



Directives pour saisir les statistiques dans la National League et la Swiss League

1. Responsabilité

La tenue des statistiques +/-, marqueurs et passeurs, ainsi que tirs au but est obligatoire pour l'ensemble des clubs de National League. Les statisticiens annoncés par les clubs sont responsables pour une statistique correcte et sans faute pour les deux équipes. Pour chaque match (à domicile et extérieur) les clubs de la NL besoin deux statisticien sur place et les clubs de la SL besoin un statisticien sur place.

Les données suivantes sont obligatoires à saisir (données à voir sur www.sihf.ch):

1.1 National League

- Tirs au but (sur but, à côté, poteau, bloqué par adversaire)
- +/-
- Blocked shots (tir d'un adversaire est bloqué par un joueur de son équipe)
- Engagements (par zone / responsabilité de l'équipe domicile)
- Statistique Time on Ice de tous les joueurs de sa propre équipe.
- Pénalités de son propre équipe

Toutes les actions doivent être saisies en direct durant le match (saisie de l'action via l'app immédiatement après l'action).

1.2 Swiss League

- Tirs au but (sur but, à côté, poteau, bloqué par adversaire)
- +/-
- Blocked shots (tir d'un adversaire est bloqué par un joueur de son équipe)
- Pénalités de son propre équipe

2. Obligation d'annoncer

Chaque club annonce à la National League le nom et les coordonnées du statisticien officiel nommé par le club. Les changements de personnel doivent être annoncés à la National League dans les 24 heures.

Les statisticiens nommés par le club sont responsables pour la saisie des statistiques correcte pour leur équipe. Par club la ligue exposera au maximum quatre cartes d'identité officielles pour des statisticiens.



Les cartes d'identité accordent l'accès au banc du chronométreur et aux vestiaires de la propre équipe et elles sont valides seulement pour les matches de sa propre équipe.

3. Organisation

Chaque club de NL est tenu de mettre à disposition deux statisticiens par match à domicile et à l'extérieur. Chaque club de SL est tenu de mettre à disposition un statisticien par match à domicile et à l'extérieur. Les statisticiens s'annoncent dans la salle de presse (NL) ou auprès du marqueur officiel au banc du chronométreur (SL) 30 minutes avant le match et reçoivent la composition officielle des équipes. La saisie des données statistiques s'effectue exclusivement via l'app de statistique SIHF (chaque club obtient gratuitement une licence pour l'app ; jusqu'à cinq statisticiens du club peuvent saisir des données statistiques simultanément avec une seule licence).

Dès trente minutes avant le début du match, les compositions des équipes peuvent être téléchargées du système Reporter vers l'app de statistique SIHF (via connexion WLAN). Les données statistiques saisies doivent être transmises au système Reporter directement après la fin du tiers-temps. Si l'envoi des données statistiques n'est pas possible, le statisticien doit informer la ligue par courriel (philipp.bohnenblust@sihf.ch).

Si des corrections doivent être apportées au rapport de jeu déjà clos, celles-ci doivent être annoncées par e-mail à philipp.bohnenblust@sihf.ch (au plus tard jusqu'à 12h00 le jour suivant le match).

Si un club de SL ne peut exceptionnellement pas mettre de statisticien à disposition lors d'un match à l'extérieur, NL & SL Operations doit en être informée jusqu'à 12 heures avant le début du match au plus tard (par email à philipp.bohnenblust@sihf.ch). Les données statistiques exigées doivent ensuite être livrées au plus tard jusqu'à 12h00 le jour suivant le match (saisie des données via l'app de statistique SIHF avec un export des données immédiatement après). Après l'export c'est nécessaire de faire un e-mail à philipp.bohnenblust@sihf.ch).

En NL chaque club doit réserver pour chaque match trois places pour les statisticiens de l'équipe extérieure. En SL chaque club doit réserver deux places pour les statisticiens de l'équipe extérieure.

4. Statistique +/-

La statistique +/- enregistre la différence entre les buts marqués et les buts encaissés pour un joueur de champ lorsque celui-ci était présent sur la glace.

