

Directive concernant l'attribution des points (règle des 3 points) pendant la phase de qualification

Schweizerische Eishockey
Amateurliga
Postfach
CH-8050 Zürich
Tel. 044 306 50 50
Fax 044 306 50 51
info@swiss-icehockey.ch
www.swiss-icehockey.ch

Zürich, en septembre 2006 (version détaillée)

La règle des 3 points est appliquée sur TOUTES les ligues actives et espoirs (à l'exception des bambinis / piccolos) dès la saison 2006/07 pendant la phase de qualification.

Avec „overtime“ (prolongation) et „tirs de pénalités“ pour:

- toutes les ligues actives de la 1ère jusqu'en 4ème ligue
- ligues féminines catégories A et B
- catégories espoirs juniors-élites et top, novices élites et top

Avec "tirs de pénalités" directs (sans "overtime" pour:

- Catégories espoirs inférieures (juniors A/B, novices A/B, minis top/A/B, mosquitos top/A/B)
- ligues féminines catégorie C
- séniors, vétérans, division 50+

Attribution des points (Règle des 3 points)

1. 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; ensuite on procède au tir de pénalités.
 - Victoire au tir de pénalités. Le vainqueur reçoit un point supplémentaire soit au total 2 points, le perdant conserve 1 point.
2. En cas de match nul après 60 minutes, une prolongation "overtime" sera disputée:
 - Sauf entente, la pause dure 3 minutes;
 - Pour "l'overtime", les équipes occupent le même camp qu'au 1er et 3ème tiers.
 - L'"overtime" est disputé par les deux équipes avec 4 joueurs de champ plus le gardien ceci à condition qu'aucune pénalité ne soit encore en cours après 60 minutes.
 - L'"overtime" dure au maximum 5 minutes.
 - Chaque équipe qui marque le premier but en "overtime" (sudden death) gagne le match et reçoit 1 point supplémentaire; le perdant conserve 1 point.
3. En cas de match nul après "l'overtime" on procédera au tir de pénalités (voir ch. 1.6.):
 - Le tir de pénalités intervient tout de suite sans pause.
 - L'équipe qui remporte le tir de pénalités reçoit 1 point supplémentaire, le perdant conserve point.

Déroulement des pénalités en "overtime"

Le déroulement des pénalités en "overtime" est fixé comme suit:

- Si une pénalité est prononcée contre une équipe en prolongation, on jouera à 4 contre 3
- Si des pénalités sont prononcées simultanément pendant la prolongation, elles n'influenceront pas le nombre de joueurs sur la glace;
- Si une équipe est pénalisée en prolongation qui provoquera une supériorité numérique de 2 joueurs, 3 joueurs de cette équipe resteront sur la glace et son adversaire pourra évoluer avec 5 joueurs.
- Lors de la 1^{ère} interruption après une supériorité numérique de 2 joueurs, l'avantage ne dure plus longtemps (dès qu'une ou les deux pénalités sont terminées) et on jouera de nouveau à 4 contre 4 respectivement à 4 contre 3.
- Si une supériorité numérique d'un joueur est reportée du temps réglementaire dans la prolongation, les critères ci-dessus seront appliqués au début de "l'overtime"; si on jouait à 5 contre 4 à la fin du temps réglementaire, la prolongation commencera à 4 contre 3.
- Si le temps réglementaire se termine avec une supériorité numérique de 5 contre 3, les équipes débiteront la prolongation à 5 contre 3; à la fin des pénalités, 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 4 contre 4;
- Si les équipes évoluent à 3 contre 3 à la fin du temps réglementaire, la prolongation commence à 3 contre 3; dès que les forces en présence sont à nouveau 5 contre 4 ou 5 contre 5, à la première interruption suivante on jouera à 4 contre 3 ou 4 contre 4.
- Si à la fin du temps réglementaire, les équipes jouent à 4 contre 4 et que les pénalités ne se terminent pas simultanément. "l'overtime" débute à 4 contre et les joueurs quittent le banc des pénalités normalement après la fin de leur punition pour jouer à 5 contre 4 ou 5 contre 5; à la première interruption de jeu suivante, les équipes évolueront de nouveau à 4 contre 3 ou 4 contre 4.

