



## REGOLAMENTO TORNEO PICCOLO

### 1. Categoria

Al torneo possono partecipare ragazzi nati dopo il 01/01/2007 e ragazze nate dopo il 01/01/2006. Su richiesta degli organizzatori, ogni giocatore deve poter esibire un documento d'identità valido.

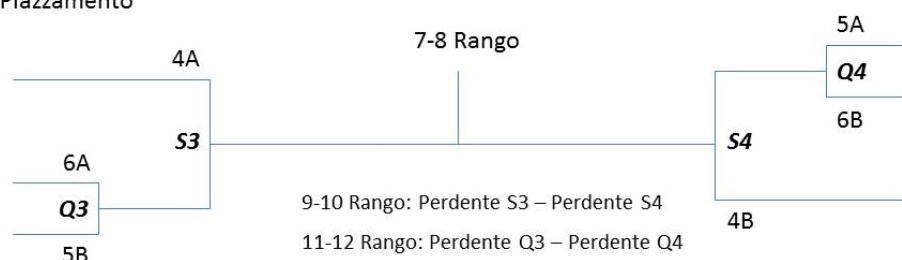
### 2. Programma

Il torneo si divide in tre fasi girone preliminare, girone di piazzamento e girone finale.

Al torneo partecipano 12 squadre suddivise nel girone preliminare in due gironi da 6 squadre ciascuno. Ogni squadra giocherà 5 partite incontrando le altre squadre del medesimo gruppo.

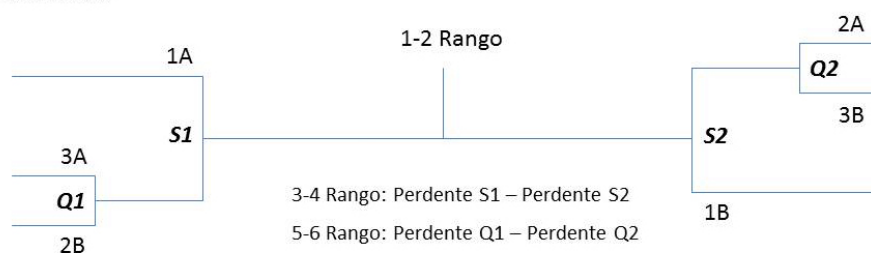
Nel turno di piazzamento le squadre classificate dal quarto al sesto posto (di entrambi i gironi) formeranno un unico gruppo. La prima fase del piazzamento vedrà impegnate le compagini posizionate al quinto posto scontrarsi in un turno di qualificazione con le squadre posizionate al sesto posto (vedi figura). Le vincenti incontreranno nella seconda fase le due squadre posizionate al quarto posto.

Turni Piazzamento



Con lo stesso criterio le squadre classificate dal primo al terzo posto (di entrambi i gironi) formeranno un unico gruppo. La prima fase del piazzamento vedrà impegnate le compagini posizionate al secondo posto scontrandosi in un turno di qualificazione con le squadre posizionate al terzo posto (vedi figura). Le vincenti incontreranno nella seconda fase le due squadre posizionate al primo posto del girone preliminare.

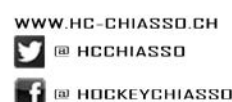
Turni Finale



Nel girone finale le squadre perdenti Q3 e Q4 si incontreranno per la finale del 11°/12° rango, le squadre perdenti S3 e S4 per il 9°/10° rango le squadre vincenti S3 e S4 per il 7°/8° rango e così via fino all'incontro finale per designare il 1° e 2° classificato.

### 3. Composizione delle squadre

Le partite si giocano con 4 giocatori di movimento e un portiere. Ogni squadra può essere composta al massimo da 17 giocatori (compresi i portieri).