Ceci ne s'applique toutefois que si l'équipe qui marque le but ne joue pas en supériorité numérique (powerplay).

Important : pour la statistique +/-, il faut toujours saisir tous les joueurs, y compris les gardiens, indépendamment du fait qu'il s'agisse d'un but en powerplay ou d'un but sur penalty. L'application statistique calcule la statistique +/- automatiquement.

La valeur +/- d'un joueur de champ augmente d'un point à chaque fois qu'un but est inscrit pour son équipe lorsqu'il est présent sur la glace et diminue à chaque fois qu'un but est inscrit par l'équipe adverse lorsqu'il est présent sur la glace.



Précisions relatives au but en powerplay :

Un but marqué en supériorité numérique suite à une pénalité n'est pas un but en powerplay dans les situations suivantes :

- une petite pénalité débute à 2:54 et le but est marqué à 4:54. Il ne s'agit pas d'un but en power play, étant donné que la pénalité est écoulée.
- un but marqué alors qu'une pénalité est indiquée n'est pas un but en powerplay.
- un but marqué à 6 contre 5 joueurs n'est pas un but en powerplay.

Précisions concernant les buts en infériorité numérique (shorthander) :

- Si un but est marqué en infériorité numérique, les quatre joueurs évoluant en infériorité obtiennent un point plus et les cinq joueurs évoluant en supériorité obtiennent un point moins.

5. But sur penalty

Un but sur penalty durant le jeu est enregistré dans la statistique comme étant non-assisté (et doit par conséquent être saisi dans le système Reporter - marqueur et gardien). La statistique +/- est elle traitée comme pour un « but normal » durant le jeu. Le système Reporter et l'application statistique sont programmés ainsi. Le joueur qui marque le but va aussi recevoir un + dans la statistique.

Pour la statistique +/-, il convient de saisir les joueurs qui se trouvaient sur la glace au moment où le tir de pénalité a été provoqué.

Un but sur penalty durant le jeu est comptabilisé de la manière suivante :

- a) si les deux équipes sont à ÉGALITÉ numérique lorsque le penalty est accordé, un but sur penalty est saisi dans la statistique +/-.
- b) si l'équipe en faveur de laquelle le penalty a été accordé joue en INFÉRIORITÉ numérique lorsque le penalty est accordé, un but sur penalty est saisi dans la statistique +/-.
- c) si l'équipe en faveur de laquelle le penalty a été accordé joue en SUPÉRIORITÉ numérique lorsque le penalty est accordé, un but sur penalty n'est PAS saisi dans la statistique +/-.

Chaque penalty durant le jeu est saisi dans la statistique de tirs selon l'alinéa 7.

6. Tirs au but pour départager les équipes

Aucune statistique +/- n'est tenue lors de tirs au but pour départager les équipes. Le but décisive ne compte pas pour la statistique des marqueurs des buts.



7. Statistique des engagements

Le joueur dont l'équipe prend le contrôle du puck en premier après l'engagement est considéré comme le gagnant de l'engagement. La statistique des engagements doit être saisie selon la zone dans laquelle l'engagement a été joué. Le club à domicile est toujours responsable de la statistique officielle des engagements en NL (ceci signifie que les statisticiens du club à domicile doivent saisir les deux joueurs disputant l'engagement).

Information pour la saisie d'un engagement jusqu' avant la fin d'un tiers temps (sans participation active des joueurs et/ou sans contrôle du puck d'une équipe ci-après l'engagement) :

- On est obligé de saisir cet engagement
- Si c'est découvrable que le puck est joué vers l'un ou l'autre côté → le vainqueur de cet engagement est le joueur du côté duquel se trouve le puck après l'engagement.
- Si aucun bougement du puck est découvrable, le joueur de l'équipe à domicile est le vainqueur de cet engagement

8. Tir sur le but et arrêt d'un tir adverse (save)

Ne sont comptabilisés que les tirs au but. Un tir au but est un tir qui mènerait à un but en l'absence du gardien. La force du tir et l'intention sont insignifiantes. Les points suivants font foi :

