



## Règlement de jeu - Section Sport d'élite

### 1.1. Règlement de jeu

#### Généralités

##### Art. 1 Bases

1. Le présent Règlement s'applique à tous les matchs organisés par le Sport d'élite (SE). Le déroulement du championnat du Sport d'élite comprend les rencontres de National League, de Sky Swiss League et des ligues U20-Elit et U17-Elit.
2. Le Manuel du déroulement du jeu publié chaque année par le département Sport d'élite fait partie intégrante du présent Règlement.
3. Les règles de jeu édictées par la Swiss Ice Hockey Federation sur la base des règles de la Fédération internationale de hockey sur glace (IIHF) s'appliquent également à titre complémentaire.
4. Pour les affaires non régies dans les présentes, le présent règlement est en outre complété par le Règlement de jeu du Sport Espoir et Amateur et par les Conditions cadre pour les enregistrements et les changements de clubs de joueurs du Sport Espoir et Amateur.

##### Art. 2 Joueurs autorisés

Sont habilités à participer au championnat suisse du Sport d'élite :

- Les joueurs de nationalité suisse.
- Les joueurs étrangers qui, conformément à l'article 16 des Conditions cadre pour les enregistrements et les changements de clubs de joueurs du Sport Espoir et Amateur, ont obtenu le statut « assimilé Suisse » et qui ne sont pas imputés au contingent des joueurs étrangers selon le chiffre 3 ci-après (ne s'applique pas aux U17-Elit et U20-Elit).
- Les joueurs de nationalité étrangère, conformément aux décisions de l'Assemblée de la Ligue relatives à l'alignement et au contingent.

##### Art. 3 Mode de jeu

1. Toute modification du mode de jeu apportée aux championnats du Sport d'élite décidée par les organes compétents après les 28/29 février n'entre en vigueur que la saison suivante. Les modifications concernant la saison en cours ou la saison suivante doivent être statués à la majorité des trois quarts des voix des délégués.
2. Chaque ligue élabore des propositions pour son propre championnat et les soumet au conseil d'administration (NL), à l'Assemblée de la Ligue (SSL), respectivement à l'Assemblée du Talentsport (U20-Elit et U17-Elit) pour approbation formelle dans les domaines suivants :
  - Mode de jeu
  - Fréquence des matchs
  - Jours de match



- Heures de début des rencontres
- Nombre de joueurs de nationalité étrangère (alignement et contingent)

### 3. Dispositions particulières NL et SSL :

- a) Le mode de jeu est décidé par les organes compétents ou par correspondance et est défini dans les Directives pour le déroulement du championnat.
- b) Si l'autorisation de jouer en NL ou en SSL la saison suivante n'est pas attribuée à un club ou est retirée à un club pour motifs économiques et/ou infrastructurels/logistiques, le club concerné jouera dans une ligue inférieure la saison suivante. L'art. 8 al. 2 c s'applique pour les farmteams (SSL).
- c) Aucune qualification pour la ligue et aucun play-out n'est disputé tant que le nombre maximal de clubs disputant le championnat de NL (14) et de SSL (12) n'est pas atteint.

Si aucune qualification pour la ligue NL/SSL n'est disputée (la NL ne disposant pas du contingent d'équipes maximal), le vainqueur de la finale des playoffs de SSL est promu en NL, pour autant qu'il ait déposé sa candidature en vue de sa promotion en NL conformément au règlement et qu'il remplisse les critères arrêtés dans le Règlement relatif à l'appartenance à la NL.

Si une qualification pour la ligue NL/SSL est disputée, le vainqueur de la finale des playoffs de SSL y participe, pour autant qu'il ait déposé sa candidature en vue de sa promotion en NL conformément au règlement, qu'il remplisse les critères arrêtés dans le Règlement relatif à l'appartenance à la NL et qu'un accord de promotion ait été signé avec la Commission des licences. Le perdant de la finale des play-out de NL participe lui aussi à la série de qualification pour la ligue.

