



Directives pour le déroulement du championnat en National League, saison 2024/25

1. Bases et directives générales

1.1. Calendrier général

Voir « Calendrier/mode » sous www.nationalleague.ch

1.2. Données relatives à la structure

La ligue comprend 14 équipes.

A la fin de la saison 2024/25 : une ou aucune équipe de National League reléguée en Sky Swiss League pour des motifs sportifs.

A la fin de la saison 2024/25 : une ou aucune équipe de Sky Swiss League (seulement le champion) promue en National League pour des motifs sportifs.

1.2.1. Procédure de relégation

Un club est relégué s'il perd une série de qualification pour la ligue contre un candidat remplissant tous les critères de promotion.

Les dates de la qualification pour la ligue sont fixées dans le calendrier et sont contraignantes pour l'équipe classée dernière du classement final U20-Elit. Une annulation de dernière minute de la série de qualification pour la ligue est possible, pour autant que le candidat ne remplisse pas les conditions prévues.

1.3. Données relatives au personnel

1.3.1. Joueurs étrangers

Le conseil d'administration de la National League SA a fixé comme suit le contingent et l'alignement de joueurs étrangers pour la saison 2024/25 :

Ligue	Contingent	Alignement
NL	10	6
NL/SSL QL	10/libre	tbd

Ne comptent pas au contingent les doubles nationaux et les joueurs avec statut « assimilé Suisse », même s'ils nécessitent une carte de transfert internationale. Une place dans le contingent des joueurs étrangers d'un club est considérée comme utilisée si le joueur étranger figure sur la feuille de match *d'une rencontre de championnat au début de la partie.*



1.3.2. Interruption de la période des changements de club (délais de transferts)

Durant la saison 2024/25, l'interruption de la période des changements de club pour les joueurs de nationalité suisse entre en vigueur au

31 janvier 2025 - 00h00

Il est déterminant que le formulaire de changement de club T3 dûment rempli et signé par toutes les parties soit déposé jusqu'à 00h00 au plus tard par fax, e-mail ou voie postale (le cachet de la poste faisant foi). Cette disposition s'applique également aux doubles-nationaux, aux joueurs avec statut « assimilé Suisse » et aux joueurs suisses jouant à l'étranger.

Durant la saison 2024/25, l'interruption de la période des changements de clubs pour les joueurs de nationalité étrangère entre en vigueur au

15 février 2025 - 00h00

Il est déterminant que le formulaire de changement de club T3 dûment rempli et signé par toutes les parties soit déposé jusqu'à 00h00 au plus tard par e-mail ou voie postale (le cachet de la poste faisant foi).

En ce qui concerne un transfert international (transfert d'un joueur vers la Suisse depuis une fédération étrangère), le transfert doit être approuvé jusqu'à 00h00 au plus tard dans le système en ligne de l'IIHF, étant donné que, selon les prescriptions internationales, aucun transfert international n'est possible après le 15 février 2025 (délai n'est pas encore par l'IIHF). Il n'est pas suffisant qu'un club soumette le formulaire de transfert signé jusqu'au 15 février 2025 à 00h00.

Il convient en outre de noter que, conformément aux « International Transfer Regulations », la fédération dont est issu le joueur dispose de 7 jours pour approuver ou refuser un transfert. Ce délai doit être pris en compte en ce qui concerne le délai de l'IIHF susmentionné.

1.3.3. E-licence pour des gardiens (cas d'urgence)

Afin de pouvoir engager en cas d'urgence un gardien sans licence B, il est possible de demander une « E-licence » (licence d'urgence). Par le biais du formulaire T7, qui doit être signé par les deux clubs concernés, une équipe pourrait engager un gardien sans qu'une licence B soit nécessaire. Des gardiens issus des ligues inférieures pourraient ainsi être engagés indépendamment de leur âge. Il est uniquement possible de demander une « E-licence » pour un gardien actif dans une ligue inférieure ou des ligues juniors (licence A et éventuellement licence B auprès d'un club de ligue inférieure). Exception gardiens de but U22 : de tels gardiens peuvent être engagés dans tous les cas au moyen d'une E-licence, indépendamment de leur licence A et de leur licence B valables. Pour la saison 2023/24, sont considérés comme gardiens de but U22 les gardiens de but nés en 2004 et plus jeunes.

La « E-licence » est valable pendant trois jours à compter de sa signature. Pendant ce temps, le gardien concerné reste autorisé à jouer avec sa licence A et une éventuelle licence B. Un gardien peut être engagé plusieurs fois par saison par le biais d'une « E-licence » (le nombre est illimité). Les heures de bureau du département pour les enregistrements de joueurs (lundi à vendredi : 8h30 à 12h00 et 13h30 à 17h00 / e-mail : patrick.droz@sihf.ch, cc : marc.grieder@nationalleague.ch) et, pendant le weekend et les jours fériés, le service de piquet pour la validation d'une licence B (voir Directives sur le déroulement de jeu du Sport d'élite, point 1.4.) font foi pour les demandes d'une E-licence. Il n'est possible d'activer une « E-licence » que pendant la saison régulière.