#### 4. Modalità di gioco

Le partite si svolgono in simultanea su 2 campi trasversali delimitati da separazioni poste sulla linea blu. Il terzo centrale è utilizzato dalle squadre come area di rotazione/riposo linee e di coaching. L'orario d'inizio delle partite è vincolante; la commissione tecnica può sanzionare eventuali ritardi con sconfitta per forfait. Le partite comprendono 2 tempi da 15 minuti ciascuno separati da una pausa di un minuto senza rientro negli spogliatoi. Nel girone preliminare ogni tempo sarà considerato come una partita. Il cronometro è arrestato su entrambi i campi unicamente in caso di ferimento. L'ingaggio avviene al centro del campo da gioco all'inizio dei tempi, dopo ogni goal e alla ripresa del gioco dopo interruzione per ferimento. Ogni altra ripresa del gioco avviene lanciando il disco in un angolo.

Le partite valevoli per l'assegnazione del terzo e quarto rango e la finale per il primo e secondo posto saranno disputate sulla pista intera e avranno la durata di due tempi di 15 minuti di gioco effettivo separati da una pausa di tre minuti senza rientro negli spogliatoi. Per queste partite, le squadre dovranno schierare 5 giocatori di movimento oltre al portiere. Verrà applicata la regola dell'offside, icing e penalità 2", (*Regolamento Moskito B*).

#### 5. Rotazioni delle linee

Ogni 60 secondi il suono della sirena segnala il cambio volante di linea che avviene senza l'arresto del tempo. Ogni giocatore di movimento lascia immediatamente il campo da gioco senza toccare il disco, in caso contrario l'arbitro avviserà l'allenatore con un richiamo ufficiale. Se la situazione si ripete ancora in seguito, la squadra verrà penalizzata con un tiro di rigore per ogni volta che il disco verrà allontanato al suono della sirena. I tiri di rigore si faranno alla fine del tempo regolamentare di gioco. Anche in caso di comportamento antisportivo, la squadra verrà penalizzata con un rigore.

Il mancato rispetto del cambio completo e obbligatorio di tutti i giocatori di movimento, comporterà dopo un primo e unico richiamo, la perdita della partita in corso per forfait (5-0). Un giocatore che sostituisce un giocatore infortunato deve lasciare il campo al termine del cambio, a prescindere dal momento in cui è entrato sul ghiaccio.

#### 6. Arbitraggio e penalità

La commissione tecnica assegna un arbitro e un giudice a ogni partita. L'arbitro dirige il gioco, aggiudica i gol e attribuisce le penalità; il giudice annota i goal e le penalità. Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili. Le azioni passibili di una penalità sono quelle contemplate nel regolamento della Federazione ticinese di hockey su ghiaccio (FTHG), membro della Lega svizzera di hockey su ghiaccio (LSHG). In particolare, non sono ammessi il tiro slap-shot, il body-check, il tocco del disco dopo il suono della sirena, l'entrata sul campo da gioco prima del suono della sirena così come ogni comportamento antisportivo (di giocatori, coach e assistenti). Il giocatore penalizzato è espulso fino al termine del cambio senza possibilità di sostituzione (gioco in inferiorità numerica). In caso di gravi infrazioni, la commissione tecnica del torneo può sospendere un giocatore, un coach o un assistente per una o più partite.

#### 7. Punteggio e classifica

Ad ogni partita del girone preliminare sono assegnati 2 punti per vittoria, 1 punto per pareggio e 0 per sconfitta o forfait (con risultato 0-5). La classifica preliminare è stilata secondo i seguenti criteri: punti, scontro diretto, differenza goal, numero di goal fatti, sorteggio. Nella partita di piazzamento, in caso di parità si procede immediatamente al tiro di 3 rigori per squadra. In caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza. Nessun giocatore è autorizzato a tirare due rigori prima che tutti i componenti della sua squadra abbiano tirato un rigore.

#### 8. Premiazione

Tutte le squadre partecipanti sono premiate. La presenza alla cerimonia di premiazione è obbligatoria.

Chiasso, dicembre 2017