Si aucune qualification pour la ligue SSL/MHL n'est disputée (la SSL ne disposant pas du contingent d'équipe maximal), le champion suisse de la MSL est promu en SSL, pour autant qu'il ait déposé sa candidature en vue de sa promotion en SSL conformément au règlement et qu'il remplisse les critères arrêtés dans le Règlement pour l'autorisation de jouer en SSL.

Si aucune qualification de ligue SSL/MHL n'est disputée (la SSL ne disposant pas du contingent d'équipe maximal), le champion suisse de MHL est promu en SSL. Si le champion suisse de MHL n'a pas le droit d'être promu, le finaliste peut également être promu en SSL. Si les deux finalistes n'ont pas le droit d'être promus, l'un des participants à la demi-finale peut également être promu en SSL. Si les deux perdants des demi-finales sont autorisés à monter, le mieux classé est promu en SSL après la saison régulière de MHL. Une promotion en SSL n'est possible que si le club concerné a posé sa candidature pour la promotion en SSL conformément au règlement et remplit les conditions selon le Règlement pour l'autorisation de jouer en SSL.

Si la SSL compte moins de 11 équipes, les deux finalistes de la MHL sont autorisés à monter, pour autant qu'ils aient posé leur candidature pour la promotion en SSL conformément au règlement et qu'ils remplissent les conditions selon le Règlement pour l'autorisation de jouer en SSL.

Si une qualification pour la ligue SSL/MHL est disputée, le champion suisse de la MSL y participe, pour autant qu'il ait déposé sa candidature en vue de sa promotion en SSL conformément au règlement, qu'il remplisse les critères arrêtés dans le Règlement pour l'autorisation de jouer en SSL et qu'un accord de promotion ait été signé avec la Commission des licences.



L'équipe classée dernière du tour de classement de SSL participe elle aussi à la série de qualification pour la ligue.

#### **Art. 4 Dates des matchs**

1. Les calendriers élaborés par le Manager Game Operations NL doivent être approuvés par les organes compétents ou par correspondance jusqu'au 31 août au plus tard pour la NL (pour la deuxième année qui suit) et jusqu'au 31 mars au plus tard pour la SSL et les ligues U20-Elit et U17-Elit.
2. L'établissement des dates de matchs tiennent compte des dates réservées pour la SIHF/l'IIHF.

#### **Art. 5 Calendrier des matchs et convocations**

1. Les calendriers définitifs des matchs des championnats de National League et de Sky Swiss League doivent être définis jusqu'au 30 juin de chaque année au plus tard. Les calendriers définitifs des matchs des championnats de U20-Elit et de U17-Elit doivent être définis jusqu'au 31 juillet de chaque année au plus tard.
2. Les calendriers des matchs sont approuvés par les clubs participants dans le cadre de la réunion du conseil d'administration (NL), l'Assemblée de la ligue (SSL), respectivement de l'Assemblée Talentsport (U20-Elit / U17-Elit), ou par correspondance.
3. Les dates et les heures de début des matchs figurant sous [nationalleague.ch](http://nationalleague.ch), respectivement dans le « Gamecenter » sous [sihf.ch](http://sihf.ch) sont considérées comme convocations contraignantes.
4. Le Manager Game Operations NL transmet les calendriers des matchs à l'organe de convocation des arbitres, qui convoquera les arbitres conformément au calendrier établi.

#### **Art. 6 Frais de déplacements**

1. Pour les rencontres de championnat du Sport d'élite, chaque club assume lui-même ses frais de déplacements, de logement et de restauration.
2. Pour les matchs à rejouer, les dispositions de l'art. 11 s'appliquent par analogie.

#### **Art. 7 Trophées des championnats**

1. Un trophée offert par la NL Operations est remis à chacun des vainqueurs des championnats du Sport d'élite.
2. Le trophée reste en possession du vainqueur du championnat.

