



Officiating Committee

DIRECTIVES ET AIDE-MEMOIRES
Saison 2019 - 2020
2ème partie – Sport d'Elite

Un résumé de directives, aide-mémoire et extraits importants de règlements.

Table des matières

2^{ème} PARTIE – SPORT D'ELITE

1. Directives pour les arbitres

- 1.1. Rapports – expédition
- 1.2. Formulaire rapports – utilisation / destinataire
- 1.3. Rapport – transmission / expédition
- 1.4. Rapport Jets d'objets
- 1.5. Rapport consultation vidéo
- 1.6. Rapport Diving or Embellishment
- 1.7. Rapport Dangerous Equipment
- 1.8. Etablissement rapport prêté sur le champ
- 1.9. Arbitres – présence dans le stade / patinoire
- 1.10. Maillot d'arbitres
- 1.11. Dresscode arbitres NL, SL, U20-ELIT
- 1.12. Matériel reçu (équipement)
- 1.13. Jeux d'hasard et loteries
- 1.14. Media
- 1.15. Socials Medias
- 1.16. Arrêt du match
- 1.17. System de communication

2. Extrait des directives NL

- 2.1. Prolongation
- 2.2. Tir de pénalités
- 2.3. Territoire de but NL, SL, U20-ELIT
- 2.4. SIHF règle 116 – Incorrections envers les officiels
- 2.5. SIHF règle 141 – Bagarres
- 2.6. SIHF règle 96 - But marqué avec le patin
- 2.7. SIHF règle 120+210 Crosse tombée sur la glace
- 2.8. Directives communications
- 2.9. Suspensions PMM / PM
- 2.10. Juge de but en SE
- 2.11. Comment quitter la glace
- 2.12. Pauses en LN, SL
- 2.13. Maillots des joueurs
- 2.14. Echauffement - Equipement
- 2.15. Echauffement – Nombre de joueurs autorisés
- 2.16. Obligation port du casque / masque pour les gardiens remplaçants
- 2.17. Ecrans vidéo dans les patinoires
- 2.18. Prise en charge des arbitres et des RSV
- 2.19. Autorisation d'entrée aux matches de SE
- 2.20. Crochetes pour les gourdes

3. Extrait des règlements NL

- 3.1. Décisions vidéo en NL, SL et Swiss Cup
- 3.2. Renvoi/arrêt de match de championnat
- 3.3. Ordre + Sécurité : Devoirs généraux des clubs du SE en leur qualité d'organisateur
- 3.4. Catégories d'âge espoirs saison en cours - U20-ELIT, U17-ELIT

Table OT, PS et pauses Adresses importantes

Les questions ou suggestions sont à adresser **directement** au Officiating Manager

1. DIRECTIVES POUR LES ARBITRES

1.1. Rapport de jeu – expédition

L'arbitre qui figure en premier sur la feuille de match est responsable que toutes les signatures nécessaires soient présentes et prendra la feuille originale à la maison.

Si l'arbitre principal vient de l'étranger on procède comme suit :

- Système à 4 : L'arbitre étranger doit figurer en deuxième sur la feuille
- System à 3 : Le LM prend, à la place du Head, les documents à la maison.

Les originaux des feuilles de match et des compositions d'équipes que vous avez gardés à la maison pourront être détruits un mois après le dernier match de championnat. Il n'est plus nécessaire de les envoyer à SIHF.

1.2. Formulaires rapport- et feuilles de match– Utilisation et destinataires

Les feuilles de match sont conformément aux directives et instructions "Referee Reports online, informations et modes d'emploi (disponibles en 3 langues) à télécharger.

Si pour une raison ou l'autre ceci n'est pas possible, il faut procéder de la manière suivante :

Qui	Quoi	A qui	
NL	01 Referee Report (Pén match, pén mec match, etc) Ce formulaire doit être sauvegardé comme suit AAMMJJ_Ligue_Joueur_Referee (Exemple: 150902_NLA_Jobin_Massy)	Envoyer seulement à une adresse et uniquement par E-Mail: <u>judge@sihf.ch</u> (va au Juge unique, au NL Management et au Officiating Management)	
NL	02 Incident Report (événement particuliers NL, SL, Elite A, Elite B, NOVE) Ce formulaire doit être sauvegardé comme suit : AAMMJJ_Ligue_Home-Team_Away-Team_Referee (Exemple: 150906_NLA_Bern_Ambri_Kurmann)	Envoyer seulement à une adresse et uniquement par E-Mail: <u>reports@sihf.ch</u> (va au NL Management et au Officiating Management)	

1.3. Rapport – Transmission / Expédition

La copie de la feuille de match doit être sauvegardée comme suit:

AAMMJJ_Ligue_Joueur_feuille de match

(Exemple: 150902_NLA_Jobin_feuille de match)

Le Referee Report accompagné du rapport de jeu doit être envoyé au juge unique (*judge@sihf.ch*) au plus tard **deux heures après la fin du match** par E-Mail.

Le Incident Report (évén.particulier) doit être envoyé au NL Management et au Referee Management (*reports@sihf.ch*) au plus tard **le lendemain à 0800 h. par E-Mail.**

1.4. Rapport Jets d'objets

Pour les rapports BESO relatifs aux jets d'objets la réglementation suivante s'applique:

- Seuls les jets d'objets y compris les "douches de bière" contre des personnes sont à rapporter
- Seuls les jets d'objets entraînant le nettoyage de la glace par des tiers sont à rapporter
- À rapporter également les jets d'objets dangereux (balles en plomb, objets métalliques, plastique dur ou similaire)!

1.5. Rapport consultation vidéo

Un "Rapport d'incident (BESO)" doit être rempli et téléchargé pour chaque consultation vidéo en NL et SL.

1.6. Rapport Diving or Embellishment (Regel 138)

Les infractions sanctionnées et suspectes doivent être signalées NL et SL à l'adresse suivante:

<https://forms.gle/4qRF2wHsNynGXi9o7>

En plus tous les clips sont à charger sur SPORTLOUNGE:

SPORTLOUNGE: **Season 2019** → Plongée et embellissement → pénalisé ou suspecté

Désignation du file: **2019**0909_FRI-SCB_Player_dive

1.7. Rapport Dangerous Equipment

Tous les rapports sur les "équipements dangereux" (casque, visière et pantalons découpés) doivent être signalés avec le "Incident Reporte (BESO)" à l'adresse suivante: **reports@sihf.ch**
Les clips doivent être annexés au „Incident Report (BESO)" et ne doivent plus être chargé dans MyDrive.

1.8. Etablissement d'un rapport protêt en cours de rencontre.

Lors d'un protêt en cours de rencontre l'arbitre doit toujours établir un Referee Report peu importe si le protêt a été confirmé ou non.

1.9. Arbitres NL, SL, **U20-ELIT und U17-ELIT** – Présence au stade de glace / patinoire

Au plus tard 90' avant le match - 30' avant le début au vestiaire d'arbitres

1.10. Maillot d'arbitre

Tous les arbitres de la NL et SL doivent prendre deux maillots pour chaque match. Si un maillot est souillé de sang il doit le changer.

1.11. Dresscode arbitres NL, SL, **U20-ELIT**

Avant saison et tour préliminaire:

Pantalons longs, chemise ou poloshirt et selon les conditions météo en plus une veste ou un veston.

Tenue Playoff Hommes

Dresscode Business Casual:

- Les details seront communiqués par Mail.

Apparence extérieure (barbe/rasage):

Pour tous les matches de préparation et de Regular Season NL/SL & U20-Elit le port d'une barbe soignée est autorisé. A partir du 45^{ème} tour NL, 43^{ème} tour SL & U20-Elit ainsi que pour tous les matches de playoff et playout le rasage de près est obligatoire.

Tenue Playoff Femmes (*en système à 3 ou 4*)

Dresscode Business Casual:

- Tailleur Pantalon de couleur discrete avec chemisier de couleur à légers motifs
- Pantalon plissé foncé avec un chemisier uni
- Chaussures foncées

1.12. Matériel reçu (équipement)

Les habits reçus sont à conserver **au moins** durant 3 ans. Ceci permet une présentation uniforme lors de cours, meetings, etc.

Chaque arbitre (HD et LM) sera équipé d'appareils de haute technologie pour la communication sur la glace. Ces appareils sont mis à disposition des arbitres mais restent propriété de la SIHF. A la fin de la collaboration avec la SIHF ces appareils doivent être entièrement restitués. L'arbitre est responsable de la maintenance de l'appareil, de l'équipement et du bon fonctionnement. En cas de dommage causé lors de l'utilisation, des réparations gratuites seront effectuées rapidement via reftools GmbH. Email immédiatement à andrin.borra@reftools.ch et peter.kueng@sihf.ch.

En cas de perte ou dégâts causés par négligence, les frais seront attribués à l'utilisateur.

1.13. Jeux de hasard et paris

Il est interdit aux arbitres, superviseurs et membres de l'OffCom ou collaborateurs des CA régionales de participer à tous les jeux de hasard ou de loteries en relation avec le hockey sur glace, notamment:

Conclure des paris ou inciter quelqu'un à conclure des paris.

Accepter des compensations (indemnités) en vue d'influencer les résultats.

Fournir des informations directement ou indirectement, qui pourraient avoir un impact direct ou indirect.

Toute violation de cette interdiction est examinée par les instances judiciaires compétentes.

Toute personne qui a connaissance que cette interdiction a été violée, est tenue de le rapporter immédiatement au Referee-in-Chief ou à son adjoint.

