Weisungen für den Spielbetrieb der National League, Saison 2026/27

1. Allgemeine Grundlagen und Weisungen

1.1. Zeitlicher Rahmen

Siehe «Spielplan/Modus» auf www.nationalleague.ch

1.2. Strukturelle Fakten

Die Liga umfasst 14 Mannschaften.

Ende der Saison 2026/27: Ein oder kein Absteiger aus der National League in die Sky Swiss League aus sportlichen Gründen.

Ende der Saison 2026/27: Ein oder kein Aufsteiger aus der Sky Swiss League (nur Meister) in die National League aus sportlichen Gründen.

1.2.1. Relegationsverfahren

Ein Team wird relegiert, wenn es eine Ligaqualifikations-Serie verliert gegen einen Bewerber, der alle Kriterien erfüllt.

Im Spieldatenplan werden die Daten für die Ligaqualifikation fix geplant und diese gelten für den Verlierer des Playout-Finals der National League. Eine kurzfristige Absage der Ligaqualifikation ist möglich, sofern der Bewerber, die vorgegebenen Auflagen nicht erfüllt.

1.3. Personelle Fakten

1.3.1. Ausländische Spieler

Der Verwaltungsrat der National League AG hat die Anzahl Spieler mit ausländischer Staatsangehörigkeit für das Kontingent und für den Einsatz für die Saison 2026/27 wie folgt festgelegt:

Liga	Kontingent	Einsatz
NL	10	6
NL/SL LQ	10/frei	4

Spieler mit Schutzstatus «S» gelten als Spieler mit ausländischer Staatsangehörigkeit und werden dem Ausländerkontingent angerechnet. Nicht zum Kontingent zählen Doppelbürger und Spieler mit dem Status "Wie Schweizer", auch wenn sie eine internationale Transferkarte benötigen. Eine Position im Ausländer-Kontingent eines Clubs gilt als benützt, wenn der ausländische Spieler auf dem Spielbericht eines Meisterschaftsspiels bei Spielbeginn aufgeführt ist.

1.3.2. Unterbruch für Club-Wechsel (Transferfristen)

Der Unterbruch für Club-Wechsel für Schweizer Spieler für Clubs der National League, tritt während der Saison 2026/27 per

1. Februar 2027 – 24.00 Uhr

in Kraft. Massgebend ist, dass das entsprechende T3-Clubwechsel-Formular vollständig ausgefüllt und von allen Parteien unterschrieben bis spätestens 24.00 Uhr per Mail oder per Post (Poststempel ist

massgebend) vorliegt. Dies gilt auch für Doppelbürger, Spieler mit Status «Wie Schweizer» und Schweizer Spieler, die im Ausland spielen.

Der Unterbruch für Club-Wechsel ausländischer Spieler für Clubs der National League tritt während der Saison 2026/27 per

15. Februar 2027 – 24.00 Uhr

in Kraft. Massgebend ist, dass das entsprechende T3-Clubwechsel-Formular vollständig ausgefüllt und von allen Parteien unterschrieben bis spätestens 24.00 Uhr, per Mail oder per Post (Poststempel ist massgebend) vorliegt.

Bei einem internationalen Transfer (Wechsel eines Spielers von einem anderen Landesverband in die Schweiz) muss bis spätestens 24.00 Uhr der Transfer im Online-System der IIHF bewilligt sein da gemäss internationaler Vorgabe nach dem 15. Februar 2027 keine internationalen Transfers mehr abgewickelt werden können. Es reicht nicht aus, wenn der Club bis am 15. Februar 2027, 24.00 Uhr das unterschriebene internationale Transferformular einreicht.

Weiter ist zu beachten, dass der abgebende Verband gemäss den «International Transfer Regulations» 7 Tage Zeit hat, um einen Transfer zu bewilligen oder abzulehnen. Diese Frist ist bei der oben genannten Deadline der IIHF zu berücksichtigen.

1.3.3. E-Lizenz für Torhüter (Notfälle)

Damit im Notfall ein Torhüter ohne B-Lizenz verpflichtet werden kann, besteht für Torhüter die Möglichkeit eine -E-Lizenz zu lösen (Notfall-Lizenz). Mittels T7 Formular, welches von beiden betroffenen

Clubs unterschrieben sein muss, kann ein Team einen Torhüter verpflichten, ohne dass dafür eine B-Lizenz beansprucht wird. Dabei können Torhüter altersunabhängig von tieferen Aktivligen (oder aus Nachwuchsligen) verpflichtet werden. Mittels E-Lizenz können nur Torhüter aus tieferen Ligen verpflichtet werden (A-Lizenz und allfällige B-Lizenz für Team in einer tieferen Aktivliga gelöst). Ausnahme U24-Torhüter: Solche Torhüter können unabhängig von ihrer gültigen A-Lizenz und B-Lizenz in jedem Fall mittels E-Lizenz verpflichtet werden. Als U24-Torhüter gelten in der Saison 2026/27 Torhüter im Jahrgang 2004 und jünger.

Die E-Lizenz hat ab Unterzeichnung eine Gültigkeit von drei Tagen. Während dieser Zeit bleibt der betroffene Torhüter auch mittels seiner A-Lizenz und allfälliger B-Lizenz spielberechtigt. Ein Torhüter kann pro Saison mehrmals mittels E-Lizenz verpflichtet werden (Anzahl unbegrenzt).

Für das Lösen einer E-Lizenz gelten die Bürozeiten der Lizenzstelle (Montag – Freitag: 8.30 – 12.00 und 13.30 – 17.00 Uhr / E-Mail: patrick.droz@sihf.ch, cc: marc.grieder@nationalleague.ch) und an Wochenenden/Feiertagen die Zeiten für den Pikettdienst zum Lösen einer B-Lizenz (siehe Weisungen für den Spielbetrieb der National League, Punkt 1.4.). Eine E-Lizenz kann nur während der Regular Season gelöst werden.

