

Décision en cas de match nul dans les matchs de playoff, de playout et de Coupe / épreuve de jets de 7 m

Match nul après deux prolongations épreuve de jets de 7 m	
Chaque équipe désigne 5 joueurs (peuvent lancer dans n'importe quel ordre)	Dispositions spéciales épreuve de jets de 7 m:
1. Jet équipe A	- Les arbitres décident du but à utiliser.
1. Jet équipe B	- Les deux équipes se placent sur la ligne médiane.
2. Jet équipe A	- Les arbitres tirent au sort l'équipe qui commence (c'est le gagnant qui choisit).
2. Jet équipe B	- Les joueurs dont le temps de pénalité restant est issu de la prolongation ne peuvent pas participer.
3. Jet équipe A	- Les joueurs peuvent participer à la fois comme tireur ou gardien de but.
3. Jet équipe B	- Si un joueur est disqualifié pendant l'épreuve de jets de 7 m, l'équipe désigne
4. Jet équipe A	un lanceur de remplacement.
4. Jet équipe B	- "Si une équipe compte moins de 5 joueurs, un joueur doit lancer deux fois."
5. Jet équipe A	- "Cinq manches sont jouées en alternance."
5. Jet équipe B	- "L'équipe qui a marqué le plus de buts après 5 manches est déclarée vainqueur."
Match nul après l'épreuve de jets de 7 m Nouvelle épreuve de jets de 7 m	Dispositions spéciales deuxième épreuve de jets de 7 m:
Chaque équipe désigne 5 joueurs (peuvent lancer dans n'importe quel ordre)	"Il est possible de désigner les 5 mêmes joueurs que lors du premier tour. Il est également permis de changer de joueurs."
1. Jet équipe B	- "L'autre équipe commence à lancer."
1. Jet équipe A	- "Si une équipe mène après une manche (1 jet de chaque côté), elle est déclarée vainqueur."
ev. 2. Jet équipe B	
2. Jet équipe A	
ev. 3. Jet équipe B	
3. Jet équipe A	
ev. 4. Jet équipe B	
4. Jet équipe A	
ev. 5. Jet équipe B	
5. Jet équipe A	
Match nul après deuxième l'épreuve de jets de 7 m Nouvelle épreuve de jets de 7 m	