1.14. Medias

Le jour du match

Interviews avec les médias uniquement après entente avec le Director Officiating/RiC et/ou représentant de la ligue/RSV qui se trouvent directement sur place! Ces derniers sont limités à une interprétation de règle concernant une situation de jeu de son propre match. Aucune commentaire doit être fait au sujet d'une pénalité de méconduite pour le match ou une pénalité de match; il s'agit d'une enquête en cours.

Des situations d'autres matches ne sont pas à commenter.

En dehors

Les arbitres ont besoin d'une autorisation du Director Officiating pour des interviews en dehors des matches. Avant la parution de l'article ce dernier doit être soumis à la personne qui a donné l'autorisation.

1.15. Socials Medias

Il est interdit de publier des images ou commentaires concernant les matches sur Face book, Twitter, Hi5 etc.

1.16. Arrêt du match

Cas A

L'arbitre peut interrompre une rencontre à la suite d'événements graves avant la fin du temps réglementaire. Sont considérés comme événements graves notamment la mise en danger et la sécurité des joueurs, des officiels ou des spectateurs ainsi que tout autres agissements qui ne permettent plus d'assurer le bon déroulement du match.

Application à suivre:

Prise de contact rapide avec le marqueur officiel en l'invitant à contacter les instances suivantes afin de se réunir pour une consultation:

- Responsable de la sécurité
- Responsable de la ligue
- Direction du club

Informers les Headcoaches qu'il est possible que le match soit interrompu.

La décision d'interrompre le match incombe au responsable de la ligue ou à son remplaçant. En cas d'urgence aussi par le responsable de la sécurité. L'arbitre exécute la décision d'arrêter le match.

Cas B

Une ou les deux équipes refusent de participer au jeu en violation de la règle IIHF 22.

Procédure

- 1) L'infraction de la Règle IIHF 22 I à V par l'une ou les deux équipes n'entraîne pas automatiquement l'arrêt du match selon les dispositions de la Règle IIHF 22. (Ceci est valable pour la NL et la SL. Les JEA sont soumis entièrement à la règle IIHF 22)
- 2) Il convient de procéder selon la Règle IIHF 22. Si le moment était venu de décider de l'arrêt du match, l'équipe arbitrale au complet communique à l'équipe contrevenante ou aux équipes contrevenantes que le match devrait à présent être arrêté selon les dispositions de la Règle IIHF 22 et que les arbitres demanderont présentement la confirmation de la part du responsable de la Ligue.
- 3) Ici, il n'est pas déterminant si les délais indiqués dans les règles de jeu sont dépassés.
- 4) Si seule une équipe est concernée, l'équipe arbitrale informe l'autre équipe de la procédure.
- 5) L'équipe arbitrale reste ensuite groupée et ne se laisse pas entraîner dans des discussions avec les joueurs.
- 6) L'arbitre demande au chronométreur de contacter le responsable local de la sécurité et le responsable du championnat, respectivement le Directeur NL afin que l'arbitre puisse communiquer avec ces personnes.
- 7) Le responsable de la Ligue prend une décision dans le cadre de ses compétences et communique sa décision aux arbitres et aux équipes.
- 8) Si le match est arrêté, le responsable de la Ligue en informe le management du club recevant. Il est impératif d'impliquer les responsables de la sécurité des deux clubs.
- 9) Si l'équipe, respectivement les équipes souhaiteraient néanmoins reprendre le match, la rencontre se poursuit. L'incident fait l'objet d'un rapport et le cas est transmis au Juge unique.

Dans tous les cas dans le cadre d'un match interrompu avec ou sans reprise, un rapport doit être rédigé. Tous les cas seront clarifiés et le juge unique décidera d'éventuelles autres mesures. Il décide également qui est responsable des incidents et la façon dont le match doit être traité.

1.17. Renvoi du système de communication

Le système de communication doit être renvoyé à l'office de la SIHF, à l'intention de Marie Bergling, 10 jours après avoir dirigé le dernier match. Le dernier match ne sera pas payé aussi longtemps que l'envoi n'est pas arrivé au bureau.

2. DIRECTIVES SPORT ELITE

2.1. PROLONGATION (OVERTIME)

Qualification (NL chiffre 2.7)

Pour le déroulement des prolongations, veuillez vous référer à la table à la page 20 de ce document

Prolongation de **5 minutes**, sans nettoyage de la glace.

Pause de 90 secondes.

Les équipes occupent le même camp qu'au 3^{ème} tiers.

Les deux équipes commencent, à condition qu'aucune pénalité ne soit encore en cours après 60, avec **3 joueurs de champ** plus le gardien

L'équipe qui marque le premier but, gagne le match et reçoit 1 point supplémentaire.

En cas de match nul après "l'overtime" → tir de penalties

Playoff, Payout et Qualification de ligue

Pour le déroulement des prolongations, veuillez vous référer à la table à la page 20 de ce document

National League und Swiss League (NL Ziff 5.1.)

Prolongation de **20 minutes**, la glace sera nettoyée.

Les équipes changent de côté.

Les deux équipes commencent, à condition qu'aucune pénalité ne soit encore en cours après 60, avec **5 joueurs de champ** plus le gardien

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.

U20-ELIT et U17-ELIT (NL Ziff 5.2.)

En cas de match nul après 60 minutes de jeu, une prolongation de 20 minutes est disputée à 5 contre 5 joueurs de champ. Les équipes changent de côté. Si aucune équipe ne marque le but décisif durant cette prolongation, une deuxième prolongation d'une durée maximale de 5 minutes est jouée à 3 contre 3 joueurs de champ (comme en saison régulière). Si aucune équipe ne marque le but décisif durant la deuxième prolongation, il est procédé à une séance de tirs au but. Les équipes ne changent pas de côté pour la séance de tirs au but.

Une fois le vainqueur connu, les Teams s'alignent sur „leur“ propre ligne bleue, devant leur banc de joueurs, pour la cérémonie du „Best Player“ (valable pour la Qualification, oay-Out, Qualification de ligue et le tir de pénalités).

2.2. TIR DE PÉNALITÉS (PSS)

Si le résultat d'un match de la Regular Season est toujours nul après les prolongations, il s'ensuit une séance de tirs aux penalties pour déterminer le vainqueur.

Avant le début de la séance de tirs au but, la partie médiane de la surface de glace est nettoyée à sec avec la surfaceuse, sur toute la longueur de la surface de jeu entre les points d'engagement en zone offensive, respectivement défensive. Les joueurs des deux équipes doivent se trouver sur leur banc de joueur ou à proximité de celui-ci.

U20-Elit: Qualification sans nettoyage de la glace – Playoff et Qualification de ligue avec nettoyage de la glace.

- Les gardiens défendent la même cage que lors des prolongations.

- Chaque équipe désigne cinq joueurs figurant sur le rapport de match pour procéder aux tirs.
- Un joueur dont la pénalité n'est pas terminée au terme des prolongations ne peut être désigné pour les tirs aux pénalités; il reste sur le banc des pénalités. Les joueurs sanctionnés d'une pénalité durant les tirs aux pénalités doivent se rendre sur le banc des pénalités et y rester jusqu'à la fin des tirs aux pénalités.
- L'arbitre appelle les deux capitaines au milieu de la patinoire et lance une pièce de monnaie (pile ou face) pour déterminer quelle équipe tirera le premier penalty. Le gagnant du pile ou face décide si son équipe tirera en premier ou en deuxième.
- Chaque équipe peut changer de gardien après chaque tir d'un penalty.
- Les règles 177 et 178 des Règles de jeu officielles de l'IIHF s'appliquent pour l'exécution des tirs.
- Les joueurs des deux équipes tirent tour à tour les pénalités jusqu'à ce que le but décisif soit marqué. Les pénalités restants ne sont pas tirés dans ce cas.
- Si le résultat est toujours nul après le tir de 5 pénalités par chaque équipe, le tir aux pénalités se poursuit sous forme d'un tie-break avec des séries de 1 contre 1, soit un joueur de chaque équipe. L'équipe qui a tiré en deuxième la première série de pénalités commence le tie-break. Le match est terminé dès que l'un des deux adversaires a marqué le but décisif. Ces pénalités peuvent être tirés par les mêmes joueurs ou par de nouveaux joueurs (pour autant qu'ils soient autorisés).
- 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.
- Les Règles IIHF 63 et 176 à 178 s'appliquent en complément.

2.3. ATTAQUANT DANS LE TERRITOIRE DE BUT NL, SL, U20-ELIT

La règle 94xii doit être interprétée et appliquée comme suit:

La règle 94xii doit être appliquée **uniquement** lors d'une obstruction visuelle et/ou physique sur le gardien de but (voir règles 184 iv, 185i, 186 iv et Regel 186 i, 186 iii,)

Obstruction sur le gardien, territoire de but, écran (Screening) et violations du territoire de but

1. Obstruction avec le gardien IHF règle 150

Des pénalités doivent être infligés dans tous les cas où les attaquants créent délibérément ou inutilement une obstruction sur le gardien de but (95, 122 iii, 150, 183i, 184ii, 186i, 186ii).

Les buts marqués dans ces situations ne doivent pas être accordés (95iv, 186i).

En dehors du territoire du but, les contacts non intentionnels, accidentels ou marginaux (insignifiants) ne doivent pas être pénalisés et sont considérés comme des «contacts accidentels». (150 vi., 183 ii., 184 iv., 185iii,)

À l'intérieur du territoire de but, les situations de contact non intentionnelles, accidentelles et / ou marginales (qui ne sont pas «causées» par l'équipe en défense), qui affectent la capacité du gardien de but à défendre son but et qui mènent directement à un but ne seront pas pénalisées. Les buts marqués dans ces conditions ne seront toutefois pas valables.

