



REGLEMENT TOURNOI BAMBINO

(la version italienne fait foi)

1. Catégorie

Peuvent participer aux tournois les garçons nés après le 01/01/2009 et les filles nées après le 01/01/2008. Sur demande des organisateurs, chaque joueur devra être en mesure de fournir une pièce d'identité valable.

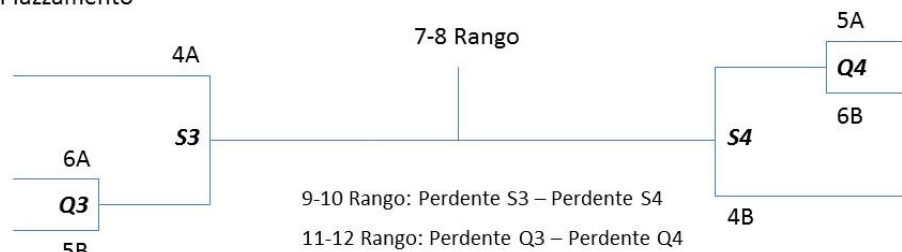
2. Programme

Le tournoi est divisé en trois phases: préliminaire, placement et finale.

Au tournoi, il y a 12 équipes dans le tour préliminaire en deux groupes de 6 équipes chacun. Chaque équipe jouera 5 matchs en rencontrant les autres équipes du même groupe.

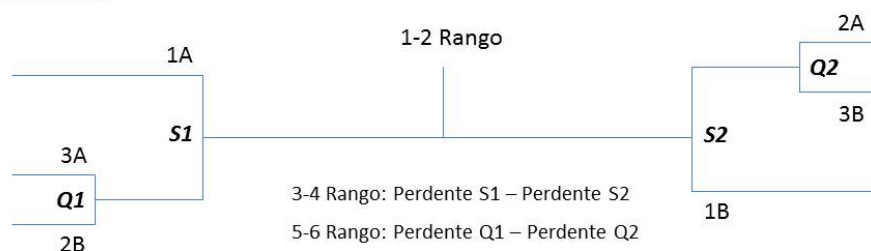
Les équipes terminant à la quatrième jusqu'à la sixième place (des deux groupes) formeront un seul groupe. La première phase comprendra les équipes positionnée au cinquième rang qui rencontreront, dans un tour de qualification les équipes positionnées à la sixième place (voir la figure). Les gagnants rencontreront, dans la deuxième phase les équipes placés au quatrième rang

Turni Piazzamento



En utilisant les mêmes critères les équipes placées au première rang jusqu'à la troisième place (des deux groupes) formeront un seul groupe. La première phase comprendra les équipes positionnée au deuxième rang qui rencontreront, dans un tour de qualification les équipes positionnées à la troisième place (voir la figure). Les gagnants rencontreront, dans la deuxième phase les deux équipes placées au première place de la phase préliminaire.

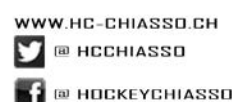
Turni Finale



Dans la phase finale les équipes perdantes Q3 et Q4 se rencontreront pour disputer la finale du 11ème / 12ème rang, les équipes perdantes S3 et S4 pour disputer la finale du 9ème / 10ème rang, les équipes gagnantes S3 et S4 pour disputer la finale du 7ème/ 8ème place, et ainsi de suite jusqu'à attribuer la 1ère et 2ème place.

3. Composition des équipes

Les matchs sont joués avec 4 joueurs de mouvement et un gardien de but. Chaque équipe peut comprendre un maximum de 17 joueurs (y compris les gardiens de but)





4. Modalités de jeu

Les matchs se déroulent simultanément sur deux surfaces transversales délimitées par des séparations posées sur la ligne bleue. Le tiers central est utilisé comme aire de rotation/repos pour les autres lignes et de coaching. L'horaire de début de match est déterminant: la Commission Technique peuvent sanctionner d'éventuels retards par une défaite par forfait. Les matchs sont joués en 2 périodes de 15 minutes avec une pause de 1 minutes entre deux sans rentrée dans les vestiaires. Aucun changement de camp n'est effectué. Dans le tour préliminaire, chaque match sera considéré comme un match. Le chronomètre n'est arrêté (sur les 2 surfaces) qu'en cas de blessure. On engage au centre au début de chaque période, après chaque goal et à la reprise du jeu après une interruption pour blessure. Pour chaque autre reprise du jeu le puck est lancé dans un coin. Les portes et les pucks utilisés sont de dimension et de poids standard.

Les matchs valables pour l'attribution des troisième et quatrième places et les finales pour les première et deuxième places seront joués aux 2/3 de la patinoire (de la ligne bleue à la ligne bleue) et de la même manière qu'au point précédent.

5. Rotation des lignes

Chaque 60 secondes la sirène retentit pour signaler le changement volant des lignes sans arrêt du jeu. Les joueurs de champ quittent immédiatement la glace sans toucher le puck. Chaque joueur de mouvement quitte immédiatement le terrain de jeu sans toucher le disque, sinon l'arbitre informera l'entraîneur par un appel officiel. Si la situation se reproduit plus tard, l'équipe sera pénalisée par un tir de pénalité à chaque fois que le disque est retiré au son de la sirène. Les tirs au but seront effectués à la fin du temps réglementaire. Même en cas de comportement antisportif, l'équipe sera pénalisée avec une rigueur.

Le non-respect du changement complet et obligatoire de tous les joueurs du déplacement entraînera, après un premier et unique rappel, la perte du match en cours pour forfait (5-0). Un joueur qui remplace un joueur blessé doit quitter le terrain à la fin du changement, peu importe quand il est entré dans la glace.

6. Arbitrage et pénalités

La Commission Technique du tournoi désignent un arbitre et un juge pour chaque match. L'arbitre dirige le jeu, adjuge les goals et attribue les pénalités ; le juge note les goals et les pénalités. Les décisions de l'arbitre sont sans appel. Les actions passibles d'une pénalité sont celles définies dans le règlement de La Fédération tessinoise de hockey sur glace (FTHG), membre de la Swiss Ice Hockey Federation (SIHF). En particulier ne sont pas acceptés : les slap-shots, les body-checks, le fait de toucher le puck après la sirène, l'entrée sur la glace avant le retentissement de la sirène, de même que les comportements anti-sportifs (que ce soit de la part des joueurs, des entraîneurs ou des assistants). Le joueur pénalisé est expulsé jusqu'à la fin du changement sans possibilité d'être remplacé (jeu en infériorité numérique). En cas de grave infraction, les officiels du tournoi peuvent suspendre le joueur, l'entraîneur ou l'assistant pour un ou plusieurs matchs.

7. Points et classement

Dans le tour préliminaire, 2 points sont attribués par victoire, 1 point en cas d'égalité et 0 point en cas de défaite régulière ou par forfait (avec un résultat de 0-5). Le classement du tour préliminaire est établi selon les critères suivants : le nombre de points, le résultat des confrontations directes, la différence de goals, le nombre de goals marqués, le tirage au sort. Dans les matchs de placement en cas d'égalité on procède immédiatement aux tirs de pénaltys, 3 par équipe, puis un par équipe (système mort subite). Aucun joueur n'a le droit de tirer un deuxième pénalty tant que tous les joueurs de l'équipe n'en ont pas tiré un.

8. Distribution des prix

Toutes les équipes participantes reçoivent un prix. La présence à la distribution des prix est obligatoire.

Chiasso, décembre 2017

