l'équipe A :
a. contrôle l'anneau;
b. ne contrôle pas l'anneau.

Décision 1 : a. Le jeu est arrêté immédiatement, car l'équipe A contrôle l'anneau. (Règlement 13.1.a)
b. Les officiels signalent une infraction à retardement et le jeu se poursuit, car l'équipe A ne contrôle pas l'anneau. (Règlement 13.1.b)

Cas 2 : A1 fait une passe vers A2. Avant que l'anneau soit touché ou contrôlé par une joueuse, A3 commet une infraction.

Décision 2 : Les officiels signalent une infraction à retardement et le jeu se poursuit, car l'équipe A ne contrôle pas l'anneau. (Règlement 13.1.b)

Cas 3 : B1 contrôle l'anneau pour une mise au jeu dans la zone centrale. Le jeu commence et :
a. B2 commet une infraction au cercle de mise au jeu;
b. un officiel s'aperçoit que A1 ne porte pas de protège-cou approuvé par le BNQ.

– Conséquences des infractions

- Décision 3 :
- a. Le jeu est immédiatement arrêté quand B2 commet l'infraction au cercle de mise au jeu. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale. (Règlement 13.1.a)
 - b. A1 a commis une infraction à retardement. Le jeu est arrêté au moment où l'équipe A prend le contrôle de l'anneau. Si A1 sort de la patinoire ou met un protège-cou approuvé le BNQ avant que l'équipe A prenne le contrôle de l'anneau, l'infraction à retardement est annulée et le jeu se poursuit. (Règlement 13.1.b)
- Cas 4 :
- A1 passe l'anneau vers A2. A2 et B2 se dirigent toutes les deux vers celui-ci. En se dirigeant vers l'anneau, B2 commet une infraction, puis A2 donne un coup de bâton à B2.
- Décision 4 :
- Les officiels signalent une infraction à retardement contre l'équipe B, puis une pénalité à retardement contre l'équipe A. Le jeu se poursuit, car aucune des deux équipes n'a le contrôle de l'anneau. (Règlements 13.1.b et 20.2.b)
- Cas 5 :
- L'anneau se trouve dans la zone défensive de l'équipe B et la gardienne de but B1 a perdu un gant alors qu'elle participe au jeu.
- Décision 5 :
- Le jeu est arrêté immédiatement, quelle que soit l'équipe qui a possession ou le contrôle de l'anneau. (Règlement 13.1.c [4])

13.2 Les infractions à retardement, autres que celles pour le port de bijoux ou d'équipement inadéquat, sont annulées lorsque l'anneau sort entièrement de la zone où l'infraction a été commise.

13.2.a Les infractions pour le port de bijoux ou d'équipement inadéquat sont annulées lorsque la joueuse fautive a rectifié la situation ou a quitté la patinoire.

– Pénalités mineures

Section 14 - Pénalités mineures

14.1 Placage contre la bande - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse utilise son corps pour forcer une joueuse adverse à entrer en contact avec la bande. Si le contact initial est porté à la tête ou provient de derrière, une pénalité majeure doit être décernée (Règlement 17.1.c).

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau près de la bande. B1 patine à côté d'elle et pousse A1 de telle manière qu'elle percute la bande.

Décision 1 : B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour placage contre la bande. (Règlements 14.1 et 20.2.b)

14.2 Mise en échec - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse utilise une partie de son corps pour mettre en échec une joueuse de manière vigoureuse. Si le contact initial est porté à la tête ou provient de derrière, une pénalité majeure doit être décernée (Règlement 17.1.c).

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau. B1 patine vers A1, la frappe solidement avec l'épaule et :

- lui prend l'anneau;
- ne prend pas le contrôle de l'anneau.

Décision 1 : a. B1 écope d'une pénalité mineure pour mise en échec. (Règlements 14.2 et 20.2.a)
b. B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour mise en échec. (Règlements 14.2 et 20.2.b)

Cas 2 : A1 tente d'obtenir le contrôle d'un anneau libre. B1 éloigne l'anneau en le poussant avec son bâton. B2 pousse A1, ce qui la fait trébucher et tomber.

Décision 2 : B2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour mise en échec. (Règlements 14.2 et 20.2.b)

Cas 3 : A1 et B1 patinent dans des directions opposées vers l'anneau. Quand elles parviennent à l'anneau, elles entrent fortement en collision. Aucune des deux joueuses n'est fautive, car elles n'ont pas vu leur adversaire à temps pour l'éviter. Les deux joueuses tentaient de jouer l'anneau.

Décision 3 : Il n'y a pas d'infraction. (Règlement 14.2)

– Pénalités mineures

- Cas 4 : A1 et B1 se déplacent toutes les deux dans la même direction et suivent la même trajectoire. A1 est devant B1.
- A1 a l'anneau.
 - A1 n'a pas l'anneau. A1 ralentit ou s'arrête, en donnant suffisamment de temps et d'espace à B1 pour s'arrêter ou changer de direction. B1 entre fortement en collision avec A1.
- Décision 4 : B1 écope d'une pénalité mineure pour mise en échec dans les cas a et b. A1 a donné suffisamment de temps et d'espace à B1 pour éviter le contact. Si le contact provient de derrière, une pénalité majeure doit être décernée. (Règlements 14.2, 17.1.c et 20.2.b)
- Cas 5 : A1 contrôle l'anneau. B1 patine vers A1, mais s'arrête avant d'entrer en contact avec elle, et à temps pour que A1 évite la collision. Puis, B1 s'approche le plus possible de A1 sans la toucher. Alors, B1 :
- pousse délibérément A1;
 - maintient sa position pour empêcher A1 de passer;
 - entre en contact avec A1, et alors que A1 la pousse pour passer, B1 la repousse avec autant de force pour l'empêcher de passer.
- Décision 5 :
- B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour mise en échec. Si B1 pousse A1 avec n'importe quelle partie de son corps, cela est considéré comme une mise en échec. (Règlements 14.2 et 20.2.b)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 14.2)
 - La situation est réglementaire. Si B1 maintient une position établie, la situation est réglementaire. B1 n'a pas à laisser le champ libre à A1 juste parce qu'elle contrôle l'anneau. Si A1 emploie inutilement la force pour contourner B1, A1 doit écoper d'une pénalité mineure pour assaut. (Règlements 14.2 et 14.3)
- Cas 6 : A1 contrôle l'anneau et patine parallèlement à la ligne de jeu libre, juste à l'intérieur de la zone à accès restreint dans la zone défensive de l'équipe B. B1 patine à ses côtés, entre A1 et le filet. B1 pousse A1 de l'autre côté de la ligne de jeu libre, où B4 l'attend pour lui enlever l'anneau.
- Décision 6 : B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour mise en échec. (Règlements 14.2 et 20.2.b)

– Pénalités mineures

Cas 7 : A1 et B1 se disputent une place devant le filet, tandis que B2 contrôle l'anneau dans sa zone offensive. Alors, A1 :

- pousse B1 pendant qu'elle essaie de se placer, si bien que B1 commet une infraction dans l'enceinte de but;
- ajuste sa position en poussant légèrement B1, si bien que B1 commet une infraction dans l'enceinte de but;
- pousse violemment B1 si bien que celle-ci tombe dans l'enceinte de but.

Décision 7 : a. Le jeu est immédiatement arrêté à cause de l'infraction dans l'enceinte de but par B1. (Règlement 8.7.a)

b. A1 écope d'une pénalité mineure pour obstruction. Le jeu est immédiatement arrêté à cause de l'infraction dans l'enceinte de but, mais l'anneau est rendu à l'équipe B, car c'est la pénalité qui a provoqué l'infraction. (Règlements 10.4.b [2], 14.11.g et 20.2.b [2])

c. A1 écope d'une pénalité mineure pour mise en échec. Le jeu est immédiatement arrêté à cause de l'infraction dans l'enceinte de but. L'équipe B bénéficie de la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlements 10.4.b [2], 14.2 et 20.2.b [2])

Commentaire : Dans une situation où une joueuse en pousse une autre dans une zone interdite et provoque une infraction (p. ex., enceinte de but, cercle de mise au jeu, ligne de jeu libre), une pénalité doit être décernée pour obstruction ou pour mise en échec, selon la force du contact. (voir règlement 14.11.g)

14.3 Assaut - Une pénalité mineure est commise lorsque la porteuse de l'anneau fonce directement sur une joueuse adverse qui a pris une position défensive réglementaire. Si le contact initial est porté à la tête ou provient de derrière, une pénalité majeure doit être décernée (Règlement 17.1.c).

NOTE : Il incombe à la porteuse de l'anneau qui se fraye un chemin vers le but (en patinant vers l'avant ou à reculons), surtout près du but, d'assumer la responsabilité du contact, à condition que la joueuse en défensive ait adopté une position défensive réglementaire.

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone offensive. B1 est entre A1 et le filet de son équipe. A1 patine directement dans B1, la poussant sur le côté.

Décision 1 : A1 écope d'une pénalité mineure pour assaut. (Règlements 14.3 et 20.2.a)

– Pénalités mineures

- Cas 2 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone offensive et tourne le dos au filet de l'équipe B. B1 et B2 sont devant le but, entre A1 et le filet. A1 patine de reculons vers les deux joueuses en défensive.
- B1 et B2 continuent de reculer vers le filet, si bien qu'il n'y a aucun contact. A1 s'approche du but, lance et compte.
 - B1 et B2 demeurent immobiles et A1 vient en contact avec elles, les forçant à se déplacer en les poussant avec les hanches et le dos.

- Décision 2 : a. La situation est réglementaire. (Règlement 14.3)
b. A1 écope d'une pénalité mineure pour assaut. (Règlements 14.3 et 20.2.a)

14.4 Double-échec - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse frappe une joueuse adverse en tenant son bâton à deux mains, devant le corps. Si le contact initial est porté à la tête ou provient de derrière, une pénalité majeure doit être décernée (Règlement 17.1.c).

- Cas 1 : A1 contrôle l'anneau.
- B1 tente d'empêcher A1 de passer. B1 lève son bâton à deux mains, le maintient devant A1 et pousse cette dernière avec son bâton.
 - B1 force A1 à aller vers la bande en appliquant son bâton sur son épaule et en la poussant vers la bande.

- Décision 1 : Dans les deux cas, A1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour double-échec. (Règlements 14.4 et 20.2.b)

- Cas 2 : A1 contrôle l'anneau et voit B1 s'approcher d'elle. A1 se protège avec son bâton en le tenant devant elle au moment où les deux joueuses s'approchent près l'une de l'autre. A1 pousse du bâton pour essayer d'atténuer le coup, et fait tomber B1 sur la patinoire.

- Décision 2 : A1 écope d'une pénalité mineure pour double-échec. (Règlements 14.4 et 20.2.a)

- Cas 3 : A1 contrôle l'anneau et patine parallèlement à la ligne de jeu libre, juste à l'intérieur de la zone à accès restreint dans la zone défensive de l'équipe B. B1 patine à ses côtés, entre A1 et le filet, et se colle contre A1 en tenant son bâton à deux mains entre les deux joueuses. Puis B1 utilise son bâton pour pousser A1 au-delà de la ligne de jeu libre.

- Décision 3 : B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour double-échec. (Règlements 14.4 et 20.2.b)

– Pénalités mineures

14.5 Retarder la partie - Une pénalité mineure est commise quand :

- 14.5.a** une joueuse commet une infraction après avoir été avertie pour la même infraction;
- 14.5.b** une joueuse lance l'anneau à l'extérieur de la surface de jeu ou ne le maintient pas en jeu de façon délibérée. Ceci comprend, sans toutefois s'y limiter : retenir l'anneau avec la main, s'asseoir sur l'anneau, couvrir l'anneau de son corps ou le retenir contre la bande ou le filet afin d'arrêter le jeu, le transporter dans son bâton alors que l'anneau et la partie du bâton qui sert à manier l'anneau ne touchent pas à la patinoire;
- 14.5.c** une joueuse participe au jeu alors qu'elle se trouve dans une zone interdite;

NOTE : Si cette infraction a lieu pendant les deux dernières minutes de temps réglementaire ou n'importe quand au cours d'une période de prolongation, un lancer de punition peut être accordé (Règlement 19.4).

- 14.5.d** l'anneau se trouve à une extrémité de la patinoire et que l'équipe qui n'en a pas le contrôle en dernier compte plus que le nombre maximal de patineuses autorisées dans cette zone à accès restreint et que l'une d'elles participe au jeu;

NOTE : Voir les cas au règlement 8.6.

NOTE : Si cette infraction a lieu pendant les deux dernières minutes de temps réglementaire ou n'importe quand au cours d'une période de prolongation, un lancer de punition peut être accordé (Règlement 19.4).

- 14.5.e** une joueuse, autre que la gardienne de but ou la GBI, pénètre ou demeure délibérément dans l'enceinte de but;

NOTE : Si une joueuse en défensive empêche un but d'être marqué en commettant une infraction dans l'enceinte de but, un lancer de punition est accordé (Règlement 19.1.d).

- 14.5.f** une joueuse lance son bâton dans les airs ou sur la patinoire, ou un bâton est lancé du banc des joueuses ou du banc des pénalités sur la surface de jeu vers une joueuse ou une gardienne de but;

NOTE : Si une joueuse en défensive empêche un but d'être marqué en lançant son bâton vers l'anneau, un lancer de punition est accordé (Règlement 19.1.c).

– Pénalités mineures

14.5.g une joueuse déplace délibérément le filet de sa position normale pendant que le jeu se déroule;

NOTE : Si une joueuse en défensive empêche un but d'être marqué en déplaçant délibérément le filet de sa position normale, un lancer de punition est accordé (Règlement 19.1.a).

14.5.h une patineuse ayant perdu son casque ou son protecteur facial pendant que le jeu se déroule ne le remet pas immédiatement ou ne se dirige pas immédiatement au banc de son équipe;

NOTE : Quand une joueuse qui participe au jeu perd son casque ou son protecteur facial, le jeu doit être immédiatement arrêté et une infraction est signalée (Règlement 13.1.c).

14.5.i une gardienne de but enlève délibérément de l'équipement obligatoire pour causer un arrêt du jeu;

NOTE : Le jeu doit être arrêté immédiatement quand la gardienne de but enlève délibérément de l'équipement protecteur obligatoire alors qu'elle participe au jeu (voir le règlement 13.1.c). Dans des circonstances exceptionnelles, un lancer de punition peut être accordé (Règlement 19.2.b).

14.5.j une joueuse joue avec un bâton endommagé ou brisé. Elle doit immédiatement laisser tomber son bâton brisé ou endommagé et aucune joueuse ne doit le ramasser pendant que le jeu se déroule;

14.5.k une patineuse participe au jeu alors qu'elle tient plus d'un bâton dans les mains;

14.5.l une patineuse participe au jeu alors qu'elle tient le bâton de la gardienne de but;

14.5.m une joueuse grimpe ou saute par-dessus la bande lors de sa sortie ou de son entrée sur la patinoire, ou par-dessus la bande séparant le banc des pénalités du banc de son équipe après la fin de sa pénalité;

14.5.n lors d'un arrêt du jeu où un temps d'arrêt a été accordé :

14.5.n (1) une joueuse pénalisée quitte le banc des pénalités pour se rendre au banc de son équipe afin d'assister aux discussions;

14.5.n (2) une joueuse qui, après avoir été décernée une pénalité à l'arrêt de jeu, se rend au banc de son équipe afin d'assister aux discussions;

14.5.o une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe utilise délibérément des tactiques pour retarder la partie comme : des changements de joueuses excessifs, des demandes excessives d'interprétation de règlements, des chutes

– Pénalités mineures

répétées sur l'anneau, des supposées blessures, des ajustements d'équipement trop fréquents ou des délais dans le transfert de l'anneau à la gardienne de but en défensive lors d'une situation de remise de l'anneau à celle-ci;

NOTE : Voir le règlement 10.2.b.

14.5.p une joueuse refuse de quitter la glace après en avoir été avisée par un officiel, ou revient sur la patinoire avant la reprise du jeu, après que le jeu a été arrêté en raison d'une présumée blessure à cette joueuse;

14.5.q une patineuse joue avec un bâton non réglementaire ou une gardienne de but utilise un bâton, des gants ou des jambières non réglementaires;

NOTE : Voir les cas au règlement 5.11.

14.5.r une équipe demande la mesure d'un équipement et que celui-ci s'avère réglementaire;

NOTE : Voir les cas au règlement 5.11.

14.5.s une équipe se retire de la patinoire ou refuse de commencer à jouer pour une première fois et reprend le jeu moins d'une minute après en avoir été avisée par un officiel sur la glace;

NOTE : Voir les règlements 7.5 et 10.4.j.

14.5.t une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe, alors au banc des joueuses ou au banc des pénalités, touche ou contrôle délibérément l'anneau pendant que le jeu se déroule.

NOTE : Une joueuse est considérée être au banc de son équipe si l'un de ses patins est physiquement à l'extérieur de la patinoire et dans la zone du banc.

14.5.u une gardienne ramène délibérément dans son enceinte de but un anneau qui est complètement à l'extérieur de son enceinte afin d'empêcher une occasion de marquer imminente;

14.5.v une joueuse cause délibérément un arrêt du jeu en s'étirant au-delà de la ligne de jeu libre pour prendre le contrôle de l'anneau dans la zone à accès restreint, ou en faisant dévier délibérément l'anneau à partir de la zone à accès restreint pour qu'il franchisse la ligne de jeu libre alors que la joueuse ne peut pénétrer dans la zone à accès restreint parce qu'il y a déjà le nombre maximal de joueuses de son équipe.

– Pénalités mineures

NOTE : Une joueuse est considérée être au banc de son équipe si l'un de ses patins est physiquement à l'extérieur de la patinoire et dans la zone du banc.

- Cas 1 : L'équipe B contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A, et :
- A1 tombe accidentellement sur la glace, et couvre l'anneau;
 - A1 tombe sur la glace, et couvre l'anneau pour la deuxième fois au cours de cette présence sur la patinoire. A1 avait été avisée précédemment de maintenir l'anneau en jeu.
- Décision 1 :
 - A1 a commis une infraction. (Règlement 12.2.a)
 - A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.a et 20.2.a)
- Cas 2 : A1 contrôle l'anneau. Alors que B1 s'approche d'elle pour essayer de le lui enlever, A1 lance délibérément l'anneau par-dessus la bande.
- Décision 2 : A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.b)
- Cas 3 : A1 lance l'anneau dans les airs.
- La patineuse B1 attrape l'anneau avec la main et le dépose sur la glace.
 - La patineuse B1 attrape l'anneau avec la main et le lâche immédiatement.
 - La patineuse B1 lève la main et frappe l'anneau ou le fait dévier.
- Décision 3 :
 - B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.b et 20.2.a)
 - B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.b et 20.2.a)
 - Il n'y a pas d'infraction puisque B1 n'a pas refermé la main sur l'anneau. (Règlement 1.3)
- Cas 4 : A1 tire au but de l'équipe B. L'anneau rebondit à l'extérieur de l'enceinte de but, sur le côté du filet. A2 tente de prendre le retour et frappe l'anneau vers l'avant du but, toujours à l'extérieur de l'enceinte de but.
- La patineuse B1 tombe dessus l'anneau et s'agenouille dessus.
 - La gardienne de but B2 plonge sur l'anneau et le couvre.
- Décision 4 : Dans les deux cas, la joueuse fautive écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.b et 20.2.a)

– Pénalités mineures

- Cas 5 : A1 contrôle l'anneau près de la bande. Alors que B1 s'approche d'elle pour lui enlever l'anneau, A1 maintient l'anneau contre la bande. B1 recule, et laisse A1 maintenir l'anneau contre la bande.
- Décision 5 : A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.b et 20.2.a)
- Cas 6 : A1 effectue une mise au jeu. À la suite du coup de sifflet de reprise du jeu, B1 pénètre dans le cercle de mise au jeu et soulève le bâton de A1.
- Décision 6 : B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.c et 20.2.b)
- Cas 7 : A1 effectue une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe B. À la suite du coup de sifflet de reprise du jeu, B1 pénètre dans le cercle de mise au jeu et se place délibérément entre l'anneau et le filet, ou entre l'anneau et une coéquipière de A1, empêchant ainsi A1 de tirer au but ou de faire une passe à une coéquipière.
- Décision 7 : B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.c et 20.2.b)
- Cas 8 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. La gardienne de but B1 effectue l'arrêt, mais, ce faisant, elle glisse à l'extérieur de son enceinte de but. A2 tire vers le filet désert. B2 pénètre dans l'enceinte de but pour tenter d'arrêter l'anneau avant qu'il ne traverse la ligne de but. B2 manque l'anneau, le tir touche le poteau, et l'anneau vient s'immobiliser dans l'enceinte de but.
- Décision 8 : B2 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.e et 20.2.a)
- Cas 9 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. La gardienne de but B1 est dans son enceinte de but, prête à effectuer un arrêt. La patineuse B2 lance délibérément son bâton vers l'anneau (qui n'a pas encore atteint l'enceinte de but), et :
- a. touche l'anneau;
 - b. manque l'anneau.
- Décision 9 : Dans les deux cas, B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)

– Pénalités mineures

- Cas 10 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. La gardienne de but B1 effectue l'arrêt en glissant. L'anneau rebondit vers A2, qui tire à l'extérieur du but. B1 lance délibérément son bâton de gardienne vers l'anneau, et :
- manque l'anneau;
 - touche l'anneau.
- Décision 10 : B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. Le jeu est arrêté dès que l'équipe B prend le contrôle de l'anneau. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)
- Cas 11 : A1 passe l'anneau à A2, et B1 lance son bâton pour ralentir A2.
- Décision 11 : B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)
- Cas 12 : La gardienne de but A1 brise son bâton pendant qu'elle effectue un arrêt, et le jeu se poursuit alors que B1 contrôle l'anneau. Un bâton de gardienne de but est glissé à A1 depuis le banc des joueuses de la part de :
- A2;
 - une personne non identifiée de l'équipe A.
- Décision 12 : a. A2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)
b. L'équipe A écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. L'entraîneur de l'équipe A choisit n'importe quelle joueuse de son équipe pour purger cette pénalité. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)
- Cas 13 : La patineuse B1 brise son bâton et le jeu se poursuit alors que A1 contrôle l'anneau. B2 lance un bâton à B1 depuis :
- le banc des joueuses;
 - le banc des pénalités.
- Décision 13 : Dans les deux cas, B2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)
- Cas 14 : La patineuse B1 brise son bâton et le jeu se poursuit alors que A1 contrôle l'anneau. Une personne non identifiée de l'équipe B lance un bâton à B1 depuis :
- le banc des joueuses;
 - le banc des pénalités.
- Décision 14 : Dans les deux cas, l'équipe B écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. L'entraîneur de l'équipe B choisit n'importe quelle joueuse de son équipe pour purger cette pénalité. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)

– Pénalités mineures

- Cas 15 : La patineuse B1 perd son bâton derrière le but, et le jeu se poursuit alors que A1 contrôle l'anneau. La patineuse B2, qui se trouve à l'extérieur de la ligne de jeu libre :
- lance son bâton dans les airs à B1;
 - fait glisser son bâton sur la glace jusqu'à B1.
- Décision 15 : Dans les deux cas, B2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.f et 20.2.b)
- Cas 16 : A1 déplace délibérément le filet de ses gonds pour provoquer un arrêt de jeu.
- Décision 16 : Le jeu est immédiatement arrêté, quelle que soit l'équipe qui contrôle l'anneau. A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 13.1.c [3] et 14.5.g)
- Cas 17 : L'équipe A a possession de l'anneau quand le casque et le protecteur facial de B1 tombent sur la patinoire. B1 ne participe pas au jeu, mais :
- se dirige directement au banc des joueuses;
 - s'arrête et remet son casque et son protecteur facial;
 - continue de jouer sans son casque et sans son protecteur facial.
- Décision 17 : L'officiel signale une infraction à retardement dès que B1 perd son casque et son protecteur facial.
- L'infraction à retardement est annulée dès que B1 sort de la patinoire. (Règlements 12.2.g et 13.2.b)
 - L'infraction à retardement est annulée dès que B1 remet son équipement correctement. (Règlements 12.2.g et 13.2.b)
 - B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.h et 20.2)
- Cas 18 : L'équipe A a possession de l'anneau dans la zone défensive de l'équipe B. La gardienne de but B1 enlève son casque ou son protecteur facial.
- Décision 18 : Le jeu est immédiatement arrêté quand une gardienne de but ne porte pas l'équipement protecteur obligatoire alors qu'elle participe au jeu. B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 13.1.c [4] et 14.5.h)
- Cas 19: A1 contrôle l'anneau. B1 tente de le lui enlever. Au moment où B1 frappe le bâton de A1, le bâton de B1 se brise.
- B1 continue à frapper le bâton de A1 avec son bâton brisé;
 - B1 apporte le bâton brisé au banc joueuses de son équipe;
 - B1 lâche immédiatement le bâton brisé et continue à marquer A1 de près.

– Pénalités mineures

- Décision 19: a. B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.j et 20.2.b)
b. B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.j et 20.2.b)
c. La situation est réglementaire. (Règlement 14.5.j)
- Cas 20 : La gardienne de but A1 a perdu son bâton et le jeu se poursuit alors que l'équipe B contrôle l'anneau. La patineuse B2 récupère le bâton de la gardienne de but et est impliquée dans le jeu alors qu'elle tient le bâton.
- Décision 20 : A2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.l et 20.2.b)
- Cas 21 : L'équipe A contrôle l'anneau. La pénalité de A1 se termine. A1 quitte le banc des pénalités, se dirige vers le banc de son équipe et saute par-dessus la bande.
- Décision 21 : Le jeu est immédiatement arrêté, car l'équipe A contrôle l'anneau, et A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.m et 20.2.a)
- Cas 22 : Alors qu'il ne reste que deux minutes à jouer en première période, l'équipe A effectue un changement de joueuses. L'équipe A mène par deux buts et l'équipe B met de la pression dans la zone défensive de l'équipe A. Quinze (15) secondes plus tard, il y a un arrêt du jeu et l'entraîneur de l'équipe A remplace deux joueuses. Alors qu'elles se mettent en position, l'entraîneur de l'équipe A remplace deux autres joueuses qui vont lentement se mettre en position.
- Décision 22 : Si un officiel sur la glace considère qu'il s'agit d'une tactique délibérée pour retarder la partie, il doit attribuer une pénalité mineure à l'équipe A pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.o)

14.6 Donner du coude - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse frappe vigoureusement l'adversaire avec son coude. Si le contact initial est porté à la tête ou par derrière, une pénalité majeure doit être décernée. (Règlement 17.1.c)

- Cas 1 : A1, qui contrôle l'anneau, essaie de s'éloigner de B1 qui la marque de près. Alors que les joueuses s'approchent de la bande, B1 essaie de forcer A1 à s'arrêter.
- a. Ce faisant, B1 lève le coude et frappe A1 au visage.
b. B1 lève le coude et frappe A1 à l'estomac.
c. A1 lève le coude et frappe B1 à la poitrine.

– Pénalités mineures

- Décision 1 :
- a. B1 écope d'une pénalité majeure à retardement pour avoir donné du coude. (Règlements 14.6, 17.1.c et 20.2.b)
 - b. B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir donné du coude. (Règlements 14.6 et 20.2.b)
 - c. A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir donné du coude. (Règlements 14.6 et 20.2.a)

14.7 Bâton élevé - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse :

14.7.a lève, délibérément ou non, la partie de son bâton qui sert à manier l'anneau au-dessus des épaules, en position debout, alors qu'elle se trouve à moins d'une longueur de bâton d'une autre joueuse ou d'un officiel sur la glace.

NOTE : La gardienne de but qui joue l'anneau dans son enceinte de but peut lever son bâton au-dessus de la hauteur normale des épaules, mais son bâton doit demeurer entièrement dans l'enceinte de but.

- Cas 1 :
- A1 lance l'anneau, mais manque le but de l'équipe B. Après le tir, alors que l'anneau est encore libre, A1 lève la partie de son bâton qui sert à manier l'anneau au-dessus de ses épaules, à moins d'une longueur de bâton :
- a. de B1;
 - b. d'un officiel sur la glace.

Décision 1 : Dans les deux cas, A1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour bâton élevé. (Règlements 14.7.a et 20.2.b)

- Cas 2 :
- B1 tombe et, ce faisant, lève accidentellement la partie de son bâton qui sert à manier l'anneau au-dessus de la hauteur normale des épaules :
- a. alors qu'elle est seule dans le coin;
 - b. alors qu'elle marque de près A1, la porteuse de l'anneau.