Si un gardien de but initie un contact avec un attaquant qui se trouve en dehors du territoire de but et que cela entrave la capacité du gardien de but à défendre et qu'un but est marqué, le but est valable. Aucune pénalité n'est imposée à l'attaquant.

Si un gardien de but initie un contact avec un attaquant qui se trouve dans le territoire du but et que cela entrave la capacité du gardien de but à défendre son but, et qu'un but est marqué, le but n'est pas valable. Aucune pénalité n'est imposée à l'attaquant.

Un joueur qui «conduit» le puck en direction du but doit éviter d'entrer en contact avec le gardien de but. Tous les buts marqués où la capacité du gardien à défendre son but est affectée par le contact de l'attaquant et ce contact n'est pas causé par l'équipe à la défense ne sera pas accordé. Le joueur attaquant dans cette circonstance ne doit pas être pénalisé à moins qu'il ne fasse un contact délibéré ou évitable avec le gardien de but (150ii).

Les situations de contact/obstruction "provoquées" par l'équipe à la défense ne doivent pas avoir comme conséquence de pénaliser l'équipe à l'attaque. Les buts marqués seront accordés. (95i, 183iii, 185ii)

Un «Contact» qui est jugé sans conséquence sur la capacité du gardien de but de défendre son but ou n'est pas considéré comme une pénalité n'entraînera pas un refus de but que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur du territoire de but. (185 iii, 186v).

Les joueurs à l'attaque ont la responsabilité d'éviter tout contact avec le gardien dans toutes les circonstances et doivent faire tous les efforts possibles pour l'éviter – afin d'éviter d'être pénalisés.

Aux fins de la présente règle, le terme «contact», qu'il soit accidentel ou non, désigne tout contact établi entre un gardien de but et un joueur de champ attaquant, que ce soit au moyen d'une canne ou d'une partie du corps.

2. Joueurs et territoire de but

Les joueurs peuvent être "légalement dans le territoire de but" sous certaines conditions et **UNIQUEMENT SI** le joueur ne crée pas une obstruction contre le gardien ou n'effectue pas un "écran illégal" contre ce dernier.

Les joueurs sont autorisés à...

- Patiner à travers le territoire. (151v)
- Se trouver dans le territoire si le puck s'y trouve ou qu'un but est marqué. (95ii,iii, 185)
- Avoir sa crosse ou ses patins (*SIHF) dans le territoire avant que le puck n'entre dans ce dernier ou dans le but. Contrairement à la règle 94xii.

3. Gardiens qui initient le contact avec les joueurs attaquants

Le territoire de but est prévu pour protéger le gardien lorsqu'il "joue sa position" et qu'il défend le but contre d'éventuels goals. (150v, 184)

Les arbitres ont comme consigne d'être attentifs aux gardiens de but lorsqu'ils initient un contact inutile ou intentionnel contre un adversaire dans le but d'obtenir une pénalité à travers cette "obstruction" ou l'embellissement.

Cela se produit le plus souvent lorsque les gardiens, qui ne défendent pas leur but contre une éventuelle chance de marquer, par exemple lorsque sa propre équipe est en possession du puck et en a le contrôle derrière le but.

Les gardiens qui commettent des fautes à l'intérieur ou à l'extérieur de leur territoire sont sujets à être pénalisés. (207, 208) Les gardiens ne sont pas autorisés, par exemple, à donner des coups de crosse, à faire trébucher, à jouer durement ou à entraver un adversaire uniquement car ce dernier patine à travers le territoire.

Les joueurs prennent le risque d'être pénalisés lorsqu'ils patinent à travers le territoire. (184) Lorsque le contact/obstruction est créé par l'intention ou l'imprudence d'un joueur (dans le cas où le gardien n'a pas intentionnellement et inutilement créé le contact), les pénalités devraient être infligées au joueur à l'attaque.

4. Situations d'écran (hors du territoire de but) - Règle 185iv

"Effectuer un écran" ou une "obstruction visuelle" contre le gardien est légal lorsque...

- "l'écran" est fait à l'aide du positionnement de son corps
- Le joueur à l'attaque se trouve à l'extérieur du territoire
- Il n'y a pas de violation de la règle IIHF 150iii. (obstruction)

5. Situations d'écran (à l'intérieur du territoire de but) - Règle 186iv

Si "l'écran" ou "l'obstruction visuelle" intervient alors que le joueur à l'attaque est **positionné dans le territoire** - le joueur doit être considéré comme...

- "Effectuant un écran illégalement" contre le gardien et donc...
- "illégalement dans le territoire"

Tous les buts marqués sous ces conditions ne seront pas accordés (ceci peut être revu à l'aide du système de juge de vidéo). Toutefois, aucune pénalité ne doit être infligée. (184iv, 186iv)

6. Établir sa position dans le territoire / Violation du territoire - Règle 184

Les joueurs ne sont pas autorisés à établir leur position dans le territoire de but. Si un attaquant se trouve durant plus de temps qu'une période instantanée, le jeu peut être arrêté.

Si le jeu est arrêté pour «violation du territoire de but», le prochain engagement a lieu en zone neutre (184i).

Territoire de but - Lignes directrices pour les arbitres

Les arbitres ont reçu comme directive d'interpréter cette règle dans le but d'éviter des arrêts de jeu inutiles. Le jeu doit être arrêté uniquement lorsque la "violation du territoire" est évidente.

Deux options sont possibles pour les arbitres dans cette situation:

1. Instruire verbalement le joueur pour qu'il sorte du territoire.
 - Si le joueur sort – pas d'arrêt de jeu
 - Si le joueur ne sort pas – arrêt de jeu et engagement à l'extérieur
2. Arrêter le jeu

S'il s'avère que le joueur est conscient de sa position dans le territoire ou s'il y est entré dans le but "d'établir sa position dans le territoire" ou qu'il n'en sort pas immédiatement, les officiels peuvent arrêter le jeu immédiatement.

Points Important:

Les buts marqués au même moment que le jeu est arrêté par l'arbitre suite à une "violation illégale du territoire" ne seront pas accordés.

Toutes les décisions sont basées sur le jugement des officiels sur la glace.

* Lorsqu'un joueur à l'attaque n'entrave pas l'aptitude du gardien de jouer sa position, les situations décrites dans les règles IIHF 94xii et 94xiii sont toutes deux jugées comme "BUTS VALABLES" selon cette interprétation.

2.4. SIHF REGLE 116 – INCORRECTIONS ENVERS LES OFFICIELS NL, SL, U20-ELIT

DÉFINITION: Toute tentative par un joueur ou un officiel d'équipe d'usurper le pouvoir d'un officiel sur la glace, de le discréditer ou dénigrer ou de remettre en cause son intégrité ou ses capacités ou encore de se confronter physiquement avec un officiel sur la glace.

I. Pénalité mineure

1. Un joueur qui frappe les verres de protection ou les bandes avec sa crosse ou tout autre objet en protestation contre une décision d'un arbitre ;

2. Un joueur qui fait usage d'un langage obscène, grossier ou abusif envers un arbitre

II. Pénalité de banc mineure

1. Un joueur ou un officiel d'équipe non identifié qui fait usage d'un langage obscène, blasphématoire ou abusif ou qui utilise le nom de n'importe lequel des officiels avec des remarques véhémentes.

2. Un joueur pénalisé qui ne se rend pas directement au banc des pénalités ou au vestiaire comme demandé par un officiel sur la glace.

3. Un officiel d'équipe qui frappe les bandes avec une crosse ou tout autre objet en protestation contre une décision d'un officiel sur la glace.
4. Un officiel d'équipe qui utilise la technologie vidéo pour contester une décision d'un arbitre.

III. Pénalité de méconduite

1. Un joueur qui remet en cause ou utilise la technologie vidéo pour contester une décision d'un arbitre.
2. Un joueur qui tire le puck intentionnellement hors de la portée d'un officiel qui s'apprête à le récupérer.
3. Un joueur qui pénètre dans le cercle des arbitres ou qu'il y reste alors que les arbitres se consultent ou rapportent à des officiels hors de la glace.
4. Un capitaine ou un assistant, sur ou hors de la glace, qui se plaint d'un officiel sur la glace, de la façon dont il dirige le match, interprète les règles, ou conduit l'action de jeu.
5. Un joueur qui frappe les verres de protection ou les bandes avec sa crosse ou tout autre objet en protestation contre une décision d'un officiel sur la glace et qui a déjà été pénalisé d'une pénalité mineure.
6. Un joueur pénalisé qui ne se rend pas directement et immédiatement au banc des pénalités à la suite d'une bagarre ou d'une confrontation entre joueurs.

IV. Pénalité de méconduite pour le match

Remarque :

Tous les incidents sanctionnés seront transmis au **Juge unique** pour examen (**procédure tarifaire ou ordinaire**).

