



# RETOUR À LA RINGUETTE: Directives relatives au format de jeu modifié

## Vue d'ensemble

Ce document fournit des exemples de différentes versions modifiées de la ringuette qui pourraient être nécessaires pour la saison 2020-21 afin de respecter les directives des autorités de santé publique et des propriétaires d'installations. Elle vise à fournir aux associations locales et provinciales de ringuette différentes options de jeu parmi lesquelles elles peuvent choisir en fonction des exigences de leurs autorités de santé publique et de leurs gestionnaires d'établissements respectifs.

Il existe trois formats modifiés de jeu différents, décrits ci-dessous : les parties en travers de la patinoire, sur une demi patinoire et sur la patinoire entière. Dans le cadre des formats de jeu en travers de la patinoire et sur une demi patinoire, nous avons décomposé la structure et les règles de jeu plus en détails, en lignes directrices pour une séance d'entraînement informelle et en lignes directrices pour les parties plus officielles. La structure et les règles de jeu d'un entraînement informel sont destinées à être mises en œuvre lorsque des parties avec un petit nombre de joueurs dans chaque équipe sont autorisées au sein de votre club ou association et font partie d'un entraînement plus large ou d'une séance d'entraînement des habiletés. La structure et les règles de jeu formelles sont destinées à être mises en œuvre lorsque des parties avec un petit nombre de joueurs dans chaque équipe sont autorisées au sein de votre club ou de votre association, lorsque des parties inter-associations / interclubs ou inter-régions peuvent être autorisées (avec des restrictions), ou dans le cadre d'une séance compétitive uniquement destinée à créer une compétition significative pour les athlètes.

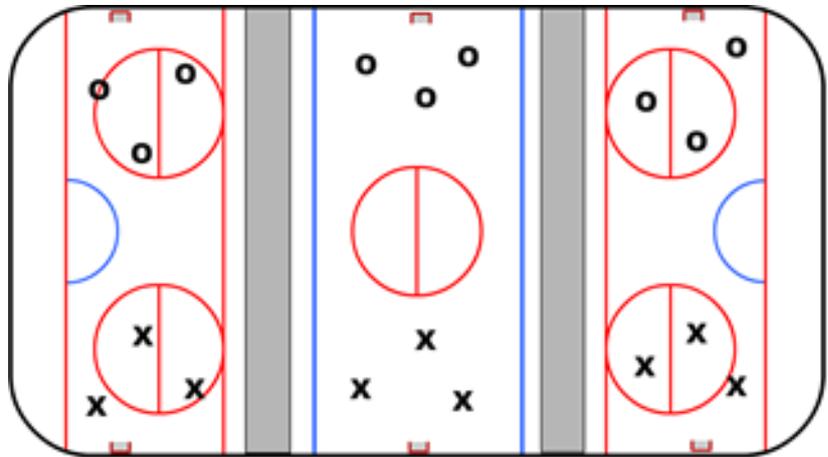
Encore une fois, l'introduction d'activités compétitives doit être conforme au plan de retour à la ringuette de votre association provinciale de ringuette et toutes les activités doivent être sanctionnées par votre association provinciale de ringuette et supervisées par le personnel assigné à l'équipe.