Décision 2 :

- a. Aucune pénalité n'est décernée. (Règlement 14.7.a)
- b. B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour bâton élevé. (Règlements 14.7.a et 20.2.b)

– Pénalités mineures

- Cas 3 : La gardienne de but A1 lance l'anneau vers la ligne bleue. A2 lève la partie de son bâton qui sert à manier l'anneau au-dessus de la hauteur des épaules en tentant d'empêcher l'anneau de franchir la ligne bleue. A2 manque l'anneau.
- A2 est debout seule à la ligne de jeu libre, aucune autre joueuse n'étant à moins d'une longueur de bâton d'elle;
 - A2 patine à côté de B1.

- Décision 3 :
- A2 a commis une infraction. Une infraction à retardement est signalée et un décompte de cinq (5) secondes commence quand le bâton de A2 est abaissé sous la hauteur normale des épaules. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau, dans cette zone, pendant le décompte de cinq (5) secondes, le jeu est arrêté immédiatement et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. (Règlement 12.2.h)
 - A2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour bâton élevé. (Règlements 14.7.b et 20.2.b)

14.8 Retenir - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse empêche le déplacement d'une joueuse adverse en :

14.8.a la retenant avec la main, le bras ou la jambe;

14.8.b plaçant son bâton sur le bâton de l'adversaire afin de l'empêcher d'effectuer une passe ou de tirer au but.

- Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau. A1 tente d'empêcher B1 d'atteindre l'anneau en tirant son chandail.

- Décision 1 : A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir retenu. (Règlements 14.8.a et 20.2.a)

14.9 Accrocher - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse gêne le déplacement d'une joueuse adverse en accrochant avec le bâton n'importe quelle partie de son corps ou de son bâton.

- Cas 1 : A1 contrôle l'anneau. B1, tentant de ralentir A1, place son bâton sous le bras de A1 et tire, ce qui modifie sa trajectoire.

- Décision 1 : B1 écope d'une pénalité mineure pour avoir accroché. (Règlements 14.9 et 20.2.b)

– Pénalités mineures

14.10 Substitution illégale - Une pénalité mineure est commise quand :

- 14.10.a** une équipe dépasse le nombre réglementaire de joueuses sur la glace pendant le jeu;
- 14.10.b** une joueuse quitte le banc des pénalités sans en avoir la permission, avant la fin de sa pénalité;
- 14.10.c** une équipe remplace une joueuse dont la pénalité a pris fin, mais qui n'est pas revenue sur la glace;
- 14.10.d** une joueuse saute sur la patinoire pendant le jeu par une porte autre que celle du banc des joueuses, ou du banc des pénalités si elle purgeait une pénalité et que celle-ci a pris fin et qu'elle est donc admissible à revenir au jeu;
- 14.10.e** une joueuse pénalisée, mais qu'on a remplacée au banc des pénalités parce que blessée, revient sur la patinoire avant la fin de sa pénalité ;
- 14.10.f** une joueuse est délibérément omise de la feuille de pointage et qu'elle participe à la partie ;

NOTE : Voir le cas 3 du règlement 7.3.b.

- 14.10.g** une joueuse remplace une coéquipière qui n'est pas à 3,05 m (10 pi) du banc des joueuses;
- 14.10.h** pendant une substitution, une joueuse qui saute sur la glace ou l'autre qui la quitte prend délibérément part au jeu alors que les deux joueuses se trouvent ensemble sur la glace; la pénalité doit être décernée à la joueuse qui prend part au jeu.

NOTE : Si, pendant une substitution, l'anneau touche accidentellement la joueuse qui saute sur la glace ou celle qui la quitte, le jeu n'est pas arrêté et aucune pénalité n'est décernée.

- Cas 1 :** L'équipe A remplace des joueuses pendant le jeu, si bien que sept patineuses se retrouvent sur la patinoire en même temps.
- Décision 1 :** L'équipe A écope d'une pénalité mineure pour substitution illégale. (Règlements 14.10.a, 20.8. et 20.9).
- Cas 2 :** L'équipe B remplace sa gardienne de but par une autre gardienne de but pendant le jeu.

– Pénalités mineures

- Décision 2 : La situation est réglementaire. La gardienne de but est assujettie aux mêmes règles de substitution que les autres joueuses, avec la condition supplémentaire que la gardienne de but ou son substitut ne doit pas participer au jeu, délibérément ou non, au-delà de la ligne bleue offensive de leur équipe. (Règlements 1.12, 9.2 et 14.10.g)
- Cas 3 : B1 contrôle l'anneau. La patineuse A1 remplace la patineuse A2. A1 quitte la patinoire, tandis que A2 y saute. A1 se trouve à moins de 3,05 m (10 pi) de la porte du banc des joueuses quand :
- A2 saute sur la patinoire;
 - A2 saute sur la patinoire et A1 prend le contrôle partagé de l'anneau;
 - A2 saute sur la patinoire et marque B1 avant que A1 ne sorte de la patinoire;
 - A2 saute sur la patinoire. B1, qui remarque que A1 et A2 sont toutes les deux sur la patinoire, lance l'anneau et frappe A1 sur l'arrière de la jambe.
- Décision 3 :
- La situation est réglementaire. (Règlement 14.10.g)
 - A1 écope d'une pénalité mineure pour substitution illégale. (Règlements 14.10.h et 20.2.a)
 - A2 écope d'une pénalité mineure à retardement pour substitution illégale. (Règlements 14.10.h et 20.2.b)
 - La situation est réglementaire. Le jeu se poursuit. (Règlement 14.10.h)
- Cas 4 : La gardienne de but A1 entre au banc de son équipe à n'importe quel moment de la partie et :
- la patineuse A2 entre dans l'enceinte de but défensif à titre de GBI; ou
 - une quatrième patineuse de l'équipe A entre dans la zone à accès restreint de leur zone défensive.
- Décision 4 : La situation est réglementaire dans les deux cas. (Règlements 8.3.b, 8.6.b et 9.6.a)
- Cas 5 : L'équipe B a trois joueuses, B1, B2 et B3, au banc des pénalités, et leurs pénalités prennent fin dans cet ordre. Les pénalités de B1 et de B2 se terminent pendant le jeu. Une seule pénalité reste à purger (celle de B3), donc une joueuse peut revenir sur la patinoire (règlement 21.3). Mais B2, plutôt que B1, revient sur la patinoire à la fin de la deuxième pénalité.
- Décision 5 : B2 écope d'une pénalité mineure pour substitution illégale. (Règlement 14.10.d)

– Pénalités mineures

Commentaire : Si cette situation survient, les officiels sur la glace doivent discuter avec les officiels mineurs afin d'en déterminer la cause. S'il est certain que les officiels mineurs ont choisi la mauvaise joueuse sur la patinoire, alors aucune pénalité ne doit être décernée.

Cas 6 : A1 purge une pénalité mineure. A1 quitte le banc des pénalités avant que sa pénalité prenne fin, si bien que trop de joueuses sont sur la patinoire pendant le jeu. Avant que les officiels sur la glace ne remarquent la situation, l'équipe A marque un but. On porte alors à l'attention des officiels sur la glace que A1 a quitté prématurément le banc des pénalités.

Décision 6 : Consultez le tableau ci-après.

La situation doit être portée à l'attention des officiels sur la glace pendant un arrêt de jeu avant l'expiration normale de la pénalité, ou au premier arrêt de jeu après que la joueuse a quitté le banc des pénalités, pour pouvoir évaluer la durée non purgée de la pénalité.

Si les officiels mineurs laissent la joueuse revenir sur la patinoire prématurément, celle-ci doit retourner au banc des pénalités, et purger le temps de pénalité qu'il lui restait au moment où elle a quitté le banc des pénalités. Si les officiels ne peuvent pas déterminer combien de temps il lui reste à purger, cette joueuse doit purger le temps qu'il reste jusqu'à l'expiration normale de la pénalité.

Si la joueuse est revenue prématurément sur la patinoire de son propre chef, elle doit revenir au banc des pénalités et purger le temps de pénalité qu'il lui restait au moment où elle a quitté le banc des pénalités. De plus, cette joueuse écoperait d'une pénalité mineure supplémentaire pour substitution illégale (ainsi que de toute autre pénalité ayant pu résulter des gestes de cette joueuse sur la patinoire).

But :

Si l'équipe de la joueuse pénalisée marque un but pendant que celle-ci aurait encore dû purger sa pénalité (soit avant l'expiration normale de la pénalité), le but est refusé. (Règlement 11.4.a)

Si la joueuse est revenue prématurément sur la patinoire de son propre chef, et que son équipe marque un but, ce but est refusé dans tous les cas. (Règlement 14.10.b)

– Pénalités mineures

Si l'équipe adverse de la joueuse pénalisée marque un but, le but est valide et la pénalité qui aurait été annulée par ce but (règlement 21.4) doit être annulée. Ceci peut inclure la pénalité de la joueuse qui est revenue prématurément sur la patinoire.

Situation	La joueuse est revenue prématurément sur la patinoire	
	Erreur du chronométrateur	De son propre chef
Aucun but n'est marqué	La joueuse revient au banc des pénalités pour purger le reste de sa pénalité.	La joueuse revient au banc des pénalités pour purger le reste de sa pénalité, et écope d'une pénalité pour substitution illégale.
L'équipe de la joueuse pénalisée marque un but avant la fin de la pénalité.	Le but est refusé. La joueuse revient au banc des pénalités pour purger le reste de sa pénalité.	Le but est refusé. La joueuse revient au banc des pénalités pour purger le reste de sa pénalité, et écope d'une pénalité pour substitution illégale.
L'équipe de la joueuse pénalisée marque un but après la fin de la pénalité.	Le but est valide. La joueuse revient au banc des pénalités pour purger le temps qu'elle n'a pas purgé.	Le but est refusé. La joueuse revient au banc des pénalités pour purger le reste de sa pénalité, et écope d'une pénalité pour substitution illégale.
L'équipe adverse de la joueuse fautive marque un but avant ou après la fin de la pénalité.	Le but est valide. Le reste de la pénalité est annulé par le but.	Le but est valide. Le reste de la pénalité est annulé par le but, et la joueuse écope d'une pénalité pour substitution illégale.
	NOTE : Pour les annulations de pénalité ci-dessus, on présume que la pénalité de la joueuse qui est revenue prématurément sur la patinoire est la pénalité mineure dont il reste le moins de temps à purger pour cette équipe (règlement 21.4).	

Tableau 1 : La joueuse est revenue prématurément sur la patinoire.

– Pénalités mineures

Cas 7 : L'équipe A affiche un alignement complet. Pendant le jeu, la joueuse A1 retourne au banc des joueuses, mais aucune joueuse ne la remplace sur la glace. Alors que le jeu se déroule toujours, A2 saute sur la glace par la porte située à l'extrémité de la patinoire et menant au vestiaire.

- a. L'équipe A contrôle l'anneau;
- b. L'équipe A ne contrôle pas l'anneau.

Décision 7 : a. Le jeu est immédiatement arrêté et A2 écope d'une pénalité mineure pour substitution illégale. (Règlements 14.10.d et 20.2.a)
b. Une pénalité mineure à retardement est décernée à A2 pour substitution illégale. (Règlements 14.10.d et 20.2.b)

14.11 Obstruction - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse empêche le déplacement d'une joueuse adverse en possession ou non de l'anneau :

14.11.a en bloquant physiquement les mouvements de l'adversaire avec le corps ou le bâton;

NOTE : Il y a obstruction quand une coéquipière de la porteuse de l'anneau fait un écran ou un bloc en adoptant une position « non naturelle » (à savoir, les bras, les jambes ou le bâton étendus) à proximité d'une joueuse en défensive, et que cette position entraîne soit un contact, soit une obstruction empêchant cette joueuse en défensive de tenter de contrer la porteuse de l'anneau ou de jouer l'anneau.

14.11.b lorsqu'en tant que porteuse de l'anneau, elle sort le bras pour repousser une joueuse adverse;

14.11.c en marquant une joueuse adverse avant que les deux joueuses ne soient en position de prendre contrôle de l'anneau;

14.11.d lorsqu'en tant que joueuse inadmissible, elle s'étire dans une zone restreinte ou interdite pour marquer une joueuse adverse;

14.11.e en se déplaçant en même temps que la gardienne de but adverse tout en tentant de lui obstruer la vue en :

14.11.e (1) vérifiant la position de la gardienne de but et en ajustant la sienne en conséquence;

14.11.e (2) adoptant une position immobile selon laquelle le haut de son corps est étendu de façon « non naturelle » devant le champ de vision de la gardienne de but;

– Pénalités mineures

NOTE : Il est réglementaire pour une joueuse d'obstruer la vision de la gardienne si elle bouge en même temps que l'anneau.

14.11.f en empêchant une joueuse adverse de récupérer un bâton échappé ou de l'équipement obligatoire;

14.11.g en poussant une joueuse adverse dans une zone interdite afin de causer une infraction.

NOTE : Une pénalité pour mise en échec peut être signalée selon l'intensité de la poussée (voir le cas 7 du règlement 14.2).

Cas 1 : A1 et A2 patinent vers le but de l'équipe B, A2 contrôlant l'anneau. B1 et B2 sont côte à côte devant le but. Pour tenter de dégager la voie pour A2, A1 patine entre B1 et B2, les poussant pour les écarter.

Décision 1 : En fonction de la force du contact, A1 écope d'une pénalité mineure pour obstruction ou pour mise en échec. (Règlements 14.2, 14.11.a et 20.2.a)

Cas 2 : A1 contrôle l'anneau. B1 force A1 à se diriger vers la bande en la marquant de près. Au moment où elles parviennent à la bande :

- B1 place son bâton horizontalement devant A1 et le maintient contre la bande;
- B1 bloque A1 avec son corps, si bien qu'il est impossible pour A1 de bouger.

Décision 2 : Dans les deux cas, B1 écope d'une pénalité mineure pour obstruction. (Règlements 14.11.a et 20.2.b)

Cas 3 : A1, la porteuse de l'anneau, et A2 sont dans leur zone offensive et patinent côte à côte vers le but de l'équipe B. B1 s'approche du côté de A2 et essaie de la contourner pour essayer d'enlever l'anneau à A1.

- A2 continue à patiner en ligne droite à côté de A1;
- A2 ralentit, en restant entre B1 et A1, et change de vitesse et de direction pour continuer à tenir B1 à l'écart de A1;
- A2 frappe le bâton de B1 pour l'empêcher d'enlever l'anneau à A1.

Décision 3 :

- La situation est réglementaire. (Règlement 14.11.a)
- A2 écope d'une pénalité mineure pour obstruction. (Règlements 14.11.a et 20.2.b)
- A2 écope d'une pénalité mineure pour obstruction. (Règlements 14.11.a et 20.2.b)

– Pénalités mineures

- Cas 4 : A1 tente de se démarquer pour recevoir une passe. B1 marque A1 de près. Alors que la passe se dirige vers A1 :
- B1 tend le bras pour empêcher A1 de s'emparer de l'anneau;
 - A1 pousse B1 au moment où l'anneau lui parvient.
- Décision 4 :
- B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour obstruction. (Règlements 14.11.a et 20.2.b)
 - A1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour obstruction. (Règlements 14.11.a et 20.2.b)
- Cas 5 : A1 et B1 patinent vers un anneau libre. A1 soulève le bâton de B1 :
- trois foulées avant que les joueuses parviennent à l'anneau;
 - au moment où B1 met son bâton dans l'anneau.
- Décision 5 :
- A1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour obstruction. (Règlements 14.11.c et 20.2.b)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 14.11.c)
- Cas 6 : A1 contrôle l'anneau dans la zone à accès restreint de la zone offensive de son équipe. La gardienne de but de l'équipe B, ainsi que les patineuses B1, B2 et B3, sont dans la zone à accès restreint. A1 transporte l'anneau vers la ligne de jeu libre où B4, à l'extérieur de la zone à accès restreint, essaie de le lui enlever :
- à l'intérieur de la ligne de jeu libre;
 - en s'étirant au-delà de la ligne de jeu libre au moment où A1 transporte l'anneau sur la ligne de jeu libre;
 - au moment où A1 transporte l'anneau sur la ligne de jeu libre, mais B4 ne franchit pas la ligne de jeu libre.
- Décision 6 :
- B4 écope d'une pénalité mineure à retardement pour obstruction. (Règlements 14.11.d et 20.2.b)
 - B4 écope d'une pénalité mineure à retardement pour obstruction. (Règlements 14.11.d et 20.2.b)
 - La situation est réglementaire. (Règlements 8.6.h et 14.11.d)
- Cas 7 : A2 contrôle l'anneau dans la zone offensive de l'équipe A. A1 voit que B1 a échappé son bâton. A1 contourne B1 et pousse son bâton dans le coin de la patinoire.
- Décision 7 : A1 écope d'une pénalité mineure pour obstruction. (Règlements 14.11.f et 20.2.a)

14.12 Cingler - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse :

– Pénalités mineures

14.12.a frappe avec force n'importe quelle partie du corps d'une joueuse adverse ou la partie de son bâton qui ne sert pas à manier l'anneau;

14.12.b balance vigoureusement son bâton en direction d'une joueuse adverse;

NOTE : Le « balayage du bâton » (par un mouvement latéral du bâton) est réglementaire à condition que le coup soit donné sur la partie du bâton qui sert à manier l'anneau de la porteuse de l'anneau et qu'il n'y ait aucun contact avec le corps de cette dernière.

14.12.c après le lancer, frappe sur son élan une joueuse adverse, y compris la gardienne de but, lorsque cette joueuse a déjà pris position;

14.12.d touche la gardienne adverse avec son bâton quand celle-ci se trouve complètement dans l'enceinte de but.

NOTE : Si une joueuse touche accidentellement avec son bâton la gardienne de but qui, en tentant de faire un arrêt, a glissé à l'extérieur de son enceinte de but et se trouve sur la trajectoire du lancer, elle ne mérite pas une pénalité pour avoir cinglé.

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau et patine directement vers B1, qui est en position défensive dans sa zone. B1 tente de soulever le bâton de A1 d'une seule main. Pour ce faire, B1 balance son bâton à la hauteur des hanches de A1 et :

- atteint la main la plus basse de A1;
- atteint le bâton de A1, entre les deux mains;
- n'atteint pas du tout A1.

Décision 1 : Dans tous les cas, B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir cinglé. (Règlements 14.12.a, 14.12.b et 20.2.b)

Cas 2 : A1 contrôle l'anneau et B1, qui tente d'en prendre le contrôle :

- frappe fortement dessous le bâton de A1, puis met son bâton dans l'anneau;
- essaie de soulever fortement le bâton de A1, mais frappe A1 sur sa main la plus basse, qui est au-dessus de la partie du bâton qui sert à manier l'anneau.

Décision 2 :

- Le geste est réglementaire à condition que le coup de bâton soit effectué sur la partie du bâton qui sert à manier l'anneau. (Règlement 14.12.a)
- B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir cinglé. (Règlements 14.12.a et 20.2.b)

– Pénalités mineures

- Cas 3 : A1 contrôle l'anneau et lance vers la gardienne de but B1 qui est entièrement dans son enceinte de but.
- Le bâton de A1 entre solidement en contact avec B1.
 - Le bâton de A1 entre légèrement en contact avec B1.

Décision 3 : Dans les deux cas, A1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir cinglé. (Règlements 14.2.d et 20.2.b)

14.13 Faire trébucher - Une pénalité mineure est commise lorsqu'une joueuse :

14.13.a place son bâton ou n'importe quelle partie de son corps de telle sorte que l'adversaire trébuche ou tombe, à moins que la joueuse tombe parce qu'elle a perdu le contrôle partagé de l'anneau;

14.13.b glisse sur la glace pour faire trébucher ou tomber une joueuse adverse.

- Cas 1 : A1 contrôle l'anneau et B1 tente de le lui enlever. B1 met un patin sur la trajectoire de A1, ce qui fait tomber A1. A1 conserve le contrôle de l'anneau.

Décision 1 : B1 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir fait trébucher. (Règlements 14.13.a et 20.2.b)

- Cas 2 : A1 contrôle l'anneau et B1 essaie de le lui enlever en plongeant vers elle. B1 glisse sur la glace :
- en plaçant son bâton devant A1, ce qui la fait tomber;
 - en tendant son bâton et en accrochant les jambes de A1, ce qui la fait tomber;
 - dans la trajectoire de A1 sans donner la chance à cette dernière de s'arrêter ou de changer de direction. A1 tombe sur B1;
 - jusqu'aux patins de A1, tout en jouant l'anneau, et fait tomber A1.

Décision 2 : B1 écope d'une pénalité mineure pour avoir fait trébucher dans tous les cas. (Règlements 14.13.a, 14.13.b et 20.2.b)

- Cas 3 : A1 contrôle l'anneau et B1 prend le contrôle partagé en mettant son bâton dans l'anneau. Alors que A1 tente de soulever l'anneau à B1 :
- elle tombe sur le bâton ou sur le patin de B1;
 - B1 perd l'équilibre et tombe avec force sur la patinoire;
 - la force de B1 retenant l'anneau, combinée à la vitesse de A1, provoque la chute de A1 sur la patinoire;
 - B1 met un patin sur la trajectoire de A1 et la fait tomber.

Décision 3 :

- La situation est réglementaire. (Règlement 14.13.a)
- La situation est réglementaire. (Règlement 14.13.a)
- La situation est réglementaire. (Règlement 14.13.a)
- B1 écope d'une pénalité mineure pour avoir fait trébucher. (Règlements 14.13.a et 20.2.a)

– Pénalités pour conduite antisportive

Section 15 - Pénalités pour conduite antisportive

- 15.1 Une pénalité pour conduite antisportive est commise quand une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe se montre en désaccord avec un officiel sur la glace ou adopte un comportement inapproprié pour le sport en :**
- 15.1.a faisant des remarques ou en posant des gestes qui indiquent ou signifient son désaccord à l'égard d'un officiel sur la glace, des adversaires ou des spectateurs;**
 - 15.1.b continuant de harceler un officiel sur la glace, même après avoir reçu un avertissement;**
 - 15.1.c lançant un bâton sur le banc des pénalités, le banc des joueuses ou dans les estrades;**
 - 15.1.d (pour une joueuse) refusant de quitter l'enceinte des officiels sur la glace après en avoir été avisée par un officiel sur la glace;**
 - 15.1.e quittant délibérément le banc des pénalités ou de l'équipe lors d'une altercation sans toutefois y prendre part;**
 - 15.1.f posant un geste qu'un officiel sur la glace juge antisportif.**

Cas 1 : A1 écope d'une pénalité mineure. Alors qu'elle se dirige vers le banc des pénalités, elle lance son bâton sur la glace et le botte avec son patin.

Décision 1 : A1 écope d'une pénalité pour conduite antisportive en plus de la pénalité mineure. (Règlement 15.1.a)

Cas 2 : L'équipe B marque un but. La gardienne de but A1 lance son bâton dans le coin de la patinoire, l'anneau à l'autre bout de la patinoire et crie des reproches aux autres membres de son équipe.

Décision 2 : A1 écope d'une pénalité pour conduite antisportive. (Règlement 15.1.f)

Cas 3 : A1 écope d'une pénalité mineure pour bâton élevé. La capitaine A2 demande immédiatement à un officiel sur la glace une explication, et ce dernier lui explique le règlement.

- a. A2 n'est pas d'accord et continue à argumenter.
- b. A2 s'éloigne de l'officiel sur la glace et fait un geste très disgracieux.
- c. A2 dit à l'officiel : « Je ne suis pas d'accord, mais merci pour votre explication ».

– Pénalités pour conduite antisportive

- Décision 3 : Bien que A2, en tant que capitaine, ait la permission de discuter avec l'officiel sur la glace, les joueuses ne peuvent pas argumenter avec l'officiel ni adopter un comportement antisportif.
- A2 écope d'une pénalité pour conduite antisportive. (Règlement 15.1.a)
 - A2 écope d'une pénalité pour conduite antisportive pour avoir contesté la décision d'un officiel. (Règlement 15.1.a)
 - Il n'y a pas d'infraction. (Règlement 7.4.d)
- Cas 4 : Pendant un arrêt de jeu, le chronométrateur demande à l'officiel sur la glace de venir au banc des pénalités pour résoudre un problème relatif au chronométrage des pénalités à l'équipe A. A1, qui se trouve sur la patinoire près du banc des pénalités, suit l'officiel jusqu'à l'enceinte des officiels. L'officiel sur la glace demande à A1 de sortir de cette zone, mais A1 refuse d'obtempérer.
- Décision 4 : A1 écope d'une pénalité pour conduite antisportive, et doit immédiatement se rendre au banc des pénalités. (Règlement 15.1.d)
- Cas 5 : Le jeu est arrêté et une altercation éclate. A1 quitte délibérément :
- le banc des joueuses, mais ne participe pas à l'altercation;
 - le banc des pénalités, mais ne participe pas à l'altercation.
- Décision 5 : Dans les deux cas, A1 écope d'une pénalité pour conduite antisportive. (Règlement 15.1.e)

– Pénalités pour inconduite

Section 16 - Pénalités pour inconduite

16.1 Une pénalité pour inconduite est commise :

- 16.1.a lorsqu'une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe utilise un langage ou pose des gestes de nature obscène, grossière ou injurieuse à l'égard de quiconque;
- 16.1.b lorsqu'une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe persiste à contester la décision d'un officiel sur la glace ou ne la respecte pas;
- 16.1.c lorsqu'un membre du personnel de l'équipe saute sur la glace pendant la partie, sauf lorsqu'une joueuse se blesse.

NOTE : Un membre du personnel de l'équipe qui saute sur la patinoire pour tenter d'aider une joueuse blessée doit se diriger directement vers la blessée et ne pas discuter du jeu avec les officiels pendant qu'il est sur la patinoire. Si le membre du personnel de l'équipe ne se dirige pas directement vers la blessée après avoir sauté sur la patinoire, mais qu'il essaie plutôt de contester la décision des officiels sur la glace, il écope d'une pénalité pour inconduite.

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe B. Elle injurie B1 qui la marque de près.

Décision 1 : A1 écope d'une pénalité pour inconduite. (Règlements 16.1.a et 20.2.a)

Cas 2 : A1 tire au but et marque. B1 cingle A1 après le but, et A1 injurie B1.

Décision 2 : Le but est valide. B1 écope d'une pénalité mineure pour avoir cinglé. A1 écope d'une pénalité pour inconduite. (Règlements 14.12.a et 16.1.a)

Cas 3 : A1 manque son tir au but de l'équipe B. Déçue, elle jure à voix basse : « (juron)! », mais sans s'adresser à quelqu'un en particulier.

Décision 3 : En général, A1 n'écoperait normalement pas d'une pénalité pour inconduite étant donné qu'elle a juré à voix basse et qu'elle ne s'adressait à personne en particulier. Cependant, selon les circonstances et le niveau d'intensité du juron, l'officiel sur la glace peut décider que le comportement de A1 s'avère antisportif. Si l'incident est mineur, l'officiel peut faire preuve de jugement et seulement aviser la joueuse que toute récidive peut entraîner une pénalité. (Règlements 15.1.f et 16.1.a)

– Pénalités pour inconduite

- Cas 4 : A1 commet un assaut. L'officiel sur la glace siffle et décerne la pénalité. L'entraîneur de l'équipe A dit à sa capitaine A2 de demander à l'officiel son interprétation de la décision. L'officiel explique sa décision à A2 et A2 retourne voir son entraîneur. L'entraîneur n'est toujours pas d'accord avec la décision et demande à l'officiel de venir au banc des joueuses. L'officiel siffle la reprise du jeu. L'équipe B a possession de l'anneau. L'entraîneur de l'équipe A saute sur la patinoire.
- Décision 4 : L'officiel signale une pénalité à retardement. Si le jeu se déroule près de l'entraîneur, il doit être arrêté immédiatement. Quand le jeu est arrêté (règlement 20.2 et note subséquente), l'entraîneur écope d'une pénalité pour inconduite. (Règlements 16.1.c, 20.2.b et 20.2.d)
- Cas 5 : A1 tombe et percute lourdement la bande, en arrière du jeu. Aucun des officiels sur la glace ne remarque que A1 est restée sur la glace. L'entraîneur de l'équipe A crie aux officiels d'arrêter le jeu, mais aucun des deux officiels ne l'entend. L'entraîneur de l'équipe A ouvre alors la porte du banc des joueuses et se précipite vers A1 pour l'aider. Les officiels sur la glace remarquent son geste et arrêtent le jeu.
- Décision 5 : L'entraîneur ne devrait pas écopier d'une pénalité pour inconduite, car il tentait d'aider une joueuse blessée. (Règlements 16.1.c et 23.1)

– Pénalités majeures

Section 17 - Pénalités majeures

17.1 Une pénalité majeure est commise quand :

17.1.a une joueuse prend une pénalité mineure de façon **irréfléchie ou délibérée et agressive;**

NOTE : Les pénalités majeures servent de pénalités sévères pour des infractions mineures commises de façon **irréfléchie** ou délibérée et agressive, mais pas dans l'intention de blesser l'adversaire (selon l'avis de l'officiel sur la glace). Les pénalités majeures ne s'appliquent pas aux infractions pour avoir retardé la partie, substitution illégale, obstruction ou conduite antisportive.