1. Un joueur ou un coach qui fait usage d'un langage obscène, blasphématoire ou abusif à l'encontre d'un officiel sur la glace et qui a déjà été pénalisé d'une pénalité mineure ou de banc mineure. Lorsque cette attitude intervient après la fin du match, sur ou hors de la glace, la pénalité de méconduite pour le match peut être infligée sans avoir nécessairement infligé au préalable, une pénalité mineure ou de banc mineure.
2. Un joueur ou officiel d'équipe qui crée un contact avec un arbitre de manière irrespectueuse ou qui applique une force physique contre un arbitre.
3. Un joueur ou officiel d'équipe qui crée un contact avec un arbitre de manière irrespectueuse ou qui applique une force physique contre un arbitre .
4. Un joueur qui persiste dans une action pour laquelle il a déjà reçu une pénalité de méconduite
5. Un joueur ou un officiel d'équipe qui applique une force intentionnellement et de manière inconsidérée de n'importe quelle manière ou cause une blessure à un arbitre
6. Un joueur qui balance sa crosse en direction d'un arbitre (le touchant ou non) ou tire le puck sur un arbitre
7. Un joueur ou officiel d'équipe qui menace, fait des insultes racistes ou ethniques, crache, éclabousse de sang ou fait des remarques sexuelles à l'encontre d'un arbitre
8. Un joueur ou officiel d'équipe qui effectue n'importe quel geste ou action obscène à l'encontre d'un arbitre, sur la glace ou n'importe où dans la patinoire immédiatement avant, pendant ou immédiatement après le match.
9. Tout joueur ou officiel d'équipe qui fait volontairement usage de violence physique contre un arbitre de quelque manière que ce soit, qui tente de blesser un arbitre de quelque manière que ce soit, qui dénigre physiquement un arbitre ou qui tente volontairement, en faisant usage de violence, de se défaire d'un arbitre qui est intervenu durant ou après une altercation se verra infliger une pénalité de méconduite pour le match.

Dans le cadre d'une procédure tarifaire ou ordinaire, un joueur est sanctionné en sus comme suit :

Catégorie I

(matchs de suspension)

Tout joueur qui dénigre physiquement ou menace physiquement un arbitre en faisant usage de sa crosse ou de toute autre pièce d'équipement ou de tout objet, qui tire le puck sur l'arbitre ou dans sa direction, qui crache sur l'arbitre ou dans sa direction, qui tente volontairement, en faisant usage de violence, de se défaire d'un arbitre qui est intervenu durant ou après une altercation sera suspendu pour deux matchs au minimum et pour quatre matchs au maximum.

Catégorie II

(matchs de suspension)

Tout joueur qui fait usage de violence physique de quelque manière que ce soit contre un arbitre (sauf les actes décrits dans la catégorie III), sans volonté de blesser l'arbitre, ou qui crache sur un arbitre ou essuie du sang sur un arbitre sera suspendu pour cinq matchs au minimum et pour neuf matchs au maximum.

Catégorie III

(matchs de suspension)

Tout joueur qui frappe volontairement un arbitre et qui le blesse ou qui fait volontairement usage de violence contre un arbitre dans le but de le blesser ou qui tente de blesser un arbitre de quelque manière que ce soit sera suspendu pour dix matchs au minimum.

(Précision pour l'application : « Volonté de blesser » signifie qu'en faisant usage de violence physique de quelque manière que ce soit, le joueur pouvait ou devait savoir que ce geste pourrait entraîner une blessure.)

Coaches, membres du staff et fonctionnaires de club

Tout manager, coach, membre du staff ou fonctionnaire de club qui retient ou frappe un arbitre sera sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match et devra quitter le jeu. Le cas doit être rapporté à l'organe disciplinaire compétent pour examen.

Procédure

Immédiatement après un match lors duquel a été prononcée la pénalité de méconduite pour le match, l'équipe arbitrale décide de la catégorie dans laquelle l'incident doit être classé selon elle et rapporte le cas oralement au Referee Management (RiC ou Director Officiating - Officiating Department), en indiquant la catégorie et la nature de l'incident. Un rapport écrit est en outre établi à l'attention du Juge unique. Le Juge unique examine l'incident et prend une décision. En NL et en SL, le joueur et le club concernés sont informés de la requête des arbitres le matin du lendemain du match. En Juniors U20-Elit, les joueurs et les clubs concernés en sont informés le matin du surlendemain.

Remarque :

L'Officiating Department a le droit de déposer une requête auprès du Juge unique dans les cas concernant la procédure IV, en cas de circonstances exceptionnelles et en cas d'incidents ignorés et non sanctionnés.

2.5. SIHF REGLE 141 – BAGARRES NL, SL, U20-ELIT

IV. Si un instigateur dans une bagarre est clairement identifié, une pénalité mineure supplémentaire doit être prononcée. Son adversaire peut être puni d'une pénalité mineure, double mineure ou pénalité majeure, mais il ne recevra pas automatiquement une pénalité de méconduite pour le match en vertu de cette règle à moins de commettre une autre faute qui justifiera une pénalité de méconduite pour le match ou une pénalité de match.

Exemple 1: Le joueur no 7 de l'équipe bleue provoque une bagarre, en donnant des coups de poings au joueur no 18 de l'équipe jaune, ceci avec l'intention claire de déclencher une bagarre. Le joueur no 18 n'a pas l'intention de participer à une bagarre mais il est obligé de se défendre. Une bagarre com-mence entre les deux joueurs, pendant laquelle les deux joueurs donnent des coups de poings sans les gants. Après quelques coups de poings, les arbitres de ligne interviennent et interrompent la bagarre. Le joueur no 7 de l'équipe bleue reçoit une pénalité de

2 minutes pour dureté excessive ("instigateur") et une pénalité de 5 minutes plus une pénalité de méconduite pour le match. Le joueur no 18 de l'équipe jaune reçoit une pénalité de 5 minutes mais PAS de pénalité de méconduite pour le match (et PAS de pénalité disciplinaire pour avoir enlevé les gants).

Exemple 2: Le joueur no 7 de l'équipe bleue commet un coup de crosse contre le joueur no 18 de l'équipe jaune alors que le match est déjà interrompu. Les deux joueurs commencent une bagarre et les deux joueurs donnent des coups de poings. Les deux joueurs ont la volonté de livrer une bagarre. Le joueur no 7 de l'équipe bleue reçoit une pénalité de 2 minutes pour coup de crosse et une pénalité de 5 minutes plus une pénalité de méconduite pour le match pour la bagarre. Le joueur no 18 de l'équipe jaune reçoit une pénalité de 5 minutes plus une pénalité de méconduite pour le match pour la bagarre.

2.6. SIHF REGLE 96 – BUT MARQUÉ AVEC LE PATIN NL, SL U20-ELIT

Un but est considéré valable si le joueur en attaque dévie le puck dans la cage. Le but est également valable si, lors du contact avec le puck, le joueur tourne ou bouge son patin. Si toutefois le puck est botté de façon visible du patin ou de la jambe, le but n'est pas accordé

2.7. SIHF REGLE 120+210 – CROSSE TOMBÉ SUR LA GLACE NL, SL, U20-ELIT

Les joueurs sont autorisés à déplacer les crosses perdues sur la glace, pour autant que cela n'entrave pas le cours du jeu. Ce geste peut toutefois entraîner une pénalité s'il entrave le cours du jeu ou gêne un joueur

2.8. DIRECTIVES COMMUNICATION NL, SL, U20-ELIT, U17-ELIT

La SIHF encourage la communication sur la glace avec les coaches

Pour autant que:

- ceci ne retarde pas le jeu
- ceci soit nécessaire et justifié

Instructions:

- L'arbitre s'approche du banc accompagné d'un juge de ligne
- Les coaches sont priés de descendre au niveau de la glace
- L'arbitre contrôle la conversation
- L'arbitre s'éloigne si la conversation devient incontrôlable
- Conduisez-vous de manière professionnelle
- Faites preuve de respect pour l'autre banc en lui prodiguant la même information
- Ne jamais parler aux coaches ou aux joueurs A LA FIN des tiers-temps
- Si nécessaire, vous pouvez parler aux coaches au début du tiers-temps

Objectif:

Etablir la confiance et le respect entre les arbitres et les coachs

Remarque:

Les coachs qui hurlent ou crient à l'adresse des officiels, ou qui font des gestes irrespectueux, comme agiter les mains ou les bras, doivent, après un premier avertissement, être pénalisés selon la Règle IIHF 116/168.

Règles de base du Code of Conduct :

1. La communication entre les clubs et l'Officiating Department, resp. la NL & SL OP, doit être teintée de respect, objective et conforme aux règles de bienséance.
2. Une communication directe avec les arbitres a lieu exclusivement dans le cadre d'un match.
3. Le vestiaire des arbitres est une « zone tabou » : A l'exception du chronométreur et du responsable de la sécurité, aucun représentant des clubs n'est autorisé à pénétrer dans le vestiaire des arbitres avant, pendant et après le match.
4. Les formes de communication qui ne sont pas explicitement énumérées ci-après sont des « no-gos ».

Code of Conduct, jour de match :

5. Avant le match : Salutations, « small talk » entre les représentants des clubs et les arbitres, les représentants de l'Officiating Department et de la NL & SL OP.
6. Pendant le match, « on ice » : Les Règles de jeu s'appliquent. Aucune discussion entre le coach/les joueurs et les arbitres durant les passages des images vidéo sur le cube vidéo.
7. Pendant le match, « off ice » : Communication entre le Referee Supervisor et le GM est possible.
8. Pauses : Lors de la sortie de la glace, aucune discussion avec les arbitres > les arbitres indiquent aux représentants des clubs qu'il sera répondu aux questions du coach et/ou du capitaine après la pause, et ce, sur la glace (pratique en vigueur jusqu'ici).
9. Après le match : Lors de la sortie de la glace, aucune discussion avec les arbitres > les arbitres indiquent aux représentants des clubs que le Referee Supervisor répondra aux questions du coach et/ou du GM 20 minutes après la fin du match.