# Parties en travers de la patinoire

## Mise en place de la surface de glace

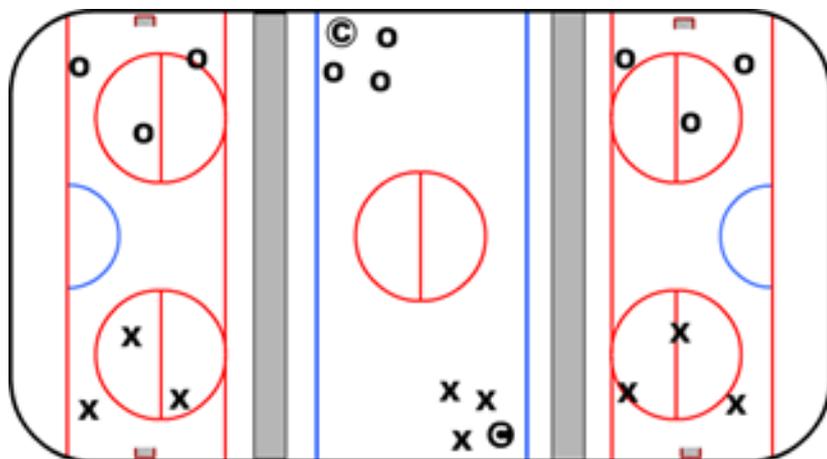
- Divisez la surface de la patinoire en 3 sections (divisez-la au niveau des lignes bleues ou des lignes de ringuette). Si votre installation ou les directives provinciales le permettent, des murets de séparation ou des diviseurs peuvent être utilisés pour aider à diviser la patinoire.
- Disposez les buts au centre de l'aire de jeu, à environ 1,5 mètre des bandes.
- On peut utiliser n'importe lequel des éléments suivants pour les buts : filets normaux, mini-filets, filets plus petits ou cônes de plastique (espacés d'environ 1 mètre).
- Utilisez un tampon encreur de bingo (ou tout autre article similaire approuvé par l'établissement) pour tracer une enceinte et une ligne de franchissement de passes au centre de la surface de jeu (facultatif).

La zone grisée indique une «zone tampon» pour essayer de limiter les collisions et les confusions dues à des changements de terrain.



## Bancs des joueurs

- Les bancs des joueurs normaux peuvent être utilisés pour la section du milieu si nécessaire.
- Pour les sections placées aux extrémités, installez des bancs ou une zone de repos derrière les lignes de but traditionnelles si nécessaire.



Variation du format de la séance :  
Au lieu de mettre en oeuvre trois parties en même temps, vous pouvez en annuler une et la remplacer par plusieurs stations de développement des habiletés dans cet espace. Au fur et à mesure que les groupes passent d'une activité à l'autre, ils auront tous l'occasion de faire une partie en travers de la glace et de prendre part aux stations de développement des habiletés.



## Structure et règles du jeu - Format d'entraînement informel

- Il n'est pas nécessaire d'avoir des officiels et ces parties peuvent être animées par des entraîneurs.
- Maximum de trois (3) patineurs et un gardien de but par équipe dans chaque section de la glace.
- Le nombre total d'athlètes, d'entraîneurs et/ou d'officiels sur la glace en même temps sera basé sur les directives de la province et de l'établissement.
- Dans ce format, il n'y a pas de restriction de zone.
- **Début du jeu :**
  - Une équipe commence en possession l'anneau dans sa moitié de terrain et l'équipe en défensive restera sur sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe soit faite ou jusqu'à ce que l'équipe adverse entre dans sa moitié du terrain.
  - Lorsqu'un but est marqué, l'équipe contre laquelle le but a été marqué commence avec l'anneau sur sa moitié de terrain et l'équipe en défensive restera dans sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe ait été faite.
- **Pénalités:**
  - Dans ce format informel, l'accent devrait être mis sur la réduction des arrêts de jeu.
  - Les infractions aux règles ou les pénalités mineures doivent entraîner l'attribution de la possession à l'équipe non fautive et la poursuite du jeu.
  - En cas de pénalité majeure, un lancer de punition doit être accordé et effectué immédiatement
- **Temps de jeu et durée des tours sur la glace :**
  - En ce qui concerne les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), les remplacements peuvent être effectués au signal d'un buzzer toutes les deux minutes
  - Chez les groupes d'âge plus âgés, on peut faire des remplacements pendant le jeu (U16 / U19 / U18+).
- **«Tournantes» des équipes :**
  - Lorsque plusieurs matchs se déroulent simultanément, les équipes peuvent se relayer sur le terrain pour jouer contre différentes équipes au cours d'une même séance.
  - Faites tourner les équipes dans le sens des aiguilles d'une montre toutes les 5 à 7 minutes et profitez de cette occasion pour faire une pause pour s'hydrater. Cela fonctionne encore mieux si chaque équipe a juste assez de joueurs et aucun remplaçant.
  - Veuillez noter qu'il se peut que la rotation des groupes autour des divers terrains ne soit pas possible. Veuillez respecter les directives de votre province et de votre établissement.

