



Weisungen für den Spielbetrieb der Sky Swiss League, Saison 2025/26

1. Allgemeine Grundlagen und Weisungen

1.1. Zeitlicher Rahmen

Siehe «Spielplan/Modus» und «Gamecenter» auf www.sihf.ch

1.2. Strukturelle Fakten

Die Liga umfasst 11 Mannschaften.

Ende der Saison 2025/26 kein Absteiger aus der Sky Swiss League in die MyHockey League aus sportlichen Gründen.

Ende der Saison 2025/26 ein oder kein Aufsteiger aus der Sky Swiss League (nur Meister) in die National League aus sportlichen Gründen.

Ende der Saison 2025/26 kein, ein oder zwei Aufsteiger aus der MyHockey League in die Sky Swiss League aus sportlichen Gründen.

1.3. Personelle Fakten

1.3.1. Ausländische Spieler

Die Liga-Versammlung der Sky Swiss League bzw. die Liga-Versammlung der National League & Sky Swiss League hat die Anzahl Spieler mit ausländischer Staatszugehörigkeit für das Kontingent und für den Einsatz für die Saison 2025/26 wie folgt festgelegt:

Liga	Kontingent	Einsatz
SL	frei	2
NL/SL LQ	10/frei	4

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

1.3.2. Unterbruch für Club-Wechsel (Transferfristen).

Der Unterbruch für Club-Wechsel für Schweizer Spieler für Clubs der Sky Swiss League tritt während der Saison 2025/26 per.

2. Februar 2026 - 24.00 Uhr

in Kraft. Massgebend ist, dass das entsprechende T3-Clubwechsel-Formular vollständig ausgefüllt und von allen Parteien unterschrieben bis spätestens 24.00 Uhr per Fax, per Mail oder per Post (Poststempel ist massgebend) vorliegt. Dies gilt auch für Doppelbürger, Spieler mit Status «Wie Schweizer» und Schweizer Spieler, die im Ausland spielen.

Der Unterbruch für Club-Wechsel ausländischer Spieler für Clubs der Sky Swiss League tritt während der Saison 2025/26 per

2. März 2026 - 24.00 Uhr

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

Bei einem internationalen Transfer (Wechsel eines Spielers von einem anderen Landesverband in die Schweiz) muss bis spätestens 24.00 Uhr der Transfer im Online-System der IIHF bewilligt sein da gemäss internationaler Vorgabe nach dem 2. März 2026 (Frist von der IIHF noch nicht bestätigt) keine internationalen Transfers mehr abgewickelt werden können. Es reicht nicht aus, wenn der Club bis 2. März 2026, 24.00 Uhr das unterschriebene internationale Transferformular einreicht.

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

1.3.3 Zusätzliches Transferfenster - ausländische Spieler

Sky Swiss League Clubs, deren Aufstiegsgesuch für die National League bewilligt wurde und welche die sportlichen Voraussetzungen erfüllen, erhalten für die Ligaqualifikation ein zusätzliches Transferfenster zur Verpflichtung von ausländischen Spielern. Es dürfen nur ausländische Spieler von anderen Sky Swiss League Mannschaften verpflichtet werden.

Dieses zusätzliche Transferfenster gilt ausschliesslich für die Saison 2025/26.

Das entsprechende T3-Clubwechsel-Formular muss vollständig ausgefüllt und von allen Parteien unterschrieben bis spätestens am 14. April 2026 - 24.00 Uhr, per Mail oder per Post (Poststempel ist massgebend) vorliegt.

1.3.4. Transferfenster ausländische Spieler für Ligaqualifikation (Sky Swiss League / MyHockey League) entfällt für die Saison 2025/26.

1.3.5. E-Lizenz für Torhüter (Notfälle).

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

Clubs unterschrieben sein muss, kann ein Team einen Torhüter verpflichten, ohne dass dafür eine B-Lizenz beansprucht wird. Dabei können Torhüter altersunabhängig von tieferen Aktivligen (oder aus Nachwuchsligen) verpflichtet werden. Mittels E-Lizenz können nur Torhüter aus tieferen Ligen verpflichtet werden (A-Lizenz und allfällige B-Lizenz für Team in einer tieferen Aktivliga gelöst). Ausnahme U24-Torhüter: Solche Torhüter können unabhängig von ihrer gültigen A-Lizenz und B-Lizenz in jedem Fall mittels E-Lizenz verpflichtet werden. Als U24-Torhüter gelten in der Saison 2025/26 Torhüter im Jahrgang 2003 und jünger.