Code of Conduct, autres jours :

10. Pour toutes les questions relatives au règlement, les questions techniques ou les questions concernant les séquences du match, le club et l'Officiating Department définissent un « Single Point of Contact » (SPOC) : Club SPOC = GM < > Officiating Department SPOC = Referee in Chief. Les requêtes écrites doivent obligatoirement être adressées à officiating@sihf.ch (liste de distribution par e-mail : DistributerMail: Fischer Andreas, Reiber Brent, Müller Pascal, Bohnenblust Philipp, Vaucher Denis)

Sanctions en cas d'infraction au Code of Conduct :

Premier manquement : Avertissement écrit de la part de la NL & SL OP

En cas de récidive : Ouverture d'une procédure auprès du Juge unique en matière disciplinaire SE (Code 10 du Tarif des amendes)

DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

2.9. Suspension

En NL&SL les suspensions sont gérées comme suit.

Des avertissements peuvent être émis dans la liste de joueurs de Reporter à jour pendant une période de 4 jours si un joueur a été sanctionné d'une pénalité de méconduite pour le match ou d'une pénalité de match au cours des quatre derniers jours. Ces avertissements sont les suivants: Code 30, 31 : une procédure est actuellement en cours suite à une pénalité de méconduite pour le match, avec de possibles sanctions (suspension[s]).

Code 21-26 ainsi que 29 : une procédure est actuellement en cours suite à une pénalité de match, avec de possibles sanctions (suspension[s]).

Il convient d'apporter une attention particulière à ces avertissements. **La responsabilité d'aligner des joueurs qualifiés et/ou non suspendus revient exclusivement au club.**

Un joueur qui a été suspendu pour un match de Regio League suite à des pénalités de méconduite pour le match ne peut pas être engagé dans les championnats de National League jusqu'à la fin de cette suspension.

Lors des matchs de championnat de National League, aucune pénalité de match n'est prononcée sur la glace. Selon le Règlement relatif à l'organisation des procédures disciplinaires dans le domaine Sport d'élite, la décision de sanctionner par une pénalité de match une infraction qui s'est produite en cours de rencontre est prise d'ici au **lendemain à 10h00 (Swiss League jusqu'à 10h00 du surlendemain)** et communiquée aux deux clubs concernés par le Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite.

Seules des pénalités de méconduite pour le match sont prononcées en National League et en Swiss League (et non des pénalités de match).

Procédé

Si un joueur est sanctionné avec 5' et renvoyé au vestiaire, il faut aviser le RiC SMS à la prochaine pause (3ème tiers immédiatement après la fin du match).

Indications: Match, heure, action

Le RiC prend contact avec le quatuor des arbitres après avoir visionné la scène. Dans un laps de temps de 2 heures une conversation doit avoir lieu avec le RiC.

En LNA en aucun cas les codes 21 à 26, ainsi que 29 ne doivent figurer sur la feuille de match.

Indépendamment de l'âge du joueur, les suspensions ne sont en principe pas biffées en fin de saison mais reportées à la nouvelle saison. Ceci doit être communiqué au joueur. Les suspensions non purgées restent en vigueur / doivent être exécutées pendant une durée de cinq ans.

2.10. Juges de but LN

En SE aucun juge de but n'est autorisé.

2.11. Quitter la glace - LN, SL, U20-ELIT, U17-ELIT

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, le club hôte est tenu d'attendre.

Les arbitres sont chargés de faire observer ces dispositions sur place.

2.12. Durée des pauses en NL et SL

La durée de la pause est de 18 minutes (aucune prolongation de pause ne sera autorisée).

2.13. Maillots des joueurs, casques et bas

Maillots des joueurs, casques et bas – LN

Home : maillots, casques et bas – sombres (noir, rouge, bleu, vert foncé)

Away : maillots, casques et bas – clairs (blanc, bleu clair, gris clair, jaune hormis le casque)

Maillots des joueurs – SL

Home : maillots – sombres (noir, rouge, bleu, vert foncé)

Away : maillots – clairs (blanc, bleu clair, gris clair, jaune hormis le casque)

Casques SL

Nouveau : analogue NL : home sombres, away clair.

Maillot des joueurs et casques – U20-ELIT und U17-ELIT

Maillot: Home sombres / Away clairs - Casque: sombre ou clair (seulement un casque)

Spielerleibchen und Helme - NOVE

Maillot: Home sombres / Away clairs - Casque: sombre ou clair (seulement un casque) Trikots:
Si, pour une raison quelconque, les deux équipes se présentent avec des équipements de couleurs identiques ou similaires, la décision sera prise comme suit selon les Règles de l'IIHF :

Règle 40 iv

Si, de l'avis de l'arbitre, les couleurs des équipements des équipes participant au jeu sont identiques et qu'elles peuvent provoquer des erreurs de la part de l'arbitre ou des juges de lignes, tous les joueurs de l'équipe locale devront changer de tenue sur demande de l'arbitre. Les deux équipes doivent avoir confirmé par écrit avant le début du championnat les couleurs de leurs maillots. Une procédure sera introduite contre le club fautif si l'on doit constater que le club local a dû changer de tenue parce que l'équipe visiteuse ne s'est pas présentée dans la tenue claire prévue.

2.14. Equipement pendant l'échauffement

Selon les règles de jeu IIHF 2018-2022, **un équipement complet** y compris maillot de joueur avec des numéros doit être porté **pendant l'échauffement** avant la rencontre. Le numéro doit être placé de manière bien visible sur le dos. Les dossards des joueurs doivent impérativement être placés également sur les maillots d'échauffement.

2.15. Nombre de joueurs admis lors de l'échauffement

Au maximum 20 joueurs de champ et 2 gardiens (dont quatre 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 de la feuille de match jusqu'à 10 minutes avant le début du match au plus tard. Le marqueur officiel doit apporter les corrections nécessaires au rapport de match et faire signer la version corrigée aux deux coachs. La feuille de match doit ensuite être immédiatement remise 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. 2.11.

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

Chez les U20-ELIT et chez les U17-ELIT, le port du casque / masque sur le banc des joueurs est obligatoire pour les gardiens remplaçants

2.17. Utilisation des écrans vidéo dans les patinoires pendant les matchs de hockey sur glace

1. Remarques préliminaires

L'utilisation d'écrans vidéo (écrans géants) dans les patinoires pendant les rencontres de hockey sur glace a comme but d'augmenter la valeur de divertissement pour le spectateur. Les images montrées ne doivent en aucun cas être utilisées pour déranger le déroulement du match, de remettre en question des décisions des arbitres ou de ridiculiser, voir même humilier les joueurs et les personnes officielles des deux équipes.

2. Directives concernant la projection des images

2.1. A partir de la saison 2017/18, toutes les images peuvent en principe être projetées sur l'écran vidéo dans le stade. Le signal du programme de télévision est disponibles pour les clubs à cet effet.

2.2. Vérification des buts / coach's challenge / pénalités

En cas de video review (buts, coach's challenge), les clubs sont tenus de projeter les images sur l'écran dans le stade. Les images des buts et des situations ayant entraîné un coach's challenge ne peuvent être montrées qu'une fois que les arbitres ont quitté la glace pour examiner la scène. Les images des buts soumis à une vérification vidéo, des coach's challenges et des pénalités ne peuvent être projetées que jusqu'à la deuxième interruption de jeu suivant la scène en question..

2.3. Toute scène de violence ou toute action entraînant des blessures graves (par ex. faute entraînant une blessure, bagarres, altercations et conduite inappropriée de coaches/de membres du staff ou de joueurs sur la glace et sur les bancs des joueurs/des pénalités) ne doit pas être projetée sur l'écran vidéo dans le stade.

2.4. Un éventuel comportement négatif des spectateurs ne doit pas être montré sur l'écran vidéo dans le stade (pas de débordements/de bagarres, pas d'engins pyrotechniques, pas de banderoles/de gestes portant atteinte à l'honneur et/ou provoquants).

3. Contrôle

L'arbitre principal, qui dirige la rencontre, ou les inspecteurs d'arbitres présents ont l'obligation de communiquer à directeur NL & SL des infractions à ces directives par le biais d'un rapport particulier.

4. Traitement des infractions communiquées

Les infractions communiquées sont transmises au juge unique en matière disciplinaire du sport élite pour jugement.

2.18. Directives pour la prise en charge des arbitres et des superviseurs

1. Arbitres

Chaque club de LN doit annoncer à la NL, domaine d'arbitrage - jusqu'au 31 août de l'année en cours - l'endroit des places de parc pour les arbitres (chaque fois 4 places de parc) et le nom des personnes responsables (nom, prénom, numéro portable) désignées au niveau du club pour l'accompagnement des arbitres.

Les arbitres se trouvent sur place 90 minutes avant le début du match.

Si les arbitres ne sont pas encore arrivés sur place 75 minutes avant le début de la rencontre, le club local doit aviser l'office de convocation des arbitres immédiatement par téléphone:

Peter Küng (NL, SL, ELA)
Alzbachstrasse 47a
5734 Reinach
Natel: 079 424 28 32
E-Mail: peter.kueng@sihf.ch

Les arbitres n'ont pas besoin d'accompagnateurs pour leur échauffement à l'extérieur.

Les arbitres peuvent entrer sur la glace 3 minutes avant le début de la rencontre.

Le vestiaire des arbitres est à surveiller par des fonctionnaires du club local; l'accès au vestiaire des arbitres est à interdire à des personnes non autorisées par les fonctionnaires du club local préposés à cette fonction.

Les arbitres ont le droit de recevoir des boissons (thé ou boissons isotoniques) avant, pendant et après le match et à un petit ravitaillement (par ex. sandwich, saucisse et pain) après le match

- un repas chaud en NL et SL

- une collation en U20-ELIT und U17-ELIT (par ex. sandwich, saucisse avec du pain, etc.).