1.3.4. Clubwechsel während der Saison

Bei einem Clubwechsel eines Spielers innerhalb der National League und Sky Swiss League während der laufenden Meisterschaft, d.h. ab dem Tag (ab 12.00 Uhr mittags), an dem das 1. Meisterschaftsspiel der erstbeginnenden Meisterschaft der National League und Sky Swiss League stattfindet, gilt auf der Grundlage des Reglements über die Spielerregistrierung, die Registrierungsgebühr und die Ausbildungsentschädigung (Artikel III, 21 und 22) folgendes:

Jeder Spieler kann neben dem Lösen einer B-Lizenz/Saison maximal einmal pro Saison zu einem anderen Club der National League oder Sky Swiss League transferiert werden. Diese Regel kann nicht umgangen werden, indem der Spieler zu einem Club des Nachwuchs-/Amateursports oder zu einem Club ins Ausland und anschliessend wieder zu einem Club der National League oder Sky Swiss League transferiert wird.

Der Spieler kann einen Rücktransfer zum Club, von dem er in der laufenden Saison wegtransferiert wurde unter erschwerten Bedingungen vollziehen: Erfolgt ein Rücktransfer des Spielers zurück zum Club der National League oder Sky Swiss League von dem er in der laufenden Saison wegtransferiert wurde, ist der Spieler erst dann wieder spielberechtigt, wenn er beim ersten folgenden Spiel nach dem vollzogenen Rücktransfer nicht auf dem Spielbericht aufgeführt gewesen ist (1 Sperre). Diese Regelung mit der Spielsperre gilt nicht für Spieler/Torhüter in den Jahrgängen U24, sie sind nach einem Rücktransfer sofort wieder spielberechtigt (als U24-Spieler/Torhüter gelten in der Saison 2026/27 Spieler/Torhüter im Jahrgang 2004 und jünger).

Beispiele:

Transfer von X nach Y = ok

Transfer von X nach Y nach X = ok nach 1 Spielsperre (Ausnahme Spieler/Torhüter in den Jahrgängen U24 = keine Spielsperre)

Transfer von X nach Y nach Z = nicht erlaubt

Sollte ein Spieler nach der vorangegangenen Saison vertragslos gewesen und für die neue Saison nicht registriert worden sein, gilt ein Wechsel von X nach Y nach dem 1. Meisterschaftsspiel der neuen Saison nicht als Transfer, sondern als Registrierung und ist daher von der vorgängig erwähnten Sperre nicht betroffen. Ein vollständig unterzeichnetes Clubwechsel-Formular ist jedoch einzureichen.

Diese Sperren können nicht umgangen werden, indem der Spieler zu einem Club transferiert und anschliessend eine B-Lizenz gelöst wird.

Diese «Sperr-Transfers» gelten jedoch nur für Clubwechsel. Sie finden keine Anwendung beim System «2-Spielerregistrierungen», welches auch für die National League und Sky Swiss League gilt.

Clubs der National League haben die Möglichkeit, eine sogenannte B-Registrierung auch ausserhalb der Bürozeiten der Abteilung Spielerregistrierung (ASR) zu lösen. Das entsprechende Beantragungsverfahren wird von der NL Operations im Rahmen des Pikett-Service geregelt (s. Art. 1.4. hiernach).

Achtung: Die Vergangenheit hat leider gezeigt, dass der unkorrekte Einsatz eines Spielers mit einer B-Registrierung gravierende Folgen haben kann. Es ist deshalb unerlässlich, sich mit den jeweiligen Restriktionen des Reglements «System 2-Spieler Registrierungen» (vor allem mit den Artikeln 3.2. «Einschränkungen und Definitionen» und 3.3. «Zeitliche Limitierung für den Einsatz des Spielers») vertraut zu machen, bevor ein entsprechender Antrag (Formular T6) gestellt wird.

1.4. Pikett-Service zum Lösen von B-Registrierungen an Wochenenden/Feiertagen

Die Registrierungen vom Typ B mittels Formular T6 gelten grundsätzlich während der Woche von Montag– Freitag, 8.30 – 17.00 Uhr, per E-Mail an: patrick.droz@sihf.ch

An den Wochenenden und Feiertagen gilt jedoch der folgende Service für B-Registrierungen mit dem Formular T6:

Samstag, Sonntag/Feiertag von 10 Uhr bis 12 Uhr mittags muss das T6-Formular per E-Mail (Formular von allen Parteien unterzeichnet) an marc.grieder@nationalleague.ch eingereicht werden.

Die Anmeldung ist vorgängig telefonisch bei NL Operations (Marc Grieder / 079 263 12 77) zu melden. Nach Möglichkeit wird der einzusetzende Spieler sofort im MyHockey erfasst und seine Angaben erscheinen dann entsprechend auf der MyHockey-Spielerliste. Die Clubs tragen die Verantwortung, dass reglementarisch alles in Ordnung ist und der Spieler nicht bereits über eine B-Registrierung verfügt.

1.5. Einsatz von A- und B-Lizenzen in der Champions Hockey League

Teams der National League dürfen Spieler, die entweder bei ihnen oder bei einem Team der Sky Swiss League mittels B-Lizenz registriert sind (d.h. A-Lizenz beim NL-Team, B-Lizenz beim SL-Team oder umgekehrt), auch nach Beginn der Postseason der Sky Swiss League in der Champions Hockey League (CHL) einsetzen. Dabei verlieren die betreffenden Spieler ihre Spielberechtigung in der Sky Swiss League nicht. Für die Clubs der National League besteht in der CHL keine Limitierung hinsichtlich der Anzahl eingesetzter B-Lizenz-Spieler.

1.6.Einlaufen / Eisreinigung

Eisreinigung: Vor und nach dem Einlaufen, nach jedem Drittel (von 20-Minuten Dauer) und vor dem Shootout. Das Eis muss immer mindestens 5 Minuten vor Drittelsbeginn fertig gereinigt sein. Vor dem Shootout wird das Eis trocken und nur innerhalb der Fläche der Anspielpunkte (äusserer Rand nach innen) gereinigt.