## Structure et règles du jeu - Format de jeu «formel»

- **Officiels:**
  - Maximum d'un officiel et d'un marqueur/chronométrateur pour chaque section de la glace utilisée pour les matchs (si le nombre le permet).
  - Les officiels doivent s'assurer d'une distance physique avec les entraîneurs et avec les athlètes lorsqu'ils discutent des décisions.
- Maximum de trois (3) patineurs et un gardien de but par équipe dans chaque section de la patinoire.
- Le nombre total d'athlètes, d'entraîneurs et/ou d'officiels sur la glace en même temps sera basé sur les directives de la province et de l'établissement.
- Dans ce format, il n'y a pas de restriction de zone.
- Il n'y a pas de chronomètre de décompte.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de seize (16) minutes pour les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.



- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de dix-huit (18) minutes pour les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+) avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Les équipes ne sont autorisées à retirer leur gardien de but à aucun moment du match.
- **Début du jeu :**
  - Une équipe commence en possession de l'anneau sur sa moitié de terrain et l'équipe en défensive restera sur sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée. Le jeu commence au coup de sifflet.
  - Lorsqu'un but est marqué, l'officiel en informe le marqueur et l'anneau revient à l'équipe qui a encaissé le but, dans sa moitié de terrain. L'équipe en défensive restera dans sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée, ou jusqu'à ce que l'équipe adverse entre dans sa moitié de terrain.
- **Pénalités:**
  - Les athlètes ne purgeront pas les pénalités qui leur sont infligées au banc des pénalités et peuvent rester sur la glace.
  - À la place, des lancers de punition seront attribués à l'équipe non fautive et seront effectués à la fin de chaque période, en alternance entre les équipes.
  - Si la pénalité implique une infraction contre un joueur spécifique, c'est ce joueur qui effectuera le lancer de punition.
  - Si la pénalité n'implique pas une infraction contre un joueur spécifique, l'équipe non fautive peut choisir l'athlète qui effectuera le lancer de punition au nom de l'équipe.
  - Un lancer de punition sera accordé à l'équipe non fautive pour chaque pénalité mineure.
  - Deux lancers de punition seront accordés à l'équipe non fautive pour chaque pénalité majeure.
  - Si un joueur encourt plus de 10 minutes de pénalités, celui-ci devrait être expulsé de la partie.
  - L'officiel informera le marqueur de l'équipe pénalisée et du type d'infraction.
  - L'anneau est donné à l'équipe non fautive dans sa moitié de terrain.
- **Temps de jeu et durée des tours sur la glace:**
  - En ce qui concerne les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), les remplacements peuvent être effectués au signal d'un buzzer toutes les deux minutes.
  - Chez les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+), on peut faire des remplacements pendant le jeu.