Sur le chemin séparant le vestiaire de la surface de glace, les arbitres doivent être accompagnés par un nombre suffisant de fonctionnaires du club recevant afin de garantir qu'ils ne se fassent pas importuner et pour identifier les éventuels contrevenants.

Durant les pauses, seule la personne en charge de l'encadrement des arbitres, a le droit d'accéder au vestiaire des arbitres, sauf si l'arbitre principal demande expressément une autre personne.

Après le match, seule la personne en charge de l'encadrement des arbitres et le marqueur ont le droit d'accéder au vestiaire des arbitres (le code of conduct pour la National League, Swiss League et les U20-ELIT et U17-ELIT s'appliquent en outre).

Sur le chemin séparant leur vestiaire et leurs véhicules, les arbitres doivent être accompagnés par un nombre suffisant de fonctionnaires du club recevant ; il convient d'assurer que les arbitres puissent repartir sans perturbation.

2. Personnes en charge de l'encadrement des arbitres (Superviseur - RSV)

Les personnes en charge de l'encadrement des arbitres ont droit à un siège permettant une vue sans restriction sur l'ensemble de la surface de jeu, si possible au milieu de la surface de jeu, le cas échéant sur la tribune des médias avec la place nécessaire pour travailler avec une laptop.

Chaque club de National League et Swiss League est tenu d'annoncer au département Arbitres d'ici au 31 août de l'année en cours, la place assise réservée de manière permanente (y.c. playoff), l'endroit où le billet peut être retiré et l'emplacement de la place de stationnement, pour la personne en charge (RSV), de l'encadrement des arbitres

2.19. Autorisation d'entrée aux matches de la LN avec des pièces d'identité spéciales.

Carte d'identité établie par la SIHF

Les cartes d'identité délivrées par la SIHF pour les entraîneurs, les arbitres et les fonctionnaires permettent l'accès gratuit aux places debout lors des matchs de championnat (**dans la limite des stocks disponibles**).

Sur demande téléphonique préalable, le club de NL & SL **peut attribuer** au titulaire de l'accréditation SIHF un billet pour les places assises. Ce billet doit être retiré par le titulaire à la caisse du soir. Les directives des clubs s'appliquent pour tous les autres matchs (matchs test, matchs de Coupe ou de CHL).

2.20. Crochets pour les gourdes NL

En National League c'est obligatoire dès cette saison d'avoir des crochets pour des gourdes pour les buts. Nous vous prions d'informer vos gardiens que dès maintenant ce n'est plus permis de mettre les gourdes sur le but. Sinon, on risque que les images des caméras au-dessus du but sont affectées.

3. Règlements sport d'élite

3.1. Vidéo – Aide à la décision en LN, SL et Swiss Cup

Numérotation selon spécification LS

1. Remarques préliminaires

Art. 1.1. Règle 99 IIHF (version SIHF)

Le présent document résume la règle 99 IIHF adaptée aux besoins de la SIHF.

Art. 1.2 Définition arbitre principal

Définition : « arbitre principal » = 2 personnes dans le système à 4 arbitres et 1 personne au système à 3 arbitres.

Chaque « arbitre principal » a le droit de demander le Vidéo Replay à tout moment. Si un « arbitre principal » souhaite consulter le replay vidéo, les deux « arbitres principaux » se rendent à la vidéo.

Toutes les patinoires des clubs de National League et Swiss League doivent être équipées d'installations permettant à l'arbitre principal d'examiner les situations de but critiques au moyen de la vidéo avant de prendre sa décision définitive. Certaines parties de ce règlement demandent des images produites par la TV qui peuvent être consultées.

En général, lorsque des images vidéo sont à disposition, on doit les utiliser. Il faut se référer à la table pour l'engagement des décisions vidéo.

Si les matchs sont retransmis par la télévision, il faut s'assurer que les moyens techniques pour l'aide à la décision par la vidéo soient montés et prêts à fonctionner au moins trois heures avant le début du match, afin de permettre à la télévision d'exécuter les travaux préparatoires nécessaires.

2. Terms généraux

Art. 2.1 Responsabilité et installations

Le club organisateur est responsable d'assurer que les moyens techniques soient prêts à fonctionner au début de la rencontre. Il est recommandé de procéder avant le début de la saison à une mise en service complète de l'installation afin de s'assurer de son bon fonctionnement.

Art. 2.2 Responsable vidéo

Au début du match, « l'arbitre principal » doit s'assurer que le responsable vidéo du club receveur se trouve à la table du marqueur et que l'installation est prête à fonctionner.

Art. 2.3 Disponibilité des images

Un moniteur doit être disposé de manière à permettre la consultation du replay vidéo depuis la table du marqueur officiel.

Si pour des raisons de force majeure le replay-vidéo ne pouvait pas être consulté rapidement à la patinoire, la décision « on ice » fait foi. La Coach challenge ne peut par conséquent pas être appliquée. Cela signifie, que les équipes ne perdent ni le temps-mort ni l'option de faire appel à la Coach challenge.

Art. 2.4 Examen des images

Lors du replay vidéo, « l'arbitre principal » doit soigneusement examiner toutes les images vidéo disponibles.

Art. 2.5 Décision de l'usage

Sous réserve des exceptions mentionnées dans ce règlement, c'est à la seule appréciation de l'arbitre principal s'il veut recourir au replay vidéo pour l'appréciation d'une situation de but.

Art. 2.6 Droits des équipes

Sous réserve des exceptions mentionnées dans ce règlement aucun joueur ou officiel d'équipe a le droit de demander à l'arbitre principale de consulter le replay vidéo pour l'appréciation d'une situation de but.

Art. 2.7 Comportement pendant la consultation

Lorsque « l'arbitre principal » a recours au replay vidéo, les joueurs des deux équipes (à l'exception des gardiens) doivent se rendre à leurs bancs respectifs jusqu'à ce que l'arbitre rende sa décision définitive. Les juges de ligne sont responsables de veiller à ce que les joueurs se rendent à leurs bancs. Lors de la Coach Challenge cette tâche incombe aux arbitres principaux.

Art. 2.8 Décision "on ice"

Avant la consultation des images vidéo, l'équipe arbitrale doit prendre une décision « on ice ». L'arbitre principal prend une première décision, but ou pas de but. Cette première décision est discutée au sein de l'équipe arbitrale ; puis suit la décision « on ice » définitive. Les capitaines des deux équipes ainsi que le chronométreur et les speaker sont informés de la décision « on ice » définitive. Si la scène en question ne peut être trouvée ou s'il est impossible de prendre une décision incontestable sur la base des images disponibles, la décision prise sur la glace est définitive. L'arbitre principal indique d'un signe de la main si « but » ou « pas de but ». Si le but n'est pas accordé, l'arbitre principal informe le marqueur officiel et le speaker sur la raison de la non-reconnaissance u but.

Art. 2.9 Images sur l'écran

Durant l'analyse de la scène de but par les arbitres, des images doivent être montrées simultanément sur le cube vidéo.

Art. 2.10 Moment de la consultation

La décision concernant la situation de but doit intervenir avant la prochaine mise en jeu.

Art. 2.11 Consultation pendant le jeu

Si le puck est entré dans le but et que le jeu s'est poursuivi, la consultation doit intervenir après la prochaine interruption de jeu qui suit cet événement. Si aucune consultation n'intervient durant cette interruption, le résultat est définitif. Aucune consultation de la vidéo ne peut s'effectuer ultérieurement.

Art. 2.12 Ajournement de l'horloge

Si une situation exige que l'horloge doivent être réglée après une consultation de la vidéo, le chronométreur devra disposer du temps nécessaire pour régler le temps de jeu correct.

Art. 2.13 Ajournement de l'horloge pendant une pénalité

Si un joueur pénalisé revient du banc des pénalités et que le temps de jeu a dû être remonté suite à une consultation vidéo d'une situation de but, le joueur concerné retourne sur le banc des pénalités pour purger le reste de la pénalité.

Art. 2.14 Consultation à la fin du tiers

Si la première interruption après une situation contestée correspond à la fin du tiers ou du match, « l'arbitre principal » doit vérifier cette situation par le replay vidéo avant que les équipes ne quittent la glace.

Art. 2.15 Pénalités au moment d'un but marqué

Si une pénalité est signalée au moment d'un but marqué, que le jeu se poursuit et que le but est validé à la suite de la consultation vidéo, la pénalité signalée est supprimée, de la même manière que si le but avait été marqué normalement.

Toutes les pénalités qui sont encourues durant les deux buts de la règle 94-ix ou après le coup de sifflet suivant le deuxième but seront infligées à l'exception de la première pénalité mineure contre l'équipe qui a encaissé le but (selon les règles relatives à l'annulation des pénalités lorsqu'un but est marqué pendant une pénalité signalée).