Dauer Einlaufen: 20 Minuten

Beginn Einlaufen: Spielbeginn minus 40 Minuten (Bsp. Spielbeginn 19.45 Uhr, Beginn Einlaufen 19.05 Uhr)

1.7. Zugelassene Anzahl Spieler beim Einlaufen

Beim Einlaufen vor dem Spiel auf dem Eis dürfen maximal 20 Spieler und 2 Torhüter teilnehmen (davon maximal sechs bzw. vier (Ligaqualifikation NL/SL) Spieler/Torhüter mit einer Ausländerlizenz. Bis spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn besteht die Möglichkeit, einen Spieler oder Torhüter auf dem Spielbericht auszutauschen. Ein allfälliger Wechsel muss spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn dem verantwortlichen Punktrichter gemeldet werden. Dieser muss den Spielbericht entsprechend korrigieren und die korrigierte Version von beiden Coaches elektronisch unterschreiben lassen. Anschliessend sind die Schiedsrichter umgehend zu informieren. Erfolgt die Meldung an den Punktrichter weniger als 10 Minuten vor Spielbeginn, kann die Änderung nicht mehr vollzogen werden.

1.8. Pausenverlängerungen, Spezialtrikots, Sonderaktionen

Die Pausenlänge beträgt 18 Minuten (Pausenverlängerungen werden nicht bewilligt). Die 18 Minuten für die Pause müssen auf der Matchuhr unmittelbar nach Drittelsende aufgeschaltet und gestartet werden (von 18:00 auf 00:00).

Pro Club werden zwei Spezialtrikots (davon ein CSR = Corporate Social Responsiblity) und eine Sonderaktion (z.B. Plüschtierwerfen) bewilligt. NL Operatiosn ist vorgängig (mind. 5 Tage vor dem Spieltag) ein diesbezügliches Gesuch (inkl. Gestaltungsvorschlag des Spezialtrikots) einzureichen. In Rücksprache mit den TV-Partnern wird dann entschieden, ob die Bewilligung durch NL Operations erteilt werden kann. Auf keinen Fall darf ein Spezialtrikot an einen einmaligen Spielsponsor vergeben werden. Der PostFinance Top Scorer hat das Top Scorer-Trikot und den Top Scorer-Helm immer zu tragen.

Spezialdress und Spezialaktionen werden nur während der Regular Season bewilligt.

1.9. Spielereinlauf vor dem Spiel

Der Spielereinlauf unmittelbar vor dem Spiel erfolgt ohne Helme. Die Spieler (inkl. Torhüter) stellen sich zur Begrüssung ohne Helm auf der blauen Linie auf und fahren dann so zum Tor für den «Huddle». Auch der PostFinance Topscorer läuft ohne Helm ein (Details dazu siehe Weisung PostFinance Topscorer). Die Helme müssen auf der Bande bei der Spielerbank aufgereiht werden.

Ablauf:
- Helme werden vor dem Einlauf auf der Bandenoberkante bereitgelegt (wenn das nicht geht, auf der Spielerbank)
- Spieler laufen ohne Helm aufs Eis (alle, inkl. Goalie)
- Parallel dazu laufen die Top Scorer gemäss Weisung der PostFinance ebenfalls ohne Helm aufs Eis und erhalten die Helme auf dem Mittelkreis von den Escort-Kids (Achtung, neuer Ablauf!)
- Alle Spieler stellen sich zur Begrüssung auf der blauen Linie auf und gehen dann zu ihrem Tor – alles ohne Helm
- Erst danach gehen die Spieler und Goalies zur Spielerbank, ziehen ihre Helme an und machen sich für den Puck-Drop bereit.

1.10. Verlassen des Eisfelds

In den Pausen und am Ende des Spiels verlässt zuerst der Gastclub das Spielfeld. Sofern beide Mannschaften den gleichen Ausgang benutzen oder wenn beide Teams zuerst das Eisfeld überqueren müssen, hat der Heimclub entsprechend zu warten. Diese Weisung geht der Regel 86 des IIHF-Regelbuchs vor.

1.11. Shakehand nach Spielende

Nach Testspielen, Spielen der Regular Season findet nach dem Spiel ein Shakehand zwischen den beiden Teams statt. Während dem Play-In, den Playoffs, Playouts und der Ligaqualifikation findet der Shakehand erst nach dem letzten Spiel der Serie statt.

1.12. Helmpflicht für Ersatztorhüter

In der National League gilt für Ersatztorhüter auf der Spielerbank kein Helmobligatorium.

1.13. Uhren

In jedem Stadion müssen Stoppuhren verfügbar sein. Gemäss IIHF-Regelbuch muss der Zeitnehmer die Spielzeit auch manuell stoppen.

1.14. Stocklehre

Der Heimclub ist verantwortlich, dass eine Stocklehre in jedem Spiel und jederzeit beim Zeitnehmerhaus verfügbar ist.

1.15. Einsatz von Strobolight

Der Einsatz von Strobolights ist in den Stadien ab Spielbeginn verboten.

1.16.Torrichter

In der National League sind keine Torrichter erlaubt.

1.17. Wertung von 0-Punkt-, Forfait-Spielen oder Spielwiederholungen

Bei 0-Punkt-, Forfait-Spielen (5:0) oder Spielwiederholungen wird das Resultat gemäss diesen Weisungen gewertet und in der Tabelle geführt:

Verliert die fehlbare Mannschaft das Spiel mit einer gleichen oder grösseren Tordifferenz als 0:5, so bleibt das gespielte Resultat bestehen.