17.1.b une joueuse fait preuve de rudesse;

NOTE : La rudesse est un geste d'agression inutile que les officiels sur la glace ne considèrent pas assez grave pour justifier une pénalité de match. Ces gestes comprennent, sans toutefois s'y limiter, pousser d'une seule main le visage d'une joueuse adverse ou passer le gant au visage de l'adversaire.

17.1.c une joueuse commet une infraction pour plaquage contre la bande, mise en échec, assaut, double-échec ou avoir donné du coude, dont le contact initial est porté à la tête ou par derrière. Si l'officiel sur la glace juge que ce contact s'est produit avec l'intention de blesser l'adversaire, il doit décerner une pénalité de match;

17.1.d une joueuse fait délibérément sauter les patins d'une joueuse adverse en fauchant ses patins ou ses jambes par derrière, en donnant un coup de pied ou en laissant traîner la jambe Si un officiel sur la glace juge que le geste a été posé avec l'intention de blesser, il décernera une pénalité de match.

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau entre la ligne de jeu libre et la ligne bleue dans la zone offensive de son équipe. Voyant qu'elle n'a pas de place pour contourner les défenseures, A1 fait un virage brusque et patine directement vers la défenseure immobile de l'équipe B la plus proche. A1 abaisse son épaule et entre fortement et délibérément en collision avec B1.

Décision 1 : A1 écope d'une pénalité majeure pour assaut. (Règlements 14.3, 17.1.a et 20.2.a)

– Pénalités majeures

- Cas 2 : B1 marque A1 de près le long de la bande. A1 s'arrête et tient fermement l'anneau en le gardant en jeu. B1 place son bâton dans les jambes de A1 et lui fait délibérément sauter les patins, si bien qu'elle la fait tomber.
- Décision 2 : B1 écope d'une pénalité majeure à retardement pour avoir fait trébucher. (Règlements 14.13, 17.1.a et 20.2.b)
- Cas 3 : A1 bouscule ou pousse B1, ou tente de la frapper, mais elle la manque ou la frappe obliquement.
- Décision 3 : A1 écope d'une pénalité majeure pour rudesse. Si l'infraction se produit pendant que le jeu se déroule et que l'équipe A ne contrôle pas l'anneau, le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que l'équipe A prenne le contrôle de l'anneau. Cependant, l'officiel sur la glace peut arrêter immédiatement le jeu et décerner la pénalité pour éviter que la situation ne dégénère. (Règlements 17.1.b, 20.2.b et 20.2.d)
- Cas 4 : A1 contrôle l'anneau et patine vers la bande. Alors que A1 ralentit, B1, qui essaie de lui enlever l'anneau, provoque un contact initial par derrière A1, si bien que celle-ci tombe sur la glace.
- Décision 4 : B1 écope d'une pénalité à retardement. Dès que l'équipe B prend le contrôle de l'anneau, le jeu est arrêté et une pénalité majeure pour mise en échec est décernée. (Règlements 14.2, 17.1.c et 20.2.b)
- Cas 5 : B1 est placée devant le filet de l'équipe A pendant que B2 a l'anneau près de la ligne de jeu libre. Placée derrière B1, A1 fauche les patins de B1 en laissant délibérément traîner sa jambe pour provoquer sa chute.
- Décision 5 : A1 écope d'une pénalité à retardement. Dès que l'équipe A prend le contrôle de l'anneau, le jeu est arrêté et une pénalité de match pour avoir fait trébucher est décernée. (Règlements 14.13.a, 17.1.a et 20.2.b [1])
- Cas 6 : B1 contrôle l'anneau et patine vers le filet de l'équipe A. A1 patine à grande vitesse pour rattraper B1. B1 s'arrête pour effectuer un tir, mais A1 ne freine pas son élan. A1 lève le bras et frappe l'arrière de la tête de B1 avec son coude.
- Décision 6 : A1 écope d'une pénalité à retardement. Dès que l'équipe A prend le contrôle de l'anneau, le jeu est arrêté et une pénalité majeure pour avoir donné du coude est décernée à A1. (Règlements 14.6, 17.1.c et 20.2.b)

– Pénalités majeures

Cas 7 : B1 contrôle l'anneau le long de la bande et A1 la marque de près. B1 fait un geste du bras vers l'arrière pour éviter A1, et :

- a. le coude de B1 touche le protecteur facial de A1;
- b. le coude de B1 touche la poitrine de A1, puis son élan provoque un léger contact de son coude à la tête de A1.

Décision 7 : Le jeu doit être arrêté, puisque l'équipe B contrôle l'anneau et :

- a. B1 écope d'une pénalité majeure pour avoir donné du coude. (Règlements 14.6, 17.1.c et 20.2.a)
- b. B1 écope d'une pénalité mineure à B1 pour avoir donné du coude. (Règlements 14.6, et 20.2.a)

– Pénalités de match

Section 18 - Pénalités de match

18.1 Une pénalité de match est commise quand une joueuse ou un membre de l'équipe :

18.1.a pose un geste avec l'intention de blesser;

18.1.b se bat;

18.1.c darde une joueuse adverse, ou lui donne un « six pouces » ou un coup de patin de façon délibérée;

NOTE : Donner un coup de patin signifie utiliser délibérément son patin pour botter l'adversaire sans avoir l'intention de jouer l'anneau.

18.1.d pose un geste ou a un comportement inapproprié à l'égard d'un officiel sur la glace, avant, pendant ou immédiatement après la partie. Ces gestes à l'endroit des officiels comprennent, sans toutefois s'y limiter :

18.1.d (1) toucher, avoir retenu ou pousser de façon délibérée;

18.1.d (2) frapper, faire trébucher ou mettre en échec de façon délibérée;

18.1.d (3) menacer ou tenter de frapper;

18.1.d (4) continuer à poser un geste ayant mérité une pénalité pour inconduite;

18.1.e quitte délibérément le banc des pénalités ou de l'équipe lors d'une altercation sans toutefois y prendre part;

18.1.f commet une infraction pour plaquage contre la bande, mise en échec, assaut, double-échec ou avoir donné du coude, dont le contact initial par derrière projette une joueuse adverse contre la bande ou le poteau ou la barre transversale du filet, de telle sorte qu'elle n'est pas en mesure de se protéger ou de se défendre en levant les bras ou les mains ou en ajustant la position de son corps pour se préparer à l'impact.

NOTE : Toute pénalité de match doit être traitée avec rigueur et rapidité. Bien que le règlement stipule l'expulsion de la partie et (au moins) une partie de suspension, les officiels ou les responsables de la ligue doivent enquêter rapidement au sujet des infractions de cette nature et, si nécessaire, prendre des sanctions supplémentaires. Pour faciliter ce processus, il est extrêmement important que les officiels sur la glace donnent un rapport complet (au verso de la feuille de match officielle) précisant les détails de tels incidents.

– Pénalités de match

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau et B1 essaie de le lui enlever de façon réglementaire. En colère et frustrée, A1 balance son bâton à deux mains vers B1, et :

- a. frappe B1 sur la jambe;
- b. manque complètement B1.

Décision 1 : Dans cette situation, l'officiel sur la glace doit juger le gestion et son intention, et pas seulement le type de contact. Dans les deux cas, A1 a tenté délibérément de blesser B1 en balançant son bâton de cette manière. Dans les deux cas, A1 écope d'une pénalité de match. (Règlement 18.1.a)

Cas 2 : B1 subtilise l'anneau à A1. En essayant de récupérer l'anneau, A1 fait trébucher B1. B1 se relève et commence à se battre avec A1.

- a. A1 échange des coups de poing avec B1.
- b. A1 n'essaie pas de riposter.

Décision 2 : Le jeu est immédiatement arrêté, quelle que soit l'équipe qui contrôle l'anneau.

- a. A1 écope d'une pénalité de match, et d'une pénalité mineure pour avoir fait trébucher (dans cet ordre). B1 écope d'une pénalité de match. (Règlements 14.13 et 18.1.b)
- b. A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir fait trébucher et B1 écope d'une pénalité de match. (Règlements 14.13 et 18.1.b)

Cas 3 : B1 fait face à la bande, à une courte distance, et tente de jouer l'anneau. Lors d'un contact initial, A1 lui donne une mise en échec qui projette B1 contre la bande. B1 ne peut pas se protéger ni se défendre.

Décision 3 : Une infraction à retardement est signalée, mais l'officiel sur la glace peut arrêter le jeu immédiatement si la sécurité de B1 l'inquiète ou si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau. A1 écope d'une pénalité de match. (Règlements 18.1.f, 20.2.b [1] et 20.2.d)

Cas 4 : B1 tombe de telle manière que l'anneau se retrouve sous ses cuisses. A1, même si elle voit bien que l'anneau est impossible à jouer, darde délibérément B1 en lui frappant les jambes avec force avec le bout de son bâton.

– Pénalités de match

- Décision 4 : A1 écope d'une pénalité de match. Étant donné que B1 couvre l'anneau, A1 ne peut pas s'en emparer. A1 aurait dû attendre que les officiels sur la glace signalent une infraction à B1 (pour avoir maintenu accidentellement l'anneau injouable) ou que B1 libère l'anneau, plutôt que de mettre la sécurité de B1 en danger. Si les officiels sur la glace jugent que le geste n'est pas délibéré, ils peuvent décerner une pénalité mineure pour avoir cinglé. (Règlement 18.1.c)
- Cas 5 : A1 commet une infraction en lançant accidentellement l'anneau, qui devient injouable. Alors qu'elle se dirige vers le banc des joueuses, A1 dit à l'officiel :
- « Ce n'est pas juste, je ne l'ai pas fait exprès. »
 - « T'es stupide. C'est ridicule. Tu veux juste que l'autre équipe gagne. »
 - « Mon t... (juron), t'es un h... (juron) »
 - Les trois phrases ci-dessus, l'une après l'autre, suivies d'une dispute avec l'officiel sur la glace au lieu de quitter la patinoire.
- Décision 5 :
- Il n'y a pas d'infraction. La joueuse a droit à son opinion, même si elle ne correspond pas à celle de l'officiel sur la glace. (Note du règlement 7.4.d)
 - A1 écope d'une pénalité pour conduite antisportive. (Règlement 15.1.a)
 - A1 écope d'une pénalité pour inconduite. (Règlement 16.1.a)
 - A1 écope d'une pénalité pour conduite antisportive, d'une pénalité pour inconduite et d'une pénalité de match. (Règlements 15.1.a, 16.1.b et 18.1.d [4])
- Cas 6 : Après la partie, les officiels sur la glace regagnent le banc des pénalités pour vérifier et signer la feuille de match officielle. A1, qui a écopé d'une pénalité en première période, s'approche d'eux pour discuter de leur décision. Les officiels lui expliquent la décision par politesse, mais A1 refuse d'accepter l'explication et déclare : « De toute façon, la partie est finie, alors je peux vous dire ce que je pense vraiment de vous. » Puis, A1 explose en un torrent d'injures à l'endroit des officiels.
- Décision 6 : A1 écope d'une pénalité de match. Même si la partie est terminée, les membres du personnel de l'équipe et les joueuses relèvent encore de la compétence des officiels. (Règlement 18.1.d)

– Pénalités de match

Cas 7 : Après la partie, un membre du personnel de l'équipe aborde un des officiels dans le corridor alors qu'ils se dirigent vers leur vestiaire. Ce membre du personnel de l'équipe, qui n'est pas content du résultat de la partie et qui souhaite faire connaître son opinion, attrape un officiel par le bras pour le forcer à s'arrêter.

Décision 7 : Le membre du personnel écope d'une pénalité de match.
(Règlement 18.1.d [1])

Cas 8 : Le jeu est arrêté et une altercation s'ensuit. La joueuse A1 sort délibérément :
a. du banc des joueuses et participe à l'altercation;
b. du banc des pénalités et participe à l'altercation.

Décision 8 : A1 écope d'une pénalité de match dans les deux cas.
(Règlement 18.1.e)

– Attribution d'un lancer de punition

Section 19 - Attribution d'un lancer de punition

Un lancer de punition sert à compenser une joueuse ou une équipe d'une occasion de marquer un but perdue à cause d'une ou de plusieurs infractions (spécifiques) commises par l'adversaire. Voir la section 22, Procédures d'attribution d'un lancer de punition.

19.1 Un lancer de punition est accordé lorsqu'une joueuse en défensive empêche un but en :

19.1.a déplaçant délibérément le filet de sa position normale;

19.1.b empilant délibérément de la neige ou en faisant un obstacle autour ou à l'intérieur de l'enceinte de but ou sur son périmètre;

NOTE : Voir le règlement 11.5.b sur l'attribution d'un but.

19.1.c lançant son bâton vers l'anneau;

19.1.d commettant une infraction dans l'enceinte de but.

NOTE : Si la patineuse en défensive commet délibérément une infraction dans l'enceinte de but, mais que l'anneau aurait manqué le filet de toute façon, une pénalité mineure sera décernée pour avoir retardé la partie (Règlement 14.5.e).

Cas 1 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone offensive. A1 fait une feinte et attire la gardienne de but de l'équipe B hors de position. Voyant que A1 peut tirer dans un filet désert, la patineuse B2, pour tenter d'empêcher un but certain, déplace délibérément le filet de ses gonds :

- a. avant que A1 n'ait décoché son tir;
- b. au moment où A1 tire au but.

Décision 1 : Pour accorder un lancer de punition, l'officiel sur la glace doit juger que la joueuse en défensive a déplacé délibérément le filet pour éviter qu'un but soit marqué. Sinon, il doit décerner une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.g)

- a. Le jeu est immédiatement arrêté au moment où B2 déplace le filet de ses gonds, et l'équipe A obtient un lancer de punition. (Règlement 19.1.a)
- b. Le but est valide si l'anneau franchit la ligne de but au moment où le filet est déplacé de ses gonds et que l'officiel sur la glace juge que l'anneau a franchi cette ligne là où aurait dû se trouver le but. En cas de doute, le but est refusé et l'équipe A obtient un lancer de punition. (Note du règlement 11.3. et règlement 19.1.a)

– Attribution d'un lancer de punition

Cas 2 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone offensive. A1 fait une feinte et attire la gardienne de but B1 hors de position. Au moment où A1 tire dans un filet désert, B1 lance son bâton dans l'enceinte de but et :

- a. fait dévier l'anneau à côté du filet;
- b. manque l'anneau. L'anneau touche le poteau et s'immobilise dans l'enceinte de but.

Décision 2 : Pour accorder un lancer de punition, l'officiel sur la glace doit juger que le bâton a empêché l'anneau de franchir la ligne de but. Si la joueuse en défensive lance son bâton, mais qu'elle ne fait pas dévier l'anneau, ou si l'anneau aurait manqué le but de toute façon, l'officiel doit décerner une pénalité pour avoir retardé la partie (Règlement 14.5.f).

- a. L'équipe A obtient un lancer de punition. (Règlement 19.1.c)
- b. B1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.f)

Cas 3 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone offensive. A1 fait une feinte et attire la gardienne de but de l'équipe B hors de position, puis passe l'anneau à A2 qui s'apprête à tirer au but ouvert. La patineuse B2 pénètre dans l'enceinte de but et bloque le tir.

- a. L'anneau aurait pénétré dans le but.
- b. L'anneau n'aurait pas pénétré dans le but.

Décision 3 : a. L'équipe A obtient un lancer de punition. (Règlement 19.1.d)
b. B2 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.e)

Cas 4 : La patineuse B1 arrive de derrière la ligne de but et traverse l'enceinte de but de l'équipe B. L'anneau aurait pénétré dans le but, mais il touche B1 :

- a. à l'intérieur de l'enceinte de but;
- b. juste après que B1 est sortie de l'enceinte de but.

Décision 4 : L'équipe A obtient un lancer de punition dans les deux cas. (Règlement 19.1.d)

Commentaire : L'infraction dans l'enceinte de but commise par B1 doit empêcher directement l'anneau de pénétrer dans le but pour qu'un lancer de punition soit accordé. Si B1 traverse l'enceinte de but et empêche l'anneau de pénétrer dans le but quatre (4) secondes plus tard, un lancer de punition ne doit pas être accordé, car l'infraction dans l'enceinte de but n'a eu aucune incidence directe sur le jeu.

– Attribution d'un lancer de punition

19.2 Un lancer de punition est accordé lorsqu'une joueuse offensive se trouve en échappée dans la zone adverse, avec son bâton dans l'anneau, et qu'elle n'a plus aucune joueuse à déjouer à part la gardienne de but, et :

19.2.a qu'une joueuse de l'équipe en défensive prend une pénalité qui empêche la joueuse offensive d'effectuer un tir franc au but;

NOTE : L'expression « tir franc au but » signifie qu'aucune joueuse en défensive ne se trouve entre la porteuse de l'anneau et le filet, ou en position de gêner l'occasion de marquer s'il y a tir au but.

19.2.b que la gardienne de but déplace délibérément le filet de sa position normale ou enlève délibérément de l'équipement obligatoire;

19.2.c que l'équipe en défensive effectue délibérément une substitution non réglementaire et que la joueuse illégale sur le jeu empêche la joueuse offensive d'effectuer un tir franc au but.

Cas 1 : B1 est en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau. A1 la rattrape et la projette sur la glace. Puis, B1 :

- a. perd le contrôle de l'anneau au profit de A1;
- b. perd le contrôle de l'anneau au profit de sa coéquipière B2, qui tire et :
 - (1) ne marque pas;
 - (2) marque un but;
- c. effectue un tir franc au but de l'équipe A et :
 - (1) ne marque pas;
 - (2) marque un but.

Décision 1 : A1 écope d'une pénalité à retardement. Dans tous les cas le jeu continu jusqu'à ce que l'équipe A prenne le contrôle de l'anneau, ou que l'équipe B marque un but ou commette une infraction.

- a. B1 obtient un lancer de punition. (Règlements 19.2.a et 20.2.b)
- b. (1) B1 obtient un lancer de punition. (Règlements 19.2.a et 20.2.b)
(2) B1 n'obtient pas de lancer de punition étant donné que l'équipe B a marqué sur le jeu. (Règlements 19.5 et 20.2.b)
- c. B1 n'obtient pas de lancer de punition puisqu'elle a effectué un tir franc au but.
 - (1) A1 écope de la pénalité appropriée. (Règlements 19.2.a et 20.2.b)
 - (2) Le but est valide et la pénalité à l'équipe A peut être annulée conformément au règlement 21.4. (Règlements 11.3.a et 20.2.b)

– Attribution d'un lancer de punition

Cas 2 : B1 est en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau. La gardienne de but A1 plonge à l'extérieur de son enceinte de but et fait tomber B1. Puis, B1 :

- perd le contrôle de l'anneau au profit de A2;
- perd le contrôle de l'anneau, puis le reprend et effectue un tir franc au but, mais ne marque pas.

Décision 2 : A1 écope d'une pénalité à retardement et :

- B1 bénéficie d'un lancer de punition. (Règlements 19.2.a et 20.2.b)
- B1 n'obtient pas de lancer de punition puisqu'elle a effectué un tir franc au but. (Règlements 19.2.a et 20.2.b)

Cas 3 : B1 est en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau. La gardienne de but A1 déplace délibérément le filet de sa position normale, ou enlève son casque protecteur ou son protecteur facial.

Décision 3 : Le jeu est immédiatement arrêté et B1 obtient un lancer de punition. (Règlement 19.2.b)

Cas 4 : B1 est en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau. La patineuse A1 rattrape B1 et la fait tomber, si bien qu'elle perd le contrôle de l'anneau, que sa coéquipière B2 récupère. La gardienne de but de l'équipe A déplace délibérément le filet de sa position normale :

- pendant que B2 est en échappée, avec son bâton dans l'anneau;
- alors que B2 n'est pas en échappée (A1 est entre B2 et le filet de son équipe), et le geste de la gardienne de but n'empêche pas qu'un but soit marqué.

Décision 4 : Le jeu est immédiatement arrêté dès que la gardienne de but déplace le filet, et B1 obtient un lancer de punition (pour l'infraction commise par la patineuse A1).

- B2 peut aussi obtenir un lancer de punition (pour l'infraction commise par la gardienne de but de l'équipe A).
 - Si B1 ne marque pas lors de son lancer de punition, B2 obtient aussi un lancer de punition. (Règlement 19.2.b)
 - Si B1 marque un but sur son lancer de punition, le lancer de punition de B2 est annulé et la gardienne de but de l'équipe A écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie à la place. (Règlements 14.5.g et 19.6)
- La gardienne de but de l'équipe A écope d'une pénalité mineure pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.g)

– Attribution d'un lancer de punition

19.3 Un lancer de punition est accordé lors d'une substitution de gardienne de but :

19.3.a lorsqu'une joueuse se trouve en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau, et n'a plus qu'une joueuse adverse à déjouer, et qu'une joueuse de l'équipe défensive :

19.3.a (1) prend une pénalité qui empêche la joueuse offensive d'effectuer un tir franc au but;

19.3.a (2) déplace délibérément le filet de sa position normale;

19.3.a (3) effectue délibérément une substitution non réglementaire et la joueuse illégale sur le jeu empêche la joueuse offensive d'effectuer un tir franc au but;

19.3.a (4) effectue délibérément une substitution non réglementaire en retournant la gardienne de but sur la glace et que celle-ci empêche l'anneau de pénétrer dans le filet alors que l'équipe en défensive a trop de joueuses sur la glace;

19.3.b lorsqu'une joueuse de l'équipe défensive pénètre dans l'enceinte de but, alors que la GBI s'y trouve déjà, et que l'une ou l'autre empêche un but d'être marqué.

Cas 1 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. B1 est en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau, et n'a qu'une seule joueuse en défensive à déjouer. La patineuse A1 rattrape B1 et la fait tomber, puis B1 :

- a. perd le contrôle de l'anneau au profit de A1;
- b. perd le contrôle de l'anneau au profit de sa coéquipière B2, qui tire et :
 - (1) ne marque pas;
 - (2) marque un but;
- c. effectue un tir franc vers le but de l'équipe A et :
 - (1) ne marque pas;
 - (2) marque un but.

Décision 1 : A1 écope d'une pénalité à retardement. Dans tous les cas le jeu continu jusqu'à ce que l'équipe A ait obtenu le contrôle de l'anneau, ou que l'équipe B marque un but ou commette une infraction.

- a. B1 obtient un lancer de punition. (Règlements 19.3.a [1] et 20.2.b)
- b. (1) B1 obtient un lancer de punition. (Règlements 19.3.a [1] et 20.2.b)
(2) B1 n'obtient pas de lancer de punition étant donné que l'équipe B a marqué sur le jeu. (Règlements 19.5 et 20.2.b)

– Attribution d'un lancer de punition

- c. B1 n'obtient pas de lancer de punition puisqu'elle a effectué un tir franc au but.
 - (1) A1 écope de la pénalité appropriée. (Règlements 19.3.a [1] et 20.2.b)
 - (2) le but est valide et la pénalité à l'équipe A peut être annulée conformément au règlement 21.4. (Règlements 11.3.a et 20.2.b)

Cas 2 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. B1 est en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau, et n'a qu'une seule joueuse en défensive à déjouer, soit A1, la GBI. A1 plonge à l'extérieur de l'enceinte de but et fait tomber B1. Puis, B1 :

- a. perd le contrôle de l'anneau au profit de A2;
- b. perd le contrôle de l'anneau, puis le reprend et effectue un tir franc au but, mais ne marque pas.

Décision 2 : A1 écope d'une pénalité à retardement et :

- a. B1 obtient un lancer de punition. (Règlements 19.3.a [1] et 20.2.b)
- b. B1 n'obtient pas de lancer de punition puisqu'elle a effectué un tir franc au but. (Règlements 14.13, 19.3.a [1] et 20.2.b)

Cas 3 : L'équipe A a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. B1 est en échappée dans la zone offensive, avec son bâton dans l'anneau, et n'a qu'une seule joueuse en défensive à déjouer, soit A1, la GBI, qui déplace délibérément le filet de sa position normale.

Décision 3 : Le jeu est immédiatement arrêté et B1 obtient un lancer de punition. (Règlement 19.3.a [2]).

Cas 4 : L'équipe B a remplacé sa gardienne de but par une patineuse. B1 joue en tant que GBI au moment où B2 entre aussi dans l'enceinte de but. A1 tire au but et :

- a. B1 empêche l'anneau de pénétrer dans le but;
- b. B2 empêche l'anneau de pénétrer dans le but;
- c. l'anneau touche le poteau et s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte de but.

Décision 4 : Une pénalité à retardement est signalée dès que B2 pénètre délibérément dans l'enceinte de but.

- a. L'équipe A obtient un lancer de punition. (Règlements 19.3.b et 20.2.b)
- b. L'équipe A obtient un lancer de punition. (Règlements 19.3.b et 20.2.b)
- c. B2 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.e et 20.2.b)

– Attribution d'un lancer de punition

Cas 5 : La gardienne de but B1 glisse à l'extérieur de son filet après avoir effectué un arrêt. A1 prend le retour de lancer et tire vers le but avec assez de force et de précision pour marquer, mais de la neige empilée délibérément par une joueuse de l'équipe B empêche l'anneau de pénétrer dans le but.

Décision 5 : L'équipe A obtient un lancer de punition. (Règlement 19.1.b)

19.4 Un lancer de punition est accordé, pendant les deux dernières minutes de temps réglementaire ou n'importe quand pendant une période de prolongation :

19.4.a lorsque l'anneau se trouve à une extrémité de la patinoire et qu'une patineuse excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint de la zone défensive, pénètre délibérément dans cette zone, et prend part au jeu alors que son équipe a trop de joueuses dans cette zone;

19.4.b lorsque l'anneau se trouve à une extrémité de la patinoire et qu'une patineuse excédentaire par rapport au nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint de la zone défensive, demeure délibérément dans cette zone et participe au jeu, malgré le nombre évident de joueuses en trop;

19.4.c lorsqu'une joueuse offensive effectue une mise au jeu et qu'une joueuse de l'équipe en défensive pénètre délibérément dans le cercle de mise au jeu en zone défensive et participe au jeu.

NOTE : Dans le règlement 19.4.c, par « pénétrer » on entend tout empiètement dans la zone interdite, et ce, que la joueuse fautive soit entièrement ou non à l'intérieur de la zone interdite. Par « participer au jeu », on entend marquer la joueuse qui a possession de l'anneau, ou se placer dans une position défensive dans la zone interdite de façon à empêcher une passe ou un tir.

19.5 Un but marqué lors du signalement à retardement d'un lancer de punition annule l'attribution du lancer de punition. La pénalité appropriée est imposée, selon la situation ayant causé la pénalité (voir règlement 21.4).

19.6 Un but marqué lors d'un lancer de punition annule tout lancer de punition subséquent qui aurait pu être accordé lors du même arrêt de jeu. Les pénalités appropriées sont alors imposées.

– Attribution d'un lancer de punition

- Cas 1 : Dans la dernière période de temps réglementaire, l'équipe B a possession de l'anneau dans la zone à accès restreint de la zone défensive de l'équipe A. La gardienne de but A1 et les patineuses A2, A3 et A4 ont établi des positions défensives dans la zone à accès restreint. A5, qui est de l'autre côté de la ligne de jeu libre de la zone défensive, pénètre dans la zone à accès restreint délibérément alors qu'il reste 1:22 à jouer.
- Aucune patineuse de l'équipe A ne participe au jeu dans la zone à accès restreint.
 - A2 participe au jeu alors qu'il y a trop de patineuses de son équipe (A2, A3, A4 et A5) dans la zone à accès restreint.
 - A5 participe au jeu alors qu'il y a trop de patineuses de son équipe dans la zone à accès restreint.
 - A5 et A4 participent au jeu alors qu'il y a trop de patineuses de leur équipe dans la zone à accès restreint.
 - Réalisant qu'il y a trop de patineuses dans la zone à accès restreint, A3 sort avant qu'une patineuse de son équipe participe au jeu dans la zone à accès restreint.