Art. 2.16 Situations de jeu testables

Les situations de but suivantes peuvent être vérifiées au moyen du replay vidéo:

- a) Le puck a franchi la ligne du but;
- b.I) Le puck est dans le but avant que le but n'ait été déplacé (sans tirs au buts, selon Règle 178 vi) ;
- b.II) Le puck entre dans le but après que la cage ait été déplacée et le buteur était en train de tirer avant que la cage n'ait été déplacée, selon la Règle 98 ;
- b.III) Le puck serait entré dans le but si la cage était restée dans sa position régulière. Le buteur était en train de tirer avant que la cage n'ait été déplacée, selon la Règle 98 ;
- c) Contrôler le déroulement complet des tirs au but selon les dispositions des règles IIHF 177 et 178 et des règles complémentaires. (voir explications suivantes) ;
- d) Le puck est dans le but avant ou après que le temps de jeu officiel ne soit écoulé ;
- e) Le puck a été dévié dans les buts avec n'importe quelle partie du corps, y compris patin, par un joueur de champ à l'attaque ou un joueur de champs à l'attaque donne un coup de patin dans le puck pour le dévier dans les buts ;
- e.I) Immédiatement avant de franchir la ligne de but, le puck a été passé de la main à un coéquipier par un joueur de champ à l'attaque ;
- f) Le puck a été dévié dans le but par un officiel ;
- g) Le puck a touché la crosse d'un joueur attaquant tenue au-dessus de la hauteur de la barre transversale avant d'entrer dans le but ;
- g.I) Le puck a touché la crosse d'un joueur attaquant tenue au-dessus de la hauteur de ses épaules et franchit la ligne de but directement ou est dévié vers un coéquipier qui entre en possession du puck et marque un but immédiatement après ;
- h) Par sa position dans le territoire du but, un joueur attaquant obstrue la vue ou les mouvements du gardien; (attaquant dans le territoire de but, selon Règles 183, 184, 185, 186) ;

- i) Un joueur attaquant fait, par contact, une obstruction sur le gardien (selon règles 186) ;
- j) Suspicion d'une situation de hors-jeu précédant un but marqué (Coach's challenge – Hors-jeu) (voir explications ci-après) ;
- k) Un joueur attaquant fait obstruction sur le gardien en entrant en contact avec ce dernier (Coach's challenge – Obstruction sur le gardien) (voir explications ci-après) ;

Explication au point c)

Déroulement tir de pénalité

1. Les décisions dans le cadre complet des règles IIHF 177, 178 ainsi que d'autres règles concernées peuvent, selon l'opinion de l'arbitre, être contrôlées dans tous les domaines avec le Video Judge.
2. La règle IIHF 178 VI (mouvement d'arrêt du gardien, but déplacé) peut de ce fait aussi être contrôlée.
3. Les règles sont appliquées sans restriction lorsqu'une infraction commise amène la pénalisation d'un joueur. Elle doit être prononcée avant la consultation de la vidéo. Après la consultation de la vidéo on ne peut plus prononcer de pénalités.

Explication aux points h) et i)

Obstruction sur le gardien

Les arbitres principaux doivent utiliser la vidéo lorsqu'il y a un soupçon d'obstruction sur le gardien.

Explication au point j)

« Coach's Challenge – Hors-jeu »

1. La Règle « Coach's Challenge – Hors-jeu » permet aux coaches d'exiger la vérification d'une éventuelle situation de hors-jeu.
2. Les arbitres sont tenus d'effectuer la vérification.
3. Si la décision initiale s'avère erronée, l'erreur doit être corrigée. Si la vérification vidéo ne permet pas de contredire la décision de façon incontestable à 100%, les arbitres doivent maintenir leur décision initiale. Il n'y a pas de communication ni d'entente avant la consultation vidéo.
4. Une équipe ne peut recourir à la « Coach's Challenge – Hors-jeu » que dans la situation suivante : Une action de jeu conduit à un but. L'équipe défendante est d'avis qu'un hors-jeu a précédé le but.
5. Un but peut être annulé dans les conditions suivantes :
 - Une fois que les arbitres ont consulté toutes les images vidéo disponibles, qu'ils constatent qu'un joueur attaquant se trouvait en position de hors-jeu et que la partie aurait donc dû être interrompue pour cette raison.
 - Un soupçon de hors-jeu après un but marqué peut être vérifié par consultation vidéo que si, entre la situation de hors-jeu éventuelle et le but marqué
 - le puck n'est plus ressorti de la zone de défense
 - tous les joueurs de l'équipe attaquante n'ont plus quitté la zone de défense
 - Lors du « Coach's challenge – Hors-jeu », la vérification porte toujours sur le moment où le puck a franchi la ligne bleue pour la dernière fois avant le but marqué. Par conséquent, plusieurs scènes feront l'objet d'un examen si nécessaire.
 - Avant chaque examen d'une éventuelle situation de hors-jeu, les arbitres doivent constater la régularité du but marqué. Par conséquent, plusieurs scènes doivent faire l'objet d'un examen si nécessaire (voir points a – i).
6. En cas de décision erronée et d'annulation du but, l'horloge du match (y.c. les temps de pénalité) est reculée sur le temps au moment de la situation de hors-jeu et l'engagement a lieu en zone neutre proche de la ligne bleue.
7. Si des pénalités (mineures et majeures) sont prononcées entre la situation de hors-jeu et le but marqué, les joueurs concernés doivent purger ces pénalités. Le temps du début des pénalités correspond au moment de la situation de hors-jeu.

8. Si le « Coach's challenge » n'entraîne pas l'annulation du but, l'équipe concernée se verra infliger une pénalité de banc mineure pour avoir retardé le jeu. Cette pénalité de banc mineure peut être purgée par un joueur désigné par l'entraîneur de l'équipe sanctionnée.
9. En prolongation les coaches et les arbitres peuvent exiger la vérification, resp. vérifier des situations de hors-jeu lors de chaque but marqué.
10. Lorsqu'il souhaite recourir à la Coach Challenge, le coach en informe le quatuor arbitral comme suit :
 - le coach s'adresse directement, oralement, à l'un des arbitres
 - le capitaine ou un assistant informe oralement l'un des arbitres L'information doit être adressée aux arbitres avant le prochain engagement.
11. On travaille avec la disposition des caméras dans les stades.
12. Les juges de ligne effectuent la consultation des images vidéo et informent les arbitres principaux. Si les deux juges de ligne ne peuvent se mettre d'accord, le juge de ligne qui se trouvait sur la ligne au moment de la situation en question tranchera. En cas de but valable, l'un des deux arbitres principaux confirme le but marqué en faisant un signe de la main et informe le chronométrateur de la pénalité de banc mineure prononcée pour retardement du jeu. En cas d'annulation du but, il communique la décision au chronométrateur.

Explications relatives au point k) Coach's challenge – Obstruction sur le gardien

1. La règle « Coach's challenge – Obstruction sur le gardien » permet aux entraîneurs d'exiger la vérification d'une éventuelle situation d'obstruction sur le gardien.
2. Les arbitres sont tenus d'effectuer la vérification.
3. Si la décision initiale s'avère erronée, l'erreur doit être corrigée. Si l'examen des images vidéo ne permet pas de réfuter la décision de façon incontestable, les arbitres sont tenus de maintenir leur décision initiale. Aucune communication et aucune discussion n'est menée avant la consultation des images vidéo.
4. Une équipe peut recourir au « Coach's challenge – Obstruction sur le gardien » dans les situations suivantes uniquement :
 1. Une action de jeu conduit à un but ; l'équipe défendante est d'avis qu'une situation d'obstruction sur le gardien a précédé le but.
 2. Une action de jeu conduit à l'annulation d'un but en raison d'une obstruction sur le gardien ; l'équipe attaquante est d'avis qu'aucune obstruction sur le gardien n'a précédé le but.
 3. Une équipe a seulement le droit de recourir au « Coach's challenge – Obstruction sur le gardien » si elle n'a pas encore demandé son temps-mort.
 4. Si une équipe a recours au « Coach's challenge – Obstruction sur le gardien » et que l'examen de la scène entraîne l'annulation d'un but ou de la pénalité, l'équipe reste en droit de recourir au temps-mort et à un nouveau « Coach's challenge – Obstruction sur le gardien ». Si le recours au « Coach's challenge – Obstruction sur le gardien » n'entraîne pas l'annulation du but ou si l'examen des images vidéo ne permet pas de réfuter la décision de façon incontestable, l'équipe perd définitivement son droit à recourir au temps-mort et, durant le temps de jeu régulier, son droit de recourir à nouveau au « Coach's challenge – Obstruction sur le gardien ».
5. En prolongation, les coaches et les arbitres peuvent exiger la vérification, resp. vérifier une éventuelle situation de hors-jeu lors de chaque but marqué (Cette règle diffère sur ce point par rapport à la règle en vigueur en NHL, qui permet aux entraîneurs d'exiger la vérification, resp. aux arbitres de vérifier une situation même durant la dernière minute du troisième tiers-temps, sans perdre le droit de recourir au « Coach's challenge » ou au temps-mort.)
6. Lorsqu'il souhaite recourir au « Coach's challenge », l'entraîneur en informe le quatuor arbitral comme suit :
 - L'entraîneur s'adresse directement, oralement, à l'un des arbitres.
 - Le capitaine ou un de ses assistants en informe oralement l'un des arbitres. L'information doit être adressée aux arbitres avant l'engagement suivant la situation concernée.
7. L'examen des images vidéo s'effectue sur la base des caméras à disposition dans le stade.
8. Les juges de ligne effectuent la consultation des images vidéo et informent les arbitres principaux. Si les deux juges de ligne ne peuvent se mettre d'accord, le juge de ligne qui se trouvait sur la ligne au moment de la situation en question tranchera. En cas de but valable, l'un

des deux arbitres principaux confirme le but marqué en faisant un signe de la main. En cas d'annulation du but, il communique la décision au chronométreur. Les arbitres principaux notent le moment où l'équipe concernée a perdu son droit de recourir au Coach's challenge et au temps-mort.

3.2 Vidéo – Interpretation Art 2.16 pour les points e1 et g1

Tout but faisant suite à une passe à la main suspecte ou non observée ou à une situation de crosse haute peut être contrôlé à l'aide du système Video-Goal Judge. S'il est déterminé qu'une violation des règles 74 ou 75 a été commise dans l'ordre de jeu immédiatement avant le but, celui-ci est annulé, **sauf si cela est constaté** après la violation de la règle et avant le but:
 1.) que l'équipage non attaquant a pris le contrôle du puck ou avait le contrôle puck ou
 2.) que le puck a quitté la zone de défense de l'équipe non attaquante.