1.3.4.- Changement de club durant la saison en cours

Conformément au Règlement « Enregistrement de joueur, la redevance pour l'enregistrement et les indemnités de formation » (art. III, 21 et 22), les dispositions suivantes s'appliquent pour le changement de club d'un joueur au sein de la National League et de la Sky Swiss League durant la saison en cours, c'est-à-dire depuis le jour (à partir de 12h00) du premier match du championnat de National League, Sky Swiss League débutant en premier :

Outre l'acquisition d'une licence B/saison, chaque joueur peut être transféré au maximum une fois vers un autre club de National League ou de Sky Swiss League. Cette règle ne peut pas être contournée en transférant le joueur vers un club des ligues espoirs et amateurs ou vers un club à l'étranger, puis à nouveau vers un club de National League ou Sky Swiss League.

Le joueur peut toutefois effectuer un transfert de retour vers le club qu'il a quitté en cours de saison sous la condition suivante : Si un joueur est retransféré vers le club de National League ou Sky Swiss League qu'il avait quitté en cours de saison, il n'est autorisé à rejouer que s'il n'a pas figuré sur le rapport de match de la première partie suivant le transfert de retour (soit 1 match de suspension). Cette règle de suspension ne s'applique pas aux joueurs/gardiens de but des moins de 23 ans, qui sont autorisés à rejouer immédiatement après un transfert de retour (les joueurs/gardiens de but nés en 2003 et plus jeunes sont considérés comme des joueurs/gardiens de but des moins de 23 ans pour la saison 2024/25).

Exemples :

Transfert de X à Y = ok

Transfert de X à Y à X = ok après 1 match de suspension (exception joueurs/gardiens de but des moins de 23 ans = pas de suspension de match)

Transfert de X à Y à Z = non autorisé

Si un joueur n'est plus sous contrat après la saison écoulée et qu'il n'est pas enregistré pour la nouvelle saison, un changement de X à Y après le premier match de championnat de la nouvelle saison n'est pas considéré comme un transfert mais comme un enregistrement. Par conséquent, le joueur n'est pas concerné par le match de suspension susmentionné. Il convient toutefois de soumettre un formulaire de changement de club dûment signé.

Ces matchs de suspension ne peuvent pas être contournés en transférant le joueur vers un club et en acquérant une licence B ensuite.

Ces restrictions concernant les transferts ne s'appliquent toutefois que pour les changements de club. Ces dispositions ne s'appliquent pas au « Système des 2 enregistrements de joueurs », qui est valable également pour la National League et la Sky Swiss League.

Les clubs de National League ont la possibilité d'obtenir un enregistrement B aussi en dehors des heures de bureau du Département des autorisations de jeu (DAJ). La procédure de requête correspondante est réglée par la NL Operations dans le cadre du service de piquet (voir art. 1.4 ci-après).

Attention : Les expériences passées ont malheureusement montré que l'alignement incorrect de joueurs avec enregistrement B pouvait entraîner de sérieuses conséquences. Il est donc indispensable d'étudier de manière approfondie les restrictions que comporte le règlement relatif aux cartes de joueurs avec le système à « 2 cartes de joueurs » (notamment les articles 3.2. « Restrictions et définitions » et 3.3. « Limitation de la durée d'alignement du joueur »), avant de déposer une requête (formulaire T6).



1.4. Service de piquet pour l'obtention de licences les weekends/les jours fériés

Les enregistrements de type B au moyen du formulaire T6 sont en principe possibles du lundi au vendredi de 08h30 à 17h00 par e-mail à : patrick.droz@sihf.ch.

Les weekends et les jours fériés, le service ci-après s'applique pour les enregistrements de type B au moyen du formulaire T6 :

Les samedis, dimanches/jours fériés de 10h00 à 12h00, le formulaire T6 dûment signé par toutes les parties doit être envoyé par e-mail à : marc.grieder@nationalleague.ch.

Le dépôt de la requête doit être annoncé préalablement par téléphone auprès de la NL Operations (Marc Grieder/ 079 263 12 77). Dans la mesure du possible, le joueur concerné est saisi immédiatement dans MyHockey et ses données apparaîtront sur la liste des joueurs MyHockey. Les clubs sont responsables du respect des dispositions réglementaires et veillent à ce que le joueur ne soit pas déjà titulaire d'une licence B.

1.5. Echauffement / nettoyage de la glace

Nettoyage de la glace : avant et après l'échauffement, après chaque tiers-temps (d'une durée de 20 minutes) et avant la séance de tirs au but. La glace doit toujours être nettoyée au moins 5 minutes avant le début du tiers-temps. Avant la séance de tirs au but, la glace n'est nettoyée sec qu'à l'intérieur de la surface des points de mise en jeu (bord extérieur vers l'intérieur).

Durée de l'échauffement : 20 minutes

Début de l'échauffement : heure du début du match moins 40 minutes (par ex. : début du match à 19h45, début de l'échauffement à 19h05)

1.6. Nombre de joueurs admis durant l'échauffement

Au maximum 20 joueurs de champ et 2 gardiens (dont au maximum quatre (National League) ou « tbd » (qualification pour la ligue NL/SSL) joueurs de champ/gardiens titulaires d'une licence de joueur étranger) peuvent participer à l'échauffement avant le match. Il est possible d'échanger un joueur de champ ou un gardien sur la feuille de match jusqu'à 10 minutes avant le début de la rencontre au plus tard. Un changement éventuel doit être annoncé au marqueur officiel au plus tard 10 minutes avant le début du match. Le marqueur officiel doit alors apporter les corrections nécessaires sur la feuille de match et en faire signer la version corrigée aux deux coaches. La feuille de match doit ensuite être remise immédiatement aux arbitres. Si l'annonce au marqueur officiel est faite moins de 10 minutes avant le début du match, le changement ne peut plus s'effectuer.