Bei solchen Spielen werden alle Strafen, Tore, Assists, Shots on goal und +/-, etc. gewertet. Das Spiel erscheint auch beim Spieler als gespieltes Spiel in der Spielerstatistik. Das heisst, dass nach der Eingabe

des Status Forfait die Spielerdaten nicht gelöscht werden dürfen. Bei Spielwiederholungen werden die Spielerstatistiken des abgebrochenen Spiels gelöscht.

1.18. Korrektur von Scorerpunkten

Im Anschluss an ein Spiel werden alle Tore noch einmal angeschaut und Tore und Assists, wenn nötig direkt korrigiert (durch NL Operations). Diese Regelung gilt nur für Meisterschaftsspiele.

1.19. Nutzung von Toren mit Flex Peg - System

Bei sämtlichen Spielen müssen immer die Tore mit dem Flex Peg System verwendet werden.

1.20. Trinkflaschenhalter

Bei beiden Toren muss am oberen Teil des Mittelpfosten ein Trinkflaschenhalter angebracht sein. Die Torhüter sind verpflichtet, diese Trinkflaschenhalter zu nutzen. Es ist verboten, Trinkflaschen auf das Torgehäuse zu legen. Dies aufgrund der Übertorkameras, welche in den National League Stadien genutzt werden.

1.21. Frozen Pucks

«Frozen Pucks» sind bei Meisterschaftsspielen Pflicht. Der Heimclub ist verantwortlich dafür, bei jedem Spiel mindestes 20 «Frozen Pucks» direkt beim Zeitnehmerhaus bereit zu halten.

Die Schiedsrichter wechseln den Puck 3x pro Drittel automatisch (ca. alle 5 Minuten, jeweils beim ersten Unterbruch nach 5, 10 und 15 Spielminuten) sowie zusätzlich nach jedem erzielten Tor. Verantwortlich für die rasche Aushändigung der Pucks ist einer der beiden Strafbankbetreuer.

1.22. Goal-Break

Nach jedem Tor gibt es einen «Goal-Break» von 45 Sekunden. Für die Einhaltung der 45 Sekunden ist der TV-Aufnahmeleiter verantwortlich.

1.23. Powerbreak

Bei Spielen der Postseason (Play-In, Playoffs, Playouts, Ligaqualifikation) gibt es pro Drittel (exkl. Overtime) ein Powerbreak. Alle Details dazu sind im Anhang 1 zu den Weisungen für den Spielbetrieb geregelt.

1.24. Arbeitsplätze Staff Away Team

Für den Staff des Away Teams müssen auf der Medientribüne immer mindestes vier Arbeitsplätze reserviert werden.

2. Regular Season

2.1. Spielformat

Regular Season mit 52 Spielen (2 Doppelrunden)

Rangierung nach 52 Spielen:

Die nach 52 Spielen in den Rängen 1 bis 6 klassierten Mannschaften qualifizieren sich direkt für die Playoffs.

Die nach 52 Spielen in den Rängen 7 bis 10 klassierten Mannschaften bestreiten das Play-In im Modus best of two.

Für die nach 52 Spielen in den Rängen 11 und 12 klassierten Mannschaften ist die Saison beendet.

Die nach 52 Spielen in Rängen 13 und 14 klassierten Mannschaften bestreiten die Playouts im Modus best of seven.

2.2. Regelung Verbandsdaten / U20-WM, U20-WM Vorbereitungsphase und Zusammenzüge U20/U19 / U18 / U17 /U16-Nationalteams = Uxx-NM

In der Zeit vom Montag, 14. Dezember 2026 bis und mit Sonntag, 3. Januar 2027 werden alle Meisterschaftsspiele trotz den Verbandsdaten, gemäss Spielplan gespielt.

Es wird bestimmt, dass allfällige verordnete Ruhetage der Uxx-NM als Ruhetage zu gelten haben. Es ist deshalb untersagt, einen Uxx-NM-Spieler an einem Ruhetag einzusetzen. Zuwiderhandlungen werden dem Einzelrichter für Disziplinarsachen Leistungssport übergeben. Dieser hat das Recht, das Strafmass festzulegen.

Hat eine Mannschaft nach dem Uxx-NM-Zusammenzug während dem IIHF-Break im November vier oder mehr Feldspieler im Aufgebot der Uxx-NM (inklusive aufgebotener Torhüter, der bei seinem Club in der National League Ersatztorhüter ist), so hat er das Recht auf Antrag für Verschiebung seiner Heimspiele auf einen Termin ausserhalb der Verbandsdaten. Der Antrag muss bis spätestens dem zweiten Dienstag (24.00 Uhr) nach dem IIHF-Break im November schriftlich bei NL Operations eintreffen. Zu spät eingetroffene Anträge werden nicht behandelt.

Wird das Recht auf Verschiebung genutzt, gilt dies zwangsweise für alle Heimspiele während den Verbandsdaten. Es kann also während den Verbandsdaten nicht sein, dass einzelne Heimspiele verschoben und andere gespielt werden.

Tritt der Fall ein, dass ein Club das oben aufgeführte Kontingent der Uxx-NM (4 oder mehr Feldspieler) stellt, entscheidet NL Operations über eine mögliche Verschiebung der Auswärtsspiele des betroffenen Clubs.

2.3. Vergabe der Punkte (3-Punkte-Regel)

Die Punktevergabe während der Regular Season wird wie folgt gehandhabt:

Sieg nach der regulären Spielzeit von 60 Minuten: 3 Punkte für den Sieger, 0 Punkte für den Verlierer

Unentschieden nach der regulären Spielzeit von 60 Minuten: je Mannschaft 1 Punkt; es folgt eine Overtime

Sieg in der Overtime: Sieger erhält einen zusätzlichen Punkt, gesamthaft also 2 Punkte, der Verlierer behält 1 Punkt

Unentschieden nach der Overtime: immer noch 1 Punkt je Mannschaft; es folgt ein Shootout

Sieg im Shootout: Sieger erhält einen zusätzlichen Punkt, gesamthaft also 2 Punkte, der Verlierer behält 1 Punkt

2.4. Ablauf der Overtime (Regular Season)

Steht ein Spiel nach 60 Minuten unentschieden, so folgt eine Overtime von 5 Minuten ohne vorgängige Eisreinigung.