- Décision 1 : A5 était à l'extérieur de la ligne de jeu libre de sa zone défensive alors que les patineuses A2, A3 et A4 ont eu suffisamment de temps pour adopter des positions défensives à l'intérieur de la zone à accès restreint. Par conséquent, l'officiel sur la glace peut déterminer que A5 savait que le nombre maximal de joueuses autorisées serait dépassé dès qu'elle pénétrerait dans la zone à accès restreint, et ce, de façon délibérée. Voir aussi le règlement 8.6.g.
- Infraction à retardement à la ligne de jeu libre. (Règlements 8.6.a et 13.1.b)
 - A5 écope d'une pénalité mineure à retardement pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.d)
 - L'officiel signale une pénalité à retardement et l'équipe B obtient un lancer de punition au prochain arrêt du jeu. (Règlements 19.4.a et 20.2.b)
 - L'officiel signale une pénalité à retardement et l'équipe B obtient un lancer de punition au prochain arrêt du jeu. Aucune pénalité à retardement n'est imposée pour avoir retardé la partie (parce que A4 a aussi participé au jeu), car le lancer de punition remplace la pénalité mineure. Le geste non réglementaire de A5 entraîne une pénalité seulement, peu importe le nombre de coéquipières qui participent au jeu. (Règlements 19.4.a et 20.2.b)

– Attribution d'un lancer de punition

- Décision 1 : e. Infraction à retardement à la ligne de jeu libre, qui est annulée si l'équipe A ne prend pas le contrôle de l'anneau avant que celui-ci ne sorte de la zone à accès restreint, dans les cinq (5) secondes suivant la sortie de A3 de cette zone. (Règlements 8.6.a et 13.1.b)
- Cas 2 : Dans la dernière période de temps réglementaire, l'équipe B a possession de l'anneau dans la zone à accès restreint de la zone défensive de l'équipe A. La gardienne de but A1 et les patineuses A2, A3 et A4 ont établi des positions défensives dans la zone à accès restreint. A5, qui est de l'autre côté de la ligne de jeu libre de la zone défensive, pénètre dans la zone à accès restreint alors qu'il reste 1:22 à jouer.
- a. Alors qu'il y a trop de patineuses de l'équipe A dans la zone à accès restreint, A5 participe au jeu en faisant trébucher B1. L'équipe A prend le contrôle de l'anneau.
- b. A6 suit A5 et pénètre aussi dans la zone à accès restreint en traversant la ligne de jeu libre. A5 et A6 participent toutes les deux au jeu alors qu'il y a trop de patineuses de l'équipe A dans la zone à accès restreint. L'équipe A prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 2 : a. A5 a commis deux infractions. L'équipe B obtient un lancer de punition et A5 écope d'une pénalité pour avoir fait trébucher. (Règlements 14.13 et 19.4.a)
- b. A5 et A6 ont commis deux infractions (une chacune). L'équipe B peut obtenir deux tirs de punition.
- (1) Si l'équipe B ne marque pas de but sur le premier lancer de punition, un second lancer de punition est accordé. (Règlements 14.5.a et 19.6)
- (2) Si l'équipe B marque un but sur le premier tir de punition, le second tir de punition est annulé et A6 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlements 14.5.d et 19.6)
- Cas 3 : Dans la dernière période de temps réglementaire, l'équipe B a possession de l'anneau dans la zone défensive de l'équipe A. La gardienne de but A1 et les patineuses A2 et A3 sont dans la zone à accès restreint. Alors qu'il reste 1:22 à jouer, les patineuses A4 et A5 se précipitent toutes les deux dans la zone à accès restreint pour essayer d'enlever l'anneau à la porteuse de l'anneau. L'équipe A prend le contrôle de l'anneau.
- Décision 3 : Aucun lancer de punition n'est accordé. La quatrième patineuse de l'équipe A à avoir pénétré dans la zone à accès restreint, soit A4 ou A5, écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.d)

– Attribution d'un lancer de punition

Commentaire : A4 ou A5 est une patineuse excédentaire. Cependant, dans le feu de l'action, il est probable que ni A4 ni A5 ne savaient que le nombre maximal de patineuses autorisées dans la zone à accès restreint serait dépassé, car elles auraient toutes les deux pu présumer que leur coéquipière s'arrêterait à la ligne de jeu libre.

Cas 4 : Dans la dernière période de temps réglementaire, l'équipe B obtient une mise au jeu dans la zone défensive de l'équipe A. Après le coup de sifflet signalant la reprise du jeu, et avant que l'anneau soit passé à l'extérieur du cercle de mise au jeu, A1 pénètre délibérément dans le cercle de mise au jeu et participe au jeu alors qu'il reste 1:22 à jouer.

Décision 4 : Les officiels signalent une pénalité à retardement. L'équipe B obtient un lancer de punition à l'arrêt du jeu. (Règlements 19.4.c et 20.2.b)

Commentaire : a. Une fois que la patineuse de l'équipe B passe l'anneau complètement à l'extérieur du cercle de mise au jeu, la mise au jeu est terminée, et le cercle de mise au jeu n'est plus une zone interdite aux autres joueuses. Si A1 pénètre délibérément dans le cercle de mise au jeu, mais ne participe au jeu qu'après que l'anneau est entièrement sorti du cercle de mise au jeu, un tir de punition doit être accordé.
b. Si A1 pénètre dans le cercle de mise au jeu alors qu'il reste 2:01 à jouer et participe au jeu à 1:58, avant que l'anneau sorte complètement du cercle de mise au jeu, un tir de punition doit être accordé.

– Conséquences des pénalités

Section 20 - Conséquences des pénalités

20.1 Les pénalités peuvent être décernées n'importe quand avant, pendant ou après une partie, et ce, que le jeu soit en cours ou non.

20.2 Arrêt du jeu

20.2.a Si l'équipe en contrôle de l'anneau prend une pénalité, le jeu est immédiatement arrêté.

20.2.b Si l'équipe qui n'est pas en contrôle de l'anneau prend une pénalité, le jeu se poursuit et une pénalité à retardement est signalée. Le jeu est arrêté :

20.2.b (1) lorsque l'équipe pénalisée prend le contrôle de l'anneau;

20.2.b (2) lorsque l'équipe en contrôle de l'anneau commet une infraction;

NOTE : Voir le cas 4 de l'article 13.1 pour les situations où il y a infraction à retardement de la part d'une équipe et une pénalité à retardement pour l'autre équipe.

20.2.b (3) si l'anneau traverse la patinoire de la zone défensive à la zone offensive sans être touché, lorsque l'anneau s'immobilise au-delà de la deuxième ligne bleue et qu'aucune des deux équipes n'a le droit de jouer l'anneau.

20.2.c Si aucune équipe n'a le contrôle de l'anneau et que les deux équipes ont une pénalité à retardement, le jeu est arrêté lorsque la deuxième équipe commet la pénalité.

20.2.d Lorsqu'une joueuse de l'équipe qui n'est pas en contrôle de l'anneau reçoit une pénalité pour inconduite, une pénalité majeure ou une pénalité de match, le jeu peut être arrêté instantanément.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau. A1 prend une pénalité.

Décision 1 : L'officiel siffle et le jeu est immédiatement arrêté. A1 écope de la pénalité. (Règlement 20.2.a)

Cas 2 : A1 passe l'anneau vers A2. A2 et B2 patinent toutes les deux vers celui-ci. En se dirigeant vers l'anneau, B2 donne un coup de bâton à A2, puis A2 riposte en donnant un coup de coude à B2.

– Conséquences des pénalités

- Décision 2 : Le jeu est arrêté au moment où A2 donne un coup de coude à B2. Les pénalités sont décernées et la mise au jeu est attribuée à l'équipe B conformément au règlement 10.4.b. (Règlement 20.2.c)
- Cas 3 : A1 effectue un tir vers le but de l'équipe B. A2 prend une pénalité avant que l'anneau ne franchisse la ligne de but.
- Décision 3 : Le jeu est arrêté lorsque l'anneau franchit la ligne de but. Le but est annulé et B2 écope d'une pénalité. (Règlement 11.4.d)
- Cas 4 : L'équipe A contrôle de l'anneau. B1 prend une pénalité.
- Décision 4 : L'officiel sur la glace signale une pénalité à retardement. Dès qu'une joueuse de l'équipe B prend le contrôle de l'anneau, l'officiel siffle et le jeu est immédiatement arrêté. B2 écope de sa pénalité. (Règlement 20.2.b [1])
- Cas 5 : L'équipe A contrôle l'anneau. B1 prend une pénalité. A1 tire vers le but de l'équipe B, et l'anneau :
- est dévié par la gardienne de but et pénètre dans le filet après avoir franchi la ligne de but;
 - est dévié par la gardienne de but vers l'extérieur du filet et remis en jeu.
- Décision 5 : L'officiel signale une pénalité à retardement. Si un tir au but est effectué pendant la pénalité à retardement et que la gardienne de but fait dévier l'anneau, l'officiel doit attendre de voir si l'anneau est dévié dans le but par la gardienne ou sur elle. Quand une gardienne de but fait dévier l'anneau ou que celui-ci ricoche sur elle, cela ne constitue pas un contrôle.
- Le but est valide. La pénalité à B1 peut être annulée. (Règlements 1.4, 1.5, 11.3.b et 21.4)
 - Le jeu se poursuit. (Règlements 1.4, 1.4 et 20.2.b)

20.3 L'attribution des pénalités se fait comme suit, par ordre croissant de gravité :

20.3.a pénalité mineure : deux minutes

20.3.b pénalité pour conduite antisportive : deux (2) minutes, purgée au complet

20.3.c pénalité pour inconduite : expulsion de la partie et une coéquipière doit purger au complet une pénalité pour conduite antisportive

20.3.d pénalité majeure : quatre (4) minutes, purgée au complet

– Conséquences des pénalités

20.3.e pénalité de match : expulsion de la partie et suspension pour le match suivant, et une coéquipière doit purger au complet une pénalité majeure de quatre (4) minutes

20.3.f lancer de punition : voir la section 22

20.4 Si une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe prend une pénalité pour inconduite ou une pénalité de match après la fin de la partie ou après avoir déjà été expulsé, l'expulsion doit être purgée lors de la partie suivante. Toutes les suspensions connexes devront être purgées lors des parties subséquentes.

Cas 1 : A1 écope d'une pénalité pour inconduite :
a. qui est signalée pendant la partie;
b. qui est signalée pendant la partie, mais la partie se termine avant l'attribution de la pénalité;
c. après la fin de la partie.

Décision 1 : a. A1 est expulsée de la partie et une de ses coéquipières purge la pénalité de conduite antisportive à A1. (Règlement 20.3.c)
b. On considère que A1 a été expulsée de cette partie, car l'infraction relative à la pénalité pour inconduite s'est produite pendant la partie. Il n'est pas obligatoire d'imposer à A1 une suspension d'une partie supplémentaire. (Règlement 20.3.c)
c. A1 est suspendue pour la partie suivante, car l'infraction relative à la pénalité pour inconduite s'est produite après la partie. La pénalité connexe pour conduite antisportive n'a pas à être purgée par une coéquipière. (Règlement 20.4)

Cas 2 : L'entraîneur de l'équipe A écope d'une pénalité pour inconduite pendant la partie. Avant de sortir, l'entraîneur pose un geste qui lui mérite une pénalité de match.

Décision 2 : L'entraîneur est expulsé de la partie (pénalité pour inconduite). Étant donné que l'infraction menant à une pénalité de match a eu lieu après que l'entraîneur a été expulsé de la partie, ce dernier est suspendu pour les deux parties suivantes : une partie pour son « expulsion » et une autre partie de suspension obligatoire qui accompagne la « suspension ». (Règlement 20.4)

20.5 Les pénalités doivent être purgées au banc des pénalités et en temps réel de jeu. Une joueuse qui purge une pénalité ne peut être remplacée sur la patinoire.

NOTE : Si la partie est disputée en temps continu, la pénalité commence au moment où l'officiel siffle la reprise du jeu.

– Conséquences des pénalités

Cas 1 : Pendant la première période, le jeu est arrêté et A1 écope d'une pénalité mineure.

Décision 1 : A1 entre au banc des pénalités et y reste jusqu'à ce que la pénalité se termine (voir section 21). Pendant que le jeu se déroule, et alors que A1 purge sa pénalité, l'équipe A n'a pas le droit d'avoir plus de cinq joueuses sur la patinoire en même temps.

20.6 Les joueuses doivent entrer au banc des pénalités, ou le quitter, en passant par la patinoire. Les joueuses pénalisées peuvent quitter le banc des pénalités à la fin d'une période, mais doivent y retourner avant le début de la période suivante. Les joueuses pénalisées ne sont pas autorisées à quitter le banc des pénalités pendant les temps d'arrêt.

Cas 1 : A1 purge une pénalité au banc des pénalités, qui se trouve à côté du banc des joueuses de son équipe A. Alors que la pénalité se termine, A1 :

- reste au banc des pénalités, tandis que A2 quitte le banc des joueuses pour remplacer A1 sur la patinoire;
- retourne au banc des joueuses en sautant par-dessus la séparation entre le banc des pénalités et celui des joueuses.

Décision 1 : a. A2 écope d'une pénalité mineure pour substitution illégale. Pour que la substitution soit réglementaire, A1 doit se trouver sur la patinoire à moins de 3,05 m (10 pi) du banc des joueuses avant que A2 ne s'élançe sur la patinoire; (Règlement 14.10.c)

b. A1 écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.m)

Cas 2 : Pendant le deuxième temps d'arrêt de 30 secondes de l'équipe A :

- A1, qui purge une pénalité, quitte le banc des pénalités pour participer aux discussions au banc de son équipe;
- A2, qui a écopé d'une pénalité à l'arrêt de jeu au cours duquel le temps d'arrêt a été demandé, participe à la discussion d'équipe au banc des joueuses de son équipe A, avant de se diriger vers le banc des pénalités.

Décision 2 : Les joueuses pénalisées ne peuvent pas participer au jeu et ne peuvent donc pas participer aux discussions au banc de leur équipe pendant un temps d'arrêt. Si l'une ou l'autre des joueuses ne se rend pas immédiatement au banc des pénalités, elle écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 14.5.n)

– Conséquences des pénalités

20.7 Pénalités multiples

20.7.a Toutes les pénalités décernées à un participant pendant le même arrêt de jeu doivent être purgées consécutivement, par ordre de gravité décroissante, dans l'ordre où elles se sont produites, et sans interruption découlant de pénalités aux coéquipières.

20.7.b Si une joueuse pénalisée écope de pénalités supplémentaires lors d'un arrêt de jeu subséquent, elle doit les purger immédiatement après celles qui lui restent à purger.

Cas 1 : L'équipe B écope de pénalités multiples au même arrêt de jeu. Les pénalités se sont produites dans l'ordre suivant :

- a. B1 a commis une pénalité pour avoir fait trébucher, suivie d'une pénalité pour avoir cinglé;
- b. B1 a commis une pénalité pour avoir fait trébucher, puis B2 a commis une pénalité pour mise en échec, puis B1 a commis une pénalité pour avoir cinglé, ensuite B3 a reçu une pénalité pour avoir accroché suivie d'une pénalité majeure pour rudesse.

Décision 1 : a. B1 purge la pénalité pour avoir fait trébucher, puis celle pour avoir cinglé. (Règlement 20.7.a)

b. Les pénalités sont enregistrées et purgées dans l'ordre suivant :

- (1) B1 - avoir fait trébucher, puis avoir cinglé;
- (2) B2 - mise en échec;
- (3) B3 - majeure, puis avoir accroché.

Tout au plus deux joueuses peuvent purger des pénalités simultanément. B3 doit se diriger au banc des pénalités, mais elle ne peut commencer à purger sa pénalité majeure tant que les pénalités à B1 ou à B2 ne sont pas terminées (voir section 21). (Règlement 20.7.a)

Cas 2 : B1 écope d'une pénalité mineure. Avant que le jeu reprenne, B1 écope aussi d'une pénalité pour conduite antisportive.

Décision 2 : B1 purge, dans l'ordre, la pénalité pour conduite antisportive, puis la pénalité mineure. (Règlement 20.7.a)

Cas 3 : B1 écope d'une pénalité mineure, majeure, pour conduite antisportive, puis pour inconduite au cours du même arrêt de jeu.

– Conséquences des pénalités

Décision 3 : B1 est expulsée de la partie (règlement 20.10), et une de ses coéquipières purge les pénalités dans l'ordre suivant :

- pénalité majeure (quatre [4] minutes purgées au complet);
- pénalité pour inconduite (deux [2] minutes purgées au complet);
- pénalité pour conduite antisportive (deux [2] minutes purgées au complet);
- pénalité mineure. (Règlement 20.7.a)

Cas 4 : B1 a écopé d'une pénalité mineure. Après la reprise du jeu, B1 écope aussi d'une pénalité pour conduite antisportive.

Décision 4 : La pénalité pour conduite antisportive est décernée au prochain arrêt de jeu. La pénalité mineure se termine normalement (les deux minutes s'écoulent ou un but est marqué), puis B1 purge sa pénalité pour conduite antisportive. (Règlement 20.7.b)

Cas 5 : B1 écope de deux pénalités au même arrêt de jeu. Au prochain arrêt du jeu, B2 et B3 sont également pénalisées. Lors d'un arrêt de jeu subséquent, avant que les deux pénalités de B1 ne se terminent, B1 écope d'une autre pénalité.

Décision 5 : B1 purge ses trois pénalités consécutivement. Les pénalités consécutives de B1 ne sont pas interrompues par les pénalités décernées à ses coéquipières. (Règlement 20.7.b)

Cas 6 : B1, B2 et B3 ont écopé de pénalités mineures et se trouvent au banc des pénalités. B1 et B2 commencent à purger leur pénalité, tandis que B3 attend pour purger la sienne. Au prochain arrêt de jeu, B3 écope d'une pénalité pour conduite antisportive.

Décision 6 : La pénalité pour conduite antisportive à B3 est enregistrée et purgée après sa pénalité mineure. (Règlement 20.7.b)

20.8 Choix d'une remplaçante

20.8.a Quand le règlement précise qu'une coéquipière doit purger la pénalité, l'entraîneur choisit une patineuse de l'équipe pour la purger. Si l'entraîneur refuse de choisir une joueuse, un officiel sur la glace désignera une patineuse de l'équipe pour la purger.

20.8.b Les joueuses dont les pénalités ne sont pas terminées ne peuvent pas purger de pénalité pour des coéquipières ou pour des membres du personnel de l'équipe.

– Conséquences des pénalités

20.8.c Quand une substitution est nécessaire, une joueuse purge toutes les pénalités décernées à sa coéquipière ou au membre du personnel de l'équipe pendant un arrêt de jeu. Les pénalités décernées à la même coéquipière ou au même membre du personnel de l'équipe pendant un arrêt de jeu subséquent doivent être purgées par une autre coéquipière, et peuvent être purgées simultanément avec les pénalités précédentes.

Cas 1 : A1 écope ou a écopé d'une pénalité mineure. L'entraîneur de l'équipe A écope d'une pénalité mineure ou pour conduite antisportive.

Décision 1 : Une patineuse, autre que A1, doit purger la pénalité à l'entraîneur. (Règlement 20.8.b)

Cas 2 : La gardienne de but A1, écope de deux pénalités mineures au même arrêt de jeu. La patineuse A2 est désignée pour purger ses pénalités (voir règlement 20.8.b). Après l'attribution de ces deux pénalités, A1 écope d'une pénalité pour conduite antisportive :

- avant le coup de sifflet de reprise du jeu;
- au prochain arrêt de jeu.

Décision 2 :

- A2 purge la pénalité pour conduite antisportive, puis les deux pénalités mineures l'une après l'autre. (Règlement 20.8.c)
- A2 purge les deux pénalités mineures l'une après l'autre. Une autre patineuse de l'équipe A purge la pénalité pour conduite antisportive en même temps que A2 purge les deux pénalités mineures. (Règlement 20.8.c)

Cas 3 : L'entraîneur de l'équipe A écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie, puis d'une pénalité pour conduite antisportive :

- pendant le même arrêt de jeu;
- après le coup de sifflet de reprise du jeu.

Décision 3 :

- La même patineuse de l'équipe A purge, dans l'ordre, la pénalité pour conduite antisportive et la pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 20.8.c)
- La pénalité pour conduite antisportive est décernée au prochain arrêt de jeu. Une autre patineuse de l'équipe A purge cette pénalité, en même temps que la patineuse qui purge la pénalité pour avoir retardé la partie. (Règlement 20.8.c)

– Conséquences des pénalités

20.9 Remplacement : pénalité mineure, pénalité pour conduite antisportive et pénalité majeure

20.9.a Patineuse. Lorsqu'une patineuse écope d'une pénalité, elle doit elle-même la purger.

20.9.b Gardienne de but. Lorsqu'une gardienne de but écope d'une pénalité, une de ses coéquipières doit la purger.

20.9.c GBI. Lorsqu'une GBI écope d'une pénalité, elle doit elle-même la purger.

20.9.d Équipe. Si une équipe, un membre du personnel de l'équipe ou une joueuse non identifiée sur le banc écope d'une pénalité, une coéquipière doit la purger.

20.9.e Joueuse blessée. Si une joueuse blessée écope d'une pénalité et ne peut la purger à cause de sa blessure, une coéquipière doit la purger.

20.9.e (1) La joueuse blessée qui a été remplacée sur le banc des pénalités ne peut revenir au jeu tant que la pénalité n'est pas terminée et que la remplaçante n'est pas revenue sur la patinoire.

20.9.e (2) Si la joueuse blessée pénalisée est rétablie avant la fin de sa pénalité, elle doit remplacer sa remplaçante au banc des pénalités au prochain arrêt de jeu.

20.9.f Pénalité pour avoir retardé la partie. Lorsqu'une équipe écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie, décernée parce que le nombre maximal de patineuses autorisées dans une zone à accès restreint a été dépassé, la joueuse excédentaire ayant causé l'infraction doit purger la pénalité. Si les officiels sur la glace ne peuvent pas identifier cette joueuse, l'entraîneur choisit une patineuse parmi celles qui se trouvaient dans la zone à accès restreint au moment de l'infraction pour purger la pénalité. Si les officiels sur la glace ne peuvent pas identifier ces joueuses, l'entraîneur choisit une patineuse parmi celles qui se trouvaient sur la patinoire à l'arrêt du jeu pour purger la pénalité.

Cas 1 : B1 prend une pénalité mineure, une pénalité pour conduite antisportive ou une pénalité majeure. À l'arrêt du jeu, et quand la pénalité est décernée :

- a. B1 se trouve sur la patinoire;
- b. B2 a remplacé B1, qui n'est plus sur la patinoire.

Décision 1 : Dans les deux cas, B1 purge la pénalité. (Règlement 20.9.a)

– Conséquences des pénalités

- Cas 2 : L'équipe A contrôle l'anneau. B1 prend une pénalité. Alors que le jeu se poursuit, B1 quitte la patinoire et est remplacée par B2 qui commet aussi une pénalité. L'équipe B prend le contrôle de l'anneau et le jeu est arrêté.
- Décision 2 : Les pénalités sont décernées à B1 et à B2, dans cet ordre. Les pénalités peuvent être purgées simultanément. (Règlement 20.9.a)
- Cas 3 : La GBI A1 prend une pénalité. À l'arrêt du jeu, et quand la pénalité est décernée :
- A1 joue toujours comme GBI;
 - A1 est sortie de l'enceinte de but et joue à titre de patineuse, tandis que A2 est GBI;
 - A1 est sortie de l'enceinte de but et joue à titre de patineuse, tandis que la gardienne de but est revenue sur la patinoire.
- Décision 3 : Dans tous les cas, A1 purge la pénalité. (Règlement 20.9.c)
- Cas 4 : L'équipe A écope d'une pénalité pour avoir retardé la partie parce qu'elle a dépassé le nombre maximal de joueuses autorisées dans la zone à accès restreint (règlement 14.5.d). Les patineuses A1, A2, A3 et A4 se trouvaient dans la zone à accès restreint quand A1 a participé au jeu. Lorsque le jeu est arrêté :
- l'officiel sur la glace identifie A4 comme la joueuse non autorisée ayant pénétré dans la zone à accès restreint;
 - l'officiel sait que A1, A2, A3 et A4 étaient dans la zone à accès restreint au moment de l'infraction, mais ne peut pas déterminer la joueuse qui n'était pas autorisée;
 - l'officiel ne peut pas déterminer quelles patineuses étaient dans la zone à accès restreint au moment de l'infraction. L'équipe A a remplacé des joueuses pendant le jeu et les joueuses A1, A4, A5, A6 et A7 sont sur la patinoire.
- Décision 4 :
 - A4 écope de la pénalité. (Règlement 20.9.a)
 - L'entraîneur de l'équipe A choisit A1, A2, A3 ou A4 pour purger la pénalité. (Règlement 20.9.f)
 - L'entraîneur de l'équipe A choisit A1, A4, A5, A6 ou A7 pour purger la pénalité. (Règlement 20.9.f)
- Commentaire : Dans les cas b et c, on note sur la feuille de match officielle de la partie que la pénalité est une pénalité d'équipe, purgée par la joueuse choisie par l'entraîneur, et on n'en tient pas compte dans le nombre de minutes de pénalité pour cette joueuse.

– Conséquences des pénalités

20.10 Remplacement : expulsion de la partie

20.10.a Minutes de pénalité excédentaires : toute joueuse qui accumule au total dix (10) minutes de pénalités pendant une partie, incluant la prolongation, est expulsée immédiatement de cette partie. Une de ses coéquipières doit purger de reste de la pénalité de la joueuse expulsée.

20.10.b Pénalité pour inconduite et pénalité de match

20.10.b (1) Lorsqu'une patineuse écope d'une pénalité pour inconduite ou d'une pénalité de match, elle est expulsée de la partie et une de ses coéquipières purge sa pénalité au complet.

20.10.b (2) Lorsqu'une gardienne de but écope d'une pénalité pour inconduite ou d'une pénalité de match, elle est expulsée de la partie et une de ses coéquipières purge sa pénalité au complet.

20.10.b (2) (a) Si une gardienne substitut est en uniforme, elle doit immédiatement remplacer la gardienne de but.

20.10.b (2) (b) S'il n'y a pas de gardienne substitut en uniforme, un délai additionnel de cinq (5) minutes est accordé pour permettre d'habiller et d'échauffer une gardienne substitut. Si elle n'est pas prête au terme de ce délai, la partie reprend et l'équipe peut utiliser une GBI pour commencer.

NOTE : Il n'est pas permis d'utiliser des anneaux pour échauffer la gardienne substitut sur la glace.

20.10.b (3) Lorsqu'un membre du personnel de l'équipe écope d'une pénalité pour inconduite ou d'une pénalité de match, il est expulsé de la partie. Les joueuses ne purgent pas de pénalité pour les expulsions de membres du personnel de l'équipe.

20.10.c Après avoir été expulsé de la partie, la joueuse ou le membre du personnel de l'équipe doit quitter la surface de jeu et les estrades de la patinoire pour ne plus avoir aucune influence sur la partie. À défaut d'obtempérer, son équipe perd la partie par défaut.

Cas 1 : B1, qui avait écopé précédemment de quatre pénalités mineures, écope d'une cinquième pénalité mineure dans la même partie, ce qui porte son total à 10 minutes de pénalités.

– Conséquences des pénalités

- Décision 1 : B1 est expulsée de la partie et une de ses coéquipières purge la pénalité mineure. (Règlement 20.10.a)
- Cas 2 : B1 écope d'une pénalité mineure.
- B1 avait écopé précédemment de quatre autres pénalités mineures dans la même partie, mais n'avait purgé que sept (7) minutes au banc des pénalités, car une de ses pénalités avait été partiellement annulée par un but;
 - B1 avait purgé huit (8) minutes au banc des pénalités; six (6) minutes pour trois pénalités mineures dont elle avait écopé précédemment et deux (2) minutes pour une pénalité pour conduite antisportive accompagnant une pénalité pour inconduite attribuée à B2. L'entraîneur de l'équipe B avait choisi B1 pour purger cette pénalité;
 - B1 avait purgé huit (8) minutes au banc des pénalités; six (6) minutes pour trois pénalités mineures dont elle avait écopé précédemment et deux (2) minutes pour une pénalité pour substitution illégale à l'équipe B qui avait sept joueuses sur la patinoire. L'entraîneur de l'équipe B avait choisi B1 pour purger cette pénalité.
- Décision 2 : L'expulsion pour un nombre excessif de minutes de pénalités est basée sur le nombre de minutes décernées à une joueuse, et non pas sur la durée des pénalités qu'elle a réellement purgées.
- B1 est expulsée de la partie et une de ses coéquipières purge la pénalité mineure. (Règlement 20.10.a)
 - B1 n'est pas expulsée de la partie, car elle n'a écopé personnellement que de huit (8) minutes de pénalité. C'est B2 qui avait écopé de la pénalité pour conduite antisportive. (Règlement 20.10.a)
 - B1 n'est pas expulsée de la partie, car elle n'a écopé personnellement que de huit (8) minutes de pénalité. C'est l'équipe qui avait écopé de la pénalité pour substitution illégale. B1 l'avait seulement purgée pour l'équipe. (Règlement 20.10.a)
- Cas 3 : B1 a écopé de quatre pénalités mineures et les a purgées. B1 prend une pénalité mineure, que les officiels signalent à retardement, mais l'équipe A marque un but et la pénalité est annulée.
- Décision 3 : B1 n'est pas expulsée de la partie, car elle n'a écopé que de huit (8) minutes de pénalité. (Règlement 20.10.a)

– Conséquences des pénalités

- Cas 4 : B1 a écopé de quatre pénalités mineures et les a purgées, puis elle écope d'une cinquième pénalité mineure. Le marqueur oublie d'aviser l'officiel sur la glace que B1 a maintenant accumulé 10 minutes de pénalité, et B1 purge cette pénalité. Après la fin de la pénalité, B1 revient au jeu et :
- participe à un but de son équipe (en marquant ou faisant une passe, ou en se trouvant sur la patinoire au moment du but);
 - prend une pénalité;
 - prend une pénalité mineure provoquant l'attribution d'un lancer de punition;
 - prend une pénalité majeure ou de match provoquant l'attribution d'un lancer de punition;
 - A1 la fait trébucher.