1.7. Prolongation des pauses, tenues spéciales, actions spéciales

La durée des pauses est de 18 minutes (les prolongations de pauses ne sont pas autorisées). Les 18 minutes de pause doivent être indiquées sur l'horloge de match et le compte à rebours lancé immédiatement à la fin du tiers-temps (de 18'00" à 00'00").

Chaque club a droit à deux tenues spéciales (dont une CSR = Corporate Social Responsibility) et à une action spéciale (par ex. lancé de peluches). Une requête en ce sens doit être soumise préalablement (au minimum cinq jours avant le match) à la NL Operations (avec la proposition graphique de la tenue spéciale). La NL Operations statue sur l'octroi de l'autorisation après consultation des partenaires TV. Un maillot spécial ne doit en aucun cas être attribué à un sponsor de match unique. Le PostFinance Top Scorer doit toujours porter le maillot à flammes et le casque du Top Scorer. Les tenues spéciales et les actions spéciales ne sont autorisées que durant la saison régulière.



1.8. Entrée des joueurs avant le match

L'échauffement des joueurs juste avant le match se fait sans casque. Les joueurs (y compris les gardiens de but) se placent sur la ligne bleue pour se saluer sans casque, puis se dirigent ainsi vers le but pour le "huddle". Le PostFinance Topscorer entre lui aussi sans casque (pour plus de détails, voir la directive PostFinance Topscorer). Les casques doivent être alignés sur la bande près du banc des joueurs.

Déroulement :

- Les casques sont posés sur l'arrête supérieure de la bande avant l'entrée sur la glace (si cela n'est pas possible, les casques sont posés sur le banc des joueurs)
- Les joueurs entrent sur la glace sans casque (tous, y c. les gardiens)
- Parallèlement, les Topscorers entrent sur la glace conformément aux directives de PostFinance ; ils ne portent pas de casque ; le casque leur sera remis dans le rond central par les Players Escort Kids (attention, nouvelle procédure !)
- Tous les joueurs se placent sur leur ligne bleue respective pour le salut puis se rassemblent autour de leur but respective, toujours sans casque
- Les joueurs et les gardiens se dirigent ensuite vers les bancs des joueurs, enfilent leur casque et se préparent à la première mise en jeu.

1.9. Sortie de la glace

Lors des pauses et à la fin de la rencontre, l'équipe invitée quitte la glace en premier. Si les deux équipes utilisent la même sortie ou si les deux équipes doivent traverser la glace, l'équipe hôte est tenue d'attendre. Cette direction a préséance sur la règle 86 du livre des règlements de l'IIHF.

1.10. Serrage de main à la fin du match

Après les matchs de test, les matchs de la saison régulière, les deux équipes se serrent la main après la partie. Durant le play-in, les playoffs, les playout et les matchs de qualification pour la ligue, le serrage de main s'effectue à la fin du dernier match de la série.

1.11. Obligation port du casque / masque pour les gardiens remplaçants

En National League le port du casque / masque sur le banc des joueurs n'est pas obligatoire pour les gardiens remplaçants.

1.12. Chronomètres

Des chronomètres doivent être disponibles dans tous les stades. Conformément aux Règles de jeu officielles de l'IIHF, le chronométreur doit également décompter le temps de jeu manuellement.

1.13. Outil de mesure de la courbure de la crosse

Le club recevant doit veiller à ce qu'un outil de mesure de la courbure de la crosse soit disponible à tout moment dans la cabine du chronométreur lors de chaque match.

1.14. Utilisation de stroboscopes

L'utilisation de stroboscopes dans les stades est interdite à partir du début du match.



1.15. Juge de but

Aucun juge de but n'est autorisé dans le domaine Sport d'élite.

1.16. Validation de rencontres à 0 point, de matchs déclarés forfaits ou de matchs à rejouer

En cas de rencontres à 0 point, de matchs déclarés forfait (0:5) ou de matchs à rejouer, le résultat sera validé et intégré au classement selon les dispositions suivantes :

Si l'équipe fautive perd la rencontre avec la même différence de buts ou avec une différence de but plus importante que 0:5, le résultat obtenu demeure valide.

Pour de telles rencontres, toutes les pénalités, tous les buts, tous les assists et les statistiques Shots on goal et +/- , etc. seront validés. Le match apparaîtra dans les statistiques du joueur comme rencontre jouée. Cela signifie que, dans ce, les données du joueur ne doivent pas être supprimées en raison du statut « forfait ». En cas de match à rejouer, les statistiques des joueurs du match interrompu sont effacées.

1.17. Correction des marqueurs de points

Tous les buts sont visionnés immédiatement après la fin du match et les noms des buteurs ou des passeurs sont directement corrigés si nécessaire (par la NL Operations). Cette disposition ne s'applique qu'aux matchs de championnat.

1.18. Buts avec le système Flex Peg

Le système Flex Peg doit être utilisé pour tous les matchs.

1.19. Porte-gourdes

Un porte-gourde doit être fixé sur les deux buts à la partie supérieure du poteau central. Les gardiens de but sont obligés d'utiliser ces porte-gourdes. Il est interdit de placer les gourdes sur le but, et ce, en raison des caméras placées au-dessus des buts utilisés dans les stades de glace de National League.