#### **1.2. Organisation du championnat**

#### **Art. 8 Conditions pour la participation au championnat**



1. National League (NL) :
  - a) La NL englobe des équipes de hockey sur glace suisses remplissant les critères sportifs, économiques, infrastructurels et logistiques, conformément au Règlement relatif à l'appartenance à la NL et ayant obtenu l'autorisation de jouer en NL par la Commission des licences NL.
  - b) Aucun club n'est autorisé à aligner plus d'une équipe.

2. Sky Swiss League (SSL) :
  - a) La SSL englobe des équipes de hockey sur glace suisses remplissant les critères sportifs, économiques, infrastructurels et logistiques, conformément au Règlement pour l'autorisation de jouer en SSL et ayant obtenu l'autorisation de jouer en SSL par la Commission des licences SL.
  - b) Aucun club n'est autorisé à aligner plus d'une équipe.
  - c) Un club de NL détenant une participation de 51% au moins dans un club de SSL peut aligner un farmteam en SSL, pour autant qu'une place soit libre pour cette équipe en SSL et que l'Assemblée de la Ligue décide d'une telle possibilité.

De tels farmteams ne sont jamais habilités à passer en NL et n'ont pas droit à une place au sein de la catégorie de jeu immédiatement inférieure s'ils n'ont pas été promus pour motifs sportifs. Si un farmteam devait perdre sa place en SSL pour quelque raison que ce soit, il convient de soumettre une requête au Director Leagues & Cup dans les 10 jours ouvrables suivant la constatation du changement de ligue afin de déterminer la catégorie de jeu au sein de laquelle l'équipe évoluera le cas échéant.

3. U20-Elit et U17-Elit  
Les conditions pour la participation aux championnats U20-Elit et les U17-Elit découlent des dispositions Talentsport.

## **Art. 9 Relégation volontaire / retrait de l'équipe / retrait de l'autorisation de jouer / renonciation volontaire à la promotion**

1. Dans le cas où une équipe de NL ou de SSL se retirait du championnat pour quelque raison que ce soit (relégation volontaire / retrait de l'équipe / retrait de l'autorisation de jouer) avant que l'équipe reléguée pour des motifs sportifs ne soit connue, cette équipe est considérée comme équipe reléguée ordinaire ; la participation aux play-out et à la qualification pour la ligue est donc exclue.
2. Pour le classement sportif des autres équipes, les points obtenus contre une équipe ne participant plus au championnat seront pris en compte seulement si toutes les autres équipes ont disputé un tour complet aller-retour (ordre des matchs selon la date) contre cette équipe avant l'abandon du championnat. Les classements seront adaptés en conséquence.
3. Un refus du champion suisse SSL avec une convention de promotion signée pour disputer la qualification pour la ligue ou une renonciation à la promotion du champion suisse SSL après avoir remporté la qualification pour la ligue, sont exclus. Si le champion suisse SSL renonce toutefois à disputer la qualification pour la ligue ou à la promotion, une relégation forcée dans une ligue à déterminer en sera la conséquence.
4. Si un club de MyHockey League ayant droit à la promotion signe la convention de promotion, il est exclu qu'il renonce à la promotion en Sky Swiss League. Si un club de MyHockey League ayant droit à la promotion renonce malgré tout à la promotion, il y aura une relégation forcée dans une ligue à déterminer.



### 1.3. Prescriptions pour les championnats du Sport d'élite

#### Art. 10 Renvoi/arrêt de matchs du championnat

1. Le renvoi/l'arrêt de matchs de championnat ne peut être autorisé que pour des raisons valables. Sont notamment considérées des raisons valables les cas de force majeure ainsi que les cas d'accident ou de maladie de joueurs.

Sont considérés comme cas de force majeure des événements imprévisibles et inévitables intervenant de l'extérieur avec une violence inéluctable, notamment en ce qui concerne les installations techniques du stade de glace, les problèmes de bandes ou de glace, les problèmes de surfaceuse, les débordements de supporters, l'utilisation de pétards et d'engins pyrotechniques, le dégagement de fumée ou de gaz, l'emploi de sprays, les cas de catastrophe, tout type de menaces extérieures à la sécurité, le décès d'un joueur/d'un coach/d'un membre du staff proche, etc. Est considérée comme accident l'atteinte de l'intégrité corporelle non intentionnelle suite aux effets d'un facteur extérieur extraordinaire.