- Décision 4 : Au premier arrêt de jeu après le retour de B1 sur la patinoire, on avise les officiels du fait que B1 n'était pas admissible à jouer. B1 est immédiatement expulsée de la partie et :
- le but de l'équipe B est annulé. (Règlements 11.4.a et 20.10.a)
 - une coéquipière de B1 purge la pénalité. (Règlement 20.10.a)
 - étant donné que le lancer de punition remplace la pénalité mineure (Règlement 22.2.a), aucune coéquipière ne purge la pénalité de B1. (Règlement 20.10.a)
 - une coéquipière de B1 purge la pénalité au complet (règlement 22.2.b). (Règlement 20.10.a)
 - A1 écope de la pénalité. Si la pénalité à A1 mène normalement à l'attribution d'un lancer de punition (ou d'un but) à B1, le lancer de punition ou le but ne peut pas être accordé à B1 étant donné qu'elle ne peut pas marquer un but de manière réglementaire. Si le lancer de punition est accordé, mais que les officiels sur la glace sont avisés de l'inadmissibilité de B1 avant que le jeu reprenne, alors le lancer de punition (et son résultat) est annulé, et A1 écope de la pénalité. (Règlements 11.4.a et 20.10.a)

Commentaire : Si les officiels ne sont pas avisés de l'inadmissibilité de B1 avant la fin du premier arrêt de jeu suivant le retour de B1 sur la patinoire, B1 est tout de même expulsée de la partie. Cependant, les résultats de tous les jeux ayant eu lieu jusqu'au moment où les officiels ont été avisés de l'inadmissibilité de B1 demeurent valides.

- Cas 5 : A1 purge une pénalité mineure. Après la reprise du jeu, A1 prend une pénalité pour inconduite.

– Conséquences des pénalités

- Décision 5 : Au prochain arrêt du jeu, A1 est expulsée de la partie. Une de ses coéquipières purge le reste de sa pénalité mineure, puis la pénalité pour conduite antisportive qui accompagne sa pénalité pour inconduite. (Règlements 20.8.c et 20.10.b)
- Cas 6 : La gardienne de but A1 est expulsée de la partie.
- Décision 6 : Une coéquipière purge la durée appropriée de la pénalité.
- Si la gardienne de but substitut de l'équipe A est en uniforme, elle doit remplacer A1 immédiatement sur la patinoire. Aucune période d'échauffement n'est autorisée. (Règlements 20.10.b [2] et 20.10.b [2] [a])
 - Si la gardienne de but substitut de l'équipe A n'est pas en uniforme, elle dispose de cinq (5) minutes pour s'habiller et s'échauffer. Si elle n'est pas prête après ce délai, le jeu reprend et l'équipe A peut utiliser une GBI. (Règlements 20.10.b [2] et 20.10.b [2] [b])
 - L'équipe peut remplacer sa gardienne A1 par une patineuse. (Règlements 8.3.b et 20.10.b [2])
- Cas 7 : L'entraîneur de l'équipe A écope d'une pénalité pour conduite antisportive. A1 purge la pénalité. L'entraîneur de l'équipe A écope ensuite d'une pénalité pour inconduite.
- Décision 7 : A1 continue à purger la pénalité initiale pour conduite antisportive. L'expulsion de l'entraîneur n'entraîne aucune pénalité supplémentaire. (Règlement 20.10.b [3])
- Cas 8 : L'entraîneur de l'équipe B écope d'une pénalité pour inconduite ou d'une pénalité de match et :
- refuse de quitter le banc des joueuses;
 - quitte le banc des joueuses et va s'asseoir dans les estrades;
 - quitte le banc des joueuses, mais y revient pendant la partie;
 - quitte le banc des joueuses et regarde la partie à travers les fenêtres du hall de l'aréna.
- Décision 8 :
- L'équipe B perd la partie par défaut. (Règlement 20.10.c)
 - L'équipe B perd la partie par défaut. (Règlement 20.10.c)
 - L'équipe B perd la partie par défaut. (Règlement 20.10.c)
 - La situation est réglementaire. (Règlement 20.10.c)

– Conséquences des pénalités

Commentaire : Le comportement de la personne expulsée n'étant peut-être pas représentatif de celui de toute l'équipe, les officiels sur la glace peuvent autoriser le personnel restant de l'équipe ou ses joueuses d'essayer de convaincre l'entraîneur de quitter la patinoire et les estrades avant que l'équipe perde la partie par défaut. L'entraîneur peut être assujéti à des sanctions supplémentaires de la part de la ligue ou de l'association locale. Les officiels doivent s'assurer que tous les détails de la punition et des gestes subséquents sont bien consignés sur la feuille de match officielle.

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

Section 21 - Règlements régissant les pénalités d'équipe

21.1 Deux joueuses au maximum par équipe peuvent purger simultanément des pénalités. Les autres joueuses pénalisées doivent aller au banc des pénalités et y demeurer jusqu'à ce que leurs pénalités soient purgées.

21.2 Lorsque deux joueuses de la même équipe purgent des pénalités et que d'autres joueuses de cette équipe sont au banc des pénalités :

21.2.a les joueuses pénalisées supplémentaires ne purgent leurs pénalités qu'après l'expiration de la pénalité d'une de leurs coéquipières;

21.2.b les joueuses pénalisées supplémentaires purgent leurs pénalités chacune leur tour, dans l'ordre d'attribution des pénalités;

21.2.c les joueuses qui ont fini de purger leur pénalité doivent demeurer au banc des pénalités jusqu'à un arrêt de jeu.

Cas 1 : A1, A2 et A3 écopent de pénalités, dans cet ordre.

Décision 1 : Les trois joueuses doivent toutes se diriger vers le banc des pénalités. Quand le jeu reprend, A1 et A2 purgeront leurs pénalités (qui seront chronométrées). La pénalité de A3 ne commencera (elle ne sera pas chronométrée) pas tant que la pénalité de A1 ou de A2 ne sera pas entièrement purgée ou annulée. (Règlements 21.1 et 21.2)

Cas 2 : A1, A2 et A3 écopent de pénalités, dans cet ordre, et à des moments différents. Les trois joueuses sont au banc des pénalités. L'équipe A a sa gardienne de but et trois patineuses sur la glace.
a. A1 et A2 purgent leur pénalité.
b. La pénalité de A1 se termine.

Décision 2 :
a. A3 attend pour purger sa pénalité. (Règlements 21.1 et 21.2)
b. A3 commence à purger sa pénalité. A1 ne peut pas retourner sur la patinoire tant que le jeu n'est pas arrêté, puisque l'équipe A purge deux pénalités (celles de A2 et de A3). Si la joueuse A1 retourne sur la patinoire, l'équipe A aurait trop de joueuses sur la glace. (Règlement 21.2.c)

Commentaire : Si le jeu est arrêté et que l'anneau est remis à la gardienne de but, les joueuses qui ont fini de purger leur pénalité et qui attendent un arrêt de jeu pour revenir sur la patinoire peuvent le faire. Cependant, les officiels sur la glace ne doivent pas retarder la reprise du jeu pour permettre à l'équipe d'apporter ses changements. Les joueuses ne sont pas obligées de retourner sur la patinoire lors d'une situation de remise de l'anneau la gardienne de but, elles peuvent attendre le prochain arrêt de jeu et l'attribution d'une mise au jeu.

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

21.3 Lorsque des joueuses de la même équipe purgent des pénalités et qu'aucune autre joueuse de cette équipe n'attend au banc des pénalités pour purger une pénalité :

21.3.a à la fin des pénalités, la joueuse dont la pénalité a pris fin en premier peut revenir sur la patinoire;

21.3.b les joueuses qui ont fini de purger leur pénalité, mais qui ne peuvent revenir au jeu parce que leur équipe a déjà le nombre maximal de joueuses admissibles sur la glace, doivent demeurer au banc des pénalités jusqu'à un arrêt de jeu.

Cas 1 : A1, A2 et A3 écotent de pénalités, dans cet ordre, et à différents moments. Les trois joueuses sont au banc des pénalités. La pénalité de A1 est terminée, et A2 et A3 purgent la leur. L'équipe A a sa gardienne de but et trois patineuses sur la patinoire.
a. La pénalité de A2 se termine.
b. La pénalité de A3 se termine.

Décision 1 : « Première pénalité terminée, première joueuse sortie »
a. A1 sort du banc des pénalités. L'équipe A a maintenant sa gardienne de but et quatre patineuses sur la patinoire. A2 ne peut pas revenir sur la patinoire tant que le jeu n'est pas arrêté. Si la joueuse A2 retournait sur la patinoire, l'équipe A aurait trop de joueuses sur la glace. (Règlements 21.3.a et 21.3.b)
b. A2 sort du banc des pénalités. L'équipe A a maintenant sa gardienne de but et cinq patineuses sur la patinoire. A3 ne peut pas revenir sur la patinoire tant que le jeu n'est pas arrêté. (Règlements 21.3.a et 21.3.b)

21.4 Annulation d'une pénalité mineure par un but. Si l'équipe qui s'est fait marquer le but a plus de joueuses pénalisées, y compris les pénalités à retardement, que l'équipe qui a marqué le but, une pénalité mineure peut être annulée. Toutefois, un but ne peut jamais annuler une pénalité à purger au complet.

21.4.a Si aucune pénalité n'est purgée, une pénalité mineure à retardement peut être annulée.

21.4.a. (1) S'il y a une pénalité mineure à retardement, elle est annulée.

21.4.a. (2) S'il y a plusieurs pénalités à retardement, la première pénalité mineure est annulée, sauf dans les cas suivants :

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

21.4.a. (2) (a) si la première pénalité à retardement est une pénalité à purger au complet, toutes les pénalités subséquentes à cette joueuse sont décernées;

21.4.a. (2) (b) si les deux premières pénalités à retardement sont des pénalités à purger au complet qui sont décernées à deux joueuses différentes, aucune pénalité n'est annulée.

21.4.b Si une pénalité mineure est purgée, le temps restant est annulé. Toute pénalité à retardement est décernée.

21.4.c Si deux pénalités mineures sont purgées, celle dont le plus de temps est écoulé est annulée. Toute pénalité à retardement est décernée.

21.4.d Si une pénalité mineure et une pénalité à purger au complet sont purgées, la pénalité mineure est annulée. Toute pénalité à retardement est décernée.

21.4.e Si uniquement une pénalité à purger au complet est purgée, et :

21.4.e. (1) qu'il n'y a pas de pénalité à retardement, aucune pénalité n'est annulée;

21.4.e. (2) que la première pénalité à retardement est une pénalité mineure, elle est annulée;

21.4.e. (3) que la première pénalité à retardement est aussi une pénalité à purger au complet, aucune pénalité n'est annulée.

21.4.f Si deux pénalités à purger au complet sont purgées, aucune pénalité n'est annulée.

Cas 1 : A1 purge une pénalité mineure. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe A marque un but.

Décision 1 : Pas de modification à la pénalité de A1. (Règlement 21.4)

Cas 2 : A1 purge une pénalité pour conduite antisportive. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.

Décision 2 : Pas de modification à la pénalité de A1. (Règlement 21.4.e [1])

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

- Cas 3 : A1 purge une pénalité mineure. B1 purge la première de deux pénalités mineures consécutives. L'équipe A marque un but.
- Décision 3 : Pas de modification aux pénalités, puisque l'équipe A et l'équipe B ont chacune une joueuse pénalisée. (Règlement 21.4)
- Cas 4 : A1, B1 et B2 purgent des pénalités mineures. On signale une pénalité à retardement à l'endroit de A2. L'équipe B marque un but.
- Décision 4 : Chaque équipe a deux joueuses pénalisées (B1 et B2, A1 et A2). Par conséquent, aucune pénalité n'est annulée. La pénalité à A2 est décernée. (Règlement 21.4)
- Cas 5 : L'officiel signale une pénalité mineure à retardement à A1. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 5 : La pénalité à A1 n'est pas décernée puisqu'elle est annulée par le but. (Règlement 21.4.a [1])
- Cas 6 : B1 purge une pénalité mineure. L'officiel signale une pénalité mineure à retardement à A1. L'équipe B marque un but.
- Décision 6 : Chaque équipe a une joueuse pénalisée (B1 et A1). Par conséquent, aucune pénalité n'est annulée. La pénalité à A1 est décernée. (Règlement 21.4)
- Cas 7 : L'officiel signale des pénalités mineures à retardement à A1 et à A2, dans cet ordre. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 7 : La pénalité à A1 est annulée par le but. La pénalité à A2 est décernée. (Règlement 21.4.a [2])
- Cas 8 : L'officiel signale une pénalité majeure à retardement à A1. L'équipe B marque un but.
- Décision 8 : La pénalité à purger au complet à A1 est décernée. (Règlement 21.4)
- Cas 9 : A1 écope d'une pénalité à purger au complet et d'une pénalité mineure à retardement. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- La pénalité mineure a eu lieu avant la pénalité à purger au complet.
 - La pénalité à purger au complet a eu lieu avant la pénalité mineure.

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

- Décision 9 : La pénalité ferme sera toujours décernée. La pénalité mineure peut être annulée par le but, en fonction de l'ordre des pénalités.
- La pénalité mineure est annulée et la pénalité à purger au complet est décernée. (Règlement 21.4.a [2])
 - Les deux pénalités sont décernées. (Règlement 21.4.a [2] [a])
- Cas 10 : Des pénalités à retardement sont signalées dans l'ordre suivant : pénalité à purger au complet à A1, pénalité mineure à A2, et pénalité à purger au complet à A3. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 10 : La pénalité à A2 est annulée par le but. Les pénalités à purger au complet à A1 et A3 sont décernées. (Règlement 21.4.a [2])
- Cas 11 : Des pénalités à retardement pour conduite antisportive sont signalées à A1 et à A2, et A3 prend une pénalité mineure. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 11 : Aucune pénalité n'est annulée. Les pénalités à A1, A2 et A3 sont décernées. Étant donné que A1 et A2 ont toutes les deux écopé d'une pénalité à purger au complet à retardement avant la pénalité mineure à A3, il n'y a ni annulation ni échange (avec A3) de pénalité sur le but. La pénalité à A3 est décernée en plus des pénalités à purger au complet à A1 et à A2.
- Cas 12 : A1 purge une pénalité mineure. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 12 : La pénalité à A1 est annulée. (Règlement 21.4.b)
- Cas 13 : A1 purge une pénalité mineure. B3, dont la pénalité a pris fin, attend un arrêt du jeu au banc des pénalités pour pouvoir retourner sur la patinoire (règlement 21.3). L'équipe B marque un but.
- Décision 13 : La pénalité à A1 est annulée. (Règlement 21.4.b)
- Cas 14 : A1 écope de deux pénalités mineures, une pour avoir accroché et une autre pour avoir fait trébucher, dans cet ordre, alors qu'il reste 10 minutes à jouer en première période. L'équipe B marque un but :
- alors qu'il reste 9:30 à jouer;
 - alors qu'il reste 8:00 à jouer;
 - alors qu'il reste 7:21 à jouer.

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

- Décision 14 : A1 purge ses pénalités consécutivement (règlement 20.7), par conséquent une seule pénalité mineure ne peut être purgée à la fois.
- La pénalité de A1 pour avoir accroché est annulée. A1 commence à purger sa pénalité pour avoir fait trébucher quand le jeu reprend. (Règlement 21.4.c)
 - La pénalité de A1 pour avoir accroché est terminée. Le but annule la pénalité de A1 pour avoir fait trébucher. (Règlement 21.4.b)
 - La pénalité de A1 pour avoir fait trébucher est annulée. (Règlement 21.4.b)
- Cas 15 : A1 et A2 purgent des pénalités mineures. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. La pénalité de A1 se termine alors qu'il reste 6:52 à jouer. L'équipe B marque un but à 6:52, avant que A1 ne revienne sur la patinoire.
- Décision 15 : La pénalité de A1 est terminée. Le but annule la pénalité de A2. (Règlement 21.4.b)
- Cas 16 : A1 purge une pénalité mineure. Une pénalité mineure à retardement est signalée contre A2. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 16 : La pénalité à A1 est annulée à cause du but. La pénalité à A2 est décernée. (Règlement 21.4.b)
- Cas 17 : A1 et B1 purgent des pénalités mineures. Une pénalité mineure à retardement est signalée contre A2. L'équipe B marque un but.
- Décision 17 : L'équipe A a deux joueuses pénalisées (A1 et A2), alors que l'équipe B n'a qu'une joueuse pénalisée (B1). La pénalité à A1 est annulée à cause du but. La pénalité à A2 est décernée. (Règlement 21.4.c)
- Cas 18 : A1 purge une pénalité mineure et il lui reste 40 secondes à purger. A2 purge une pénalité mineure et il lui reste 1:10 à purger. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 18 : La pénalité à A1 est annulée. (Règlement 21.4.b)
- Cas 19 : A1 écope de deux pénalités mineures alors qu'il reste 9:45 à jouer. A2 écope d'une pénalité mineure alors qu'il reste 9:15 à jouer. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but :
- alors qu'il reste 8:30 à jouer;
 - alors qu'il reste 7:45 à jouer;
 - alors qu'il reste 7:30 à jouer.

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

- Décision 19 : A1 purge ses pénalités consécutivement, A2 purge la sienne en même temps.
- Il reste 45 secondes à la pénalité de A1 et 1:15 à celle de A2. La première pénalité de A1 est annulée. Aucune des deux joueuses ne quitte le banc des pénalités puisque A1 commence à purger sa deuxième pénalité quand le jeu reprend. (Règlement 21.4.c)
 - La première pénalité de A1 est terminée et il reste 30 secondes à celle de A2. Il reste deux minutes à la deuxième pénalité de A1. La pénalité de A2 est annulée. (Règlement 21.4.c)
 - Il reste 15 secondes à la pénalité de A2. Il reste 1:45 à la deuxième pénalité de A1. La pénalité de A2 est annulée. (Règlement 21.4.c)

- Cas 20 : A1, A2 et A3 sont au banc des pénalités en train de purger des pénalités mineures non terminées. Il reste 30 secondes à la pénalité de A1, 1:40 à celle de A2 et A3 attend pour purger la sienne. L'équipe B marque un but :
- alors qu'elle n'a aucune joueuse pénalisée;
 - alors qu'elle a une joueuse pénalisée;
 - alors qu'elle a deux joueuses pénalisées (les deux équipes ont chacune trois patineuses sur la patinoire);
 - alors qu'elle a trois joueuses pénalisées. B1 et B2 purgent leur pénalité, tandis que B3 attend pour purger la sienne (les deux équipes ont chacune trois patineuses sur la patinoire).

- Décision 20 : Une pénalité mineure peut être annulée si l'équipe contre laquelle le but est marqué a davantage de joueuses pénalisées que l'équipe qui a marqué. Le nombre de joueuses sur la patinoire n'est pas pris en compte.
- La pénalité de A1 est annulée. (Règlement 21.4.c)
 - La pénalité de A1 est annulée. (Règlement 21.4.c)
 - La pénalité de A1 est annulée. (Règlement 21.4.c)
 - Pas de modification aux pénalités. (Règlement 21.4)

- Cas 21 : A1 et A2 purgent des pénalités mineures. A3 écope d'une pénalité mineure à retardement. L'équipe B marque un but :
- alors qu'elle n'a aucune joueuse pénalisée;
 - alors qu'elle a une joueuse pénalisée;
 - alors qu'elle a deux joueuses pénalisées (les deux équipes ont chacune trois patineuses sur la patinoire);
 - alors qu'elle a trois joueuses pénalisées. B1 et B2 purgent leur pénalité, tandis que B3 attend pour purger la sienne (les deux équipes ont chacune trois patineuses sur la patinoire).

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

- Décision 21 : La pénalité mineure à A3 est décernée dans tous les cas. Comme dans le cas précédent, la pénalité mineure à l'équipe A dont il reste le moins de temps à purger peut être annulée si l'équipe A a davantage de joueuses pénalisées que l'équipe B.
- a. La pénalité de A1 est annulée. (Règlement 21.4.c)
 - b. La pénalité de A1 est annulée. (Règlement 21.4.c)
 - c. La pénalité de A1 est annulée. (Règlement 21.4.c)
 - d. Pas de modification aux pénalités. (Règlement 21.4)
- Cas 22 : A1 purge une pénalité majeure et A2 purge une pénalité mineure. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 22 : La pénalité de A2 est annulée. (Règlement 21.4.d)
- Cas 23 : A1 purge une pénalité majeure et A2 purge une pénalité mineure. B1 et B2 purgent chacune une pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 23 : Il n'y a pas de modification aux pénalités, puisque les équipes ont le même nombre de joueuses pénalisées. (Règlement 21.4)
- Cas 24 : A1 purge une pénalité majeure et A2 purge une pénalité mineure. A3 écope d'une pénalité mineure à retardement. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 24 : La pénalité de A2 est annulée et celle de A3 est décernée. (Règlement 21.4.d)
- Cas 25 : A1 purge une pénalité pour conduite antisportive. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 25 : Pas de modification à la pénalité. (Règlement 21.4.e [1])
- Cas 26 : A1 purge une pénalité pour conduite antisportive. A2 écope d'une pénalité mineure à retardement. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque un but.
- Décision 26 : La pénalité pour conduite antisportive doit être purgée au complet et la pénalité mineure à A2 est annulée par le but. (Règlement 21.4.e [2])
- Cas 27 : A1 purge une pénalité pour conduite antisportive. A2 écope d'une pénalité majeure à retardement. L'équipe B marque un but.

– Règlements régissant les pénalités d'équipe

- Décision 27 : La pénalité à A2 est décernée. (Règlement 21.4.e [3])
- Cas 28 : A1 écope d'une pénalité mineure et d'une pénalité pour conduite antisportive alors qu'il reste 9:03 à jouer. Aucune autre joueuse ne purge de pénalité. L'équipe B marque alors qu'il reste 8:45 à jouer.
- Décision 28 : Pas de modification aux pénalités. Une pénalité à purger au complet se poursuit et il n'y a pas de pénalité à retardement. La joueuse ne commencera pas à purger la pénalité mineure, déjà décernée, tant que la pénalité pour conduite antisportive ne sera pas terminée avec 7:03 à jouer. (Règlement 21.4.e [1])
- Cas 29 : A1 purge une pénalité majeure et A2 purge une pénalité pour conduite antisportive. L'équipe B marque un but.
- Décision 29 : Pas de modification aux pénalités. (Règlement 21.4.f)
- Cas 30 : A1 et A2 purgent des pénalités pour conduite antisportive. A3 écope d'une pénalité mineure à retardement. L'équipe B marque un but :
- a. alors qu'aucune joueuse de l'équipe B ne purge de pénalité;
 - b. alors que deux joueuses de l'équipe B purgent des pénalités.
- Décision 30 : La pénalité à A3 est décernée dans les deux cas. (Règlement 21.4.f)

– Procédures d'attribution d'un lancer de punition

Section 22 – Procédures d'attribution d'un lancer de punition

NOTE : Voir le règlement 10.4.c pour savoir à quelle équipe attribuer la mise au jeu à la reprise du jeu après un lancer de punition.

22.1 Si une période se termine alors qu'un lancer de punition à retardement est signalé, celui-ci sera effectué à la fin de la période de jeu en question.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau et l'équipe B commet un geste qui devrait entraîner un lancer de punition pour l'équipe A. Avant que l'équipe B ne prenne le contrôle de l'anneau, la période se termine et la sirène retentit.

Décision 1 : L'équipe A obtient un lancer de punition à l'arrêt du jeu (quand la sirène retentit), et le lancer de punition a lieu même si la période est terminée. (Règlement 22.1)

22.2 Si l'infraction pour laquelle un lancer de punition est accordé entraînerait normalement :

22.2.a une pénalité mineure, le lancer de punition remplace alors la pénalité;

22.2.b une pénalité à purger au complet, cette pénalité doit être décernée et le lancer de punition, accordé.

Cas 1 : A1 obtient un lancer de punition à la suite d'un geste de B1. N'eut été les circonstances spéciales qui ont mené à l'attribution d'un lancer de punition :

- a. B1 aurait écopé d'une pénalité mineure;
- b. B1 aurait écopé d'une pénalité majeure.

Décision 1 :

- a. Le lancer de punition annule la pénalité de B1, et ce, que A1 marque ou non lors du lancer de punition. La pénalité de B1 n'est pas décernée, elle ne contribue donc pas à la durée totale des pénalités de B1. (Règlements 20.10.a et 22.2.a).
- b. Le lancer de punition est accordé et B1 écope d'une pénalité majeure. (Règlement 22.2.b)

22.3 Choix de la tireuse

22.3.a Si un lancer de punition est accordé à une joueuse en échappée, celle-ci doit effectuer le lancer de punition.

22.3.a (1) Si la joueuse à qui un lancer de punition est accordé écope d'une pénalité lors du même jeu, elle doit effectuer le lancer de punition avant de purger sa pénalité, à moins d'avoir été expulsée de la partie.

– Procédures d'attribution d'un lancer de punition

22.3.a (2) Si la joueuse à qui un lancer de punition est accordé se blesse ou est expulsée de la partie, l'entraîneur choisit une patineuse de l'équipe qui se trouvait sur la patinoire au moment de l'infraction pour effectuer le lancer de punition.

22.3.b Pour tous les autres cas d'attribution d'un lancer de punition, l'entraîneur choisit une patineuse de l'équipe qui se trouvait sur la patinoire au moment de l'infraction pour effectuer le lancer de punition.

Cas 1 : L'équipe A contrôle l'anneau dans la zone défensive de l'équipe B. Les patineuses A1, A2, A3, A4 et A5 sont sur la patinoire. Alors qu'il reste 1:32 à jouer dans la dernière période de temps réglementaire, la patineuse B4 (la quatrième patineuse) pénètre délibérément dans la zone à accès restreint et participe au jeu alors qu'il y a trop de patineuses dans cette zone. L'officiel signale immédiatement une pénalité à retardement. A5 sort de la patinoire et A6 la remplace. L'équipe B prend le contrôle de l'anneau et le jeu est immédiatement arrêté. Un lancer de punition est accordé à l'équipe A et l'entraîneur de l'équipe A choisit :

- a. A1 pour effectuer le lancer de punition;
- b. A5 pour effectuer le lancer de punition;
- c. A6 pour effectuer le lancer de punition.

Décision 1 :

- a. La situation est réglementaire. (Règlement 23.3.b)
- b. La situation est réglementaire. A5 n'était pas sur la patinoire quand le jeu a été arrêté, mais elle l'était au moment de la pénalité. (Règlement 23.3.b)
- c. La situation n'est pas réglementaire. A6 n'était pas sur la patinoire au moment de la pénalité. La joueuse choisie pour effectuer le lancer de punition doit être sur la patinoire au moment de la pénalité et non à l'arrêt du jeu. (Règlement 23.3.b)

22.4 Choix de la gardienne de but

22.4.a La gardienne de but qui se trouvait sur la glace au moment de l'infraction doit garder le but lors du lancer de punition. Si cette gardienne de but est blessée ou a été expulsée de la partie, la gardienne de but substitut doit garder le but lors du lancer de punition.

22.4.b Si un lancer de punition est accordé pendant une substitution de la gardienne de but, celle-ci doit revenir sur la patinoire pour garder le but lors du lancer de punition.

– Procédures d'attribution d'un lancer de punition

22.4.c Si une équipe n'a pas de gardienne de but ou de gardienne de but substitut, une patineuse peut agir en tant que GBI et garder le but lors du lancer de punition.