1.20. Frozen Pucks

Les "frozen pucks" sont obligatoires pour les matchs de championnat.

Le club local est responsable de garder au moins 20 « frozen pucks » disponibles directement chez le chronométrateur pour chaque match.

Les arbitres changent automatiquement le puck 3 x par tiers (env. toutes les 5 minutes, lors de la première interruption après 5, 10 et 15 minutes de jeu) ainsi qu'après chaque but marqué. L'une des deux personnes de soutien au banc des pénalités est responsable de la mise à disposition rapide des pucks.

1.21. Goal-Break

Il y a un « Goal-Break » de 45 secondes après chaque but. Le responsable de l'enregistrement TV est chargé de veiller à ce que les 45 secondes soient respectées.



1.22. Powerbreak

Lors des matchs de la postseason (play-in, playoffs, playouts, qualification pour la ligue), il y a un powerbreak par tiers (sans prolongation). Tous les détails à ce sujet sont réglés dans l'annexe 1 des directives pour le déroulement du championnat.

1.23. Postes de travail du staff de l'équipe à l'extérieur

Pour le staff de l'équipe Away, au moins quatre places de travail doivent toujours être réservées dans la tribune des médias.

2. Saison régulière

2.1. Format de jeu

La saison régulière se joue en 52 matchs (2 tours doubles)

Classement après 52 matchs :

Les équipes classées aux rangs 1 à 6 après 52 matchs se qualifient directement pour les playoffs.

Les équipes classées aux rangs 7 à 10 après 52 matchs disputent le play-in au meilleur des deux matchs.

Pour les équipes classées aux rangs 11 et 12 après 52 matchs, la saison est terminée.

Les équipes classées aux rangs 13 et 14 après 52 matchs disputent les playouts au meilleur des sept matchs.

2.2. Dispositions relatives aux dates réservées par la Fédération / Mondiaux U20, phase de préparation aux Mondiaux U18 et rassemblements des équipes nationales U20 / U19 / U18 / U17 / U16 (= EN Uxx)

Durant la période du lundi 16 décembre 2024 jusqu'au vendredi 3 janvier 2025, tous les matchs de championnat sont joués conformément au calendrier des matchs, malgré les dates réservées par la Fédération.

Il est établi que les éventuels jours de repos imposés des EN Uxx sont considérés comme jours de repos. Par conséquent, il est interdit d'aligner un joueur d'une EN Uxx durant un jour de repos. Toute infraction à cette disposition sera notifiée au Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite, qui est habilité à prononcer des sanctions.

Si, après le regroupement des EN Uxx de novembre durant la pause IIHF, une équipe compte 4 joueurs de champ ou plus convoqués dans une EN Uxx (y compris un gardien convoqué qui est portier remplaçant au sein de son équipe de NL), le club a le droit de présenter une demande de renvoi de ses matchs à domicile à une date autre que les dates réservées par la Fédération. La demande écrite doit parvenir à la NL Operations au plus tard jusqu'au deuxième mardi (à 00h00) suivant la pause IIHF de novembre. Il ne sera pas entré en matière sur les demandes présentées passé ce délai.

S'il est fait usage du droit de renvoi, ce droit s'appliquera obligatoirement à tous les matchs à domicile pendant les dates réservées par la Fédération. Par conséquent, il est exclu de ne renvoyer qu'une partie des matchs à domicile pendant les dates réservées par la Fédération et d'en disputer d'autres.

Dans le cas où un club met à disposition d'une EN Uxx le contingent susmentionné (4 joueurs de champ ou plus), la NL Operations décide d'un éventuel renvoi des rencontres à l'extérieur du club concerné.



2.3. Attribution des points (règle des trois points)

Les points sont attribués comme suit durant la saison régulière :

Victoire après le temps réglementaire de 60 minutes : 3 points au vainqueur, 0 point au perdant ;

Match nul après le temps réglementaire de 60 minutes : 1 point à chaque équipe ; des prolongations sont jouées (overtime) ;

Victoire en prolongation : le vainqueur obtient 1 point supplémentaire, soit 2 points au total ; le perdant conserve 1 point

Match nul après la prolongation : 1 point à chaque équipe ; il est procédé à une séance de tirs au but ;

Victoire lors de la séance de tirs au but : le vainqueur obtient 1 point supplémentaire, soit 2 points au total ; le perdant conserve 1 point.

2.4. Déroulement des prolongations (saison régulière)

En cas de match nul après 60 minutes, des prolongations (overtime) de 5 minutes sont disputées sans nettoyage préalable de la glace.

La pause avant le début de la prolongation dure 3 minutes.

Les équipes ne sont pas autorisées à se rendre aux vestiaires pendant cette pause.

Les joueurs des deux équipes doivent se trouver sur leurs bancs respectifs ou à proximité immédiate de ceux-ci (au maximum 5 joueurs et 1 gardien sur la glace), sauf si les arbitres ordonnent aux deux équipes de se rendre aux vestiaires. La même réglementation s'applique avant une éventuelle séance de tirs aux buts.

Pour la prolongation, les équipes jouent du même côté que durant le 3^e tiers-temps.

Les deux équipes entament la prolongation avec 3 joueurs de champ plus le gardien, pour autant qu'aucune pénalité ne soit encore en cours après 60 minutes.

