



## Directive

### Concerant l'attribution des points (règle des 3 points) pendant la phase de qualification

La règle des 3 points est appliquée pour TOUTES les ligues actives et espoirs (à l'exception des bambinis / piccolos) pendant la phase de qualification.

"Overtime" (prolongation) de 5 minutes et "Tirs aux buts" avec 5 pénalties par équipes pour:

- toutes les ligues actives de la 1ère jusqu'à la 4ème ligue
- SWHL A et B
- Juniors Top, Novices élites et top

"Tirs au but" directs (sans "Overtime") - avec 5 pénalties par équipes pour:

- Juniors A/B, Novices A/B, Minis B, Moskitos B
- SWHL C
- Séniors, Vétérans, Division 50+

"Tirs au but" avant le match (pas "Overtime") - avec 5 pénalties par équipes pour:

- Minis Top, Promo, A, Moskitos Top, A
  - *Détails voir Directive relative à l'application de «Penalty Scorer» dans les championnats de la relève.*

### Attribution des points

L'attribution des points durant les tours de qualification est fixée comme suit:

- Victoire après le temps réglementaire de 60 minutes: 3 points au vainqueur 0 point au perdant,
- Nul après le temps réglementaire de 60 minutes: 1 point à chaque équipe ; suit un "Overtime" (prolongation).
- Victoire en "Overtime" (prolongation); le vainqueur reçoit un point supplémentaire soit au total 2 points, le perdant conserve 1 point.
- Match nul après "l'Overtime" (prolongation) 1 point à chaque équipe; on procède aux «Tirs au but».
- Victoire aux «Tirs au but». Le vainqueur reçoit un point supplémentaire soit au total 2 points, le perdant conserve 1 point.

En cas de match nul après 60 minutes, suit un "Overtime" (prolongation):

- Il n'y a pas de nettoyage de glace, la pause dure 3 minutes; il n'est pas permis aux équipes de se rendre aux vestiaires, les joueurs pénalisés doivent rester durant la pause sur le banc des pénalités.
- Pour "l'Overtime", les équipes occupent le même camp qu'au 2ème tiers.
- Si aucune pénalité n'est en cours après le temps réglementaire "l'Overtime" commence avec 3 joueurs de champ plus le gardien.
- "L'Overtime" dure au maximum 5 minutes.



## Directive

- L'équipe qui marque le premier but en "Overtime" (sudden death) gagne le match et reçoit 1 point supplémentaire; le perdant conserve 1 point.

En cas de match nul après "l'Overtime" on procédera aux "Tirs au but" avec 5 pénalties par équipe

- Les "Tirs au but" commencent tout de suite - sans pause.
- Les équipes occupent le même camp qu'au 2ème tiers.
- L'équipe qui remporte les "Tirs au but" reçoit 1 point supplémentaire, le perdant conserve 1 point.

### Déroulement des pénalties en 5 minutes "Overtime"

Le déroulement des pénalties en "Overtime" lors d'une prolongation de 5 minutes est fixé comme suit:

- Si à la fin du temps réglementaire on joue à 5 contre 3, la prolongation commence à 5 contre 3. Dès que les équipes évolueront à 5 contre 4 ou à 5 contre 5; à la première interruption suivante, le jeu reprendra à 4 contre 3 ou à 3 contre 3.
- Si à la fin du temps réglementaire on joue à 4 contre 4, la prolongation commence à 3 contre 3.
- Si les équipes évoluent à 3 contre 3 à la fin du temps réglementaire "l'Overtime" commence à 3 contre 3.
- Dès que les forces en présence sont à nouveau 4 contre 4, 5 contre 4 ou 5 contre 5, à la première interruption suivante, le jeu reprendra à 3 contre 3 ou 4 contre 3.
- En aucun moment une équipe ne peut avoir moins de 3 joueurs de champ sur la glace. Cela signifie qu'un quatrième ou cinquième joueur est ajouté si des pénalties sont infligées.
- Si une pénalité est prononcée contre une équipe en prolongation, on jouera à 4 contre 3. Si les deux équipes sont pénalisées dans le même arrêt de jeu avec des pénalties mineures (pas d'autres pénalties en cours) le jeu continue à 3 contre 3.
- Si une équipe est pénalisée en prolongation entraînant une supériorité numérique de 2 joueurs, 3 joueurs de champ de cette équipe resteront sur la glace et l'équipe non fautive pourra évoluer avec 5 joueurs de champs.
- Si la double supériorité numérique n'existe plus, la force numérique sera ajustée au prochain arrêt de jeu à 4 contre 3 ou 3 contre 3.

### Dispositions pour le tir de pénalties - Tour de qualification (5 pénalties)

Si un match du tour de qualification est toujours nul après "l'Overtime" (prolongation), on effectue immédiatement les tirs au but pour déterminer le vainqueur

1. L'arbitre appelle les deux capitaines au milieu de la glace et lance une pièce de monnaie pour déterminer quelle équipe tirera le premier penalty. Le vainqueur du tirage au sort pourra choisir si son équipe tirera en premier ou en second
2. Les gardiens défendent le même but qu'au 2<sup>ème</sup> tiers et peuvent rester dans leur but pendant que l'autre équipe tir le penalty
3. Les gardiens de chaque équipe peuvent être changés après chaque penalty
4. Les règles 175, 177 et 178 des Règles de jeu officielles de l'IHF s'appliquent pour l'exécution du tir.



## Directive

5. Le tir au but est effectué par 5 joueurs différents pour chaque équipe qui figurent sur le rapport de jeu officiel. Les joueurs ne doivent pas être nommés avant.
6. Un joueur dont la pénalité n'est pas terminée à la fin de "l'Overtime" (prolongation) ne peut pas être désigné pour le tir au but; il doit rester sur le banc des pénalités. De même, des joueurs qui reçoivent une pénalité pendant le tir au but doivent demeurer sur le banc des pénalités jusqu'à la fin des tirs au but.
7. Les joueurs des deux équipes tirent les pénalties tour à tour, jusqu'à ce que le but décisif soit marqué. Les pénalties restant ne sont pas tirés.
8. Si le résultat demeure toujours nul **après 5 pénalties** tirés par chaque équipe, le tir au but se poursuivra sous forme de "Tie-break" avec des séries de 1 contre 1, un joueur de chaque équipe tirant à la suite de son adversaire. L'équipe qui a tiré en second la première série de pénalties commence en premier. Le match est terminé dès qu'un des deux adversaires a marqué le but décisif. Les mêmes ou de nouveaux joueurs (pour autant qu'ils ne tombent pas sous le coup du chiffre 6) pourront être désignés.
9. Le marqueur officiel enregistre tous les pénalties tirés avec indication du gardien et des buts marqués.
10. Seul le but décisif compte pour le résultat du match; c à d
  - Le résultat est nul 2: 2 après la prolongation, sera homologué 3:2 ou 2:3 pour le vainqueur du tir au but et enregistré ainsi pour le classement.
  - seul le but décisif sera pris en compte pour la statistique du gardien de l'équipe perdante.
  - seul le but décisif sera pris en compte pour la statistique du buteur de l'équipe gagnante
11. Si une équipe devait renoncer à l'exécution du tir des pénalties pour déterminer le vainqueur le match serait déclaré perdu pour cette équipe, elle n'obtiendra aucun point et l'autre équipe obtiendra trois points. Si un joueur renonce à exécuter son tir, ce penalty est considéré comme manqué.