- Cas 1 : L'équipe A obtient un lancer de punition. La gardienne de but B1 :
- est sur la patinoire au moment de la pénalité;
 - est blessée;
 - écopé d'une pénalité pour conduite antisportive;
 - écopé d'une pénalité de match;
 - n'est pas sur la patinoire, car la patineuse B7 l'a remplacée et joue comme GBI.
- Décision 1 :
- B1 doit garder le but pendant le lancer de punition. (Règlement 22.4.a)
 - L'équipe B peut remplacer B1 par sa gardienne substitut pour le lancer de punition, mais cette dernière n'a pas de période d'échauffement. (Règlement 22.4.a)
 - B1 doit garder le but pendant le lancer de punition et une de ses coéquipières doit purger sa pénalité. (Règlement 22.4.a)
 - B1 est expulsée de la partie et une de ses coéquipières doit purger au complet la pénalité connexe. La gardienne substitut doit garder le but pendant le lancer de punition, mais cette dernière n'a pas de période d'échauffement. (Règlement 22.4.a)
 - B1 doit garder le but pendant le lancer de punition. (Règlement 22.4.b)
- Cas 2 : La gardienne de but de l'équipe A se blesse. La patineuse A7 la remplace et le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un lancer de punition soit accordé à l'équipe B. La gardienne de but de l'équipe A ne peut plus jouer.
- Décision 2 : Si l'équipe A n'a ni gardienne de but, ni gardienne de but substitut de disponible, une patineuse peut jouer comme GBI et garder le but pendant le lancer de punition. (Règlement 22.4.c)
- Cas 3 : À cause d'une blessure à la gardienne de but, la patineuse A1 de l'équipe A joue comme GBI lors d'un lancer de punition. Après que le lancer de punition a commencé, la GBI A1 quitte l'enceinte de but. B1, la tireuse, lance au but et :
- marque;
 - ne marque pas.
- Décision 3 :
- Le but est valide. (Règlement 22.5.f [1])
 - B1 obtient un autre lancer de punition. (Règlement 22.5.e [2])

– Procédures d'attribution d'un lancer de punition

22.5 Procédure

22.5.a Le temps ne s'écoule pas pendant le lancer de punition.

22.5.b À l'exception des deux joueuses participant au lancer de punition, toutes les autres joueuses doivent sortir de la patinoire. Si, pendant le lancer de punition, une joueuse ou un membre du personnel de l'équipe adverse distrait délibérément :

22.5.b (1) la tireuse et que celle-ci ne marque pas de but, elle reprend son lancer de punition;

22.5.b (2) la gardienne de but, le lancer de punition est annulé.

22.5.c L'anneau est placé au centre du demi-cercle de mise au jeu situé le plus près du but de l'équipe à la défensive.

22.5.d La tireuse

22.5.d (1) Au coup de sifflet, la joueuse doit se déplacer en direction de l'anneau, ou commencer avec son bâton dans l'anneau, et se diriger vers la gardienne de but adverse.

22.5.d (2) L'anneau et le corps de la tireuse doivent se déplacer dans un mouvement constant vers l'avant.

22.5.d (3) L'infraction à la ligne bleue ne s'applique pas dans le cas présent.

22.5.d (4) Les infractions commises dans l'enceinte de but et les pénalités pour avoir frappé la gardienne de but s'appliquent dans le cas présent.

22.5.e La gardienne de but

22.5.e (1) La gardienne doit se placer à l'intérieur de l'enceinte de but et y demeurer jusqu'au coup de sifflet annonçant le début du lancer de punition. À défaut de suivre ce règlement, la tireuse obtient un deuxième lancer de punition si elle ne marque pas de but à sa première tentative.

22.5.e (2) Si une patineuse agit comme GBI, elle doit demeurer dans l'enceinte de but pendant le lancer de punition. À défaut de suivre de ce règlement **avant que la tireuse ait décoché son lancer**, celle-ci obtient un deuxième lancer de punition si elle ne marque pas de but lors de sa première tentative.

– Procédures d’attribution d’un lancer de punition

22.5.e (3) Si la gardienne de but prend une pénalité empêchant la tireuse d’effectuer un tir franc au but, un but est accordé et une pénalité lui est décernée.

22.5.e (4) Si la gardienne de but prend une pénalité pendant ou après le lancer de punition qui n’empêche pas la tireuse d’effectuer un tir franc, le résultat du lancer demeure valide et une pénalité est décernée.

22.5.f Le lancer de punition se termine :

22.5.f (1) lorsqu’un but est marqué;

22.5.f (2) lorsque l’anneau franchit la ligne de but;

22.5.f (3) lorsque l’anneau s’immobilise à la suite du lancer;

22.5.f (4) lorsque le mouvement vers l’avant de l’anneau ou de la tireuse à l’extérieur de l’enceinte de but se termine;

22.5.f (5) lorsque la tireuse commet une infraction dans l’enceinte de but ou écope d’une pénalité.

22.5.g Un but marqué après que l’anneau a dévié sur les bandes ou sur la tireuse est refusé.

Cas 1 : Une joueuse ou un membre du personnel de l’équipe B distrait délibérément A1, la joueuse qui effectue le lancer de punition. A1 tire et :

- a. marque le but;
- b. ne marque pas.

Décision 1 :

- a. Le but est valide. (Règlement 22.5.f [1])
- b. A1 obtient un autre lancer de punition. (Règlement 22.5.b [1])

Cas 2 : Pendant que A1 effectue un lancer de punition, une joueuse ou un membre du personnel de l’équipe A distrait délibérément la gardienne de but de l’équipe adverse. A1 tire et marque le but.

Décision 2 : Le lancer de punition prend fin au moment où la distraction délibérée survient. Le but de A1 est annulé. (Règlement 22.5.b [2])

– Procédures d'attribution d'un lancer de punition

- Cas 3 : A1, qui effectue un lancer de punition, patine vers le but de l'équipe B et :
- perd le contrôle de l'anneau, le dépasse et revient en arrière pour le récupérer;
 - s'arrête devant le but, tire et marque un but;
 - commet une infraction dans l'enceinte de but avant que l'anneau ne pénètre dans le but;
 - lance l'anneau dans le but, puis commet une infraction dans l'enceinte de but (sans gêner ni toucher la gardienne dans l'enceinte de but);
 - effectue un pivot de 180° sur elle-même et transfère l'anneau du coup droit au revers avant d'effectuer un tir;
 - tire et touche la gardienne de but avec son bâton :
 - avant que l'anneau ne pénètre dans le but;
 - après que l'anneau a pénétré dans le but.
- Décision 3 :
- Le lancer de punition est immédiatement arrêté dès que le mouvement vers l'avant de la tireuse ou de l'anneau à l'extérieur de l'enceinte de but s'arrête. (Règlement 22.5.d [2])
 - Le lancer de punition est immédiatement arrêté. Le but n'est pas valide. (Règlement 22.5.d [2])
 - Le lancer de punition est immédiatement arrêté. Si l'anneau pénètre dans le but, le but est annulé. (Règlement 22.5.d [4])
 - Le but est valide. (Règlement 22.5.f [1])
 - À condition que le mouvement vers l'avant de la tireuse et de l'anneau vers la ligne de but se poursuive, la situation est réglementaire. (Règlement 22.5.d [2])
 - Le but n'est pas valide, et A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir cinglé. (Règlements 14.12.d et 22.5.d [4])
 - Le but est valide et A1 écope d'une pénalité mineure pour avoir cinglé. (Règlements 14.12.d et 22.5.f [1])
- Cas 4 : Pendant que A1 effectue un lancer de punition, la gardienne de but de l'équipe B l'empêche de prendre un tir franc au but en :
- lançant son bâton vers l'anneau ou vers la porteuse de l'anneau avant le tir;
 - déplaçant le filet délibérément de sa position normale;
 - écopant d'une pénalité pour mise en échec.
- Décision 4 : Dans tous les cas, le jeu est immédiatement arrêté, un but est accordé à l'équipe A, et la pénalité appropriée est décernée. (Règlement 22.5.e [3])

– Procédures d'attribution d'un lancer de punition

Cas 5 : Pendant que A1 effectue un lancer de punition, B1, la gardienne de but de l'équipe B écope d'une pénalité à l'endroit de A1.
a. A1 marque un but.
b. A1 prend un tir franc au but, mais ne marque pas.

Décision 5 : Dans les deux cas, B1 écope de la pénalité appropriée, qui est purgée par une de ses coéquipières (règlement 20.9.b).
a. Le but est valide. (Règlement 22.5.f [1])
b. Le but n'est pas valide. (Règlement 22.5.e [3])

Cas 6 : A1 effectue un lancer de punition. Elle tire vers le but de l'équipe B et l'anneau :
a. touche le poteau ou la gardienne de but et ricoche dans le but;
b. rebondit dans le but à partir des bandes latérales;
c. est dévié par la gardienne de but vers la tireuse et rebondit sur cette dernière avant de pénétrer dans le but;
d. ricoche sur l'officiel et pénètre dans le but.

Décision 6 : a. Le but est valide. (Règlement 22.5.f [1])
b. Le but n'est pas valide. (Règlement 22.5.g)
c. Le but n'est pas valide. (Règlement 22.5.g)
d. Le but est valide. (Règlement 22.5.f [1])

22.6 Un but marqué lors d'un lancer de punition n'annule pas les pénalités purgées par les autres joueuses.

Cas 1 : B1 purge une pénalité mineure. L'équipe A obtient un lancer de punition. A1 marque un but lors de ce lancer de punition.

Décision 1 : Le but n'a aucune incidence sur la pénalité de B1. (Règlement 22.6)

– Joueuses blessées

Section 23 - Joueuses blessées

23.1 En cas de blessure, le jeu est immédiatement arrêté.

NOTE : La sécurité des participants est primordiale. Si une blessure survient, le jeu est immédiatement arrêté, quelle que soit l'équipe qui a le contrôle de l'anneau. On s'occupe de la joueuse blessée et elle est remplacée. Consultez le règlement 10.4.f. pour savoir à quelle équipe attribuer la mise au jeu.

23.2 Si le jeu a été arrêté à cause d'une présumée blessure à une patineuse, celle-ci doit quitter la patinoire et elle ne peut y revenir avant la reprise du jeu.

23.3 Si le jeu a été arrêté à cause d'une présumée blessure à une gardienne de but, celle-ci dispose de cinq (5) minutes pour se rétablir ou pour quitter la patinoire.

23.3.a Si la gardienne de but blessée est remplacée, elle ne peut revenir sur la patinoire avant la reprise du jeu.

23.3.b Si l'équipe a une gardienne substitut en uniforme, celle-ci doit remplacer immédiatement la gardienne blessée. Elle n'a pas droit à un échauffement.

23.3.c Si aucune gardienne substitut n'est en uniforme, on accorde cinq (5) minutes supplémentaires pour permettre d'habiller et d'échauffer une gardienne substitut. Si elle n'est pas prête au terme de ce délai, la partie reprend et l'équipe peut utiliser une GBI pour commencer.

NOTE : Il n'est pas permis d'utiliser des anneaux pour échauffer la gardienne substitut sur la glace.

Cas 1 : La gardienne de but A1 est blessée. L'équipe A a une gardienne de but substitut qui est en uniforme.

Décision 1 : La gardienne de but substitut peut aller sur la glace et commencer à s'échauffer pendant qu'on détermine si A1 peut continuer à jouer. Une fois qu'on a décidé que A1 ne peut pas continuer à jouer, l'équipe A doit choisir de reprendre le jeu avec la gardienne de but substitut ou avec une GBI, et elle doit être prête à reprendre le jeu sans tarder. Une fois que A1 a quitté la patinoire, aucun échauffement supplémentaire n'est autorisé pour la gardienne de but substitut. (Règlement 23.3.b)

Cas 2 : La gardienne de but A1 est blessée. L'équipe A n'a pas de gardienne de but substitut en uniforme.

– Joueuses blessées

- Décision 2 : Une fois qu'on a décidé que A1 ne peut pas continuer à jouer, l'équipe A peut :
- a. habiller une gardienne de but substitut qui doit être prête à reprendre le jeu dans les cinq minutes qui suivent. Si elle n'est pas prête au terme de ce délai, la partie reprend et l'équipe peut utiliser une GBI pour commencer. (Règlement 23.3.c)
 - b. commencer à jouer immédiatement en utilisant une GBI. (Règlements 8.3.b et 23.3.c)
- Cas 3 : La gardienne de but A1 est blessée et elle ne peut pas continuer à jouer. L'équipe A habille une gardienne de but substitut pour reprendre le jeu. Avant l'expiration du délai de cinq minutes allouées pour habiller et échauffer la gardienne substitut, l'équipe A décide d'utiliser une GBI à la place.
- Décision 3 : La situation est réglementaire. L'équipe A doit reprendre le jeu immédiatement avec une GBI. (Règlements 8.3.b et 23.3.c)

– Chronomètre de tir

Section 24 - Chronomètre de tir

24.1 Tir au but. Un tir au but est décoché lorsque l'équipe en possession de l'anneau lance de façon réglementaire l'anneau vers le but adverse et que :

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

24.2 Tableau indicateur et signal sonore

24.2.a Chronomètre de tir. En plus d'un tableau indicateur, chaque aréna doit avoir un chronomètre distinct qui effectue un décompte en secondes. Deux chronomètres identiques sont nécessaires, un à chaque extrémité de la patinoire. Ils doivent être installés derrière et au-dessus des bandes, sans dépasser la partie supérieure de la baie vitrée. Ils doivent être alignés avec les points de cercle de mise au jeu situés à la gauche de la gardienne de but. L'emplacement des chronomètres par rapport au but doit être le même aux deux extrémités de la patinoire.

24.3 Règles de jeu

- 24.3.a Le chronomètre de tir doit être remis à 30 secondes au début d'une nouvelle période.
- 24.3.b Le chronomètre de tir doit être remis à 30 secondes lorsqu'un but est marqué.
- 24.3.c Le chronomètre de tir ne doit lancer le compte à rebours que lorsque le temps au tableau indicateur s'écoule. Le chronomètre de tir doit commencer lorsque le jeu démarre, et arrêter lorsque le jeu s'arrête.
- 24.3.d Le chronomètre de tir sera remis à 30 secondes lorsque :
 - 24.3.d (1) l'équipe en possession de l'anneau décoche un tir au but;
 - 24.3.d (2) le contrôle de l'anneau passe d'une équipe à l'autre;

– Chronomètre de tir

- 24.3.d (3) **une pénalité à retardement est signalée. Si d'autres pénalités à retardement sont signalées avant l'arrêt du jeu, le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé à chacune d'elle;**
- 24.3.d (4) **une pénalité force l'équipe non fautive à commettre une infraction et qui entraîne l'arrêt du jeu;**
- 24.3.d (5) **une joueuse de l'équipe qui ne contrôle pas l'anneau commet une infraction qui entraîne l'arrêt du jeu;**
- 24.3.d (6) **une joueuse de l'équipe qui n'est pas en possession de l'anneau subit une blessure qui entraîne l'arrêt du jeu;**
- 24.3.d (7) **les deux chronomètres de tir affichent un décompte différent lors d'un arrêt du jeu.**
- 24.3.e Lorsque le chronomètre de tir arrive à zéro seconde, un signal sonore se fait entendre :**
- 24.3.e (1) **le jeu est arrêté, car la dernière équipe en contrôle de l'anneau a commis une infraction;**
- 24.3.e (2) **le chronomètre de tir est remis à 30 secondes;**
- 24.3.e (3) **l'anneau est attribué à l'équipe non fautive dans le cercle de mise au jeu le plus proche de la zone où l'anneau a été touché ou contrôlé en dernier.**

NOTE : Une remise de l'anneau à la gardienne de but peut être signalée à la place d'une mise au jeu dans la zone défensive.

24.3.f Si le chronomètre de tir sonne par erreur :

- 24.3.f (1) **le jeu est arrêté;**
- 24.3.f (2) **le chronomètre de tir est remis à 30 secondes;**
- 24.3.f (3) **l'anneau est attribué :**
- 24.3.f (3) (a) **à l'équipe contrôlant l'anneau, dans le cercle de mise au jeu le plus proche de la zone où elle a touché ou contrôlé l'anneau en dernier;**
- 24.3.f (3) (b) **à l'équipe non fautive lors d'une pénalité signalée à retardement. L'anneau doit être placé conformément au règlement 10.4.b, selon l'arrêt du jeu attribuable à la pénalité.**

NOTE : Une remise de l'anneau à la gardienne de but peut être signalée à la place d'une mise au jeu dans la zone défensive.

– Chronomètre de tir

24.3.g Si le chronomètre de tir est remis à 30 secondes par erreur, le jeu se poursuit.

24.3.h Les chronomètres de tir doivent être éteints lorsqu'il reste moins de temps à la période qu'au décompte. Si les chronomètres de tir ne peuvent pas être éteints, ils sont remis à 30 secondes et arrêtés.

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

Décision 1 : Le chronomètre de tir commence le compte à rebours à 30 secondes. (Règlement 24.3.a)

Cas 2 : Le jeu est arrêté.

Décision 2 : Le chronomètre de tir est arrêté. Il n'est pas forcément remis à 30 secondes. (Règlement 24.3.d)

Cas 3 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B et l'anneau pénètre de façon réglementaire dans le filet.

Décision 3 : Le jeu est arrêté lorsqu'un but est marqué. (L'équipe B obtient une mise au jeu dans la zone centrale.) Le chronomètre de tir est remis à 30 secondes et démarre lorsque l'arbitre signale la reprise du jeu. (Règlement 24.3.b)

Cas 4 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B et l'anneau pénètre dans le filet. Le but est annulé.

Décision 4 : Le jeu est arrêté lorsque l'anneau en entier traverse la ligne de but. Le chronomètre de tir est réinitialisé et démarre lorsque l'arbitre signale la reprise du jeu. (Règlements 24.1 et 24.3.d [1])

Cas 5 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B et l'anneau frappe un poteau du but.

Décision 5 : Le chronomètre de tir est réinitialisé lorsque l'anneau touche le poteau du but. Il commence immédiatement le compte à rebours. L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau, alors l'équipe A dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un autre tir. (Règlements 24.1.b et 24.3.d [1])

– Chronomètre de tir

- Cas 6 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. La gardienne de but de l'équipe B se trouve à l'intérieur de l'enceinte de but. L'anneau :
- aurait raté le filet de toute façon. Il ricoche sur la gardienne de but de l'équipe B et retourne en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but;
 - aurait pénétré dans le filet, mais il ricoche sur la gardienne de but de l'équipe B et retourne en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but;
 - est renvoyé en jeu par la gardienne de but de l'équipe B à l'extérieur de l'enceinte de but;
 - est attrapé par la gardienne de but de l'équipe B, revient en jeu et est récupéré par B2.

- Décision 6 : Le chronomètre de tir est réinitialisé lorsque l'anneau touche la gardienne de but à l'intérieur de l'enceinte de but. Il commence immédiatement le compte à rebours.
- L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau, alors l'équipe A dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un autre tir. (Règlements 24.1.c et 24.3.d [1])
 - L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau, alors l'équipe A dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un autre tir. (Règlements 24.1.c et 24.3.d [1])
 - L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque la gardienne de but de son équipe a lancé l'anneau avec son bâton), alors elle dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un tir. (Règlement 24.3.d [2])
 - L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque la gardienne de but de son équipe a attrapé l'anneau), alors elle dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un tir. (Règlement 24.3.d [2])

- Cas 7 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. L'anneau aurait pénétré dans le filet, mais alors qu'il se trouve à l'extérieur de l'enceinte de but :
- il ricoche sur la gardienne de but de l'équipe B, sort de l'enceinte de but et se retrouve en jeu;
 - la gardienne de l'équipe B frappe l'anneau qui sort de l'enceinte de but et se retrouve en jeu.

- Décision 7 : Le chronomètre de tir est réinitialisé lorsque l'anneau touche la gardienne de but. Il commence immédiatement le compte à rebours.
- L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau, alors l'équipe A dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un autre tir. (Règlements 1.5, 24.1.d et 24.3.d [1])

– Chronomètre de tir

- b. L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque la gardienne de son équipe l'a frappé), alors elle dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un tir. (Règlements 1.4 et 24.3.d [2])

- Cas 8 : Les officiels signalent une pénalité à retardement à l'équipe A. L'équipe B effectue une passe à travers l'enceinte de but et l'anneau dévie sur la gardienne de but A1 et revient en jeu. Si l'anneau n'avait pas été touché, il n'aurait PAS pénétré dans le but.
- Décision 8 : Le jeu se poursuit parce que l'équipe A n'a pas pris le contrôle de l'anneau. Le chronomètre de tir est réinitialisé, car l'équipe B a décoché un tir et touché la gardienne dans son enceinte de but. (Règlements 24.1.c et 24.3.d [1])
- Cas 9 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. L'anneau ricoche sur la patineuse B2.
- Décision 9 : Le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé 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. (Règlements 1.4, 1.5 et 24.3.d [2])
- Cas 10 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. La patineuse B2 redirige l'anneau en le frappant avec son bâton.
- Décision 10 : Le chronomètre de tir est réinitialisé et commence immédiatement son compte à rebours. L'équipe B a été la dernière à contrôler l'anneau (lorsque B2 a lancé l'anneau avec son bâton), alors l'équipe B dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un tir. (Règlements 1.4 et 24.3.d [2])
- Cas 11 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. L'anneau frappe un poteau du but et s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte de but.
- Décision 11 : Le chronomètre de tir est réinitialisé lorsque l'anneau frappe le poteau du but et commence immédiatement le compte à rebours. (L'équipe B n'a pas encore pris le contrôle de l'anneau, alors l'équipe A dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un autre tir.) Le chronomètre de tir est réinitialisé de nouveau lorsque l'anneau s'immobilise à l'intérieur de l'enceinte de but et il commence immédiatement le compte à rebours. (L'équipe B a pris le contrôle de l'anneau, alors elle dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un tir.) (Règlements 1.4, 24.1, 24.3.d et 24.3.d [2])

– Chronomètre de tir

Cas 12 : Le jeu est arrêté. Pour la reprise du jeu, l'anneau est attribué à l'équipe qui en avait le contrôle lorsque le jeu a été arrêté.

Décision 12 : Le chronomètre de tir est arrêté lorsque le jeu est interrompu. Il n'est pas réinitialisé, car le contrôle de l'anneau demeure dans les mains de la même équipe. Le compte à rebours se poursuit lorsque le jeu reprend. (Règlements 24.3.c et 24.3.d)

Cas 13 : L'équipe A contrôle l'anneau. A1 pénètre dans l'enceinte de but à cause d'une pénalité commise par B1. Le jeu est arrêté et la pénalité est décernée, puis l'équipe A obtient la mise au jeu.

Décision 13 : Le chronomètre de tir est arrêté lorsque le jeu est interrompu. Il est réinitialisé, même si l'équipe A conserve le contrôle de l'anneau, parce que la pénalité de l'équipe B a causé l'infraction commise par l'équipe A et ayant entraîné l'arrêt du jeu. Le décompte du chronomètre de tir recommence lorsque le jeu reprend. (Règlement 24.3.d [4])

Cas 14 : Le jeu est arrêté. L'équipe A contrôle l'anneau. L'équipe B obtient une mise au jeu pour reprendre le jeu.

Décision 14 : Le chronomètre de tir est arrêté lorsque le jeu est interrompu. Il est réinitialisé, car le contrôle de l'anneau est passé de l'équipe A à l'équipe B. Le décompte du chronomètre de tir recommence lorsque le jeu reprend. (Règlement 24.3.d [2])

Cas 15 : A1 a le bâton dans l'anneau. La patineuse B1 pénètre dans l'enceinte de but et une infraction à retardement est signalée. A1 passe l'anneau, mais B2 intercepte la passe avant que l'infraction à retardement soit annulée.

Décision 15 : Le jeu est arrêté lorsque l'équipe B prend le contrôle de l'anneau. L'anneau est attribué à l'équipe A pour la reprise du jeu. Le chronomètre de tir est réinitialisé et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend. (Règlement 24.3.d [2])

Cas 16 : A1 passe l'anneau à A2. B1 intercepte la passe.

Décision 16 : Le chronomètre de tir est réinitialisé et commence immédiatement le compte à rebours. L'équipe B dispose d'un maximum de 30 secondes pour décocher un tir. (Règlement 24.3.d [2])

– Chronomètre de tir

- Cas 17 : L'équipe A contrôle l'anneau. La patineuse B1 cingle A1 et une pénalité à retardement est signalée.
- Décision 17 : Le chronomètre de tir est réinitialisé et commence immédiatement le compte à rebours. L'équipe A dispose d'un maximum de 30 secondes pour effectuer un tir. (Règlement 24.3.d [3])
- Cas 18 : L'équipe A contrôle l'anneau. La patineuse B1 cingle A1 et une pénalité à retardement est signalée. Avant que le jeu ne soit interrompu, B2 fait trébucher A1, ce qui provoque une seconde pénalité à retardement.
- Décision 18 : Au moment où la première pénalité à retardement est signalée, le chronomètre de tir est réinitialisé et il commence immédiatement le compte à rebours. Toutefois, il n'est pas réinitialisé pour la deuxième pénalité à retardement. (Règlement 24.3.d [3])
- Cas 19 : A1 prend une pénalité en faisant trébucher B2 qui, à cause du geste, tombe et envoie l'anneau de la zone centrale à la zone offensive de l'équipe B.
- Décision 19 : Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe B obtient la mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlements 10.4.b et 24.3.d [4])
- Cas 20 : L'équipe A contrôle l'anneau. La gardienne de but B1 trébuché et déplace le filet de sa position normale.
- Décision 20 : Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d [5])
- Cas 21 : L'équipe A contrôle l'anneau. Les patineuses A1 et B1 se heurtent, si bien que B1 tombe, glisse dans le but et déplace le filet de sa position normale.
- Décision 21 : Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d [5])
- Cas 22 : A1 effectue un tir vers le but de l'équipe B. L'anneau est dévié sur la patineuse B1, puis sort du jeu.
- Décision 22 : Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d [5])

– Chronomètre de tir

Cas 23 : A1 effectue un tir vers le but de l'équipe B. L'anneau manque complètement le but et la gardienne, et poursuit sa trajectoire vers le coin de la patinoire. Les patineuses A1 et B1 se dirigent immédiatement vers l'anneau. En tentant de devancer A1, B1 trébuche et tombe sur l'anneau, si bien qu'il est impossible de le jouer.

Décision 23 : Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d [5])

Cas 24 : A1 effectue un tir, mais l'anneau sort de la surface de jeu.
a. L'anneau est dévié par une joueuse de l'équipe A, et sort de la surface de jeu.
b. L'anneau est dévié par une joueuse de l'équipe B, et sort de la surface de jeu.

Décision 24 : a. Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe B obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d [2])
b. Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d [5])

Cas 25 : A1 effectue un tir au but et l'anneau va se loger sous la bande ou sous le filet.

Décision 25 : Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé, et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlements 10.4.e et 24.3.d)

Cas 26 : L'équipe B contrôle l'anneau et :
a. A1 se blesse;
b. B1 se blesse.

Décision 26 : a. Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé, et l'équipe B obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d [6])
b. Le jeu est immédiatement arrêté. Le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé, et l'équipe A obtient la mise au jeu. (Règlement 24.3.d)

Cas 27 : L'officiel sur la glace remarque qu'un chronomètre de tir indique qu'il reste 24 secondes, tandis que l'autre indique 21 secondes :
a. pendant le jeu;
b. pendant un arrêt du jeu.

– Chronomètre de tir

- Décision 27 : a. L'officiel doit laisser le jeu se poursuivre afin de permettre de réinitialiser les chronomètres de tir pendant le déroulement normal du jeu. Si l'un des deux chronomètres de tir arrive à zéro pendant qu'ils sont encore désynchronisés, le jeu doit être arrêté et l'anneau est remis à l'équipe qui en avait le contrôle en dernier, dans la zone où elle a touché ou contrôlé l'anneau en dernier. (Règlement 24.3.f [3] [a])
- b. L'officiel sur la glace doit demander une réinitialisation des chronomètres de tir avant que le jeu reprenne. (Règlement 24.3.d [7])

Cas 28 : A1 a le bâton dans l'anneau. Le chronomètre de tir arrive à zéro seconde (le signal sonore retentit).

Décision 28 : 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 tir est réinitialisé et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend. (Règlement 24.3.e)

Cas 29 : A1 lance l'anneau vers le but de l'équipe B. Le chronomètre de tir arrive à zéro seconde (le signal sonore retentit) avant que l'anneau en entier ne traverse la ligne de but.