- un tir sur le poteau ou sur la latte qui ne passe pas la ligne du but ultérieurement n'est pas à comptabiliser comme un tir sur le but.
- si un tir mène à un but, il faut l'enregistrer dans la statistique comme un « tir sur le but ».
- si un joueur bloque un tir, cette tentative de tir ne compte pas comme tir au but (un tel tir doit être saisi comme un tir bloqué / shot block).
- un tir arrêté par le gardien qui aurait manqué le but même sans intervention de celui-ci n'est pas à compter comme tir au but (un tel tir doit être saisi comme tir à côté de la cage / missed shot).
- dans les situations empty net (un but alors que le gardien a quitté le jeu), le nombre de tirs au but correspond par définition au nombre de buts marqués.

Attention : Lors de la saisie des tirs sur le but, le statisticien est responsable de sélectionner le gardien adverse dans l'app de statistique SIHF (avant le début du match). Si un changement de gardien est effectué en cours de match, il convient de le saisir en conséquence.

9. Tirs à côté de la cage

Les tirs manquant la cage doivent être saisis comme tirs à côté de la cage (missed shot). Il doit s'agir de tentatives infructueuses de tir sur le but. Des passes transversales passant à proximité de la cage ou des pucks joués en profondeur ne comptent pas comme tirs à côté de la cage.



10. Shot block : Tentative de tir d'un joueur de sa propre équipe (tir bloqué par un adversaire)

Une tentative de tir d'un joueur de sa propre équipe bloqué par un adversaire doit être saisi comme « shot block ». Si un tir par accident est bloqué par un joueur de son équipe, ce tir est aussi à saisir comme « shot block ».

Définition :

Lors d'un tir en direction du but (le puck a quitté la palette de la crosse), il est empêché que le puck parvienne jusqu'au but, lorsque le tir est bloqué ou dévié par un joueur adverse (ou par accident par un joueur de son équipe).

11. Tir bloqué (Blocked shot) : Tentative de tir de l'adversaire bloqué par un joueur de l'équipe

Si un joueur de sa propre équipe bloque une tentative de tir de l'adversaire, cette action doit être saisie comme « blocked shot ». On peut bloquer un tir avec son corps ou sa canne. Si un tir de l'adversaire est bloqué est dévié avec le corps ou la canne loin à côté du but, c'est aussi à saisir comme tir bloqué.

12. Cas spécial tir direct (one timer / tir sans contrôle du puck en avance) :

Si un joueur à l'intention de faire un tir direct et touche le puck, aussi si seulement un peu, c'est à saisir comme un tir (dans ce cas probablement comme tir à côté, parce que le tir n'arrive pas au but). Si après un rebond le joueur frappe le puck ça c'est à considérer comme un tir direct (tir sans contrôle du puck en avance). Si le joueur touche le puck, cet action est à saisir comme un essai de tir. En cas de doute (touché ou pas touché) : toujours à saisir comme un essai de tir.

13. Définition "Contrôle du puck" et "possession du puck"

Un contrôle du puck signifie qu'un joueur dirige le puck avec sa crosse ou qu'il maintient la possession du puck avec ses mains ou ses patins.

La possession du puck est à attribuer au joueur, qui dirige le puck avec sa crosse, qui dévie le puck de manière consciente à un coéquipier ou qui bloque le puck. Jouer le puck de manière consciente (p.ex. dégagement de la propre zone, passe manquée) est également considéré comme contrôle du puck / possession du puck. Chaque contact accidentel ou un rebond accidentel du joueur adverse, du but ou de la bande ne conduit pas à la possession du puck.



14. Marqueurs et passeurs (assists) d'un but marqué

(IIHF Rulebook Appendix 1, Goals and assists)

Interprétations :

Situation 1

A8 passe le puck à A9, qui à son tour passe à A10, qui marque.

À compter : but A10 / 1^{er} ass. A9 / 2^{ème} ass. A8

Situation 2

A8 tire le puck en direction du but, mais pas sur le gardien. A9 s'empare du puck et le passe à A10, qui marque.