La prolongation dure 5 minutes au maximum.

Si le match est toujours nul après la prolongation, il est procédé à une séance de tirs au but (voir al. 2.5.).

2.5. Dispositions relatives à la séance de tirs au but après la prolongation (saison régulière)

Si le score d'un match de saison régulière est toujours nul après la prolongation, il est procédé à une séance de tirs au but pour déterminer le vainqueur.

Chaque équipe désigne cinq joueurs figurant sur la feuille de match pour procéder aux tirs au but.

Si le match est toujours à égalité après 5 tirs au but effectués par chaque équipe, la séance de tirs au but se poursuit sous forme de « tie-break » avec des séries à 1 contre 1. L'équipe qui a tiré en deuxième durant la première série de tirs au but commence la séance « tie-break » en premier. Le match est terminé dès que le but décisif est inscrit. Les mêmes joueurs ou d'autres (pour autant qu'ils soient autorisés) peuvent être désignés pour effectuer les tirs au but.

Seul le but décisif compte pour le résultat du match. Si une équipe refuse d'effectuer la séance de tirs au but pour déterminer le vainqueur, elle perd le match et n'obtient aucun point, tandis que l'autre équipe obtient 3 points.



Les buts marqués ne sont pas crédités à la statistique des buteurs.

La Règle IIHF 84.4 s'applique en complément.

2.6. Protêt déposé en cours de rencontre

En National League, il n'y a pas de possibilité de protêt en cours de rencontre.

2.7. Application de la Règle IIHF 73 (arrêt du match)

Téléphone à Willi Vögtlin (NL Operations) : 079 330 60 15

1)

Une infraction de la Règle IIHF 73 par l'une ou les deux équipes n'entraîne pas automatiquement l'arrêt du match conformément aux dispositions de la Règle IIHF 73.

2)

Il convient de procéder selon la Règle IIHF 73. Au moment où l'arrêt du match devrait être prononcé, l'équipe arbitrale au complet communique à l'équipe ou aux équipes fautives que, conformément à la Règle 73 IIHF, le match aurait dû être arrêté à ce moment et que les arbitres demanderont maintenant la confirmation de la part de la NL Operations (Willi Vögtlin).

De ce point de vue, il n'est pas déterminant si les indications de temps stipulées dans le Règlement soient dépassées.

Si seule une équipe est concernée, les arbitres informent l'autre équipe de la procédure.

L'équipe arbitrale reste ensuite groupée et ne se laisse pas entraîner dans des discussions avec les joueurs.

3)

L'arbitre demande au chronométreur de contacter le responsable local de la sécurité et la NL Operations (Willi Vögtlin), resp. le CEO NL, afin que l'arbitre puisse communiquer avec ces personnes.

4)

Willi Vögtlin ou le CEO NL prend une décision dans le cadre de ses compétences et communique sa décision aux arbitres et aux équipes.

Si le match est arrêté, Willi Vögtlin et le CEO NL en informent le management du club recevant. Il est impératif d'impliquer les responsables de la sécurité des deux clubs.

5)

Si l'équipe ou les équipes souhaitent néanmoins reprendre le match, la rencontre se poursuit. L'incident fait l'objet d'un rapport et le cas est transmis au Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite.

6)

Le Juge unique en matière disciplinaire vérifie si l'Article 76 (Principes régissant le comportement) du Règlement juridique de la SIHF a été enfreint et statue selon son appréciation. En cas d'arrêt du match, le Juge unique en matière disciplinaire ouvre une procédure afin d'examiner les prétentions en dommages et intérêts et prend une décision conformément à la procédure prévue.



2.8. Play-In

Le play-in fait partie de la phase de jeu de la saison régulière.

Le play-in se déroule comme suit : match aller et retour.

Le play-in se déroule au format Aggregate Score.

Définition de l'Aggregate Score : le vainqueur est déterminé par le score total des deux matches.

Exemple 1 :

Match 1 : l'équipe B contre l'équipe A se termine par 2:2 (aucune prolongation n'est jouée).

Match 2 : l'équipe A gagne 2:1 contre l'équipe B.

Résultat : l'équipe A gagne avec un score total de 4:3.

Exemple 2 :

Match 1 : L'équipe B gagne 2:1 contre l'équipe A.

Match 2 : se termine par 2:2 (pas de prolongation).

Résultat : l'équipe B gagne avec un score total de 4:3.

Exemple 3 :

Match 1 : L'équipe B gagne 3:1 contre l'équipe A.

Match 2 : L'équipe A gagne 5:3 contre l'équipe B.

Résultat : le score total est de 6:6, ce qui entraîne une prolongation de fin de match dans le 2e match.

L'équipe la mieux classée au terme de la saison régulière sera invitée pour le premier match et recevante pour le deuxième match.

2.8.1. Phase 1

Match 1 :

Equipe classée 8^e au terme de la saison régulière contre équipe classée 7^e au terme de la saison régulière.

Equipe classée 10^e au terme de la saison régulière contre équipe classée 9^e au terme de la saison régulière

Match 2 :

Equipe classée 7^e au terme de la saison régulière contre équipe classée 8^e au terme de la saison régulière.

Equipe classée 9^e au terme de la saison régulière contre équipe classée 10^e au terme de la saison régulière.