Décision 29 : Le but n'est pas valide. Le jeu est arrêté lorsque le chronomètre de tir arrive à zéro seconde. L'équipe A a commis une infraction, si bien que l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. Le chronomètre de tir est réinitialisé et commence le compte à rebours lorsque le jeu reprend. (Règlement 24.3.e)

Cas 30 : A1 contrôle l'anneau dans sa zone offensive. Le chronomètre de tir arrive à zéro secondes (le signal sonore retentit), mais les officiels sur la glace ne s'en aperçoivent pas et le jeu se poursuit. A1 continue de patiner vers le but, tire et marque. À la demande de l'équipe B :

a. les officiels consultent les officiels mineurs et déterminent que le but a été marqué après que le chronomètre de tir soit parvenu à zéro seconde.

b. les officiels consultent les officiels mineurs et ils ne peuvent pas déterminer avec certitude si le but a été marqué après que le chronomètre de tir est parvenu à zéro seconde.

Décision 30 : a. Le but est annulé. (Règlement 24.3.e)
b. Le but est valide. (Règlement 11.3.)

– Chronomètre de tir

Cas 31 : A1 passe l'anneau depuis la zone centrale, traversant la ligne bleue jusqu'à la zone défensive de l'équipe B. Le chronomètre de tir arrive à zéro seconde avant qu'une autre joueuse ne touche ou ne contrôle l'anneau.

Décision 31 : Le jeu est arrêté immédiatement. L'équipe A a commis une infraction, si bien que l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans la zone centrale (la zone où l'anneau a été touché ou contrôlé en dernier). (Règlement 24.3.e)

Cas 32 : A1 passe l'anneau depuis la zone centrale, traversant la ligne bleue jusqu'à la zone défensive de l'équipe B où l'anneau ricoche sur le patin d'une autre joueuse. Le chronomètre de tir arrive à zéro seconde.

Décision 32 : Le jeu est arrêté immédiatement. L'équipe A a commis une infraction, si bien que l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B. (L'équipe B reçoit l'anneau dans la zone où il a été touché ou contrôlé en dernier.) (Règlement 24.3.e)

Cas 33 : A1 décoche un tir au but et la gardienne de but B1 attrape l'anneau, mais le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé. Même si l'officiel sur la glace signale que le chronomètre de tir doit être réinitialisé, ce dernier arrive à zéro seconde.

Décision 33 : Le jeu est arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé et l'anneau est remis à la gardienne de but de l'équipe B pour la reprise du jeu. (Règlement 24.3.f)

Cas 34 : A1 fait une passe qui est interceptée par B1. Le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé immédiatement.

Décision 34 : Le jeu continu. Les officiels sur la glace signalent la réinitialisation du chronomètre de tir. (Règlement 24.3)

Cas 35 : A1 effectue un tir vers le but de l'équipe B. L'anneau dévie sur la gardienne de but de l'équipe B et revient en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but. Le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé. L'équipe A reprend le contrôle de l'anneau. Même si l'officiel a signalé la réinitialisation du chronomètre de tir, celui-ci arrive à zéro seconde.

Décision 35 : Le jeu est arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu. (Règlement 24.3.f)

Cas 36 : A1 effectue un tir vers le but de l'équipe B. L'anneau dévie sur la gardienne de but de l'équipe B et revient en jeu à l'extérieur de l'enceinte de but. Le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé. Même si l'officiel a signalé la réinitialisation du chronomètre de tir celui-ci arrive à zéro seconde avant qu'une des deux équipes n'ait pris le contrôle de l'anneau.

– Chronomètre de tir

- Décision 36 : Le jeu est arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé. L'équipe A bénéficie de la mise au jeu, car c'est l'équipe qui a contrôlé l'anneau en dernier. (Règlements 1.4 et 24.3.f)
- Cas 37 : A1 lance l'anneau vers le filet de l'équipe B, mais rate la cible. L'équipe B n'a pas pris le contrôle de l'anneau, mais le chronomètre de tir est réinitialisé (par erreur).
- Décision 37 : Le jeu se poursuit. (Règlement 24.3.g)
- Cas 38 : Une infraction commise par l'équipe A permet d'accorder une mise au jeu à l'équipe B alors qu'il reste 25 secondes à la période.
- Décision 38 : Le chronomètre de tir est éteint, car il reste moins de temps à la période. (Règlement 24.3.h)
- Cas 39 : A1 prend une pénalité pour avoir cinglé alors que l'équipe B contrôle l'anneau dans sa zone défensive. L'officiel sur la glace signale la pénalité à retardement, mais le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé et retentit par erreur.
- Décision 39 : Le jeu est arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 24.3.f [3] [1])
- Cas 40 : A1 passe l'anneau vers A2 dans la zone offensive de leur équipe. En tentant de s'emparer de l'anneau, A2 prend une pénalité pour mise en échec. Les officiels sur la glace signalent la pénalité, mais le chronomètre de tir n'est pas réinitialisé et retentit par erreur avant qu'une joueuse prenne le contrôle de l'anneau.
- Décision 40 : Le jeu est arrêté. Le chronomètre de tir est réinitialisé. L'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive. (Règlement 24.3.f [3] [b])

Annexe A – Officiels

1. **Nomination des officiels sur la glace.** Pour toutes les parties relevant de la compétence de Ringuette Canada, le directeur national des officiels ou le président du comité des officiels, ou son remplaçant, doit désigner entre deux et quatre officiels sur la glace, et autant de remplaçants que nécessaire, pour arbitrer chaque partie, ainsi qu'un marqueur et un chronométreur. Le directeur national des officiels ou le président du comité des officiels, ou son remplaçant, peut aussi désigner un préposé au chronomètre de tir (tel que stipulé à l'Annexe A) si le niveau de jeu le justifie.
2. **Autorité des officiels sur la glace.** Les officiels sur la glace ont les pleins pouvoirs pendant la partie et, en cas de litige, leur décision est irrévocable. Les officiels sur la glace imposent toutes les pénalités stipulées dans les règlements officiels pour des infractions à ceux-ci et rendent une décision irrévocable lorsqu'un but est contesté.
3. **Tâches des officiels sur la glace.** Les officiels sur la glace doivent veiller à ce que :
 - 3.a la partie commence à l'heure prévue;
 - 3.b le chronométreur et le marqueur soient à leur poste et prêts à s'acquitter de leurs tâches;
 - 3.c les filets des buts soient en bon état;
 - 3.d la surface de jeu et les marques sur la glace soient conformes aux règlements officiels;
 - 3.e le marqueur ait obtenu et vérifié la liste des joueuses de chaque équipe en lice (notamment le nombre de joueuses, les joueuses désignées comme capitaines et capitaines adjointes, et ainsi de suite);
 - 3.f le marqueur officiel soit informé, pour chaque but, de la joueuse qui a marqué et des joueuses créditées des aides;
 - 3.g le marqueur soit informé du numéro de la joueuse pénalisée et de l'infraction pour laquelle il lui a décerné la pénalité;
 - 3.h toute pénalité de match et d'inconduite soit notée en détail sur la feuille de match officielle;

– Annexe A

- 3.i après chaque partie, les deux officiels sur la glace vérifient et signent la feuille de match officielle et la remettent au marqueur.**

NOTE : Les officiels sur la glace ne peuvent en aucun temps émettre des commentaires à propos de la durée de la suspension pouvant être attribuée à une joueuse ou à un membre du personnel de l'équipe à la suite des pénalités décernées pendant ou après la partie.

4. Responsabilités du marqueur

- 4.a Le marqueur est responsable d'inscrire sur la feuille de match officielle :**

- 4.a (1) les buts marqués, à qui ils doivent être crédités, de même que les aides;**
- 4.a (2) les pénalités, les numéros des joueuses pénalisées, le temps où les pénalités sont imposées, le temps de début et de fin de chaque pénalité, et du retour au jeu des joueuses pénalisées;**

- 4.a (3) les temps d'arrêt pris par les équipes pendant la partie.**

- 4.b Le marqueur informe les joueuses pénalisées :**

- 4.b (1) du temps de pénalité qu'il leur reste à purger, si elles le demandent;**
- 4.b (2) lorsque leur pénalité est terminée, et il les laisse sortir du banc des pénalités au bon moment.**

- 4.c Si une joueuse quitte le banc des pénalités avant la fin de sa pénalité, le marqueur note à quel moment cela se produit et le signale à un officiel sur la glace.**

- 4.d À la fin de la partie, le marqueur doit s'assurer que le chronométrateur et les officiels sur la glace signent la feuille de match officielle, et doit la signer lui-même, puis la transmettre à la personne responsable.**

5. Responsabilités du chronométrateur

- 5.a Le chronométrateur s'occupe du tableau indicateur qui affiche le temps qui reste à jouer. Il inscrit également sur le tableau indicateur (si celui-ci est doté de ces fonctions) le pointage, la période et le temps qui reste aux pénalités.**

– Annexe A

- 5.b Si la patinoire n'est pas équipée d'un signal sonore ou d'une sirène automatique, ou si un tel dispositif ne fonctionne pas, le chronométreur signale la fin de chaque période.**
 - 5.c Advenant le mauvais fonctionnement du tableau indicateur, le chronométreur doit utiliser un chronomètre manuel (s'il peut s'en procurer un) ou une simple montre pour le reste de la partie.**
 - 5.d Le chronométreur doit chronométrer les 30 secondes accordées pour les temps d'arrêt des équipes.**
 - 5.e À la fin de la partie, le chronométreur signe la feuille de match officielle et la remet au marqueur.**
 - 5.f Les officiels sur la glace rendent une décision irrévocable lors d'une contestation concernant le chronométrage. Des corrections sont apportées uniquement avec l'approbation des officiels sur la glace.**
- 6. Préposé au chronomètre de tir**
- 6.a Le préposé au chronomètre de tir est un officiel mineur qui est chargé du fonctionnement de ce chronomètre. Il doit se placer de manière à pouvoir bien voir la patinoire et bien suivre le jeu, tout en évitant toute distraction de la part des spectateurs ou du personnel des équipes ou d'avoir la vue obstruée par ceux-ci. Les officiels sur la glace doivent pouvoir communiquer facilement avec le préposé au chronomètre de tir. À la fin de la partie, le préposé au chronomètre de tir doit signer la feuille de match officielle.**

– Annexe B

Annexe B – Procédures

NOTE : Les descriptions ci-après des signaux des officiels doivent se lire conjointement aux illustrations présentées dans les règlements officiels aux présentes.

- P.1 Signaux pour la mise au jeu : Lors d'une mise au jeu, seulement l'officiel avant (soit celui qui ne siffle pas la reprise du jeu) peut utiliser les signaux « Attendez » et « En position ». Les deux officiels sur la glace sont responsables de la surface de jeu à laquelle ils font face, incluant les portes qui mènent aux bancs. Lorsque l'officiel avant est prêt à reprendre le jeu, il donne le signal « En position ». L'officiel arrière siffle alors la reprise du jeu.
- L'officiel avant utilise le signal « Attendez » pour empêcher le coup de sifflet signalant la reprise du jeu après que le signal « En position » a été donné ou pour annoncer une reprise du jeu qui a beaucoup tardé. L'officiel lève la main qui ne tient pas le sifflet au-dessus de l'épaule, la paume tournée vers l'avant et le bras en pleine extension, le pouce et les autres doigts étendus et collés ensemble.
- P.2 Signaux pour les infractions : L'équipe en contrôle de l'anneau commet une infraction :
- dans l'enceinte de but;
 - à la mise au jeu;
 - à la ligne bleue;
 - à la ligne de jeu libre.
- Procédure 2 : L'officiel siffle l'arrêt du jeu, et pointe de sa main libre :
- l'enceinte de but;
 - le cercle de mise au jeu;
 - la ligne bleue;
 - la ligne de jeu libre.
- Le bras et la main doivent être en extension et les doigts ensemble et pointant vers le bas à un angle de 45 degrés.
- P.3 Signal pour les infractions à la ligne de jeu libre - trop de patineuses : L'officiel arrête le jeu. Ensuite il lève la main qui ne tient pas le sifflet à la hauteur de l'épaule, la paume tournée vers l'avant et le bras décontracté, indiquant (les doigts étendus) le nombre total de patineuses, se trouvant dans la zone à accès restreint, qui ont causé l'infraction (quatre en général, mais peut être trois dans une situation de pénalités multiples, ou cinq si la gardienne de but a été substituée).

– Annexe B

- P.4 Signal pour avoir botté l'anneau avec le patin : L'officiel arrête le jeu, puis signale l'infraction en levant la pointe d'un patin (tout en gardant la lame de ses deux patins en contact avec la glace) et en le pointant de la main qui ne tient pas le sifflet. Le bras et la main doivent être bien étendus avec les doigts ensemble et pointés vers le bas.
- P.5 Signal pour une infraction impliquant le décompte de cinq (5) secondes : Si la gardienne en contrôle de l'anneau dans son enceinte de but ou la joueuse qui fait la mise au jeu ne parvient pas à envoyer l'anneau en jeu dans les cinq (5) secondes allouées, l'officiel chargé du décompte arrête le jeu. Ensuite, il signale l'infraction en levant la main qui ne tient pas le sifflet à la hauteur de l'épaule, paume tournée vers l'avant, le bras décontracté, les cinq (5) doigts en extension, indiquant « cinq (5) secondes ».
- P.6 Signal pour l'anneau remis à la gardienne de but : L'officiel siffle l'arrêt du jeu, puis signale une remise de l'anneau à la gardienne de but et annonce à voix haute « anneau à la gardienne de but ».
- Si l'officiel à la ligne de jeu libre a arrêté le jeu, il signale et annonce à voix haute un « anneau remis à la gardienne de but ». L'officiel au filet répète le signal et annonce aussi à voix haute « anneau à la gardienne de but ».
- P.7 Transfert de l'anneau pour être remis à la gardienne de but : L'équipe qui bénéficie d'une remise d'anneau à la gardienne de but a pour principale responsabilité de transporter l'anneau à sa gardienne. Si l'anneau s'immobilise près de l'officiel à la ligne de jeu libre et qu'aucune joueuse en défensive ne se trouve dans cette zone pour faire parvenir l'anneau à la gardienne de but, l'officiel en question peut apporter l'anneau jusqu'à l'enceinte de but (sans le lancer ni le botter avec le patin). Les deux officiels sur la glace permutent de position pour être prêts à démarrer le jeu sans tarder. L'officiel qui est maintenant placé au filet doit s'assurer que l'officiel à la ligne de jeu libre est en position avant de siffler la reprise du jeu.

– Annexe B

- P.8 Procédures d'attribution des pénalités : L'officiel doit poser les gestes suivants quand il décerne une pénalité.
- a. Si la pénalité est commise :
 - (1) par l'équipe en contrôle de l'anneau, il arrête immédiatement le jeu en donnant un coup de sifflet;
 - (2) par l'équipe qui n'est pas en contrôle de l'anneau, il signale la pénalité à retardement et arrête le jeu conformément au règlement 20.2.b.
 - b. Puis, il s'immobilise complètement.
 - c. Il identifie la joueuse pénalisée en signalant par geste de la main ouverte le numéro de la joueuse et en annonçant à voix haute son numéro et la couleur du chandail de son équipe.
 - d. Il signale et annonce la pénalité.
 - e. Il se dirige vers le banc des pénalités et annonce :
 - (1) la couleur du chandail de l'équipe;
 - (2) le numéro de la joueuse; et
 - (3) la pénalité.
 - f. Il signale à nouveau la pénalité quand il se trouve au banc des pénalités.
 - g. Il se replace rapidement en position pour reprendre le jeu.
- P.9 Pénalité à retardement : Arrêt du jeu causé par l'équipe non fautive : Quand un officiel signale une pénalité à retardement et que l'arrêt du jeu découle d'une infraction par l'équipe non fautive, l'officiel qui arrête le jeu doit :
- a. donner un coup de sifflet pour arrêter le jeu;
 - b. signaler l'infraction;
 - c. signaler la direction dans laquelle le jeu reprendra.
- L'officiel qui signale la pénalité à retardement doit alors signaler l'infraction.
- P.10 Communication pour indiquer que l'anneau a été touché : Quand la gardienne remet l'anneau en jeu à partir de l'enceinte de but, vers la ligne bleue, si l'anneau touche une autre joueuse avant d'atteindre la ligne bleue, l'officiel qui voit ce contact doit effleurer les doigts de la main qui tient le sifflet avec les doigts de la main libre et annoncer « Touche ».
- P.11 Communication pour indiquer que l'anneau a été touché : Quand l'anneau traverse la zone centrale et touche une autre joueuse, déviant légèrement de sa trajectoire, l'officiel qui voit ce contact doit effleurer les doigts de la main qui tient le sifflet avec les doigts de la main libre et annoncer « Touche ». Il doit aussi annoncer la couleur du chandail de l'équipe qui a touché l'anneau.

– Annexe B

P.12 Procédures relatives au tableau indicateur : L'officiel arrière (celui qui siffle la reprise du jeu) est responsable de s'assurer que le tableau indicateur est mis en marche au coup de sifflet. Si ce n'est pas le cas, l'officiel arrière donne un second coup de sifflet pour arrêter le jeu, fait réinitialiser le tableau indicateur (si nécessaire) au moment du début de la mise au jeu ou de la remise de l'anneau à la gardienne de but, et signale la reprise du jeu par une mise au jeu.

Dans les cas où l'officiel qui siffle la reprise du jeu ne voit pas le tableau indicateur, il incombe à l'autre officiel de vérifier que le tableau indicateur démarre au moment où retentit le coup de sifflet de reprise du jeu. Cela s'applique aussi aux situations de mise au jeu dans la zone offensive quand le tableau indicateur est à l'extrémité opposée de la patinoire et que l'officiel qui siffle la reprise du jeu doit concentrer son attention sur la joueuse qui effectue la mise au jeu, car il peut s'ensuivre un tir au but.

Si les officiels ne remarquent pas que le tableau indicateur n'a pas été mis en marche, le jeu se poursuit jusqu'au prochain arrêt de jeu. À ce moment, le tableau indicateur est ajusté selon les besoins, sous la direction des officiels, en consultation avec les officiels mineurs.

Tous les buts marqués en temps réglementaire sont valides. Si le coup de sifflet de reprise du jeu a retenti et que le tableau indicateur n'a pas été mis en marche, le but est valide s'il a été marqué avant que la période aurait pris fin si le tableau indicateur avait fonctionné correctement.

Toutes les pénalités décernées, que ce soit en temps réglementaire ou pas, sont notées (et purgées s'il y a lieu).

P.13 Procédures relatives au tableau indicateur : L'équipe A bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive alors qu'il reste huit (8) secondes à jouer dans la dernière période. L'équipe B mène par un but. L'officiel siffle pour indiquer la reprise du jeu, mais le tableau indicateur n'est pas mis en marche.

- a. L'officiel arrière remarque immédiatement que le tableau indicateur n'est pas en marche et il siffle l'arrêt du jeu.
- b. L'officiel arrière ne remarque pas que le tableau indicateur n'est pas en marche et le jeu se poursuit.
 - (1) Environ huit (8) secondes plus tard, l'équipe A marque un but.
 - (2) Environ dix (10) secondes plus tard, l'officiel se rend compte que le signal sonore indiquant la fin de la partie aurait dû retentir et il arrête le jeu.

– Annexe B

- Procédure 13 : a. Le tableau indicateur est remis à huit (8) secondes et l'équipe A bénéficie d'une autre mise au jeu dans le même cercle. On ne tient pas compte de la séquence de jeu qui a été annulée à la suite de l'erreur de chronométrage.
- b. Cette situation ne devrait pas se produire, car il incombe à l'officiel arrière (surtout dans une situation cruciale de fin de partie) de surveiller le tableau indicateur afin de garantir qu'il est en marche.
- (1) Si les officiels sont certains que le but a été marqué dans les huit (8) secondes suivant le coup de sifflet indiquant la reprise du jeu (avant que le signal sonore final aurait retenti si le tableau indicateur avait fonctionné), le but est valide.
Si les officiels sont certains que le but n'a pas été marqué dans les huit (8) secondes suivant le coup de sifflet indiquant la reprise du jeu, le but n'est pas valide.
Si les officiels ne peuvent pas déterminer si le but a été marqué dans le temps réglementaire ou non, alors le tableau indicateur est remis à huit (8) secondes et l'équipe A bénéficie d'une autre mise au jeu dans le même cercle.
- (2) La partie est terminée. Les officiels demandent au chronométreur de remettre le chronomètre à zéro (0:00) pour expliquer la situation.

P.14 Procédures relatives au chronomètre de tir : Le signal sonore du chronomètre de tir retentit et l'anneau est remis à la gardienne de but.

Procédure 14 : L'officiel au filet est habituellement celui qui se trouve le plus près du jeu et doit siffler pour signaler l'arrêt du jeu ou la remise de l'anneau à la gardienne de but. L'officiel à la ligne de jeu libre ne doit siffler l'arrêt du jeu que si le jeu se déroule près de lui ou l'officiel au filet tarde à arrêter le jeu après le signal sonore du chronomètre de tir. Si l'officiel à la ligne de jeu libre siffle un arrêt du jeu, il signale une remise de l'anneau à la gardienne de but, tout comme l'officiel au filet.

P.15 Soulèvement du bâton par une joueuse non admissible (une seule ligne bleue) : La joueuse A1 n'a pas le droit de jouer l'anneau à cause d'une infraction à une seule ligne bleue. A1 soulève le bâton d'une joueuse de l'équipe B, et l'empêche de jouer l'anneau libre, et :

a. prend immédiatement le contrôle de l'anneau;

b. ne prend pas le contrôle de l'anneau.

– Annexe B

- Procédure 15 : Les officiels doivent suivre la procédure ci-après :
- Ils doivent arrêter le jeu immédiatement, signaler une infraction à la ligne bleue et attribuer une mise au jeu à l'équipe B dans la zone qui lui procure un avantage territorial.
 - Ils doivent signaler une infraction à retardement et le décompte de cinq (5) secondes commence au moment où la joueuse soulève le bâton. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant le décompte de cinq (5) secondes, les officiels doivent arrêter le jeu, signaler une infraction à la ligne bleue et attribuer une mise au jeu à l'équipe B dans la zone qui lui procure un avantage territorial.

- Commentaire : La procédure ci-dessus s'applique aussi à d'autres infractions du soulèvement du bâton comme :
- lorsque la gardienne de but ou la GBI soulève le bâton d'une joueuse adverse alors qu'elle n'a pas le droit de jouer l'anneau après que celui-ci a été remis à la gardienne de but;
 - lorsqu'une joueuse soulève le bâton d'une joueuse adverse alors qu'elle n'a pas le droit de jouer l'anneau après une mise au jeu.

- P.16 Soulèvement du bâton par une joueuse non admissible (passe au-delà de deux lignes bleues) : L'équipe A1 n'a pas le droit de jouer l'anneau à cause d'une infraction des deux lignes bleues. A1 soulève le bâton d'une joueuse de l'équipe B, l'empêche de jouer l'anneau libre et :
- prend immédiatement le contrôle de l'anneau;
 - ne prend pas le contrôle de l'anneau.

- Procédure 16 : Les officiels doivent suivre la procédure ci-après :
- Ils doivent arrêter le jeu immédiatement, signaler une infraction des deux lignes bleues et attribuer une mise au jeu à l'équipe B dans sa zone offensive.
 - Ils doivent signaler une infraction à retardement pour le soulèvement du bâton.** Lorsque l'équipe B touche ou contrôle l'anneau, le décompte de cinq (5) secondes commence. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant le décompte de cinq (5) secondes, les officiels doivent arrêter le jeu, signaler une infraction des deux lignes bleues et attribuer une mise au jeu à l'équipe B dans sa zone offensive.

– Annexe B

Commentaire : Même si une joueuse soulève le bâton d'une joueuse adverse, l'équipe qui peut jouer l'anneau doit immédiatement se diriger vers celui-ci et le jouer dans un délai raisonnable. Si les officiels estiment que cela n'est pas le cas, ils doivent annuler toutes les infractions et les deux équipes peuvent jouer l'anneau.

- P.17 Infraction à une seule ligne bleue : A1 fait une passe au-delà d'une ligne bleue, puis :
- a. l'équipe B touche l'anneau ou en prend le contrôle;
 - b. une autre joueuse de l'équipe A touche l'anneau ou en prend le contrôle;
 - c. A1 prend le contrôle de l'anneau;
 - d. A1 touche l'anneau et :
 - (1) l'équipe B touche l'anneau ou en prend le contrôle;
 - (2) l'équipe A prend le contrôle de l'anneau;
 - (3) l'équipe A touche l'anneau.

- Procédure 17 : Les officiels doivent suivre la procédure ci-après :
- a. Le jeu se poursuit.
 - b. Le jeu se poursuit.
 - c. Le jeu est arrêté immédiatement. Les officiels signalent une infraction à la ligne bleue et attribuent une mise au jeu à l'équipe B dans la zone qui lui procure un avantage territorial.
 - d. Les officiels signalent une infraction à retardement, le décompte de cinq (5) secondes commence au moment où A1 touche l'anneau et :
 - (1) le décompte de cinq (5) secondes se poursuit;
 - (2) le jeu est arrêté au moment où l'équipe A prend le contrôle de l'anneau. Les officiels signalent une infraction à la ligne bleue et attribuent une mise au jeu à l'équipe B dans la zone qui lui procure un avantage territorial;
 - (3) l'infraction à retardement se poursuit et le décompte de cinq (5) secondes recommence au moment où l'équipe A touche l'anneau.

Commentaire :

- En ce qui concerne les séquences de jeu qui ont lieu pendant un décompte de cinq (5) secondes pour une infraction à retardement, toutes les décisions sont prises conformément à l'alinéa d. ci-dessus.
- Une fois le décompte de cinq (5) secondes terminé, A1 n'a toujours pas le droit de jouer l'anneau, mais toutes les autres joueuses de l'équipe A peuvent à nouveau jouer l'anneau de manière réglementaire.

- Annexe B

- P.18 Infraction des deux lignes bleues : L'équipe A envoie l'anneau de sa zone défensive à sa zone offensive, sans qu'une joueuse ne le touche et :
- B1 touche l'anneau ou en prend le contrôle;
 - A1 prend le contrôle de l'anneau;
 - A1 touche l'anneau.
- Procédure 18 : Les officiels doivent signaler une infraction des deux lignes bleues au moment où l'anneau franchit complètement la deuxième ligne bleue, et :
- l'infraction des deux lignes bleues est annulée au moment où l'équipe B touche l'anneau ou en prend le contrôle;
 - le jeu est arrêté. Les officiels signalent une infraction des deux lignes bleues et attribuent une mise au jeu à l'équipe B dans sa zone offensive;
 - une infraction à retardement est signalée. Lorsque l'équipe B touche l'anneau ou en prend le contrôle, le décompte de cinq (5) secondes commence. Si l'équipe A prend le contrôle de l'anneau pendant le décompte de cinq (5) secondes, le jeu est arrêté, une infraction des deux lignes bleues est signalée et l'équipe B bénéficie d'une mise au jeu dans sa zone offensive.**
- Commentaire : L'équipe qui a le droit de jouer l'anneau doit immédiatement se diriger vers celui-ci et le jouer dans un délai raisonnable. Si les officiels estiment que cela n'est pas le cas, ils doivent annuler toutes les infractions et les deux équipes peuvent alors jouer l'anneau.
- P.19 La gardienne de but lance l'anneau au-delà de la ligne bleue : La gardienne de but A1 lance l'anneau de l'autre côté de la ligne bleue et l'équipe A :
- prend immédiatement le contrôle de l'anneau;
 - ne prend pas immédiatement le contrôle de l'anneau et :
 - l'équipe B touche l'anneau ou en prend le contrôle;
 - l'équipe A prend le contrôle de l'anneau;
 - l'équipe A touche l'anneau;
- Procédure 19 : Les officiels doivent suivre la procédure ci-après :
- arrêter immédiatement le jeu, signaler une infraction à la ligne bleue et attribuer une mise au jeu à l'équipe B dans la zone qui lui procure un avantage territorial;

– Annexe B

- b. signaler une infraction à retardement, commencer un décompte de cinq (5) secondes dès que l'anneau franchit complètement la ligne bleue, et puis :
- (1) l'infraction à retardement se poursuit jusqu'à la fin du décompte de cinq (5) secondes;
 - (2) le jeu est arrêté au moment où l'équipe A prend le contrôle de l'anneau, les officiels signalent une infraction à la ligne bleue et attribuent une mise au jeu à l'équipe B dans la zone qui lui procure un avantage territorial;
 - (3) l'infraction à retardement se poursuit et le décompte de cinq (5) secondes recommence au moment où l'équipe A touche l'anneau.

- Commentaire : Les officiels appliquent aussi la procédure ci-dessus dans les autres situations d'infraction où une joueuse spécifique n'a pas le droit de jouer l'anneau, notamment :
- lors d'une remise de l'anneau à la gardienne de but, la GBI met l'anneau en jeu à l'extérieur de la zone défensive, quelle que soit la méthode qu'elle utilise;
 - lors d'une remise de l'anneau à la gardienne de but, celle-ci est la première à toucher (et non contrôler) l'anneau une fois qu'il est complètement sorti de l'enceinte du but;
 - lors d'une mise au jeu, la joueuse qui a effectué la mise au jeu est la première à toucher (et non contrôler) l'anneau une fois qu'il est sorti du cercle de mise au jeu.