## Modifications en ce qui concerne les contacts

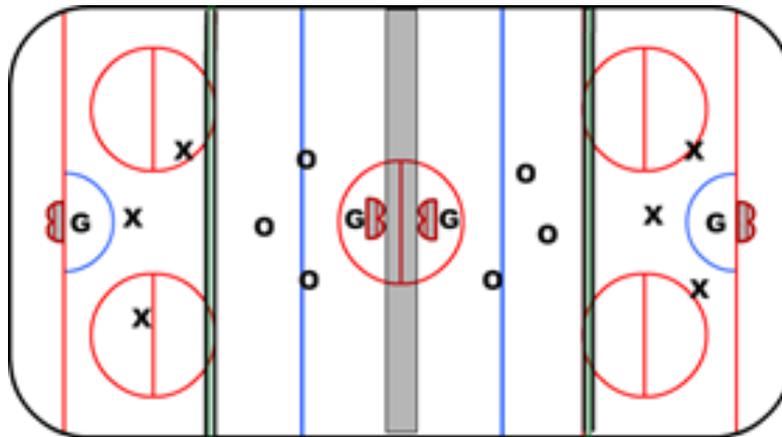
- Les règles suivantes peuvent devoir être appliquées dans les provinces qui sont tenues d'inclure des modifications relatives aux contacts dans le cadre de leur plan de retour à la ringuette :
  - Les athlètes doivent être à une longueur de bâton de l'athlète qu'ils marquent, n'importe où sur la surface de la glace.
  - La pénétration offensive dans le triangle n'est pas autorisée.
  - Si un joueur est en possession de l'anneau, le joueur adverse est autorisé à mettre le bâton du joueur en échec à condition de ne pas entrer en contact avec le joueur. On conseille aux défenseurs de guider le joueur qui possède l'anneau vers l'extérieur en lui interdisant le couloir, mais sans contact.
  - On conseille aux athlètes des deux équipes de rester éloignés de la bande pour assurer le bon déroulement du jeu et éviter tout contact.
- Les violations de ces règles doivent être traitées de la même manière que toute autre violation des règles, l'équipe non fautive se voyant attribuer l'anneau dans sa propre zone défensive et l'autre équipe restant dans sa zone défensive jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée.



# Parties sur la moitié de la patinoire

## Mise en place de la surface de glace

- Divisez la patinoire en 2 sections (au niveau de la ligne centrale).
- Utilisez le marquage sur glace existant pour un but et son enceinte, et placez l'autre but au centre de l'aire de jeu, à environ 1,5 mètre de la ligne centrale.
- Utilisez les marques de glace existantes pour une enceinte de gardien de but et utilisez un tampon ou un marqueur de bingo pour tracer l'autre. Le rayon est d'environ 1,8 mètre et il doit se trouver à environ 1,5 mètre de la ligne centrale.
- La ligne de jeu libre peut servir de ligne de passe.



## Bancs des joueurs

- Les bancs des joueurs habituels peuvent être utilisés en cas de besoin. L'équipe locale utilise un portillon et les visiteurs utilisent l'autre.

## Structure et règles du jeu - Format d'entraînement informel

- Il n'est pas nécessaire d'avoir des officiels et ces parties peuvent être animées par des entraîneurs.
- Maximum de trois (3) patineurs et un gardien de but par équipe dans chaque moitié de la glace.
- Le nombre total de joueurs, d'entraîneurs et/ou d'officiels sur la glace en même temps sera basé sur les directives de la province et de l'établissement.
- Dans ce format, il n'y a pas de restriction de zone.
- **Début du jeu :**
  - Une équipe commence en possession de l'anneau sur sa moitié de terrain et l'équipe en défensive restera sur sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe soit faite ou jusqu'à ce que l'équipe adverse entre dans sa moitié de terrain.
  - Lorsqu'un but est marqué, l'équipe contre laquelle le but a été marqué commence en possession de l'anneau sur sa moitié de terrain et l'équipe en défensive restera dans sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe ait été faite ou jusqu'à ce que l'adversaire entre dans sa moitié de terrain.
- **Pénalités :**
  - Dans ce format informel, l'accent devrait être mis sur la réduction des arrêts de jeu.
  - Les infractions mineures aux règles ou les pénalités doivent entraîner l'attribution de la possession à l'équipe non fautive et la poursuite du jeu.



- Un lancer de punition doit être accordé et effectué immédiatement pour les pénalités majeures.
- **Temps de jeu et durée des tours sur la glace :**
  - En ce qui concerne les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), les remplacements peuvent être effectués au signal d'un buzzer toutes les deux minutes.
  - Chez les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+), on peut faire des remplacements pendant le jeu.
- **«Tournantes» des équipes :**
  - Lorsque plusieurs matchs se déroulent simultanément, les équipes peuvent se relayer sur le terrain pour jouer contre différentes équipes au cours d'une même séance.
  - Faites tourner les équipes dans le sens des aiguilles d'une montre toutes les 5 à 7 minutes et profitez de cette occasion pour faire une pause pour s'hydrater. Cela fonctionne encore mieux si chaque équipe a juste assez de joueurs et aucun remplaçant.
  - Veuillez noter qu'il se peut que la rotation des groupes autour des divers terrains ne soit pas possible. Veuillez suivre les directives de votre province et de votre établissement.