Est considérée comme maladie toute atteinte à la santé physique ou psychique qui n'est pas provoquée par un accident ou par les suites directes d'un accident. L'article 12 s'applique expressément.

2. En cas de survenance d'événements tels que décrits à l'art. 10 al. 1, le club concerné (Directeur ou Directeur sportif) est tenu de contacter immédiatement le Manager Game Operations NL et/ou le CEO NL. Le Manager Game Operations NL et/ou le CEO NL décident de la marche à suivre.

Le Manager Game Operations NL décide de l'annulation ou du report du match jusqu'à une heure après le début officiel de la rencontre. Passé ce délai, la décision de l'annulation ou du report incombe au CEO NL. En cas d'empêchement, le CEO NL et le Manager Game Operations NL se suppléent mutuellement.

3. 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, 40 minutes sont accordées à l'équipe invitée jusqu'au début de l'échauffement sur la glace. Un échauffement de 20 minutes (NL et SSL), respectivement de 15 minutes (U20-Elit et U17-Elit) suivi d'un nettoyage de la glace (NL, SSL, U20-Elit) 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 ou durant le match :

Si un match ne peut débuter à temps ou doit être interrompu ou arrêté, les directives suivantes s'appliquent :

En saison régulière de NL et SSL/U20-Elit et U17-Elit, 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, tout doit être entrepris pour jouer/terminer le match jusqu'à 120 minutes après l'interruption/le début retardé. Passés les délais prévus par les art. 10.3 a) et b), le match est annulé et reprogrammé, conformément



aux dispositions de l'art. 17. Dans ce cas, le CEO NL 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).

Si, selon le principe de causalité, l'arrêt du match peut être imputé clairement et avec certitude à l'un des clubs impliqués, le club ayant causé la reprogrammation perd le match par forfait 0:5.

### **Art. 11 Conséquences pécuniaires en cas d'annulation/d'arrêt/de reprogrammation de matchs de championnat en raison de force majeure**

1. Si, à la suite d'un cas de force majeure, une rencontre de championnat doit être annulée, renvoyée ou interrompue sans qu'une faute ne puisse être attribuée à l'un des clubs concernés, les frais qui en résultent seront répartis comme suit :
  - Les frais de déplacement sont à la charge du club visiteur.
  - Les frais de logement et de restauration, l'ensemble des frais d'organisation du match et les frais liés à la production TV engendrés par la reprogrammation de la rencontre sont à la charge du club organisateur.
2. Les frais relatifs à des matchs de test seront répartis d'un commun accord entre les équipes concernées. Seuls des accords écrits pourront être protégés par la Fédération.
3. Si un match doit être renvoyé, annulé, interrompu, retardé ou enregistré comme forfait à la suite de la faute de l'un ou des deux clubs, les frais en résultant seront supportés par le ou les clubs fautifs selon décision du Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite, pour autant que les clubs ne parviennent pas à s'entendre dans les dix jours suivant l'incident.
4. La NL Operations ne répond pas des frais relatifs au renvoi, à l'annulation, à l'interruption, au retard ou à la déclaration de forfait, pour autant qu'aucune négligence grave de la part de la NL Operations n'ait été établie.

### **Art. 12 Annulation/renvoi de matchs de championnat en raison de maladie/d'accident**

En cas de maladie infectieuse contagieuse de type épidémie, le CEO NL peut reporter un match de championnat si l'un des clubs concernés soumet une demande en ce sens. Les certificats médicaux correspondants doivent être joints à la demande de renvoi en cas de maladie ou d'accident. Toutefois, un match ne peut en aucun cas être reprogrammé moins de 24 heures avant le début initialement prévu de la rencontre. Les dispositions de l'art. 17 s'appliquent en ce qui concerne la reprogrammation de tels matchs.