Die vorgängige Pause dauert drei Minuten.

Es ist den Mannschaften nicht erlaubt, sich für diese Pause in die Garderoben zu begeben.

Die Spieler beider Mannschaften müssen sich auf ihrer Spielerbank oder unmittelbar vor ihrer Spielerbank (max. 5 Feldspieler und 1 Torhüter auf dem Eis) aufhalten, es sei denn, die Schiedsrichter ordnen einen Garderobengang für beide Teams an. Die gleiche Regelung gilt vor einem eventuellen Shootout.

Für die Overtime beziehen die Mannschaften die gleichen Spielfeld-Seiten wie im 3. Drittel.

Die Overtime wird von beiden Mannschaften – bei keinen laufenden Strafen nach 60 Minuten – mit je 3 Feldspielern plus Torhüter in Angriff genommen.

Die Overtime dauert maximal 5 Minuten.

Steht das Spiel auch nach Ablauf der Overtime immer noch unentschieden, folgt ein Shootout (siehe Ziffer 2.5.).

2.5. Bestimmungen für das Shootout nach der Overtime (Regular Season)

Steht ein Spiel der Regular Season am Ende einer Overtime immer noch unentschieden, wird das Shootout zur Ermittlung des Siegers durchgeführt.

Jede Mannschaft nennt fünf auf dem offiziellen Spielbericht aufgeführte Spieler, welche die Penalty-Schüsse ausführen werden.

Steht es nach 5 Penalties jeder Mannschaft immer noch unentschieden, wird das Shootout mit einem «Tie-break»-Verfahren mit Serien 1 gegen 1, also mit jeweils einem Spieler je Mannschaft fortgesetzt. Es beginnt die Mannschaft mit den «Tie-break»-Penalties, die in der 1. Penalty-Serie als zweite begonnen hat. Das Spiel ist beendet, sobald im Vergleich von zwei Gegenspielern das entscheidende Tor erzielt wird. Als Penaltyschützen können die gleichen oder neue Spieler (sofern berechtigt) eingesetzt werden.

Nur das entscheidende Tor zählt für das Resultat des Spiels.; d. h. weigert sich eine Mannschaft, am Shootout zur Ermittlung eines Siegers teilzunehmen, wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren erklärt. Sie erhält keinen Punkt, die andere Mannschaft erhält drei Punkte.

Die erzielten Tore werden den Schützen in der Torschützen-Statistik nicht gutgeschrieben.

Ergänzend gilt die IIHF-Regel, 84.4.

2.6. Spielfeldprotest

In der National League besteht keine Möglichkeit für einen Spielfeldprotest.

2.7. Anwendung der IIHF-Regel 73 (Spielabbruch)

Telefon an Willi Vögtlin (NL Operations): 079 330 60 15

1)

Sollte die Regel 73 von einem oder beiden Teams verletzt werden, erfolgt kein automatischer Spielabbruch gemäss der IIHF-Regel 73.

2)

Es ist nach der IIHF-Regel 73 vorzugehen. Kommt der Zeitpunkt, indem der Spielabbruch verfügt werden müsste, geht das komplette SR-Team zur verfehlenden Mannschaft, oder zu den verfehlenden Mannschaften und teilt mit, dass das Spiel nach IIHF-Regel 73 jetzt hätte abgebrochen werden müssen und dass die SR jetzt die Bestätigung von NL Operations (Willi Vögtlin) einholen würden.

Unter diesem Aspekt ist es nicht entscheidend, wenn die im Regelbuch festgehaltenen Zeitangaben überschritten werden.

Ist nur eine Mannschaft involviert, informiert das SR-Team die zweite Mannschaft über das Vorgehen.

In der Folge bleibt das SR-Team zusammen und lässt sich in keine Diskussionen mit Spielern ein.

3)

Die Schiedsrichter beauftragen die Zeitnehmer, den lokalen Sicherheitsverantwortlichen und NL Operations (Willi Vögtlin) bzw. den CEO NL zu kontaktieren, damit die Schiedsrichter mit den entsprechenden Personen kommunizieren kann.

4)

Willi Vögtlin oder der CEO NL entscheidet aufgrund seiner Kompetenzen und teilt den Entscheid den Schiedsrichtern und den Teams mit.

Im Falle eines Spielabbruchs informieren Willi Vögtlin und der CEO NL das Heimclubmanagement. Der Einbezug der Sicherheitszuständigen beider Clubs ist zwingend.

5)

Sollte das Team, bzw. die Teams das Spiel in der Zwischenzeit wieder aufnehmen wollen, wird weitergespielt. Der Vorfall wird rapportiert und an den Einzelrichter für Disziplinarsachen Leistungssport weitergeleitet.

6)

Der Einzelrichter für Disziplinarsachen Leistungssport prüft, ob Artikel 76 (Verhaltensgrundsätze) des Rechtspflegereglements der SIHF verletzt wurden und verfügt nach Ermessen. Bei einem Spielabbruch eröffnet der Einzelrichter für Disziplinarsachen Leistungssport ein Verfahren zur Prüfung von Schadenersatzforderungen und verfügt gemäss dem vorgesehenen Verfahren.

2.8. Play-In

Das Play-In zählt zur Spielphase der Regular Season.

Das Play-In wird wie folgt ausgetragen: Hin – und Rückspiel.

Das Play-In wird im Format Aggregate Score ausgetragen.

Definition Aggregate Score: Der Sieger wird anhand des Gesamtergebnisses der beiden Spiele ermittelt.

Beispiel 1:

Spiel 1: Team B gegen Team A endet 2:2 (es wird keine Verlängerung gespielt).
Spiel 2: Team A gewinnt 2:1 gegen Team B.
Ergebnis: Team A gewinnt mit einem Gesamtergebnis von 4:3.