## Structure et règles du jeu - Format de jeu «formel»

- **Officiels:**
  - Maximum d'un officiel et d'un marqueur/chronométrateur pour chaque section de la glace utilisée pour les matchs (si le nombre le permet).
  - Les officiels doivent s'assurer d'une distance physique avec les entraîneurs et avec les joueurs lorsqu'ils discutent des décisions.
- Maximum de trois (3) patineurs et un gardien de but par équipe dans chaque section de la patinoire.
- Le nombre total de joueurs, d'entraîneurs et/ou d'officiels sur la glace en même temps sera basé sur les directives de la province et de l'établissement.
- Dans ce format, il n'y a pas de restriction de zone.
- Il n'y a pas de chronomètre de décompte.
- Dans ce format, deux lignes de franchissement de passes doivent être clairement tracées.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de seize (16) minutes pour les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de dix-huit (18) minutes pour les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+) avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Les équipes ne sont autorisées à retirer leur gardien de but à aucun moment du match.
- **Début du jeu :**
  - Une équipe commence en possession de l'anneau sur sa moitié de terrain et l'équipe en défensive restera sur sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée ou jusqu'à ce que l'équipe adverse entre dans sa moitié de terrain.
  - Lorsqu'un but est marqué, l'officiel en informe le marqueur et l'anneau revient à l'équipe qui a encaissé le but, dans sa moitié de terrain. L'équipe en défensive restera dans sa moitié de terrain jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée, ou jusqu'à ce que l'équipe adverse entre dans sa moitié de terrain.
- **Pénalités :**
  - Les athlètes ne purgeront pas les pénalités qui leur sont infligées au banc des pénalités et peuvent rester sur la glace.
  - À la place, des lancers de punition seront attribués à l'équipe non fautive et seront effectués à la fin de chaque période, en alternance entre les équipes.
  - Si la pénalité implique une infraction contre un joueur spécifique, c'est ce joueur qui effectuera le lancer de punition.



- Si la pénalité n'implique pas une infraction contre un joueur spécifique, l'équipe non fautive peut choisir l'athlète qui effectuera le lancer de punition au nom de l'équipe.
- Un lancer de punition sera accordé à l'équipe non fautive pour chaque pénalité mineure.
- Deux lancers de punition seront accordés à l'équipe non fautive pour chaque pénalité majeure.
- Si un joueur encourt plus de 10 minutes de pénalités, celui-ci devrait être expulsé de la partie.
- L'officiel informera le marqueur de l'équipe pénalisée et du type d'infraction.
- L'anneau est donné à l'équipe non fautive dans sa moitié de terrain.
- **Temps de jeu et durée des tours sur la glace :**
  - En ce qui concerne les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), les remplacements peuvent être effectués au signal d'un buzzer toutes les deux (2) minutes
  - Chez les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+), on peut faire des remplacements pendant le jeu.

## Modifications en ce qui concerne les contacts

- Les règles suivantes peuvent devoir être appliquées dans les provinces qui sont tenues d'inclure des modifications relatives aux contacts dans le cadre de leur plan de retour à la ringuette :
  - Les athlètes doivent être à une longueur de bâton de l'athlète qu'ils marquent, n'importe où sur la surface de la glace.
  - La pénétration offensive dans le triangle n'est pas autorisée.
  - Si un joueur est en possession de l'anneau, le joueur adverse est autorisé à mettre le bâton du joueur en échec à condition de ne pas entrer en contact avec le joueur. On conseille aux défenseurs de guider le joueur qui possède l'anneau vers l'extérieur en lui interdisant le couloir, mais sans contact.
  - On conseille aux athlètes des deux équipes de rester éloignés de la bande pour assurer le bon déroulement du jeu et éviter tout contact.
- Les violations de ces règles doivent être traitées de la même manière que toute autre violation des règles, l'équipe non fautive se voyant attribuer l'anneau dans sa propre zone défensive et l'autre équipe restant dans sa zone défensive jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée.