### **Art. 13 Annulation de matchs de championnat à la suite du retrait de l'autorisation de jouer**

Les matchs devant être annulés à la suite du retrait de l'autorisation de jouer octroyée à un club au sein de la NL ou de la SSL sont considérés comme un forfait 0:5 au détriment du club fautif.



## Art. 14 Interruption de match

1. Sont considérées comme interruption du match ou forfait les situations suivantes :

- lorsqu'une équipe ne se présente pas à un match ;
- lorsqu'une équipe ne reprend pas le jeu après une interruption ou lorsque, à l'encontre des dispositions officielles de l'IIHF, elle cesse de jouer avant la fin du match ;
- lorsqu'une équipe a mentionné sur la feuille de match un ou plusieurs joueurs n'étant pas autorisés jouer ;
- en présence de cas mentionnés à l'art. 10 al. 1.

En présence de motifs graves, les arbitres peuvent mettre un terme à la rencontre avant la fin du temps réglementaire. Sont considérés motifs graves la mise en danger de la sécurité des joueurs, des officiels ou des spectateurs et d'autres actions qui rendent impossible ou inopportune la continuation du match.

2. L'équipe responsable de l'interruption du match/de la déclaration de forfait perd la rencontre sur le score de 0:5. Si l'équipe n'ayant pas causé l'arrêt du match/la déclaration de forfait avait réalisé un meilleur score, ce résultat sera pris en compte. Dans de tels cas, le Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite statue définitivement.
3. Si les deux équipes sont déclarées responsables de l'interruption du match/du forfait, une défaite est enregistrée pour chacune d'elles avec un résultat de 0 point et 0:0 but. Dans de tels cas, le Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite statue définitivement.
4. En présence de motifs graves ou de violation de la Règle 22 IIHF, les arbitres peuvent interrompre le match avant la fin du temps réglementaire. Ils se concertent avec le responsable local de la sécurité et le Manager Game Operations NL et/ou le CEO NL qui statuent sur un éventuel arrêt du match.

Sont considérés motifs graves la mise en danger de la sécurité des joueurs, des officiels ou des spectateurs et d'autres actions qui rendent impossible ou inopportune la continuation du match, ainsi que les motifs mentionnés à l'art. 10 (par exemple cas de force majeure, accident, maladie de joueurs).

Les dispositions de l'art. 17 s'appliquent en ce qui concerne la reprogrammation de tels matchs.

5. Si l'influence dérangeante de spectateurs conduit à l'arrêt du match, l'équipe dont les supporters auront pu être indubitablement identifiés comme auteurs de troubles perdra le match sur le résultat de 0:5. Le Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite statue définitivement dans ces cas.

## Art. 15 Suspension de stade / déplacement de match

1. Les clubs sont tenus d'assurer le maintien de l'ordre et de la sécurité dans le stade à tout moment.
2. Conformément au Règlement juridique, le Juge unique peut prononcer des sanctions contre les clubs n'assurant pas l'ordre et la sécurité dans le stade.



3. Durant la durée de la sanction, un club ayant écopé d'une suspension de stade est tenu de jouer ses matchs de championnat dans un stade situé au-delà d'un rayon de 80 km autour de son stade d'origine.
4. La NL Operations définit de façon contraignante le site où seront joués les matchs. Le club de la section Sport d'élite domicilié dans ce stade est tenu d'assurer l'organisation sur place.
5. Les frais provoqués par le déplacement d'une rencontre (par ex. location de stade, publicité, différence des frais de déplacement du club visiteur, billets d'entrée, frais de personnel, etc.) sont à la charge du club fautif. Les recettes nettes issues des entrées individuelles du match déplacé vont au club fautif après couverture des frais. Le droit d'entrée pour les détenteurs d'abonnements de saison pour les rencontres à domicile du club fautif et les autres questions relatives à l'organisation du match déplacé sont à négocier entre le club fautif et l'organisateur du site où se dispute la rencontre déplacée. En cas de désaccord quant à la prise en charge des frais, le Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite statue définitivement.