Beispiel 2:

Spiel 1: Team B gewinnt 2:1 gegen Team A.
Spiel 2: Endet 2:2 (keine Verlängerung).
Ergebnis: Team B gewinnt mit einem Gesamtergebnis von 4:3.

Beispiel 3:

Spiel 1: Team B gewinnt 3:1 gegen Team A.
Spiel 2: Team A gewinnt 5:3 gegen Team B.
Ergebnis: Das Gesamtergebnis ist 6:6, was zu einer Endless-Overtime im 2. Spiel führt.

Der besser Platzierte nach der Regular Season ist im 1. Spiel das Auswärtsteam und im 2. Spiel das Heimteam.

2.8.1. Phase 1:

Spiel 1:
8. Platz nach der Regular Season vs. 7. Platz nach der Regular Season
10. Platz nach der Regular Season vs. 9. Platz nach der Regular Season

Spiel 2:
7. Platz nach der Regular Season vs. 8. Platz nach der Regular Season
9. Platz nach der Regular Season vs. 10. Platz nach der Regular Season

Der Sieger der Begegnung 7 vs. 8 ist für die Playoffs qualifiziert. Für den Verlierer der Begegnung 9 vs. 10 ist die Saison zu Ende. Der Verlierer der Begegnung 7 vs. 8 spielt in Phase 2 gegen den Gewinner der Begegnung 9 vs. 10.

2.8.2. Phase 2

Spiel 1: Sieger Begegnung 9 vs. 10 – Verlierer Begegnung 7 vs. 8
Spiel 2: Verlierer Begegnung 7 vs. 8 – Sieger Begegnung 9 vs. 10

Der Sieger der Begegnung ist für die Playoffs qualifiziert. Für den Verlierer ist die Saison zu Ende.

2.8.3. Details zum Spielformat (für Phase 1 + 2)

Spiel 1:
3 x 20 Minuten -> keine Overtime.

Spiel 2:
3 x 20 Minuten -> eventuelle Overtime (siehe nachstehend)

Ist das Gesamtergebnis nach Spiel 2 unentschieden, wird die nachfolgende Tie-Breaking Formel angewendet:

Endless-Overtime im 2. Spiel

2.8.4. Rangierung nach Play-In für die Playoffs:

7. Platz: Qualifiziertes Team mit besserer Rangierung nach der Regular Season
8. Platz: Qualifiziertes Team mit schlechterer Rangierung nach der Regular Season

Bemerkung:
Sollte sich das Team auf Platz 7 nach der Regular Season via Play-In für die Playoffs qualifizieren, verbleibt es für die Playoffs auf jeden Fall auf Platz 7, auch wenn es die 1. Runde der Phase Play-In gegen das Team auf Platz 8 verlieren sollte

3. Playoffs

3.1. Teilnahme an den Playoffs

An den Playoffs nehmen die in den Rängen 1 bis 6 platzierten Mannschaften der Regular Season und den beiden sich über das Play-In qualifizierten Mannschaften teil (Spieldaten siehe Spielplan).

3.2. Spielregeln

Mit Ausnahme der nachfolgenden Bestimmungen gelten dafür die Spielregeln des IIHF sowie die Regelinterpretationen der SIHF.

3.3. Playoff-Viertelfinals

3.3.1. Austragung

Die Playoff-Viertelfinals werden wie folgt ausgetragen:

Format best of seven

Die verbleibenden 8 Mannschaften werden nach dem Play-In gemäss der Platzierung nach der Regular Season rangiert.

Der Erste gegen den Achten
Der Zweite gegen den Siebten
Der Dritte gegen den Sechsten
Der Vierte gegen den Fünften

3.3.2. Heimvorteil

Der besser Platzierte nach der Regular Season hat jeweils im 1., 3., 5. und 7. Spiel Heimvorteil.

3.4. Playoff-Halbfinals

3.4.1. Teilnehmer

Die Sieger der Playoff-Viertelfinals qualifizieren sich für die Playoff-Halbfinals.

3.4.2. Rangierung der Teams

Die verbleibenden 4 Mannschaften werden gemäss der Platzierung nach der Regular Season rangiert.

Rang 7 und 8 ergeben sich aus den Ergebnissen des Play-In (siehe Punkt 2.8.4.).

3.4.3. Austragung

Die Playoff-Halbfinals werden wie folgt ausgetragen:

Format best of seven

Es spielen:

der verbleibende Beste gegen den verbleibenden Viertbesten,
der verbleibende Zweitbeste gegen den verbleibenden Drittbesten.

3.4.4. Heimvorteil

Der besser Platzierte nach der Regular Season hat jeweils im 1., 3., 5. und 7. Spiel Heimvorteil (siehe Punkt 3.4.2).

3.5. Playoff-Final

3.5.1. Teilnehmer

Die Sieger der Playoff-Halbfinals qualifizieren sich für den Playoff-Final.

3.5.2. Rangierung der Teams

Die verbleibenden zwei Mannschaften werden erneut gemäss der Platzierung nach der Regular Season rangiert.

3.5.3. Austragung

Die Playoff-Finalspiele werden wie folgt ausgetragen:

Format best of seven

3.5.4. Heimvorteil

Der besser Platzierte nach der Regular Season hat jeweils im 1., 3., 5. und 7. Spiel Heimvorteil (siehe Punkt 3.5.2).

3.5.5. Gewinner

Der Gewinner des Playoff-Finals ist Schweizermeister und erhält die Goldmedaille und den Pokal. Der Meisterpokal geht in den Besitz des Meisters über. Der Verlierer des Playoff-Finals ist Vize-Schweizermeister und erhält die Silbermedaille.

4. Playouts und Ligaqualifikation

4.1. Playouts

De nach 52 Spielen in Rängen 13 und 14 klassierten Mannschaften bestreiten die Playouts im Modus best of seven. Der besser Platzierte nach der Regular Season hat jeweils im 1., 3., 5. und 7. Spiel Heimvorteil.