P.20 : Attribution de la mise au jeu en prolongation : Pour déterminer l'équipe qui effectuera la mise au jeu au début d'une période de prolongation, les officiels sur la glace tirent à pile ou face. Une capitaine de chaque équipe doit se rendre à l'enceinte des officiels sur la glace, où ces derniers leur expliquent les règles de la période de prolongation. Puis un officiel sur la glace lance une pièce de monnaie en l'air, et la capitaine de l'équipe locale dit alors « pile » ou « face ». L'équipe qui remporte le tirage au sort bénéficie de la mise au jeu dans la zone centrale pour commencer la période de prolongation. L'autre équipe choisit l'extrémité de la patinoire qu'elle souhaite commencer à défendre. Si des périodes de prolongation supplémentaires sont nécessaires, les équipes changeront d'extrémité et effectueront chacune leur tour la mise au jeu au début de la période.

– Annexe B

P.21 : Temps d'arrêt : Quand un temps d'arrêt est demandé, les officiels sur la glace doivent :

- signaler le temps d'arrêt;
- se diriger vers le banc de l'équipe qui n'a pas demandé le temps d'arrêt pour informer le personnel derrière le banc du temps d'arrêt;
- se diriger vers le banc du chronométreur et informer le marqueur et le chronométreur du temps d'arrêt;
- s'assurer que le marqueur note le temps d'arrêt sur la feuille de match officielle;
- demander au préposé au chronomètre de tir de démarrer le chronomètre pour chronométrer la durée du temps d'arrêt; si le chronomètre de tir ne doit pas être réinitialisé en raison d'un arrêt du jeu, alors les officiels doivent demander au chronométreur de chronométrer les 30 secondes allouées pour le temps d'arrêt.

P.22 : Annulation d'une passe potentielle au-delà des deux lignes bleues : Dans une situation où il y a une passe potentielle au-delà des deux lignes bleues, si l'équipe admissible a eu suffisamment de temps pour jouer l'anneau, et que l'anneau est maintenant jouable par les deux équipes, l'officiel sur la glace doit annuler l'infraction potentielle en faisant le signal d'« annulation » et en disant à haute voix « OK ».

P.23 : Lancer de punition : Quand un lancer de punition est accordé, les détails de ce lancer doivent être notés sur la feuille de match officielle, notamment la joueuse désignée pour effectuer le lancer de punition, et le résultat (« but » ou « pas de but »).

L'officiel au filet : L'officiel au filet est responsable d'informer la gardienne de but des règlements régissant le lancer de punition, et notamment du règlement 22.5.e (3) [but accordé]. Cet officiel sur la glace se place à la droite de la gardienne de but, légèrement en avant de la ligne de but, et à une distance de 3,05 m à 4,58 m (10 à 15 pi) du poteau de but le plus proche.

L'officiel arrière : L'officiel arrière est responsable d'informer la tireuse des règlements régissant le tir de punition, et de placer l'anneau pour commencer le lancer de punition. Cet officiel sur la glace se place près de la ligne centrale du cercle de mise au jeu de la zone centrale, à une distance de 3,05 m à 4,58 m (10 à 15 pi) à l'extérieur du cercle, et faisant face au banc des joueuses afin de s'assurer qu'aucune distraction ne viendra déranger la tireuse ou la gardienne de but.

– Annexe B

Début et arrêt du jeu : L'officiel au filet donne le signal « en position » pour indiquer que la gardienne de but et lui-même sont prêts et que le lancer de punition peut commencer. L'officiel arrière signale le début du lancer de punition en donnant un coup de sifflet.

L'officiel au filet donne un coup de sifflet pour signaler la fin du lancer de punition, et s'il y a « but » ou « pas de but », ainsi que toute infraction ou pénalité commise par les joueuses qui participent au lancer de punition, le cas échéant. L'officiel arrière peut aussi donner un coup de sifflet pour arrêter le lancer de punition si l'équipe qui en bénéficie distraie la gardienne de but qui tente d'arrêter le lancer de punition.

– Annexe C

**Annexe C – Signaux des officiels sur la glace
Généraux**

EN POSITION

Étendre les bras horizontalement
(les paumes tournées vers le bas).



PÉNALITÉ À RETARDEMENT

L'arbitre lève le bras (main sans sifflet) au-dessus de la tête et pointe l'autre bras une fois, si nécessaire, en direction de la joueuse pénalisée, avant l'arrêt du jeu.



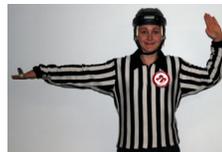
**INFRACTION À
RETARDEMENT**

Plier le bras de sorte que
l'avant-bras et la main soient
dirigés vers le haut.



**INFRACTION À RETARDEMENT
AVEC DÉCOMPTE DE CINQ (5)
SECONDES**

Plier le bras de sorte que
l'avant-bras et la main soient dirigés
vers le haut. Déplacer l'autre bras de
la poitrine vers le côté. Chaque
mouvement horizontal correspond à
une seconde.



**DÉCOMPTE DE CINQ (5)
SECONDES**

Déplacer le bras de la poitrine vers le côté en comptant jusqu'à cinq, chaque mouvement du bras correspondant à une seconde. Ce signal est utilisé pour :

- a) la possession de cinq (5) secondes dans les cercles de mise au jeu; et
- b) la possession de cinq (5) secondes de la gardienne de but.



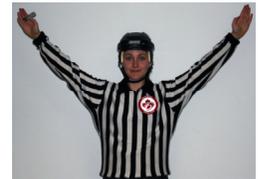
BUT MARQUÉ

Lorsqu'un but est marqué, siffler et pointer vers le filet.



**ANNEAU REMIS À LA
GARDIENNE DE BUT**

Les deux bras levés droit au-dessus de la tête pour former un angle de 45 degrés.



**LA MAIN SUR LE TIERS
INFÉRIEUR**

Poings fermés, ramener les deux mains l'une vers l'autre en effectuant un contact momentané aux pouces.



TEMPS D'ARRÊT

Utiliser les deux mains pour former un « T » à l'horizontale à la hauteur de la poitrine.



PASSE FRANCHISSANT LES 2 LIGNES BLEUES

Allonger complètement un bras pour former un angle de 45 degrés avec le corps et pointer deux doigts.



ANNULATION

Étendre latéralement les deux bras à la hauteur des épaules et partant de l'avant du corps, paumes vers le bas. Ce signal est utilisé pour indiquer un « but refusé ».



REMETTRE LE CHRONOMÈTRE DE TIR À 30 SECONDES

Plier le bras de manière à ce que l'avant-bras et la main soient dirigés vers le haut, avec l'index pointé et en faisant un mouvement circulaire avec ce doigt.



PÉNALITÉS MINEURES

PLAQUAGE CONTRE LA BANDE

Frapper le poing fermé dans la paume de l'autre main devant la poitrine.



MISE EN ÉCHEC

Étendre le bras, poing fermé, sur le côté du corps.



ASSAUT

Faire un mouvement de rotation avec les poings fermés devant la poitrine.



DOUBLE-ÉCHEC

Faire un mouvement avant des bras, les deux poings fermés, à la hauteur de la poitrine, sur environ un pied de distance.



RETARDER LA PARTIE

Plier un bras pour former un angle de 45 degrés, poing fermé et le placer sur l'épaule opposée.



DONNER DU COUDE

Frapper un coude une fois dans la paume de la main opposée.



BÂTON ÉLEVÉ

Tenir les poings fermés, l'un immédiatement au-dessus de l'autre, à la hauteur du front.



RETENUE

Tenir un poignet avec l'autre main devant la poitrine.



ACCROCHAGE

Faire un mouvement des deux bras comme si l'on tirait quelque chose vers l'estomac.



SUBSTITUTION ILLÉGALE

Frapper le dessus du casque avec la paume de la main.



– Annexe C

OBSTRUCTION

Plier les bras pour former un angle de 45 degrés et les croiser à la hauteur de la poitrine.



CINGLER

Faire un mouvement avec le tranchant d'une main sur l'avant-bras opposé.



FAIRE TRÉBUCHER

Frapper avec le tranchant de la main en dessous du genou droit tout en gardant les patins sur la glace.



LANCER DE PUNITION

LANCER DE PUNITION

Serrer les poings et croiser les bras au-dessus de la tête.



PÉNALITÉS À PURGER AU COMPLET ET EXPULSION

CONDUITE ANTISPORTIVE

Plier un bras pour former un angle de 90 degrés derrière le dos.



PÉNALITÉ MAJEURE

Former un « T » à la verticale avec les deux mains devant la poitrine. Faire suivre le « T » du signal de la pénalité mineure pour laquelle on a décerné la punition majeure.



RUDESSE

Serrer le poing et tendre le bras devant le corps.



PÉNALITÉS DE MATCH ET D'INCONDUITE

Placer les mains sur les hanches et pointer la joueuse pénalisée avec la main ouverte.



– Annexe D

Annexe D – Bris d'égalité au Championnat canadien de rinkette

Bris d'égalité durant les parties

Toutes les parties se terminent par la victoire d'une des deux équipes.

Si la marque est égale à la fin d'un match, il y a une (1) période de prolongation chronométrée, jusqu'à ce qu'un but soit marqué (la victoire est instantanément accordée à l'équipe qui marque le but).

Si aucun but n'est marqué durant la première période de prolongation, il y a des périodes de prolongation chronométrées successives jusqu'à ce qu'une équipe marque un but et soit déclarée victorieuse.

Un des officiels sur la glace détermine à pile ou face à quelle l'équipe l'anneau sera attribué à la mise au jeu de la première période de prolongation. L'équipe locale choisit « pile » ou « face » pendant que la pièce de monnaie est en l'air et l'équipe gagnante commence avec l'anneau. L'autre équipe aura le choix d'extrémité à défendre.

Si d'autres périodes de prolongation sont nécessaires, les équipes effectueront chacune leur tour la mise au jeu au début de la période et changeront d'extrémité à chaque nouvelle période.

Points

L'équipe gagnante reçoit deux (2) points et la perdante, aucun. L'équipe ayant accumulé le plus de points dans chaque division sera classée au premier rang dans cette division. La deuxième place ira à la deuxième équipe ayant accumulé le plus de points et ainsi de suite.

Bris d'égalité dans le classement

Lorsque deux (2) équipes ou plus ont accumulé le même nombre de points après la ronde éliminatoire, la façon de déterminer le classement des équipes, à l'aide de la « marque officielle » des parties, est la suivante :

- i) l'équipe ayant remporté le plus de matchs entre les équipes à égalité, pendant la ronde éliminatoire, est classée au premier rang;
- ii) si l'égalité persiste, l'équipe ayant la meilleure différence entre les buts marqués et concédés au cours des matchs entre les équipes à égalité, pendant la ronde éliminatoire, est classée au premier rang;
- iii) si l'égalité persiste, l'équipe ayant accordé le moins de buts au cours des matchs entre les équipes à égalité, pendant la ronde éliminatoire, est classée au premier rang;
- iv) si l'égalité persiste, l'équipe ayant la meilleure différence entre les buts marqués et concédés pendant tous les matchs de la ronde éliminatoire, est classée au premier rang;

– Annexe D

- v) si l'égalité persiste, l'équipe ayant accordé le moins de buts pendant tous les matchs de la ronde éliminatoire, est classée au premier rang;
- vi) si l'égalité persiste, le bris d'égalité sera déterminé à pile ou face.

Remarques importantes :

1. Il importe de respecter l'ordre ci-dessus jusqu'à ce qu'il y ait bris d'égalité (c'est-à-dire jusqu'à ce qu'une équipe soit départagée des équipes ex aequo). Une fois qu'une des équipes est départagée, on reprend le processus à partir de l'alinéa i).
2. Dans la majorité des cas, cette méthode permettra de déterminer l'équipe GAGNANTE du bris d'égalité. Toutefois, il peut arriver que cette méthode permette de déterminer la DERNIERE équipe parmi les équipes ex aequo et que cette équipe doit être éliminée de la procédure de bris d'égalité (c'est-à-dire que les deux équipes au premier rang demeurent à égalité). Ainsi, on doit reprendre le processus à partir de l'alinéa i) pour le bris d'égalité entre ces équipes ex aequo.
3. Dans tous les cas, la différence maximale (écart) entre les buts marqués et concédés dans chaque partie est fixée à sept (7) buts, et il s'agit de la « marque officielle ».
4. À la suite de la ronde éliminatoire, si une ou plusieurs équipes sont éliminées de la ronde des médailles après l'application de la procédure du bris d'égalité au classement (tel qu'expliquée aux alinéas i) à vi) ci-dessus), une ou des mini-parties seront jouées afin de départager le nombre d'équipe requis pour participer à la ronde des médailles.

Pour obtenir de plus amples renseignements sur les mini-parties, consultez le manuel technique en vigueur pour le Championnat canadien de ringuette.

– Annexe E

**Annexe E – Championnat canadien de ringuette
Médailles et gagnantes du meilleur esprit sportif**

Les premiers championnats de Ringuette Canada eurent lieu en 1979, à Winnipeg, au Manitoba.

Les gagnantes du meilleur esprit sportif reçoivent une plaque à cet effet.

Premier championnat canadien de ringuette - 1979

HÔTESSE : Winnipeg (Manitoba)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Oshawa)	Nouvelle-Écosse
Cadette	Ontario (Ajax)	Saskatchewan
Juvenile	Ontario (Kitchener)	Ontario

Deuxième championnat canadien de ringuette - 1980

HÔTESSE : Waterloo (Ontario)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Sudbury)	Colombie-Britannique
Cadette	Ontario (Waterloo)	Saskatchewan
Juvenile	Ontario (Etobicoke)	Nouveau-Brunswick

Troisième championnat canadien de ringuette - 1981

HÔTESSE : Sudbury (Ontario)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Kitchener)	Québec
Cadette	Ontario (Gloucester)	Nouveau-Brunswick
Juvenile	Manitoba (Richmond)	Colombie-Britannique

Quatrième championnat canadien de ringuette - 1982

HÔTESSE : Dartmouth (Nouvelle-Écosse)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Sudbury)	Colombie-Britannique
Cadette	Ontario (Gloucester)	Québec
Juvenile	Manitoba (Kilcona)	Nouveau-Brunswick

Cinquième championnat canadien de ringuette - 1983

HÔTESSE : Sherwood Park (Alberta)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Waterloo)	Alberta
Cadette	Manitoba (Transcona)	Terre-Neuve
Juvenile	Manitoba (Kilcona)	Québec

Sixième championnat canadien de ringuette - 1984

HÔTESSE : Port Coquitlam (Colombie-Britannique)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Waterloo)	Québec
Cadette	Ontario (Kitchener)	Terre-Neuve
Juvenile	Québec (Pierrefonds)	Nouvelle-Écosse

– Annexe E

Septième championnat canadien de ringuette - 1985

HÔTESSE : Dollard-des-Ormeaux (Québec)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Kitchener)	Terre-Neuve
Cadette	Manitoba (River East)	Terre-Neuve
Juvenile	Manitoba (Transcona)	Colombie-Britannique

Huitième championnat canadien de ringuette - 1986

HÔTESSE : Regina (Saskatchewan)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Québec (Beaconsfield)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Manitoba (River East)	Terre-Neuve
Juvenile	Manitoba (Transcona)	Nouvelle-Écosse

Neuvième championnat canadien de ringuette - 1987

HÔTESSE : Kitchener (Ontario)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Gloucester)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Ontario (Cambridge)	Nouvelle-Écosse
Juvenile	Manitoba (River East)	Nouvelle-Écosse

**Dixième championnat canadien de ringuette
pour les Coupes Air Canada - 1988**

HÔTESSE : Winnipeg (Manitoba)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Saskatchewan (Regina)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Alberta (Edmonton)	Nouveau-Brunswick
Juvenile	Ontario (Etobicoke)	Nouvelle-Écosse

**Onzième championnat canadien de ringuette
pour les Coupes Air Canada - 1989**

HÔTESSE : Fredericton (Nouveau-Brunswick)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Québec (Beaconsfield)	Territoires du Nord-Ouest
Cadette	Ontario (Gloucester)	Ontario
Juvenile	Ontario (Etobicoke)	Nouvelle-Écosse

**Douzième championnat canadien de ringuette
pour les Coupes Air Canada - 1990**

HÔTESSE : Calgary (Alberta)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Alberta (Calgary)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Calgary (Hôtesse)	Territoires du Nord-Ouest
Juvenile	Calgary (Hôtesse)	Manitoba

**Treizième championnat canadien de ringuette
pour les Coupes Air Canada - 1991**

HÔTESSE : Hull (Québec)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Walden)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Alberta (Calgary)	Hôtesse
Juvenile	Ontario (Scarborough)	Colombie-Britannique

- Annexe E

**Quatorzième championnat canadien de ringuette
pour les Coupes Air Canada - 1992**

HÔTESSE : Port Coquitlam (Colombie-Britannique)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Kitchener)	Manitoba
Cadette	Ontario (Walden)	Alberta
Juvenile	Alberta (Calgary)	Hôtesse

Quinzième championnat canadien de ringuette - 1993

HÔTESSE : Kitchener (Ontario)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Manitoba (St-Boniface/St-Vital)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Manitoba (Assiniboine Park/Fort Gary)	Île-du-Prince-Édouard
Juvenile	Manitoba (St-Boniface/St-Vital)	Ontario
Intermédiaire	Alberta (Calgary)	Territoires du Nord-Ouest

Seizième championnat canadien de ringuette - 1994

HÔTESSE : Saskatoon (Saskatchewan)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Alberta (Edmonton)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Ontario (Gloucester)	Nouveau-Brunswick
Juvenile	Ontario (Gloucester)	Colombie-Britannique
Intermédiaire	Alberta (Calgary)	Hôtesse

Dix-septième championnat canadien de ringuette - 1995

HÔTESSE : Winnipeg (Manitoba)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Alberta (Edmonton)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Québec	Colombie-Britannique
Juvenile	Manitoba	Saskatchewan
Intermédiaire	Alberta (Calgary)	Ontario

Dix-huitième championnat canadien de ringuette - 1996

HÔTESSE : Gloucester (Ontario)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Cambridge)	Territoires du Nord-Ouest
Cadette	Alberta (Edmonton)	Colombie-Britannique
Juvenile	Alberta (Edmonton)	Nouveau-Brunswick
Intermédiaire	Alberta (Calgary)	Hôtesse (Pickering)

Dix-neuvième championnat canadien de ringuette - 1997

HÔTESSE : Montréal (Québec)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Manitoba (Eastman)	Nouvelle-Écosse
Cadette	Alberta (Edmonton)	Territoires du Nord-Ouest
Juvenile	Ontario (Waterloo)	Saskatchewan
Intermédiaire	Alberta (Calgary)	Manitoba

Vingtième championnat canadien de ringuette - 1998

HÔTESSE : Edmonton (Alberta)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Ontario (Gloucester)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Ontario (Cambridge)	Territoires du Nord-Ouest
Juvenile	Alberta (Edmonton)	Saskatchewan
Intermédiaire	Ontario (Gloucester)	Territoires du Nord-Ouest

- Annexe E

Vingt-et-unième championnat canadien de ringuette - 1999

HÔTESSE : Halifax (Nouvelle-Écosse)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Alberta (Sherwood Park)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Ontario (Gloucester)	Hôtesse
Juvenile	Ontario (Waterloo)	Hôtesse
Intermédiaire	Alberta (Edmonton)	Nouvelle-Écosse

Vingt-deuxième championnat canadien de ringuette - 2000

HÔTESSE : Prince George (Colombie-Britannique)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Alberta (Calgary)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Alberta (Calgary)	Territoires du Nord-Ouest
Juvenile	Ontario (Cambridge)	Saskatchewan
Intermédiaire	Alberta (Edmonton)	Manitoba

Vingt-troisième championnat canadien de ringuette - 2001

HÔTESSE : Moncton (Nouveau-Brunswick)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Manitoba (Winnipeg)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Alberta (Calgary)	Nouveau-Brunswick
Ouverte	Alberta (Calgary)	Hôtesse

Vingt-quatrième championnat canadien de ringuette - 2002

HÔTESSE : Régina (Saskatchewan)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Alberta (Calgary)	Nouveau-Brunswick
Cadette	Manitoba (Winnipeg)	Île-du-Prince-Édouard
Ouverte	Ontario (Gloucester)	Ontario

Vingt-cinquième championnat canadien de ringuette - 2003

HÔTESSE : Waterloo (Ontario)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Manitoba (Winnipeg)	Nouvelle-Écosse
Cadette	Ontario (Ottawa)	Île-du-Prince-Édouard/ Nouveau-Brunswick
Ouverte	Alberta (Edmonton)	Colombie-Britannique

Vingt-sixième championnat canadien de ringuette - 2004

HÔTESSE : Calgary (Alberta)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Alberta (Calgary)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Ontario (Ottawa)	Nouveau-Brunswick
Ouverte	Alberta (Edmonton)	Saskatchewan

Vingt-septième championnat canadien de ringuette - 2005

HÔTESSE : Winnipeg (Manitoba)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Québec (Lac Saint-Louis)	Nouvelle-Écosse
Cadette	Alberta (Calgary)	Alberta
Ouverte	Alberta (Edmonton)	Ontario

– Annexe E

Vingt-huitième championnat canadien de rinkette - 2006

HÔTESSE : Longueuil (Québec)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Québec (Rive-Sud)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Manitoba (Winnipeg)	Île-du-Prince-Édouard
Ouverte	Ontario (Cambridge)	Colombie-Britannique

Vingt-neuvième championnat canadien de rinkette - 2007

HÔTESSE : Halifax (Nouvelle-Écosse)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Saskatchewan (Regina)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Québec	Hôtesse
Ouverte	Alberta (Edmonton)	Équipe invitée de l'Ontario (Ottawa)

Trentième championnat canadien de rinkette - 2008

HÔTESSE : St. Albert (Alberta)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior	Hôtesse (St. Albert)	Île-du-Prince-Édouard
Cadette	Ontario (Nepean)	Nouveau-Brunswick
LNR	Cambridge Turbos	Atlantic Sixers

Trente-et-unième championnat canadien de rinkette - 2009

HÔTESSE : Charlottetown (Île-du-Prince-Édouard)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
Junior (U16)	Ontario (St. Clements)	Ontario
Belle (U19)	Alberta (Calgary)	Colombie-Britannique
LNR	Cambridge Turbos	Atlantic Attack

Trente-deuxième championnat canadien de rinkette - 2010

HÔTESSE : Saskatoon (Saskatchewan)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
U16	Alberta (Calgary)	Ontario
U19	Ontario (Nepean)	Hôtesse
LNR	Edmonton WAM!	Atlantic Sixers

Trente-troisième championnat canadien de rinkette - 2011

HÔTESSE : Cambridge (Ontario)

	Championnes	Meilleur esprit sportif
U16	Alberta (Calgary)	Colombie-Britannique
U19	Québec	Nouveau-Brunswick
LNR	Edmonton WAM!	Atlantic Attack

Trente-quatrième championnat canadien de rinkette - 2012

HÔTESSE : Burnaby (Colombie-Britannique)

	Championnes	Ronde consolation	Meilleur esprit sportif
U16	South East Stingers (NB)	LMRL Thunder (CB)	Calgary Pursuit (AB)
U19	St. Clements Rockets (ON)	BLL (QC)	Nouvelle-Écosse
LNR	LMRL Thunder	-----	Manitoba Jets

Trente-cinquième championnat canadien de rinkette - 2013

HÔTESSE : Fredericton (Nouveau-Brunswick)

	Championnes	Ronde consolation	Meilleur esprit sportif
U16	BC (LMRL)	-----	Capital Area Thunder (NB)
U19	Nepean Ravens (ON)	Waterloo (ON)	Calgary Strive (AB)
LNR	Calgary RATH	-----	Atlantic Attack

– Annexe E

Trente-sixième championnat canadien de ringuette - 2014

HÔTESSE : Regina (Saskatchewan)

	Championnes	Ronde Consolation	Meilleur esprit sportif
U16	Équipe Ontario	Équipe Saskatchewan	Équipe Nouvelle-Écosse
U19	Équipe Manitoba	Zone 5 GRIT (AB4)	Équipe Alberta
LNR	Ottawa Ice	-----	Waterloo Wildfire

Trente-septième championnat canadien de ringuette - 2015

HÔTESSE : Wood Buffalo (Alberta)

	Championnes	Ronde Consolation	Meilleur esprit sportif
U16	Équipe Manitoba		Équipe Alberta
U19	Nepean Ravens (ON2)	Regina Bandit (SK2)	Équipe Manitoba
LNR	Cambridge Turbos	-----	Calgary RATH

Trente-huitième championnat canadien de ringuette - 2016

HÔTESSE : London (Ontario)

	Championnes	Ronde Consolation	Meilleur esprit sportif
U16	Équipe Québec	Elora-Fergus (ON3)	Équipe Manitoba
U19	Guelph (ON2)	Calgary Blue (AB2)	Calgary Blue (AB2)
LNR	Cambridge Turbos	-----	Calgary RATH

Trente-neuvième championnat canadien de ringuette - 2017

HÔTESSE : Leduc (Alberta)

	Championnes	Ronde Consolation	Meilleur esprit sportif
U16	Équipe Nouveau-Brunswick	Magic (MB2)	Équipe Ontario
U19	Équipe Manitoba	Central Alberta Sting (AB3)	Zone 5 GRIT (AB5)
LNR	Cambridge Turbos	-----	Waterloo Wildfire

Quarantième championnat canadien de ringuette - 2018

HÔTESSE : Winnipeg (Manitoba)

	Championnes	Ronde Consolation	Meilleur esprit sportif
U16	Équipe Manitoba	Mississauga Mustangs (ON2)	Équipe Saskatchewan
U19	Équipe Québec	Équipe Alberta	Eastman (MB2)
LNR	Atlantic Attack	-----	Calgary RATH

Quarante-et-unième championnat canadien de ringuette - 2019

HÔTESSE : Charlottetown/Summerside (PEI/IPÉ)

	Championnes	Ronde Consolation	Meilleur esprit sportif
U16	Calgary Core (AB4)	Calgary Crew (AB5)	Équipe IPÉ
U19	Équipe Ontario	Équipe Saskatchewan	Équipe Nouvelle-Écosse
LNR	Calgary RATH	-----	Manitoba Intact

PROCHAINE VILLE HÔTESSE DU
CHAMPIONNAT CANADIEN DE RINGUETTE

2020 – Ottawa (Ontario)

– Annexe F

Annexe F – Ressources

- 1) Règlements officiels et manuel des cas**
Ce manuel se veut un prolongement du livre de règlements officiels. Il contient des précisions aux règlements, des interprétations détaillées des règlements officiels, et explique les procédures utilisées par les officiels sur la glace à l'aide d'exemples.
- 2) Livret sur les mises en échec**
L'absence de mises en échec délibérées est l'un des aspects uniques de la ringuette qui la distingue de tous les autres sports sur glace. La mise en échec, l'obstruction et l'assaut sont parmi les règlements les plus difficiles à interpréter. Ce livre permet de mieux comprendre comment la mise en échec est interprétée à la ringuette.
- 3) Livret à l'intention des officiels mineurs**
Ce livret est un outil essentiel pour tous les chronométreurs, marqueurs et officiels. Il décrit les tâches de l'officiel mineur et explique en détail les responsabilités, les méthodes d'enregistrement des données et toutes les tâches que doivent accomplir les officiels mineurs.
- 4) Écusson PNCP**
Cet écusson fait partie de l'uniforme des officiels et permet de reconnaître un officiel qui a suivi le programme. Il est habituellement cousu la poitrine gauche du chandail noir et blanc officiel.
- 5) Gabarit pour bâton**
Ce gabarit est utilisé pour mesurer l'embout du bâton de la joueuse et déterminer s'il est réglementaire. Il est essentiel à chaque officiel. Les entraîneurs et les joueuses s'en servent également pour éviter d'avoir des bâtons illégaux durant les parties.
- 6) Feuille officielle de la partie**
Ces feuilles, qui sont utilisées à tous les niveaux du jeu, sont régulièrement analysées et modifiées pour tenir compte des besoins changeants des marqueurs.
- 7) Carnet de l'officiel**
Ce livret sert de carnet de notes qui permet à l'officiel de recueillir des commentaires de la part de ses collègues arbitres et d'évaluateurs. Lorsqu'il lui est impossible d'obtenir une évaluation complète, l'officiel doit y consigner les commentaires officieux qu'on lui transmet. Pour qu'un officiel puisse constamment progresser, il est très important qu'il recueille des commentaires et des suggestions.