# À 3 contre 3 sur toute la patinoire

## Bancs des joueurs

- Les bancs des joueurs normaux peuvent être utilisés en cas de besoin.
- Les joueurs doivent assurer une distance physique sur le banc.
- Le personnel sur le banc (entraîneurs et soigneurs) doit être limité pour tenir compte des restrictions imposées par la province et les installations.
- Les membres du personnel sur le banc doivent respecter la distanciation physique sur le banc.

## Structure et règles du jeu - Format de jeu «formel»

- **Officiels:**
  - Maximum d'un officiel et d'un marqueur/chronométrateur (si le nombre le permet).
  - Les officiels doivent s'assurer d'une distance physique avec les entraîneurs et avec les joueurs lorsqu'ils discutent des décisions.
- Maximum de trois (3) patineurs et un gardien de but par équipe sur la glace.
- Le nombre total de joueurs, d'entraîneurs et/ou d'officiels sur la glace en même temps sera basé sur les directives de la province et de l'établissement.
- Dans ce format, il n'y a pas de restriction de zone.
- Le chronomètre de décompte est recommandé pour les divisions moins de 12 ans et supérieures (à condition que les restrictions de la province et de l'établissement autorisent la présence d'un opérateur du chronomètre de décompte).
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de seize (16) minutes pour les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de dix-huit (18) minutes pour les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+) avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Les équipes ne sont autorisées à retirer leur gardien de but à aucun moment du match.
- Lorsqu'un but est marqué, l'officiel en informe le marqueur et l'anneau revient au centre pour une mise au jeu.
- **Pénalités :**
  - Les athlètes ne purgeront pas les pénalités qui leur sont infligées au banc des pénalités et peuvent rester sur la glace.
  - À la place, des lancers de punition seront attribués à l'équipe non fautive et seront effectués à la fin de chaque période, en alternance entre les équipes.
  - Si la pénalité implique une infraction contre un joueur spécifique, c'est ce joueur qui effectuera le lancer de punition.
  - Si la pénalité n'implique pas une infraction contre un joueur spécifique, l'équipe non fautive peut choisir l'athlète qui effectuera le lancer de punition au nom de l'équipe.
  - Un lancer de punition sera accordé à l'équipe non fautive pour chaque pénalité mineure.
  - Deux lancers de punition seront accordés à l'équipe non fautive pour chaque pénalité majeure.
  - Si un joueur encourt plus de 10 minutes de pénalités, celui-ci devrait être expulsé de la partie.
  - L'officiel informera le marqueur de l'équipe pénalisée et du type d'infraction.
  - L'équipe non fautive bénéficie de la mise au jeu.



- **Temps de jeu et durée des tours sur la glace :**

- En ce qui concerne les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), les remplacements peuvent être effectués au signal d'un buzzer toutes les deux (2) minutes
- Chez les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+), on peut faire des remplacements pendant le jeu.

## **Modifications en ce qui concerne les contacts**

- Les règles suivantes peuvent devoir être appliquées dans les provinces qui sont tenues d'inclure des modifications relatives aux contacts dans le cadre de leur plan de retour à la rinkette :
  - Les athlètes doivent être à une longueur de bâton de l'athlète qu'ils marquent, n'importe où sur la surface de la glace.
  - La pénétration offensive dans le triangle n'est pas autorisée.
  - Si un joueur est en possession de l'anneau, le joueur adverse est autorisé à mettre le bâton du joueur en échec à condition de ne pas entrer en contact avec le joueur. On conseille aux défenseurs de guider le joueur qui possède l'anneau vers l'extérieur en lui interdisant le couloir, mais sans contact.
  - On conseille aux athlètes des deux équipes de rester éloignés de la bande pour assurer le bon déroulement du jeu et éviter tout contact.
- Les violations de ces règles doivent être traitées de la même manière que toute autre violation des règles, l'équipe non fautive se voyant attribuer l'anneau dans sa propre zone défensive et l'autre équipe restant dans sa zone défensive jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée.