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

Für das Lösen einer E-Lizenz gelten die Bürozeiten der Lizenzstelle (Montag - Freitag: 8.30 - 12.00 und 13.30 - 17.00 Uhr / E-Mail: patrick.droz@sihf.ch, cc: marc.grieder@nationalleague.ch und an Wochenenden/Feiertagen die Zeiten für den Pikettdienst zum Lösen einer B-Lizenz (siehe Weisungen für den

Spielbetrieb der National League, Punkt 1.4.). Eine E-Lizenz kann nur während der Regular Season gelöst werden.

1.3.6. Clubwechsel während der Saison

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

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

Der Spieler kann einen Rücktransfer zum Club, von dem er in der laufenden Saison wegtransferiert wurde unter erschwerten Bedingungen vollziehen: Erfolgt ein Rücktransfer des Spielers zurück zum Club der National League oder Sky Swiss League von dem er in der laufenden Saison wegtransferiert wurde, ist der Spieler erst dann wieder spielberechtigt, wenn er beim ersten folgenden Spiel nach dem vollzogenen Rücktransfer nicht auf dem Spielbericht aufgeführt gewesen ist (1 Sperre). Diese Regelung mit der Spielsperre gilt nicht für Spieler/Torhüter in den Jahrgängen U24, sie sind nach einem Rücktransfer sofort wieder spielberechtigt (als U24-Spieler/Torhüter gelten in der Saison 2025/26 Spieler/Torhüter im Jahrgang 2003 und jünger).

Beispiele:

Transfer von X nach Y = ok

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

Transfer von X nach Y nach Z = nicht erlaubt

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

1.5. Einlaufen / Eisreinigung

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

Dauer Einlaufen: 20 Minuten

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

1.6. Zugelassene Anzahl Spieler beim Einlaufen

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

1.7. Pausenverlängerungen, Spezialtrikots, Sonderaktionen

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

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

Spezialdress und Spezialaktionen werden nur während der Regular Season bewilligt.

1.8. Spielereinlauf vor dem Spiel

Der Spielereinlauf unmittelbar vor dem Spiel erfolgt ohne Helme (inkl. Sky Swiss League Topscorer). Die Spieler (inkl. Torhüter) stellen sich zur Begrüssung ohne Helm auf der blauen Linie auf und fahren dann so zum Tor für den «Huddle». Die Helme müssen auf der Bande bei der Spielerbank aufgereiht werden.

1.9. Verlassen des Eisfelds

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

1.10. Shakehand nach Spielende

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

1.11. Helmpflicht für Ersatztorhüter

In der Sky Swiss League gilt für Ersatztorhüter auf der Spielerbank kein Helmobligatorium.

1.12. Uhren

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

1.13. Stocklehre

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

1.14. Einsatz von Strobolight

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

1.15. Torrichter

Im Leistungssport sind keine Torrichter erlaubt.



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

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

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

Bei solchen Spielen werden alle Strafen, Tore, Assists, Shots on goal und +/-, etc. gewertet. Das Spiel erscheint auch beim Spieler als gespieltes Spiel in der Spielerstatistik. Das heisst, dass nach der Eingabe des Status Forfait die Spielerdaten nicht gelöscht werden dürfen. Bei solchen Spielen werden alle Strafen, Tore, Assists, Shots on goal und +/-, etc. gewertet. Das Spiel erscheint auch beim Spieler als gespieltes Spiel in der Spielerstatistik. Das heisst, dass nach der Eingabe des Status Forfait die Spielerdaten nicht gelöscht werden dürfen. Bei Spielwiederholungen werden die Spielerstatistiken des abgebrochenen Spiels gelöscht.

1.17. Korrektur von Scorerpunkten

In der Sky Swiss League können Korrekturen von Scorerpunkten bis um 12.00 Uhr am Tag nach dem Spiel bei NL Operations gemeldet werden (E-Mail an marc.grieder@nationalleague.ch und pascal.voegtlin@nationalleague.ch). Die Meldung muss von einem Teamoffiziellen erfolgen (GM oder Coach). Gilt nur für Meisterschaftsspiele.

1.18. Nutzung von Toren mit Flex Peg - System

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

1.19. Frozen Pucks

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

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

1.20. Arbeitsplätze Staff Away Team

Für den Staff des Away Teams müssen auf der Medientribüne immer mindestens drei Arbeitsplätze reserviert werden.

