

Appendice A – Chronomètre de décompte

Définition :

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

SD.1.a l'anneau pénètre dans le filet;

SD.1.b l'anneau entre en contact avec un poteau de but ou la barre transversale;

SD.1.c l'anneau entre en contact avec le gardien ou le GBI à l'intérieur de l'enceinte du but;

SD.1.d l'anneau entre en contact avec le gardien de but à l'extérieur de l'enceinte du but et ce contact empêche l'anneau de pénétrer dans le filet.

Signal et dispositif de commande:

S.1 Chronomètre de décompte. Chaque aréna devra avoir un chronomètre distinct qui compte les secondes à rebours, en plus du chronomètre normal. Deux cadrans d'affichage identiques sont nécessaires à chaque extrémité. Un cadran d'affichage sera monté derrière et au-dessus des bandes. La position des cadrans d'affichage par rapport au gardien de but doit être identique aux deux extrémités. Ces cadrans ne doivent pas être situés plus haut que le bord supérieur du verre. Ils doivent se trouver derrière le centre du but, et au commencement de l'arc du coin de la patinoire à la gauche du gardien de but. Les dispositifs d'affichage doivent être placés de la même manière par rapport au but aux deux extrémités de la patinoire.

Règlements du jeu :

S.2 Chronomètre de décompte

S.2.a Le chronomètre de décompte sera remis à 30 secondes lors du début d'une nouvelle période.

S.2.b Le chronomètre de décompte ne doit effectuer le compte à rebours que lorsque le chronomètre officiel fait le compte à rebours. Le chronomètre de décompte doit être démarré lorsque le jeu démarre et arrêté lorsque le jeu s'arrête.

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

S.2.c (1) l'équipe en possession de l'anneau décoche un tir au but;

S.2.c (2) le contrôle de l'anneau passe d'une équipe à l'autre;

S.2.c (3) une première pénalité différée est signalée durant le jeu.

S.2.c (4) une punition force l'équipe en possession de l'anneau à commettre une infraction et provoque donc l'arrêt du jeu.

S.2.c (5) un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession de l'anneau est blessé et provoque donc l'arrêt du jeu.

S.2.d Lorsque le chronomètre de décompte arrive à zéro seconde, le signal audible du chronomètre de décompte sonne :

S.2.d (1) le jeu est arrêté car la dernière équipe en possession de l'anneau a commis une infraction;

S.2.d (2) le chronomètre de décompte est remis à 30 secondes;

S.2.d (3) l'anneau est attribué à l'équipe non fautive dans la zone où il a été touché ou contrôlé en dernier lieu.

S.2.e Si le signal audible du chronomètre de décompte sonne par erreur :

S.2.e (1) le jeu est arrêté;

S.2.e (2) le chronomètre de décompte est remis à 30 secondes;

S.2.e (3) l'anneau est attribué à l'équipe qui en avait possession en dernier dans la zone où le jeu a été arrêté.

S.2.f Si le chronomètre de décompte est remis à 30 par erreur, le jeu se poursuit.

S.2.g Le chronomètre de décompte doit être arrêté lorsqu'il reste moins de temps à la période qu'au chronomètre de décompte (si l'équipement le permet). Si le chronomètre de décompte ne peut pas être arrêté, le chronomètre de décompte est remis à 30 secondes

Le préposé au chronomètre des 30 secondes

Le préposé au chronomètre des 30 secondes est un officiel mineur qui est chargé du maniement de ce chronomètre. Il doit se placer de manière à pouvoir bien voir la patinoire et bien suivre le jeu, tout en étant protégé de toute obstruction ou de toute distraction de la part des spectateurs et du personnel des équipes. Les officiels sur la glace doivent pouvoir communiquer facilement avec le préposé au chronomètre des 30 secondes. À la fin de la partie, le préposé au chronomètre des 30 secondes doit signer le rapport officiel de la partie.