Le gagnant du duel entre l'équipe classée 7^e et l'équipe classée 8^e se qualifie pour les playoffs. Pour le perdant du duel entre l'équipe classée 9^e et l'équipe classée 10^e, la saison est terminée. Le perdant du duel entre l'équipe classée 7^e et l'équipe classée 8^e sera opposé en phase 2 au gagnant du duel entre l'équipe classée 9^e et l'équipe classée 10^e.

2.8.2. Phase 2

Match 1 : Gagnant du duel entre l'équipe classée 9^e et l'équipe classée 10^e contre perdant du duel entre l'équipe classée 7^e et l'équipe classée 8^e.



Match 2 : Perdant du duel entre l'équipe classée 7^e et l'équipe classée 8^e contre gagnant du duel entre l'équipe classée 9^e et l'équipe classée 10^e

Le vainqueur de ce duel se qualifie pour les playoffs. La saison est terminée pour le perdant.

2.8.3. Détails relatifs au format de jeu (pour les phases 1 et 2)

Match 1 :

3 x 20 minutes -> pas de prolongation

Match 2 :

3 x 20 minutes -> prolongation éventuelle (voir ci-après)

Si les deux équipes sont à égalité de buts après les deux matchs, la formule tie break suivante s'applique :

Prolongation à mort subite (« endless overtime ») lors du deuxième match

2.8.4. Classement à l'issue du play-in pour les playoffs

7^e place : équipe qualifiée avec meilleur classement au terme de la saison régulière

8^e place : équipe qualifiée avec moins bon classement au terme de la saison régulière

Remarque :

Si l'équipe classée 7^e au terme de la saison régulière se qualifiait pour les playoffs via le play-in, elle reste dans tous les cas à la 7^e place pour les playoffs, même si elle avait perdu le premier tour de la phase play-in contre l'équipe classée 8^e.

3. Playoffs

3.1. Participation aux playoffs

Les équipes classées de 1 à 6 au terme de la saison régulière et les deux équipes qualifiées par le play-in participent aux playoffs. (pour les dates des matchs, voir le calendrier).

3.2. Règles de jeu

Les Règles de jeu de l'IIHF et celles de la SIHF s'appliquent, à l'exception des dispositions ci-après.

3.3. Quarts de finale des playoffs

3.3.1. Déroulement

Les quarts de finale des playoffs se déroulent comme suit :

Format : au meilleur des sept matchs



Les huit équipes restantes seront classées après le play-in en fonction de leur classement après la saison régulière.

Equipes opposées :

Le premier contre le huitième

Le deuxième contre le septième

Le troisième contre le sixième

Le quatrième contre le cinquième

3.3.2. Avantage de la glace

L'équipe la mieux classée au terme de la saison régulière bénéficie de l'avantage de la glace pour les matchs 1, 3, 5 et 7.

3.4. Demi-finales des playoffs

3.4.1. Participants

Les vainqueurs des quarts de finale se qualifient pour les demi-finales des playoffs.

3.4.2. Classement des équipes

Les 4 équipes restantes sont à nouveau positionnées selon la place obtenue au terme de la saison régulière.

Les rangs 7 et 8 proviennent des résultats de la série du play-in (voir point 2.8.4.).

3.4.3. Déroulement

Les demi-finales des playoffs se déroulent comme suit :

Format : au meilleur des sept matchs

Equipes opposées :

l'équipe restante classée première contre l'équipe restante classée quatrième,

l'équipe restante classée deuxième contre l'équipe restante classée troisième.

3.4.4. Avantage de la glace

L'équipe la mieux classée au terme de la saison régulière de NL et de SSL bénéficie de l'avantage de la glace pour les matchs 1, 3, 5 et 7 (voir point 3.4.2).

L'équipe la mieux classée au terme de la saison régulière des ligues U20-Elit et U17-Elit bénéficie de l'avantage de la glace pour les matchs 1, 3 et 5.



3.5. Finale des playoffs

3.5.1. Participants

Les vainqueurs des demi-finales se qualifient pour la finale des playoffs.

3.5.2. Classement des équipes

Les deux équipes restantes sont à nouveau positionnées selon la place obtenue au terme de la saison régulière.

3.5.3. Déroulement

Les matchs de la finale des playoffs se déroule comme suit :

Format : au meilleur des sept matchs

3.5.4. Avantage de la glace

L'équipe la mieux classée au terme de la saison régulière bénéficie de l'avantage de la glace pour les matchs 1, 3, 5 et 7 (voir point 3.5.2).

3.5.5. Vainqueur

Le vainqueur de la finale des playoffs est champion suisse et obtient la médaille d'or et la coupe. La coupe devient la propriété du champion suisse.

Le perdant de la finale des playoffs, se classe deuxième et obtient la médaille d'argent.

4. Playouts et qualification pour la ligue

4.1. Playouts

Les équipes classées aux rangs 13 et 14 au terme de la saison régulière disputent les playouts en format au meilleur des sept matchs. L'équipe la mieux classée au terme de la saison régulière bénéficie de l'avantage de la glace pour les matchs 1, 3, 5 et 7

4.2. Qualification pour la ligue

Le perdant de la série des playouts de la National League doit disputer une qualification pour la ligue au meilleur des sept matchs contre le champion suisse de Sky Swiss League (à condition que tous les critères supplémentaires pour une promotion soient remplis). Le club de la National League bénéficie de l'avantage de la glace pour les matchs 1, 3, 5 et 7.