Exemples:

1. La prolongation commence à 4:4
 2. Une équipe est pénalisée en "overtime": 4 : 3
 3. L'équipe en infériorité numérique reçoit une nouvelle pénalité: 4 : 2 pas possible, on jouera à 5:3.
 4. A chaque interruption de jeu, la situation sera réexaminée et on reviendra à 4:4 ou à 4:3.
 5. Fin du temps réglementaire 5:4; la prolongation débute à 4: 3
- | <u>Temps</u> | <u>Team A</u> | <u>Team B</u> | <u>Etat</u> |
|---------------------|---------------|---------------|-------------|
| 59:30 | 2' | | 5 : 4 |
| 60:00 | | | 4 : 3 |
| 61:00 | 2' | | 5 : 3 |
| 62:15 – stop | | | 5 : 4 |
| prochain engagement | | | 4 : 3 |
| 63:02 – stop | | | 4 : 4 |
| prochain engagement | | | 4 : 4 |
6. Si à la fin du temps réglementaire on joue à 5:..3, la prolongation commence à 5 : 3; à chaque interruption on procédera à une nouvelle appréciation de la situation.
 7. Situation à la fin du temps réglementaire: 3 : 3; selon le déroulement du jeu 5 : 4 ou 5 : 5; à chaque interruption nouvelle appréciation de la situation.
 8. Situation à la fin du temps réglementaire: 4 : 4; la prolongation commence à 4 : 4; puis selon le déroulement 5: 4 ou 5 : 5; à chaque interruption de jeu nouvelle appréciation de la situation.

Dispositions pour le tir de penalties – Tour de qualification

Si un match du tour de qualification enregistre toujours un résultat nul après un “ sudden-death – overtime “ (prolongation), on déterminera le vainqueur par des tirs de penalties.

1. Le gardien conserve le même but que pendant la prolongation “sudden-death “
2. Chaque équipe désigne par écrit trois joueurs figurant sur le rapport de jeu (avec le nom et le numéro du maillot) et l'ordre dans lequel les tirs devront être exécutés.
3. Un joueur dont la pénalité n'est pas terminée au terme de la prolongation “ sudden-death “ ne peut pas être désigné pour le tir des penalties; il reste sur le banc des pénalités. De même, des joueurs qui reçoivent une pénalité pendant le tir des penalties doivent demeurer sur le banc des pénalités jusqu'à la fin des tirs de penalties.
4. L'arbitre appelle les deux capitaines au milieu de la glace et lance une pièce de monnaie déterminer quelle équipe tirera le premier penalty. Le vainqueur du tirage au sort pourra choisir si son équipe tirera en premier ou en second.
5. Les gardiens de chaque équipe peuvent être changés après chaque tir de penalty.
6. La règle 509 des Règles de jeu officielles de l'IHF s'applique pour l'exécution du tir.
7. Les joueurs des deux équipes tirent les penalties tour à tour, jusqu'à ce que le but décisif soit marqué. Les penalties restant ne sont pas tirés.
8. Si le résultat demeure toujours nul après 3 penalties tirés par chaque équipe, trois nouveaux joueurs figurant sur le rapport de jeu (avec le nom et le numéro du maillot) seront désignés par écrit avec l'ordre dans lequel les tirs devront être exécutés. Les mêmes ou de nouveaux joueurs (pour autant qu'ils ne tombent pas sous le coup du chiffre 3) pourront être désignés. Le tir des penalties interviendra 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 penalties commence en premier. Le match est terminé dès qu'un des deux adversaires a marqué le but décisif.
9. Le marqueur officiel enregistre tous les penalties 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 2:3 pour le vainqueur du tir des penalties et enregistré ainsi pour le classement.
 - seul le but décisif sera pris en compte pour la statistique du gardien de l'équipe perdante.
 - le but marqué ne sera pas crédité dans la statistique des buteurs.
11. Si une équipe devait renoncer à l'exécution du tir des penalties pour déterminer le vainqueur le match serait déclaré perdu pour cette équipe, elle n'obtiendra aucun point et l'autre équipe obtiendra trois points.
12. Si un joueur renonce d'exécuter son tir, ce penalty est considéré comme manqué.