## **Art. 16 Conséquences pécuniaires suite à l'annulation/au renvoi de matchs**

Si un match de championnat doit être rejoué en raison d'un protêt déposé en cours de rencontre sans qu'une faute ne puisse être attribuée à l'un des clubs concernés, les dispositions suivantes s'appliquent pour les frais qui en découlent :

Le club recevant (qui est également le club qui organise le match) organise la reprogrammation du match en tant que match ordinaire.

En ce qui concerne la prise en charge des frais encourus au club recevant, le Juge unique en matière disciplinaire du Sport d'élite statue définitivement.

## **Art. 17 Rattrapage d'un match renvoyé ou arrêté**

1. Conformément à l'art. 10, al. 3, let. a et b et à l'art. 12, tout est mis en œuvre pour éviter le renvoi d'un match et/ou pour permettre la poursuite de la rencontre jusqu'à son terme.

2. La date de la reprogrammation d'un match renvoyé pour quelque raison que ce soit est proposée et fixée de manière contraignante par le Manager Game Operations NL et/ou le CEO NL.

3. Les dispositions suivantes s'appliquent pour la reprogrammation de matchs :

a) Saison régulière, à l'exception des trois derniers tours (selon la date et non le numéro du tour) : La reprogrammation d'un match incombe au Manager Game Operations NL. Il fixe une date contraignante et non-négociable en veillant à ce que le match reprogrammé n'entraîne pas de tour triple pour un club (tour triple = par ex. match je/ve/sa).

b) Saison régulière, trois derniers tours :

La première priorité consiste à reprogrammer le match 24 heures plus tard sur le même site. Cette règle s'applique même si cette reprogrammation entraînerait un tour double pour l'une des équipes, voire pour les deux équipes. S'il est impossible de reprogrammer le match dans le même stade, la rencontre se jouera en priorité dans un autre stade de NL ou de SSL.

La deuxième priorité consiste à reprogrammer le match 48 heures plus tard sur le même site. Cette règle s'applique même si cette reprogrammation entraînerait un tour double pour l'une des équipes, voire pour les deux équipes. S'il est impossible de reprogrammer le match dans le même stade, la rencontre se jouera en priorité dans un autre stade de NL ou de SSL.



La fixation des priorités incombe exclusivement à la NL & SSL Operations. Si une reprogrammation en phase finale de la saison régulière est nécessaire, il peut être dérogé au principe de simultanéité du début des rencontres lors des deux derniers tours.

Le principe suivant s'applique aux dates bloquées : Durant la période des trois derniers tours et 24 heures après le dernier tour y compris, les dates bloquées sont interdites.

Si une reprogrammation est impossible pour quelque raison que ce soit, le club fautif perd le match sur forfait 0:5.

Le Juge unique en matière disciplinaire statue définitivement dans de tels cas.

c) Tous les matchs suivant la saison régulière de la NL et de la SSL d'un championnat :

Reprogrammation obligatoire et non-négociable 24 heures plus tard sur le même site.

La reprogrammation est obligatoire même si elle entraîne un tour double dans les 24 heures.

Durant la semaine de Pâques, aucun match n'a lieu le Vendredi Saint et le dimanche de Pâques. Les matchs/les avantages de la glace initiaux sont maintenus et le match à rattraper est reprogrammé le mardi après Pâques (NL) ou le lundi de Pâques (SSL). Si ceci est impossible, le club recevant perd le match sur forfait 0:5.

Dans le cas extrême où un match reprogrammé ne pourrait se jouer, l'équipe recevante perd le match sur forfait 0:5.

d) Matchs des championnats U20-Elit et U17-Elit :

En principe, le Manager Game Operations NL applique l'art. 20 et définit la marche à suivre de manière non-négociable.

## **Art. 18 Changement de l'heure du début du match / arrêt du match**

1. Les requêtes relatives au changement de l'heure du début du match doivent être adressées au Manager Game Operations NL au plus tard 5 jours avant le jour du match. Il statuera sur ces requêtes de manière définitive et en informera les parties concernées (club adverse, arbitres).
2. Les art. 8, 9, 10, 12, 14 et 15 al.1 du présent Règlement s'appliquent par ailleurs.