4.3. Cas particuliers



Si, en amont d'une série de playout en National League, les deux participants à la finale de Sky Swiss League ne sont pas habilités à la promotion, ni la série de playout en National League, ni la série de la qualification de la ligue (NL/SSL) ne seront jouées.

Si au moins une équipe participant à la finale de Sky Swiss League est habilitée à la promotion, la série de playout en National League sera jouée.

Si une équipe non habilitée à la promotion en National League remporte le titre de champion suisse de Sky Swiss League, la série de la qualification de la ligue (NL/SSL) ne sera pas jouée.

Si le champion suisse de Sky Swiss League est connu mais n'est pas habilité à la promotion et que la série finale de playout en National League n'est pas encore terminée, la Direction de la ligue peut décider de l'arrêt de la série de playout, pour autant que les deux participants y consentent.

5. Déroulement de la prolongation (overtime) et des tirs au but en play-in, playoffs, en playout et durant la qualification pour la ligue

En cas de match nul après 60 minutes de jeu, une prolongation de 20 minutes est disputée à 5 contre 5 joueurs de champ. Si aucune équipe ne marque le but décisif durant cette prolongation, une deuxième prolongation d'une durée de 20 minutes est jouée. La glace est nettoyée entre les prolongations et la pause dure 18 minutes. Les équipes changent de côté avant chaque prolongation. Ce processus se répète jusqu'à ce que le but décisif soit marqué. Il ne sera en aucun cas procédé à une séance de tirs au but.

6. Détermination du classement en cas d'égalité de points

6.1. Matches décisifs

Aucun match décisif ne sera joué pour déterminer le classement (tous les rangs / toutes les ligues du Sport d'élite).

6.2. Critères

Définition « tous les matchs » :

Pour le classement au terme de la saison régulière = tous les matchs de la saison régulière

En cas d'égalité de points entre deux équipes ou plus, les critères suivants s'appliquent dans l'ordre :

Plus grand nombre de points obtenus lors des confrontations directes. En cas de nombre inégal de confrontations directes entre les équipes à égalité de points, le plus petit nombre de confrontations directes est déterminant pour le calcul.

(Exemple : L'équipe A et l'équipe B comptent 6 confrontations directes, l'équipe C ne compte que 4 confrontations directes avec l'équipe A et l'équipe B. Par conséquent, seules 4 confrontations directes sont déterminantes pour le calcul en ce qui concerne les équipes A, B et C à égalité de points).

Pour les équipes affichant un nombre plus important de confrontations directes que le nombre déterminant pour le calcul, les dispositions suivantes s'appliquent :

Les deux premières confrontations directes (matchs à domicile et à l'extérieur) de la saison (selon la date, et non le numéro de match) ne sont pas prises en compte dans le calcul.

Exemple 1 : Dates des matchs à domicile des confrontations directes entre A et B :

17 sept., 18 oct., 19 déc. ; le match du 17 sept. ne sera pas pris en compte dans le calcul.



Exemple 2 : Dates des matchs à l'extérieur des confrontations directes entre B et A :

3 oct., 11 nov., 24 jan. ; le match du 3 oct. ne sera pas pris en compte dans le calcul.

Si le nombre des confrontations directes entre les équipes à égalité de points était impair, la première rencontre à domicile disputée selon la date (et non pas selon le numéro de match) du club, qui selon les confrontations directes avait un match à domicile en plus, ne comptera pas.

Meilleure différence de buts sur tous les matchs.

Nombre plus élevé de buts marqués sur tous les matchs.

Si l'égalité persiste après l'application des critères 1 à 3, la meilleure différence de buts lors des confrontations directes entre les équipes concernées est prise en compte (conformément aux critères du point 1).

Si l'égalité persiste après l'application des critères 1 à 4, le plus grand nombre de buts marqués lors des confrontations directes entre les équipes concernées est prise en compte (conformément aux critères du point 1).

Si l'égalité persiste après l'application des critères 1 à 5, le plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur sur tous les matchs de la saison régulière sont pris en compte.

Si l'égalité persiste après l'application des critères 1 à 6, le plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur lors des confrontations directes entre les équipes concernées est pris en compte (conformément aux critères du point 1).

Si l'égalité persiste après l'application des critères 1 à 7, la NL Operations décide de la marche à suivre.

7. Maillots, casques et bas

7.1. Couleurs

Home : Maillots, casques et bas - foncés

Away : Maillots, casques et bas - clairs

Chaque club est libre d'utiliser deux maillots home de couleur (foncée) différente. Les surfaces publicitaires / les sponsors figurant sur les deux maillots home doivent être identiques. Il est toutefois autorisé d'apposer des insignes et des inscriptions différentes sur les maillots (voir aussi Règlement de Publicité Art. 5.2.3.)

7.2. Similarité des couleurs des maillots

Les équipes doivent jouer avec les couleurs de maillot confirmées par écrit avant le début du championnat. Au cas où l'équipe recevant devait changer de maillot parce que l'équipe invitée ne porte pas les maillots clairs prévus, une procédure contre le club fautif sera ouverte auprès du Juge unique compétent.

8. Visières teintées

Conformément au règlement, les visières teintées sont en principe interdites. Une visière teintée peut néanmoins être exceptionnellement autorisée pour motifs médicaux. Toutefois, ceci n'est possible qu'à



condition que la visière teintée ne serve pas à masquer les symptômes d'une commotion cérébrale non guérie.

