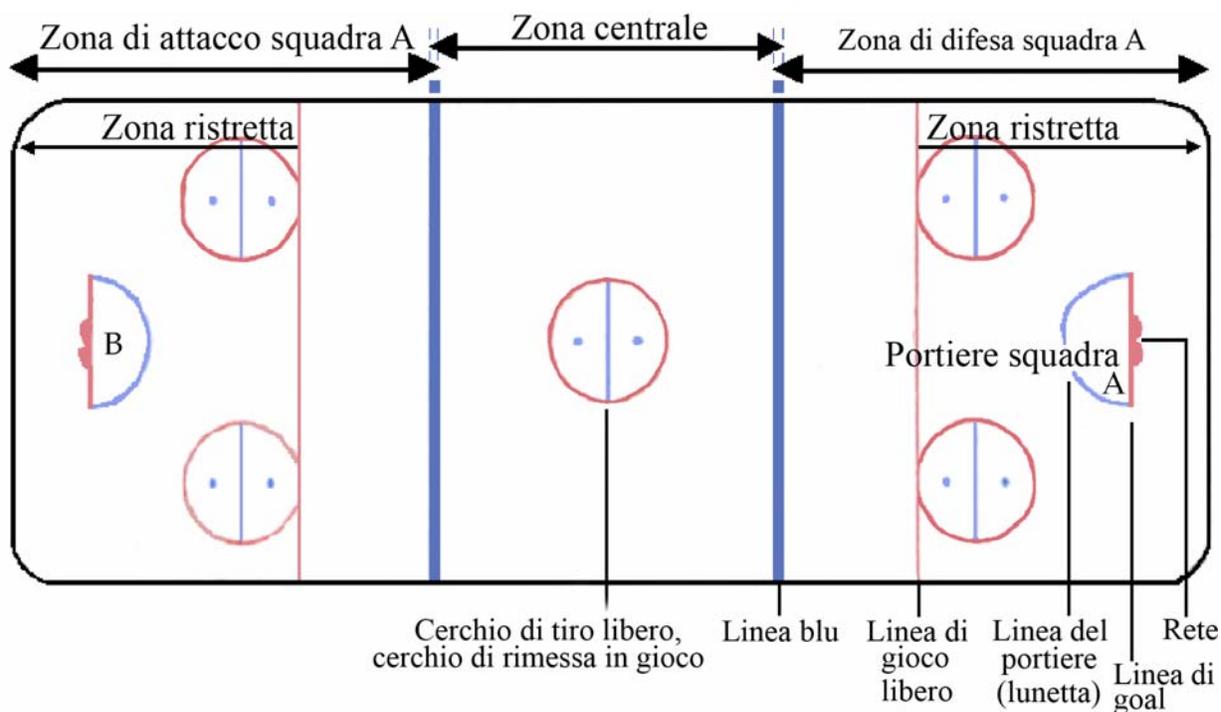


REGOLE FONDAMENTALI DEL RINGETTE



Il Ringette è un digiuno ha misurato lo sport di ghiaccio di squadra. È giocato su una pista da pattinaggio di ghiaccio di regolamento con uno squillo di gomma ed i bastoni diritti. Mentre il gioco è nel progresso, nessuno più di sei giocatori (cinque pattinatori ed un portiere) per la squadra sono permesso sul ghiaccio a una volta.

La squadra di casa ha la scelta di aree di scopo per difendere per i primi e per i terzi periodi del gioco. Le squadre scambiano le aree di scopo per difendere per il secondo periodo. Lasciare il gioco inizia! Un passo libero (simile al calcio per cominciare un fiammifero di calcio/football) è assegnato alla squadra di casa nel cerchio di ghiaccio di centro. I passi liberi sono assegnati per la maggior parte delle fermate nel gioco. Per un passo libero, lo squillo è collocato nel centro della metà del cerchio di passo libero più vicino all'area di scopo difesa dalla squadra portando il passo libero.

Il giocatore portando il passo libero è il solo giocatore permesso nel cerchio di passo libero. Il giocatore portando il passo libero deve mettere lo squillo nel gioco interamente fuori del cerchio di passo libero entro cinque secondi. Questo giocatore non può giocare lo squillo finché è interamente fuori del cerchio di passo libero e lo squillo è stato contattato da un altro giocatore. Un che la difendendo zona libera il passo è sostituito da un "lo squillo di portiere" (il tipo di amando un calcio del portiere nel calcio/football). Il portiere deve mettere lo squillo nel gioco interamente fuori della piega di scopo entro cinque secondi e non può contattare lo squillo una volta è interamente fuori della piega di scopo finché è contattato da un altro giocatore.

Per assicurare la partecipazione di squadra massima, lo squillo deve essere passato attraverso ogni linea blu. L'ultimo giocatore di contattare lo squillo quando è interamente su un lato di una linea blu non può giocare lo squillo sull'altro lato di quella linea blu finché lo squillo è contattato da un altro giocatore. Anche, lo squillo non può essere passato a una membra della squadra direttamente da un fondocampo all'altro fondocampo attraverso entrambe le linee blu.

Un massimo di tre pattinatori da ogni squadra sono permessi nell'area limitata (l'area dalla linea di gioco libera alle assi di fine) in ogni fondocampo. Una lattina di squadra "la tirata" il loro portiere e ha messo un pattinatore di più sul ghiaccio durante l'ultimo due minuti di tempo di regolamento, a qualunque tempo durante lo straordinario e durante la chiamata ritardata di una penalità al che l'opporndo squadra. Durante questa sostituzione di portiere, un massimo di quattro pattinatori dalla squadra facendo la sostituzione sono permesse nell'area limitata in ogni fondocampo.

Per proteggere il portiere, il portiere è il solo giocatore permesso nella piega di scopo. Nessuno altro giocatore può contattare lo squillo mentre è su o nella piega di scopo. Quando lo squillo è dentro o sulla piega di scopo, il portiere deve mettere lo squillo nel gioco fuori della piega di scopo entro cinque secondi.

Per fornire anche più appello di spettatore e fare il gioco più veloce ha misurato, ci è un 30 secondo sparato l'orologio (come la pallacanestro & il lacrosse). Lo sparato l'orologio è cominciato quando una squadra ha l'esterno di squillo del loro che la difendendo zona. Lo sparato l'orologio è fermato quando il gioco è fermato. Lo sparato l'orologio è il ripristino a 30 secondi quando la squadra con lo squillo porta un colpo sullo scopo o il controllo dei cambiamenti di squillo da una squadra all'altra squadra o una penalità ritardata è segnalato alla squadra che non ha lo squillo. Ogni squadra è autorizzato a due 30-i secondi prespegnimento per il gioco. Prendono anche un addizionale 30-il secondo prespegnimento per ogni periodo di straordinario.

Un gioco di regolamento consiste in tre periodi venti-minuti di tempo di giocare reale (il tempo di fermata). I periodi di straordinario sono la stessa lunghezza i come periodi di regolamento. La squadra segnando il numero più grande di scopi durante il tempo di regolamento è il vincitore del gioco. Se il punteggio è legato alla fine di tempo di regolamento, i periodi di straordinario di improvviso-vittoria saranno giocati. La prima squadra di segnare nello straordinario è il vincitore del gioco.