2. Regular Season

2.1. Spielformat

Regular Season mit 50 Spielen (55 Runden / zwei Doppelrunden und eine Einfachrunde*).

*Basis für die Einfachrunde: Rangierung Regular Season aus der Saison 2024/25.

Rangierung nach 50 Spielen:

Die nach 50 Spielen in den Rängen 1 bis 8 klassierten Mannschaften qualifizieren sich für die Playoffs. Für die nach 50 Spielen im Rang 9 + 10 + 11 klassierten Mannschaften ist die Saison beendet.



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

In der Zeit vom Montag, 15. Dezember 2025 bis und mit Freitag, 2. Januar 2026 werden alle Meisterschaftsspiele trotz den Verbandsdaten, gemäss Spielplan gespielt.

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

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

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

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

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

Die Punktevergabe während der Regular Season wird wie folgt gehandhabt:

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

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

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

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

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

2.4. Ablauf der Overtime (Regular Season)

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

Die vorgängige Pause dauert drei Minuten.

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

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



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

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

Die Overtime dauert maximal 5 Minuten.

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

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

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

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

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

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

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

Ergänzend gilt die IIHF Regel, 84.4.

2.6. Spielfeldprotest

Es gelten die Artikel 49 - 54 des Rechtspflegereglements mit Ausnahme folgender Anpassung für die Spiele der Sky Swiss League:

Der Spielfeldprotest muss in jedem Falle bis am Folgetag (an Werk-, Sonn- und allgemeinen Feiertagen) um 10.00 Uhr mittels schriftlicher und begründeter Eingabe eingereicht werden, beim Einzelrichter für Disziplinarsachen Leistungssport (per E-Mail an jeanclaude.kuettel@sihf.ch).

2.7. Anwendung der IIHF Regel 73 (Spielabbruch)

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

1)

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

2)

Es ist nach der IIHF Regel 73 vorzugehen. Kommt der Zeitpunkt, indem der Spielabbruch verfügt werden müsste, geht das komplette SR Team zur verfehlenden Mannschaft, oder zu den verfehlenden



Mannschaften und teilt mit, dass das Spiel nach IIHF Regel 73 jetzt hätte abgebrochen werden müssen und dass die SR jetzt die Bestätigung von NL Operations (Willi Vögtlin) einholen würden.

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

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

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

3)

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

4)

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

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

5)

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

6)

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

3. Playoffs

3.1. Teilnahme an den Playoffs

An den Playoffs nehmen die in den Rängen 1 bis 8 platzierten Mannschaften der Regular Season teil.

3.2. Spielregeln

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

3.3. Playoff-Viertelfinals

Art. 3.3.1. Austragung

Die Playoff-Viertelfinals werden wie folgt ausgetragen:

Format best of seven



Es spielen:

Der Erste gegen den Achten

Der Zweite gegen den Siebten

Der Dritte gegen den Sechsten

Der Vierte gegen den Fünften

3.3.2. Heimvorteil

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

3.4. Playoff-Halbfinals

3.4.1. Teilnehmer

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

3.4.2. Rangierung der Teams

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

3.4.3. Austragung

Die Playoff-Halbfinals werden wie folgt ausgetragen:

Format best of seven

Es spielen:

der verbleibende Beste gegen den verbleibenden Viertbesten,

der verbleibende Zweitbeste gegen den verbleibenden Drittbesten.

3.4.4. Heimvorteil

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

3.5. Playoff-Final

3.5.1. Teilnehmer

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



3.5.2. Rangierung der Teams

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

3.5.3. Austragung

Die Playoff-Finals werden wie folgt ausgetragen:

Format best of seven

3.5.4. Heimvorteil

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

3.5.5. Gewinner

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

Der Gewinner des Playoff-Finals der Sky Swiss League ist aus sportlichen Gründen für die Ligaqualifikation spielberechtigt, sofern er sich für den Aufstieg in die National League bewirbt und auch die notwendigen Kriterien dafür erfüllt.

4. Playouts und Ligaqualifikation

4.1. Playout-Final

Entfällt für die Saison 2025/26.

4.2. Ligaqualifikation

4.2.1. National League / Sky Swiss League

Der Verlierer der Playout-Serie der National League muss gegen den Schweizermeister der Sky Swiss League eine Ligaqualifikation im Modus best of seven austragen. Der Club der National League hat jeweils im 1., 3., 5. und 7. Spiel Heimvorteil

4.2.2. Sky Swiss League / MyHockey League

Entfällt für die Saison 2025/26.