4.2. Ligaqualifikation

Der Verlierer der Playout-Serie der National League muss gegen den Schweizermeister der Sky Swiss League (sofern alle Zusatzkriterien für einen Aufstieg erfüllt sind) eine Ligaqualifikation im Modus best of seven austragen. Der Club der National League hat jeweils im 1., 3., 5. und 7. Spiel Heimvorteil.

4.3. Sonderfälle

Falls vor Beginn der Playout-Serie in der National League, beide Teilnehmer des Sky Swiss League-Finals nicht aufstiegsberechtigt sind, werden sowohl die Playout-Serie der National League als auch die Ligaqualifikation (NL/SL), nicht gespielt.

Tritt der Fall ein, dass in der Sky Swiss League-Finalserie mindestens ein Team aufstiegsberechtigt ist, wird die Playout-Serie gespielt.

Wird ein Team der Sky Swiss League Schweizermeister ohne Berechtigung zum Aufstieg in die National League, so entfällt die Ligaqualifikation (NL/SL).

Ist der Schweizermeister der Sky Swiss League ermittelt, dieser jedoch nicht aufstiegsberechtigt und ist gleichzeitig die Playout-Finalserie noch nicht beendet, kann die Ligaführung die Playout-Finalserie beenden, sofern beide Playout-Teilnehmer damit einverstanden sind.

5. Ablauf Overtime und Shootout Play-In, Playoffs, Playouts und Ligaqualifikation

Steht nach Ablauf von 60 Spielminuten das Resultat unentschieden, wird eine Overtime von 20 Minuten mit den Beständen 5 gegen 5 Feldspieler gespielt. Steht es nach dieser Overtime immer noch unentschieden, folgt eine weitere Overtime von 20 Minuten. Zwischen den Overtimes findet eine Eisreinigung statt und die Pause dauert 18 Minuten. Die Teams wechseln vor jeder Overtime die Seiten. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis das entscheidende Tor erzielt wird. Es wird in keinem Fall ein Shootout durchgeführt.

6. Ermittlung der Ranglisten-Reihenfolge bei Punktegleichheit

6.1. Entscheidungsspiele

Es werden für die Ermittlung der Rangierung (alle Ränge / alle Ligen des Leistungssports) keine Entscheidungsspiele ausgetragen.

6.2. Kriterien

Definition «alle Spiele»:
Für die Rangliste nach Ende der Regular Season = alle Spiele der Regular Season

Bei Punktegleichheit von zwei oder mehr Mannschaften gelangen – in der genannten Reihenfolge – die folgenden Kriterien zur Anwendung:

Höhere Anzahl Punkte aus den direkten Begegnungen. Bei ungleicher Anzahl von Direktbegegnungen zwischen den punktgleichen Mannschaften ist die kleinere Anzahl der Direktbegegnungen für die Berechnung massgebend

(Bsp.: Mannschaft A und B hatten je 6 Direktbegegnungen, Mannschaft C hatte mit Mannschaft A und B nur je 4 Direktbegegnungen, massgebend für die Berechnung sind somit für die betroffenen punktgleichen Mannschaften A, B und C nur 4 Direktbegegnungen).

Für die Mannschaften, die mehr Direktbegegnungen aufweisen, als für die Berechnung massgebend sind, gilt:

Die beiden in der Saison gemäss Datum (nicht Spielnummer) zuerst gespielten Direktbegegnungs- Hinspiele und -Rückspiele werden für die Berechnung nicht gezählt.

Bsp. 1: Daten der ausgetragenen Direktbegegnungs-Hinspiele zwischen A und B:

17. Sept., 18. Okt., 19. Dez.; Spiel vom 17. Sept. wird somit für die Berechnung nicht berücksichtigt.

Bsp. 2: Daten der ausgetragenen Direktbegegnungs-Rückspiele zwischen B und A:

3. Okt., 11. Nov., 24. Jan.; Spiel vom 3. Okt. wird somit für die Berechnung nicht berücksichtigt.

Wenn die Anzahl der Direktbegegnungen zwischen den punktgleichen Mannschaften ungerade ist, zählt das erste, nach Datum (nicht Spielnummer) gespielte Heimspiel des Clubs, der nach Direktbegegnungen ein Heimspiel mehr hatte, nicht.

Bessere Tordifferenz aus allen Spielen

Höhere Anzahl der geschossenen Tore aus allen Spielen

Besteht nach den Kriterien 1–3 noch immer Gleichheit, zählt die bessere Tordifferenz aus den direkten Begegnungen der beteiligten Mannschaften (gemäss Kriterien aus Punkt 1)

Besteht nach den Kriterien 1–4 noch immer Gleichheit, zählt die höhere Anzahl der geschossenen Tore aus den direkten Begegnungen der beteiligten Mannschaften (gemäss Kriterien aus Punkt 1)

Besteht nach den Kriterien 1–5 noch immer Gleichheit, zählt die höhere Anzahl der geschossenen Auswärtstore aus allen Spielen der Regular Season

Besteht nach den Kriterien 1–6 noch immer Gleichheit, zählt die höhere Anzahl der geschossenen Auswärtstore aus den direkten Begegnungen der beteiligten Mannschaften (gemäss Kriterien aus Punkt 1)

Besteht nach den Kriterien 1–7 noch immer Gleichheit, entscheidet NL Operations über das weitere Vorgehen.

7. Spielerleibchen, Helme und Stulpen

7.1. Farben

Home: Trikots, Helm und Stulpen – dunkel

Away: Trikots, Helm und Stulpen – hell

Jedem Club steht es frei, während der Meisterschaft zwei unterschiedlich (dunkel-) farbige Heimtrikots einzusetzen. Die Werbeflächen/Sponsoren auf den beiden Heimtrikots müssen identisch sein. Es ist jedoch gestattet, auf den Trikots unterschiedliche Markenzeichen oder Schriftzüge anzubringen (siehe auch Werberegulativ Art. 5.2.3).