## **Art. 19 Changement de la date du match**

Si un changement de la date du match était nécessaire pour des raisons urgentes, des requêtes en ce sens doivent être soumises au CEO NL et au Manager Game Operations NL. Ces derniers statuent définitivement et en informent les parties concernées (club adverse, arbitres) au plus tard 5 jours avant la nouvelle, respectivement l'ancienne date.

## **Art. 20 Matchs renvoyés**

Les matches renvoyés seront joués à la date la plus proche possible convenable pour les clubs concernés.



Les dates réservées pour la Fédération et la fin du championnat doivent être pris en compte. Le match en question peut se dérouler dans tout stade disposant de l'infrastructure requise pour les matchs des ligues U20-Elit et U17-Elit. Si les clubs ne parviennent pas à se mettre d'accord, la NL Operations statue définitivement.

## **Art. 21 Billets d'entrée**

Le club recevant met gratuitement à disposition du club visiteur 20 billets d'entrée, dont 10 au moins pour des places assises de qualité appropriée.

## **Art. 22 Saisie des résultats dans le système Reporter**

Les clubs sont tenus de saisir les résultats de tous les matchs joués en Suisse et à l'étranger dans le système Reporter. Dans le cas contraire, le club sera sanctionné d'une amende, conformément au Tarif des amendes.

## **Art. 23 Arbitres**

Les matchs de National League et Sky Swiss League sont arbitrés selon le système à 4 arbitres.

Les matchs de U20-Elit sont arbitrés selon le système à 4 arbitres ou selon le système à 3 arbitres.

Les matchs de U17-Elit sont en principe arbitrés selon le système à 3 arbitres.

## **1.4. Dispositions particulières**

### **Art. 24 Arrêt du championnat**

Si le championnat doit être arrêté pour cause de force majeure (décision finale par les organes compétents), il n'y a ni champion, ni relégation ou promotion dans cette saison. Cela s'applique aux ligues National League, Sky Swiss League, U20-Elit et U17-Elit. Cela se fait toujours à condition que les championnats ne puissent pas être joués jusqu'à la fin de la saison.

Dans ce cas, les participants à la Champions Hockey League seront déterminés sur la base du classement après la saison régulière ou sur la base du classement au moment où le championnat a été arrêté. Le classement sera établi sur la base du nombre moyen de points marqués par match (nombre de points divisé par le nombre de matchs / ceci dans le cas où les équipes ont joué un nombre de matchs différent au moment de l'arrêt du championnat). Pour le calcul de l'ordre de classement en cas d'égalité de points, les Directives relatives au déroulement de jeu pour le Sport d'élite s'appliquent (point 6).

### **Art. 25 Validité**

Le présent Règlement a été révisé formellement dans le cadre de la restructuration de la SIHF en juin 2015.

Le présent règlement a été modifié lors de l'Assemblée de la NL du 17 février 2016 (art. 7.3 et 9.4 supprimés, nouvelles dispositions dans le Règlement pour l'autorisation de jouer en National League A et en National League B).



Le présent Règlement a été modifié lors de l'Assemblée de la NL du 31 août 2016.

Le présent Règlement a été modifié lors de l'Assemblée de la Ligue du 3 septembre 2018 et mis en vigueur avec effet immédiat.

Le présent Règlement a été modifié lors de l'Assemblée de la Ligue du 13 juin 2019 et mis en vigueur avec effet immédiat.

Le présent Règlement a été modifié lors de l'Assemblée de la Ligue du 17 juin 2020 et mis en vigueur avec effet immédiat.

Le présent Règlement a été ajouté lors de l'Assemblée de la Ligue du 14 août 2020 et mis en vigueur avec effet immédiat.

Le présent Règlement a été ajouté lors de l'Assemblée Swiss League du 8 février 2023 et mis en vigueur avec effet immédiat.