5. Ablauf Overtime und Shootout Playoffs, Playouts und Ligaqualifikation

Steht nach Ablauf von 60 Spielminuten das Resultat unentschieden, wird eine Overtime von 20 Minuten mit den Beständen 5 gegen 5 Feldspieler gespielt. Steht es nach dieser Overtime immer noch

unentschieden, folgt eine weitere Overtime von 20 Minuten. Zwischen den Overtimes findet eine Eisreinigung statt und die Pause dauert 18 Minuten. Die Teams wechseln vor jeder Overtime die Seiten. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis das entscheidende Tor erzielt wird. Es wird in keinem Fall ein Shootout durchgeführt.

6. Ermittlung der Ranglisten-Reihenfolge bei Punktegleichheit

6.1. Entscheidungsspiele

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

6.2. Kriterien

Definition «alle Spiele»:

Für die Rangliste nach Ende der Regular Season = alle Spiele der Regular Season

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bessere Tordifferenz aus allen Spielen

Höhere Anzahl der geschossenen Tore aus allen Spielen

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

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



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

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

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

7. Spielerleibchen, Helme und Stulpen

7.1. Farben

Home: Trikots, Helm und Stulpen - dunkel

Away: Trikots, Helm und Stulpen - hell

7.2. Ähnlichfarbige Trikots

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

8. Getönte Visiere

Grundsätzlich sind getönte Visiere nach Regelbuch verboten. Es gibt jedoch medizinische Gründe, ein getöntes Visier in Ausnahmefällen zu bewilligen. Dies jedoch nur unter der Voraussetzung, dass die Symptome einer nicht ausgeheilten Hirnerschütterung damit nicht unterdrückt werden.

Damit ein Spieler mit einem getönten Visier spielen darf, muss eine Bewilligung eingeholt werden. Diese Bewilligung muss wie folgt eingeholt werden:

Schriftliches Gesuch stellen an das Medical Committee (per Mail an: jeanclaude.kuettel@sihf.ch)

Bei einer Erlaubnis durch das Medical Committee erhält der Club/Spieler eine individuelle Spezialbewilligung.

Diese Bewilligung muss der Spieler beim Tragen eines getönten Visiers jederzeit vorweisen können.

Der Spieler muss die Bewilligung vor jedem Spiel unaufgefordert dem Head Schiedsrichter vorweisen.

Beim Tragen eines getönten Visiers ohne eine durch das Medical Committee ausgestellte individuelle Spezialbewilligung erfolgt eine Sanktion gemäss der IIHF Regel 12.1. wegen „Gefährliche Spielerausrüstung“:

1. Verwarnung / Wechseln! (falls der Spieler sich weigert zu wechseln, erhält er eine 2-Minuten Strafe für unkorrekte Ausrüstung)
2. 10' Disziplinarstrafe / Wechseln!
3. Zweite Disziplinarstrafe = Spieldauerdisziplinarstrafe
4. Rechtsfall für den Einzelrichter

9. Spezialschutz für Kinn und Kiefer

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

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

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

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



10. Spezieller Spielerstock (Länge)

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

11. Hals- und Nackenschutz

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

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

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

12. Videoaufnahmen von Spielen

Es ist dem Gastteam erlaubt, das Spiel ebenfalls per Video aufzunehmen.

Das Gastteam muss sich dazu bis spätestens 24 Stunden vor Spielbeginn beim Heimteam an-melden. Das Heimteam weist dem Gastteam die Position zu, von wo das Spiel aufgenommen werden kann (bestmögliche Kameraposition, seitlich zwischen den blauen Linien, Priorität genießt immer die Kameraposition des Heimteams).

Falls gewünscht, muss das Gastteam dem Heimteam die Videobilder bis spätestens am Folge-tag, 12.00 Uhr zur Verfügung stellen. Das Heimteam hat das Gastteam darüber vor Spielbeginn zu informieren.

Auch das Officiating Management hat auf Wunsch die Möglichkeit, die Bilder vom Gastteam zu erhalten (bis 12.00 Uhr am Folgetag). Das Officiating Management muss das Gastteam dazu vor dem Spiel informieren.

13. Weisung gesperrter Coach / Spieler

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

Coach:

Kein Zutritt zum Bereich der Garderoben und Spielerbänke ab 90 Minuten vor dem Spiel und während des Spiels.

Keine Funkverbindung mit den Coaches oder dem Staff auf der Spielerbank (die Nutzung des Mobiltelefons während des Spiels ist jedoch erlaubt).

Spieler:

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

14. Textdifferenzen

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