# À 4 contre 4 sur toute la patinoire

## Bancs des joueurs

- Les bancs des joueurs normaux peuvent être utilisés en cas de besoin.
- Les joueurs doivent assurer une distance physique sur le banc.
- Le personnel sur le banc (entraîneurs et soigneurs) doit être limité pour tenir compte des restrictions imposées par la province et les installations.
- Les membres du personnel sur le banc doivent respecter la distanciation physique sur le banc.

## Structure et règles du jeu - Format de jeu «formel»

- **Officiels:**
  - Maximum d'un officiel et d'un marqueur/chronométrateur (si le nombre le permet).
  - Les officiels doivent s'assurer d'une distance physique avec les entraîneurs et avec les joueurs lorsqu'ils discutent des décisions.
- Maximum de quatre (4) patineurs et un gardien de but par équipe sur la glace.
- Total number of players, coaches and/or officials on the ice at one time will be based on Provincial and facility directives.
- Le nombre total de joueurs, d'entraîneurs et/ou d'officiels sur la glace en même temps sera basé sur les directives de la province et de l'établissement.
- Dans ce format, seulement trois (3) joueurs de chaque équipe ont le droit d'être en même temps dans une quelconque des zones de jeu libre.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de seize (16) minutes pour les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de dix-huit (18) minutes pour les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+) avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Les équipes ne sont autorisées à retirer leur gardien de but à aucun moment du match.
- Lorsqu'un but est marqué, l'officiel en informe le marqueur et l'anneau revient au centre pour une mise au jeu.
- **Pénalités :**
  - Les athlètes ne purgeront pas les pénalités qui leur sont infligées au banc des pénalités et peuvent rester sur la glace.
  - À la place, des lancers de punition seront attribués à l'équipe non fautive et seront effectués à la fin de chaque période, en alternance entre les équipes.
  - Si la pénalité implique une infraction contre un joueur spécifique, c'est ce joueur qui effectuera le lancer de punition.
  - Si la pénalité n'implique pas une infraction contre un joueur spécifique, l'équipe non fautive peut choisir l'athlète qui effectuera le lancer de punition au nom de l'équipe.
  - Un lancer de punition sera accordé à l'équipe non fautive pour chaque pénalité mineure.
  - Deux lancers de punition seront accordés à l'équipe non fautive pour chaque pénalité majeure.
  - Si un joueur encourt plus de 10 minutes de pénalités, celui-ci devrait être expulsé de la partie.
  - L'officiel informera le marqueur de l'équipe pénalisée et du type d'infraction.
  - L'équipe non fautive bénéficie de la mise au jeu.



- **Temps de jeu et durée des tours sur la glace :**

- En ce qui concerne les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), les remplacements peuvent être effectués au signal d'un buzzer toutes les deux (2) minutes.
- Chez les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+), on peut faire des remplacements pendant le jeu.

## **Modifications en ce qui concerne les contacts**

- Les règles suivantes peuvent devoir être appliquées dans les provinces qui sont tenues d'inclure des modifications relatives aux contacts dans le cadre de leur plan de retour à la ringuette :
  - Les athlètes doivent être à une longueur de bâton de l'athlète qu'ils marquent, n'importe où sur la surface de la glace.
  - La pénétration offensive dans le triangle n'est pas autorisée.
  - Si un joueur est en possession de l'anneau, le joueur adverse est autorisé à mettre le bâton du joueur en échec à condition de ne pas entrer en contact avec le joueur. On conseille aux défenseurs de guider le joueur qui possède l'anneau vers l'extérieur en lui interdisant le couloir, mais sans contact.
  - On conseille aux athlètes des deux équipes de rester éloignés de la bande pour assurer le bon déroulement du jeu et éviter tout contact.
- Les violations de ces règles doivent être traitées de la même manière que toute autre violation des règles, l'équipe non fautive se voyant attribuer l'anneau dans sa propre zone défensive et l'autre équipe restant dans sa zone défensive jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée.