Une autorisation doit être demandée pour qu'un joueur soit autorisé à jouer avec une visière teintée. La procédure de demande d'autorisation est la suivante :

La demande doit être soumise par écrit au Medical Committee (par e-mail à : jeanclaude.kuettel@sihf.ch).

Si le Medical Committee délivre l'autorisation, le club/le joueur obtient une autorisation spéciale individuelle.

Lorsqu'il porte la visière teintée, le joueur doit pouvoir présenter cette autorisation à tout moment.

Le joueur doit présenter cette autorisation spontanément à l'arbitre principal avant chaque match.

Le port d'une visière teintée sans autorisation spéciale individuelle délivrée par le Medical Committee entraîne une sanction, conformément la Règle IIHF 12.1., pour motif d'« équipement dangereux » :

1. Avertissement / changer ! (si le joueur refuse de changer, il reçoit une pénalité de 2 minutes pour équipement incorrect)
2. 10 minutes de pénalité disciplinaire / changer !
3. Deuxième pénalité disciplinaire = pénalité de méconduite pour le match
4. Cas soumis au Juge unique

9. Protection spéciale pour le menton et la mâchoire

Selon la Règle IIHF 9.8., des pièces d'équipement ne peuvent pas être modifiés. Si toutefois un joueur dépendait, pour des raisons médicales, d'une protection particulière pour le menton et la mâchoire, il est possible de jouer avec une protection spéciale (selon image ci-dessous).

Afin qu'un joueur soit autorisé à jouer avec une telle protection spécifique, une attestation par écrit du médecin de l'équipe est nécessaire, qui confirme que le joueur peut à nouveau rejouer à 100% mais qu'il a besoin d'une protection particulière. Cette attestation doit être envoyée à la NL Operations (marc.grieder@nationalleague.ch).

Le joueur concerné n'est autorisé à jouer avec la protection spéciale qu'après la confirmation par écrit établie par la NL Operations.

Afin qu'un joueur puisse jouer avec une protection spéciale différente du modèle indiqué ci-dessous, cette protection doit être envoyée au préalable pour approbation à NL Operations (marc.grieder@nationalleague.ch). Dans un tel cas, la NL Operations décidera de l'admissibilité de la protection après consultation du département Officiating.

Le joueur et son club sont toujours et exclusivement responsables pour déterminer si le joueur peut à nouveau rejouer à 100%.



10. Crosse spéciale de joueur (longueur)

Selon la Règle IIHF 10.1, la longueur maximale d'une crosse de joueur est de 163cm. Une autorisation spéciale pour une crosse plus longue peut être approuvée si un joueur mesure 2 mètres ou plus. La demande pour une autorisation spéciale doit être envoyée à la NL Operations (par e-mail à marc.grieder@nationalleague.ch). L'approbation sera confirmée par écrit au club. Cette demande doit être soumise au moins une semaine avant le début de championnat ou au moins une semaine avant le premier match prévu du joueur concerné.

11. Protection du cou et de la nuque

Obligation de porter: Tous les joueurs de la National League doivent porter pendant toute la durée du match et de l'entraînement une protection du cou et de la nuque spécialement conçue pour le hockey sur glace et résistante aux coupures. Le protège-cou et la nuque doivent être bien ajustés au cou et à la nuque et couvrir ces zones autant que possible.

Porter correctement: Le protège-cou et la protection de la nuque doivent être portés correctement et ne doivent pas être modifiés, endommagés ou remplacés. Si un arbitre constate qu'un joueur ne porte pas correctement le protège-cou et la nuque ou que la protection n'est pas conforme aux normes prescrites, il sera demandé au joueur de mettre correctement l'équipement de protection ou de le changer.

Pénalités: Les infractions sont sanctionnées par la règle 9.12, 12.1, de l'IIHF.

12. Le matériel qui doit être fourni par l'équipe domicile



Le matériel suivant doit être mis à disposition de l'équipe visiteuse par l'équipe domicile de manière standard :

Matériel / produit	Nombre
Serviettes éponges pour vestiaires	25
Linge de douche	25
Bouteilles d'eau (5dl)	72
Vélo stationnaire (en bon état de fonctionnement)	2
Table de massage	2
Tableau blanc	1
Machine à café (propre & fonctionnelle), y compris capsules, gobelets, crème et sucre.	1
Service de lavage pour les maillots d'échauffement	Oui

13. Directive Coach / joueur suspendu

Si un coach ou un joueur est suspendu pour un ou plusieurs matches, les règles suivantes s'appliquent à lui pendant ces matches :

Coach:

- Pas d'accès à la zone des vestiaires et des bancs des joueurs à partir de 90 minutes avant le match et pendant le match.
- Pas de communication radio avec les coaches ou le staff sur le banc des joueurs (l'utilisation du téléphone portable est toutefois autorisée pendant le match).

Joueurs:

- Pas d'accès à la zone des bancs des joueurs à partir de 90 minutes avant le match et pendant le match.
- Pas de communication radio avec les coaches ou le staff sur le banc des joueurs (l'utilisation du téléphone portable est toutefois autorisée pendant le match).

14. Divergences entre les versions

En cas de divergences entre les versions allemande et française des présentes Directives, la version allemande fait foi.