



HOCKEY CLUB CHIASSO

Tornei Internazionali Giovanili

Stagione 2024/2025



TURNIERREGLEMENT

UNDER 13

(Verbindliche Version ist die italienische Originalfassung)

1. Kategorie

Spielberechtigt sind alle Spieler die nach dem 01/01/2012 und alle Spielerinnen die nach dem 01/01/2011 geboren sind. Zu Beginn des Turniers muss die “MyHockey Spielerliste” oder Kopien der Ausweispapiere sowie die Spielerliste der aufgetretenen Spieler den Organisatoren abgegeben werden.

2. Programm

Das Turnier ist in drei Phasen unterteilt, eine Vorrunde, eine Play-off-Runde und eine Finalrunde.

Die 6 teilnehmenden Mannschaften werden in der Vorrunde in einer einzigen Runde eingeteilt. Jede Mannschaft bestreitet fünf Spiele gegen die anderen Mannschaften.

Die Mannschaften auf den Plätzen 5 und 6 nehmen direkt an der Endrunde teil, um die Plätze 5 und 6 zu ermitteln.

Die vier bestplatzierten Mannschaften der Vorrunde treten in einer Play-off Runde gegeneinander an. Der Erste gegen den Vierten, der Zweite gegen den Dritten. Anschließend treffen die beiden Verlierer aufeinander, um Platz 3 und 4 zu ermitteln, und die beiden Sieger, um Platz 2 und 1 zu bestimmen.

3. Mannschaftszusammensetzung

Die Spiele werden mit 5 Feldspielern und 1 Torhüter gespielt. Jede Mannschaft besteht höchstens aus 17 Spielern (inklusive Torhüter).

4. Spielart

- Vorrunde:
Die Spiele werden in **zwei Zeiten von je 15 Minuten Spielzeit** gespielt, mit einer Pause von 3 Minuten, ohne Rückzug in die Garderobe. Die ersten **12 Minuten der Spielzeit sind ohne Zeitunterbruch** (mit Ausnahme bei einer Straferteilung) und die letzten 3 Minuten sind effektive Spielzeit (mit Zeitunterbruch) jeder Spielhälfte. **Jede Spielperiode gilt als “ein Spiel”**.
- Play-Off Runde:
Die Spiele werden in **zwei Zeiten von je 15 Minuten Spielzeit** gespielt, mit einer Pause von 3 Minuten, ohne Rückzug in die Garderobe. Die ersten **12 Minuten der Spielzeit sind ohne Zeitunterbruch** (mit Ausnahme bei einer Straferteilung) und die letzten 3 Minuten sind effektive Spielzeit (mit Zeitunterbruch) jeder Spielhälfte. **Jede Spielperiode gilt als “ein Spiel”**. Gewinnt jede Mannschaft eine Halbzeit, wird eine weitere 5-minütige Halbzeit (O.T.) gespielt, ohne **Zeitunterbruch** (mit Ausnahme bei einer Straferteilung) außer der letzten Minute (mit Zeitunterbruch) und mit dem Golden Goal. Im Falle eines weiteren Unentschiedens werden 3 Penaltyschuss durchgeführt.
- Finalrunde:
Die Spiele der Finalrunden werden in **zwei Zeiten von je 15 Minuten Spielzeit** gespielt mit einer Pause von 3 Minuten. Während den ersten 27 Minuten ohne Zeitunterbruch (mit Ausnahme bei einer Straferteilung). Die letzten 3 Minuten der zweiten Hälfte des Spiels sind effektive Spielzeit (mit Zeitunterbruch).

5. Schiedsrichter und Strafen

Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind unanfechtbar.

Die Strafen werden in allen Spielen nach den Regeln des SEHV ausgesprochen. Ausnahme ist die Strafdauer, es wird die Hälfte der offiziellen Strafminuten verbüsst. (2 Strafminuten = 1 Strafminute zu verbüßen).

Die Turnierkommission kann einen Spieler, einen Coach oder einen Assistenten bei schweren Verstößen für ein oder mehrere Spiele ausschließen.

6. Punkteverteilung und Rangliste

Bei jedem Spiel der Vorrunde werden für einen Sieg 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und 0 Punkte für eine Niederlage oder Forfait (mit Endergebnis 0-5) erteilt. Die vorläufige Rangliste erfolgt gemäss den folgenden Kriterien: Anzahl Punkte, direkte Begegnung, Torverhältnis (*aus allen Spielen*), Anzahl erzielter Tore, Auslosung. Steht im Finalspiel nach Ablauf der Spielzeit das Resultat auf unentschieden, wird das Penalty-Schiessen zur Ermittlung eines Siegers durchgeführt. Jede Mannschaft hat 3 Schüsse zu schießen. Steht das Spiel danach immer noch auf unentschieden, werden weitere Penaltys ausgeführt, bis ein entscheidendes Tor erzielt wird, (Gleich viele Schüsse pro Mannschaft).

7. Siegerehrung

Alle beteiligten Mannschaften werden einen Preis bekommen. Die Teilnahme an der Siegerehrung ist obligatorisch.

Chiasso, Oktober 2024