REMARQUE: Seules les infractions commises par l'équipe ayant marqué le but peuvent être vérifiées et seules les infractions survenues juste avant le but peuvent être vérifiées. Si un but n'est pas accordé, l'engagement suivant doit se faire proche de la ligne bleue dans la zone neutre de l'équipe en défense. Si nécessaire, l'horloge du match (y compris les pénalités éventuelles) sera réajustée à l'heure à laquelle la passe à la main ou le crosse haute a eu lieu.

Tableau pour l'engagement de la Vidéo-Décision

Ligue / matchs	RS	PO	LQ	SC	Avant Saison	Amical
NL	complet	complet	complet	complet*		
SL	Sans CC hors jeu	Sans CC hors jeu	complet	complet**	sans CC/	sans CC/
U20-Elit						

Légende :
 complet = Application du règlement en entier
 complet* = Application du règlement en entier si des images sont disponibles
 complet** = Application sans Coach Challenge et preuve tirs de pénalité
 sans CC/tirs de pénalité = Application sans Coach Challenge et preuve tirs de péna
 IIHF/SPC = Selon IIHF et règles de la Coupe Spengler
 IIHF* = Selon les règles IIHF si les images sont disponibles

Ligue / matchs	SPC	NM A	U20	U18
NL	IIHF/SPC	IIHF*		
SL				
U20-Elit			IIHF*	IIHF*

3.2. Règlement de jeu

Art. 12 Renvoi/arrêt de matchs de championnat

La décision de reporter l'heure du début du match ou d'annuler la rencontre se base sur les principes suivants :

a) Arrivée tardive de l'équipe invitée : Après son arrivée, 35 minutes sont accordées à l'équipe invitée jusqu'au début de l'échauffement sur la glace. Un échauffement de 25 minutes (NL et SL), respectivement de 15 minutes (U20-ELIT, U17-ELIT) suivi d'un nettoyage de la glace est obligatoire. Si ceci implique que le début du match est retardé de plus de 75 minutes, la rencontre peut être annulée et reprogrammée.

b) Retards durant l'échauffement, respectivement durant le match : Si un match ne peut débuter à temps ou si une rencontre doit être interrompue ou arrêtée, les directives suivantes s'appliquent: En saison régulière, tout doit être entrepris pour jouer/terminer le match jusqu'à 75 minutes après l'interruption/le début retardé.

Lors des 3 derniers tours de la saison régulière (selon la date et non le numéro du tour), tout doit être entrepris pour jouer/terminer le match jusqu'à 120 minutes après l'interruption/le début retardé. Lors de tous les matchs suivant la saison régulière d'un championnat de NL / SL U20-ELIT und U17-ELIT, tout doit être entrepris pour jouer/terminer le match jusqu'à 120 minutes après l'interruption/le début retardé.

Passés les délais prévus par l'art. 12, al. 3, let. a, le match est annulé et reprogrammé conformément aux dispositions de l'art. 19. Dans ce cas, la Direction de la Ligue dépose simultanément une demande d'ouverture d'une procédure ordinaire auprès du Juge unique en matière disciplinaire afin d'établir les responsabilités (forfait/conséquences pécuniaires).

3.3. Règlement pour l'ordre et la sécurité

Art. 1 Objet

Le présent Règlement définit les mesures de sécurité requises lors d'un match de hockey sur glace d'un club du Sport d'élite (SE) pour assurer la sécurité des personnes participant au jeu et des spectateurs, garantir la sécurité dans le stade et prévenir les débordements de spectateurs.

Art. 5 Devoirs généraux des clubs de NL & SL en leur qualité d'organisateur

L'organisateur est tenu de garantir la sécurité des joueurs, des spectateurs et des officiels à l'intérieur du stade, du moment de l'arrivée de l'équipe invitée et des arbitres jusqu'au moment où ces personnes quittent à nouveau le stade.

Les joueurs, les arbitres et les officiels doivent être protégés en permanence contre les agressions de spectateurs. De même, les spectateurs doivent être protégés contre des agressions de joueurs et d'officiels.

Art. 7 Principes généraux

L'organisateur doit veiller à ce que le car de l'équipe, les véhicules des arbitres et les véhicules des membres du service de sécurité de l'équipe invitée puissent être parkés en un lieu protégé sur le terrain du stade ou à proximité immédiate de ce dernier. Ces véhicules seront gardés. De plus, l'emplacement des places de parc doit être choisi de telle manière qu'en cas d'urgence, les équipes et les arbitres puissent quitter sans entraves le terrain du stade après le match.

3.4. Catégories d'âge espoirs Saison 2019/2020

U20-ELIT

Joueur de champs année de naissance 2000 et plus jeune

- Au max. 2 joueurs overage, qui ont un an de plus que l'année de naissance la plus âgée de la catégorie U20 (U21)
- Licence A auprès du club U20-ELIT
- Un joueur overage ne peut pas être aligné en tant que gardien.

U17-ELIT

Joueur de champs année de naissance 2003 et plus jeune

Saison 2019/20									
League	Pausenlänge / Durée de la pause					Ranking Round			
	Regular Season in minutes	Playoff in minutes	Bronzemedalgame in minutes	Playout in minutes	Ranking Round in minutes	Leaguequalification in minutes	1/16 to 1/2 in minutes	Final in minutes	Playoff Final / SiHC Final / CHL Final in minutes
National League	18	18		18	18	18			
Swiss League	18	18			18	18			
U20-Elite	15	15	15		15	15			
U20-Top	15	15	15		15	15			
U17-Elite	15	15	15		15	15			
Swiss Ice Hockey Cup							18		
CHL		Rd of 16/QF/SF Game 1	Rd of 16/QF/SF Game 2					Final	18
	18	18	18						
Overtime									
League	Regular Season in minutes	Playoff QF + SF in minutes	Bronzemedalgame in minutes	Playout in minutes	Ranking Round in minutes	Leaguequalification in minutes	1/16 to 1/2 in minutes	Final in minutes	Playoff Final / SiHC Final / CHL Final in minutes
National League	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period			20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period
Swiss League	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period			20 -> 20 -> 20 -> etc. (5:5) Change ends after each Period
U20-Elite	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period			G1 -> no Overtime / G2 -> 20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB G2: Change ends after each Period
U20-Top	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period			20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period
U17-Elite	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period			G1 -> no Overtime / G2 -> 20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB G2: Change ends after each Period
Swiss Ice Hockey Cup							(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd		20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period
CHL	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd	Rd of 16/QF/SF Game 1 no Overtime	Rd of 16/QF/SF Game 2 (**) 10 (4:4) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd					Final	20 (4:4) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Pd

Legend:
 SO = Shootout
 (5) = Number of Game Winning Shots
 (3:3) = Number of Players in Overtime
 TB = Tie Break
 Rd = Round
 QF = 1/4-Final
 SF = 1/2-Final
 5 minutes Overtime is defined as a Period
 The Shootout takes always place on the end of the last Overtime Period
 (*) Intermission before 5' Overtime is 90 seconds
 (**) Intermission before 5' Overtime is 3 minutes (CHL)
Example: 20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB = change ends after 60' -> 1.Overtime 20' 5 against 5 -> change ends -> (*) 2.Overtime 5' 3 against 3 -> no change ends before SO -> Penaltyshots (each Team 5) -> Tie Break

Adresses importantes

Swiss Ice Hockey	Siège administratif	Tél 044 306 50 50 info@sihf.ch
Vaucher Denis	Directeur Sport Elite	Tel 044 306 50 35 denis.vaucher@sihf.ch
Vögtlin Willi	Manager déroulement jeux NL et Swiss Cup	Tel 044 306 50 50 / 079 330 60 15 willi.voegtlin@sihf.ch
Bürki Reto	NL Operations	Tel 044 306 50 50 / 079 730 25 04 reto.buerki@sihf.ch
Küng Peter	NL Operations Convocation arbitre NL	Tel 079 424 26 32 peter.kueng@sihf.ch
Fischer Andreas	Director Officiating	Tel 044 306 50 50 / 079 669 14 39 andreas.fischer@sihf.ch
Müller Pascal	Officiating Manager	Tel 044 306 50 50 / 079 208 22 32 pascal.mueller@sihf.ch
Reiber Brent	Referee-in-Chief	Tél 076 395 69 08 brent.reiber@sihf.ch
Reichen Freddy	RSV - Rule Manager	Tél. 079 628 93 93 freddy.reichen@sihf.ch
Kaufmann Beat	RSV	Tel. 079 354 20 44 beat.kaufmann@sihf.ch
Küng Michael	RSV	Tel. 079 341 67 58 michael.kueng@datazug.ch
Kunz Sascha	RSV - Scouting	Tél 079 697 57 26 sascha.kunz@me.com
Marti Beat	RSV	Tél. 079 427 49 61 bbmarti@bluewin.ch
Niquille Julien	RSV	Tél 079 220 66 88 julien.niquille@bluewin.ch
Prugger Marco	RSV	Tel. 079 405 90 91 marco.prugger@bluewin.ch
Rochette Stefan	RSV	Tel. 079 370 50 66 rochette68@bluewin.ch
Simmen Jürg	RSV	Tél 079 636 41 92 simmenj@bluewin.ch
Stalder Roland	RSV	Tél 079 632 88 85 stalder_roland@hotmail.com
Wüst Simon	RSV	Tel 079 447 49 44 simon_wust@gmx.ch
Zosso Daniel	RSV	Tel 078 833 28 17 daniel.zosso@gmx.ch