À compter : but A10 / 1^{er} ass. A9 / 2^{ème} ass. A8, et ce parce qu'à aucun moment un joueur adverse B n'a contrôlé le puck.

Situation 3

A8 passe le puck à A9. Le puck est dévié par le corps, la canne ou le patin de B8 et parvient à A9, qui passe à A10, qui marque.

À compter : but A10 / 1^{er} ass. A9 / 2^{ème} ass. A8, et ce parce qu'à aucun moment un joueur adverse B n'a contrôlé le puck.

Situation 4

A8 tire le puck sur le gardien, qui arrête le tir, qui rebondit. Le rebond parvient à A10, qui marque dans la foulée.

À compter : but A10 / ass. A8

Situation 5

A8 passe le puck à A9, qui tente de passer le puck à A10.

B8 intercepte le puck et en prend possession. A10 charge B8, prend possession du puck et marque un but.

À compter : but A10. Aucun assist n'est comptabilisé, étant donné que le joueur adverse B8 a contrôlé le puck avant de le perdre sur A10.



Situation 6

A8 passe le puck à A9, qui le passe à A10, qui tire sur le but. Le gardien bloque le tir, mais le puck rebondit. A10 en profite et marque un but.

À compter : but A10 / 1^{er} ass. A9 / 2^{ème} ass. A8

Situation 7 (double passe)

A8 passe le puck à A9, qui à son tour passe à A10. A10 repasse à A9, qui marque un but.

À compter : but A9 / 1^{er} ass. A10 / 2^{ème} ass. A8 (-> et ce, parce qu'il n'est pas possible de comptabiliser un assist à un joueur en plus de son but)

Situation 8 (double passe multiple)

A8 passe le puck à A9, qui à son tour passe à A10. A10 repasse à A9, qui repasse à A10, qui marque le but.

À compter : but A10 / 1^{er} ass. A9 / 2^{ème} ass. A8

Il en est de même si d'autres échanges de passes interviennent entre A10 et A9. Situation 9 (passe déviée par un coéquipier) A8 veut passer le puck à A11. Sa passe est déviée par A9 vers A10. A10 tire au but et marque.

À compter : but A10 / 1^{er} ass A9 / 2^{ème} ass. A8

15. Définition auto-goal :

Par un tir ou une passe d'un joueur, le puck entre directement dans le but de l'équipe de ce même joueur. Dans une telle situation, l'on parle d'auto-goal et il convient de noter que le dernier joueur de l'équipe en position d'attaque à avoir touché le puck est désigné comme marqueur. Aucun assist n'est attribué dans ce cas.

Si le puck est dévié par un joueur ou si un changement de direction décisif du puck est provoqué par un joueur (sans toutefois que ce joueur n'ait eu le puck sous contrôle), et que le puck entre dans le but de l'équipe de ce même joueur, ce but ne compte pas comme auto-goal. Les assists sont distribués selon les situations 1-9 décrites ci-dessus.

IMPORTANT : Le point décisif pour définir une situation d'auto-goal est le « contrôle du puck » tel que décrit ci-dessus dans les situations 1-9. Si le joueur en position défendante n'avait jamais le puck sous contrôle, il ne peut être question d'auto-goal. Pour cette raison, des assists peuvent être attribués aux joueurs impliqués.



16. Assist pour un gardien :

Un assist ne peut être comptabilisé à un gardien que s'il passe le puck volontairement à un coéquipier ou lance le puck volontairement dans une zone où il peut être récupéré par un coéquipier. Une déviation ou un contact par le gardien ne mène pas à un assist pour ce dernier.

17. But technique

Aucun assist n'est attribué en cas de but technique (but sans que le puck n'entre dans la cage).

18. Statistiques unitaires en NL et SL

Le statisticien de chaque club veille à ce que les statistiques portant sur les marqueurs, les passeurs, les tirs au but et le +/- saisies pour la National League correspondent à celles du site internet du club.