7.2. Ähnlichfarbige Trikots

Die Mannschaften haben in den vor Meisterschaftsbeginn schriftlich bestätigten Leibchenfarben anzutreten. Sollte festgestellt werden, dass die Heim-Mannschaft ihre Leibchen wechseln muss, weil die Gast-Mannschaft nicht in den vorgesehen hellen Leibchen antritt, wird gegen den fehlbaren Club beim zuständigen Einzelrichter ein Verfahren eingeleitet.

8. Getönte Visiere

Das Tragen von farbigen oder getönten Visieren ist erlaubt, sofern die Vorgaben der IIHF-Regel 9.7 (Blickkontakt zum Spieler) eingehalten werden. Bei Verstössen erfolgt eine Sanktion gemäss IIHF-Regel 12.1 (unkorrekte Ausrüstung). Das Tragen eines getönten Visiers ist untersagt, wenn dadurch Symptome einer nicht vollständig ausgeheilten Hirnerschütterung unterdrückt werden. Die Verantwortung liegt beim Spieler und beim Club.

9. Spezialschutz für Kinn und Kiefer

Gemäss der IIHF-Regel 9.8. dürfen Ausrüstungsgegenstände nicht verändert werden. Wenn ein Spieler aber aus medizinischen Gründen auf einen speziellen Schutz für Kinn und Kiefer angewiesen ist, besteht die Möglichkeit, mit einem Spezialschutz (gemäss Bild unten) zu spielen.

Damit ein Spieler mit so einem Spezialschutz spielen darf, braucht es vorgängig eine schriftliche Bestätigung vom Teamarzt, dass der Spieler wieder voll einsatzfähig ist, jedoch aus medizinischen Gründen auf den Spezialschutz angewiesen ist. Diese Bestätigung muss an NL Operations (marc.grieder@nationalleague.ch) geschickt werden. Erst nach erfolgter schriftlicher Bestätigung durch NL Operations, ist der Spieler mit dem Spezialschutz spielberechtigt.

Damit ein Spieler mit einem anderen Spezialschutz als dem unten abgebildeten spielen kann, muss dieser Schutz vorgängig an NL Operations (marc.grieder@nationalleague.ch) zur Abnahme geschickt werden. NL Operations entscheidet in so einem Fall nach Rücksprache mit dem Officiating Department, ob der Schutz zugelassen wird oder nicht.

Ob ein Spieler voll einsatzfähig ist, liegt immer in der ausschliesslichen Verantwortung des Spielers sowie seines Clubs.



10. Spezieller Spielerstock (Länge)

Gemäss der IIHF-Regel 10.1 beträgt die maximale Länge eines Spielerstocks 163cm. Eine Spezialbewilligung für einen längeren Stock kann genehmigt werden, wenn ein Spieler 2 Meter oder grösser ist. Die Anfrage für die Spezialbewilligung muss an NL Operations gerichtet werden (per E-Mail an marc.grieder@nationalleague.ch). Die Bewilligung wird dem Club schriftlich bestätigt. Diese Anfrage muss mindestens eine Woche vor Meisterschaftsbeginn bzw. mindestens eine Woche vor dem ersten geplanten Spieleinsatz des jeweiligen Spielers eingereicht werden.

11. Hals- und Nackenschutz

Tragepflicht: Alle Spieler der National League müssen während des gesamten Spiel- und Trainingsbetriebs einen speziell fürs Eishockey entwickelten, schnittfesten Hals- und Nackenschutz tragen. Der Hals- und Nackenschutz muss eng an Hals und Nacken anliegen und diese Bereiche so weit wie möglich bedecken.

Korrektes Tragen: Der Hals- und Nackenschutz muss korrekt getragen werden und darf weder verändert, beschädigt noch ausgetauscht werden. Sollte ein Schiedsrichter feststellen, dass ein Spieler den Hals- und Nackenschutz nicht ordnungsgemäss trägt oder dass der Schutz nicht den vorgeschriebenen Standards entspricht, wird der Spieler angewiesen, die Schutzausrüstung korrekt anzulegen oder zu wechseln.

Strafen: Verstösse werden mit der IIHF-Regel 9.12, 12.1, sanktioniert.

12. Material, das vom Heimteam zur Verfügung gestellt werden muss

Folgendes Material muss vom Heimteam standardmässig dem Auswärtsteam zur Verfügung gestellt werden:

Was	Anzahl
Frottiertücher für Garderobe	**25**
Duschtücher	**25**
Wasserflaschen (5dl)	**72**
Hometrainer (in gut funktionierendem Zustand)	**2**
Massageliege	**2**
Whiteboard	**1**
Kaffeemaschine (sauber & funktionsfähig), inkl. Kapseln, Bechern, Rahm und Zucker.	**1**
Wäscheservice für die Warmup Jerseys	**Ja**

13. Weisung gesperrter Coach / Spieler

Wird ein Coach oder ein Spieler für ein oder mehrere Spiele gesperrt, gilt für ihn während dieser Sperre Folgendes:

Coach:
Kein Zutritt zum Bereich der Garderoben und Spielerbänke ab 90 Minuten vor dem Spiel und während des Spiels. Keine Funkverbindung mit den Coaches oder dem Staff auf der Spielerbank (die Nutzung des Mobiltelefons während des Spiels ist jedoch erlaubt).

Spieler:
Kein Zutritt zum Bereich der Spielerbänke ab 90 Minuten vor dem Spiel und während des Spiels.
Keine Funkverbindung mit den Coaches oder dem Staff auf der Spielerbank (die Nutzung des Mobiltelefons während des Spiels ist jedoch erlaubt).

14. Textdifferenzen

Bei Textdifferenzen zwischen der deutschen und der französischen Fassung dieser Weisungen ist die deutschsprachige Fassung massgebend.