# À 5 contre 5 sur toute la patinoire

## Bancs des joueurs

- Les bancs des joueurs normaux peuvent être utilisés en cas de besoin.
- Les joueurs doivent assurer une distance physique sur le banc.
- Le personnel sur le banc (entraîneurs et soigneurs) doit être limité pour tenir compte des restrictions imposées par la province et les installations.
- Les membres du personnel sur le banc doivent respecter la distanciation physique sur le banc.

## Structure et règles du jeu - Format de jeu «formel»

- **Officiels:**
  - Maximum d'un officiel et d'un marqueur/chronométrateur (si le nombre le permet).
  - Les officiels doivent s'assurer d'une distance physique avec les entraîneurs et avec les joueurs lorsqu'ils discutent des décisions.
- Maximum de cinq (5) patineurs et un gardien de but par équipe sur la glace.
- Le nombre total de joueurs, d'entraîneurs et/ou d'officiels sur la glace en même temps sera basé sur les directives de la province et de l'établissement.
- Dans ce format, seulement trois (3) joueurs de chaque équipe ont le droit d'être en même temps dans une quelconque des zones de jeu libre.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de seize (16) minutes pour les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Il est recommandé de prévoir deux (2) périodes de dix-huit (18) minutes pour les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+) avec un temps mort d'une (1) minute entre les périodes.
- Les équipes ne sont autorisées à retirer leur gardien de but à aucun moment du match.
- Lorsqu'un but est marqué, l'officiel en informe le marqueur et l'anneau revient au centre pour une mise au jeu.
- **Pénalités :**
  - Les athlètes ne purgeront pas les pénalités qui leur sont infligées au banc des pénalités et peuvent rester sur la glace.
  - À la place, des lancers de punition seront attribués à l'équipe non fautive et seront effectués à la fin de chaque période, en alternance entre les équipes.
  - Si la pénalité implique une infraction contre un joueur spécifique, c'est ce joueur qui effectuera le lancer de punition.
  - Si la pénalité n'implique pas une infraction contre un joueur spécifique, l'équipe non fautive peut choisir l'athlète qui effectuera le lancer de punition au nom de l'équipe.
  - Un lancer de punition sera accordé à l'équipe non fautive pour chaque pénalité mineure.
  - Deux lancers de punition seront accordés à l'équipe non fautive pour chaque pénalité majeure.
  - Si un joueur encourt plus de 10 minutes de pénalités, celui-ci devrait être expulsé de la partie.
  - L'officiel informera le marqueur de l'équipe pénalisée et du type d'infraction.
  - L'équipe non fautive bénéficie de la mise au jeu.



- **Temps de jeu et durée des tours sur la glace :**

- En ce qui concerne les groupes d'âge plus jeunes (U10 / U12), les remplacements peuvent être effectués au signal d'un buzzer toutes les deux (2) minutes.
- Chez les groupes d'âge plus âgés (U16 / U19 / U18+), on peut faire des remplacements pendant le jeu.

## **Modifications en ce qui concerne les contacts**

- Les règles suivantes peuvent devoir être appliquées dans les provinces qui sont tenues d'inclure des modifications relatives aux contacts dans le cadre de leur plan de retour à la rinkette :
  - Les athlètes doivent être à une longueur de bâton de l'athlète qu'ils marquent, n'importe où sur la surface de la glace.
  - La pénétration offensive dans le triangle n'est pas autorisée.
  - Si un joueur est en possession de l'anneau, le joueur adverse est autorisé à mettre le bâton du joueur en échec à condition de ne pas entrer en contact avec le joueur. On conseille aux défenseurs de guider le joueur qui possède l'anneau vers l'extérieur en lui interdisant le couloir, mais sans contact.
  - On conseille aux athlètes des deux équipes de rester éloignés de la bande pour assurer le bon déroulement du jeu et éviter tout contact.
- Les violations de ces règles doivent être traitées de la même manière que toute autre violation des règles, l'équipe non fautive se voyant attribuer l'anneau dans sa propre zone défensive et l'autre équipe restant dans sa zone défensive jusqu'à ce qu'une passe ait été effectuée.

