



REGOLAMENTO

Date / Luogo: **Dal 7 luglio al 14 luglio 2018**
Cassina d'Agno, centro sportivo Daria Passera

Organizzazione: **Inline Hockey Club Malcantone**

Responsabile organizzativo: **Taddei Paolo**

Giuria: **I nominativi della giuria saranno resi noti prima dell'inizio del torneo**

Art. 1 Regolamento del torneo

¹ Il presente regolamento, unitamente ai regolamenti della Federazione Svizzera Inline Hockey (in seguito FSIH), regolano lo svolgimento del Torneo Amici dello Skater organizzato dall'Inline Hockey Club Malcantone (in seguito IHCM).

² Deroghe ai regolamenti della FSIH sono regolati nel presente regolamento.

Art. 2 Iscrizione al torneo, tassa d'iscrizione, cauzione

¹ Al torneo partecipano 16 squadre. Il torneo è a invito (la scelta è a discrezione del Comitato direttivo IHCM).

² Una squadra che accetta l'invito al torneo deve **pagare la quota** stabilita, comprovandone il pagamento, e **trasmettere il formulario d'iscrizione compilato** entro i termini stabiliti.

³ L'iscrizione al torneo è **considerata valida** una volta **effettuato il pagamento** della quota e **trasmesso il formulario di iscrizione**.

⁴ La quota di partecipazione, per ogni squadra, è composta da una tassa d'iscrizione di **CHF 200.00 (duecento)** e da una cauzione di **CHF 100.00 (cento)**.

⁵ La cauzione viene restituita al termine del torneo (eccezioni art. 15 e 16).

⁶ Per i dettagli sull'iscrizione, fa stato quanto indicato sulle Disposizioni per l'iscrizione (allegate al regolamento).

Art. 3 Composizione delle squadre

¹ Di regola, ogni squadra ha il diritto di iscrivere al torneo fino ad un massimo di **20 (venti)** elementi (portieri compresi). Raggiunto tale numero non è più possibile iscrivere ulteriori. **Possono partecipare al torneo tutti i giocatori nati nel 2002 e prima.**

² Ogni squadra ha il diritto di iscrivere al torneo, tra i suoi **20 (venti)** elementi, un massimo di 4 (quattro) giocatori di movimento tesserati (statuto di tesserato).



to vedi art. 3 cpv. 3). Questi devono essere indicati sul formulario d'iscrizione e **per nessun motivo possono essere cambiati** durante il torneo.

³ Sono considerati tesserati:

- i giocatori di movimento delle categorie attivi (nati nel 1979 e dopo) e giovanili con licenza per la stagione 2018 della FSIH;

⁴ Non sono considerati tesserati:

- i giocatori di movimento delle categorie attivi che, anche se in possesso di una licenza FSIH per il 2018, sono nati nel 1978 e prima (anno dei 40 anni);
- i portieri in possesso di una licenza FSIH per il 2018, se schierati in porta;
- tutti i giocatori delle categorie femminile e seniori in possesso di una licenza FSIH per il 2018.

⁵ Ogni squadra può modificare la sua composizione alle seguenti condizioni:

- prima del torneo, entro mercoledì 4 luglio 2018, qualsiasi modifica;
- durante il torneo possono essere aggiunti giocatori fino al limite massimo (art. 3 cpv. 1) o sostituiti giocatori non tesserati che non hanno ancora disputato incontri. Le modifiche non possono essere fatte quando una partita è in corso. Per i giocatori tesserati vedi art. 3 cpv. 2.

⁶ **Per ogni partita possono essere iscritti sul foglio di gara un massimo di 16 (sedici) giocatori, portieri compresi, di cui al massimo 3 (tre) tesserati.**

⁷ Ogni squadra può iniziare la partita solo se dispone di **almeno 6 (sei) giocatori più 1 (un) portiere**, tutti completamente equipaggiati. Contrariamente, se non dispone del numero minimo di giocatori, la stessa **perde l'incontro per forfait.**

Art. 4 Assicurazioni

¹ In merito a infortuni e/o responsabilità civile verso terzi, ogni partecipante al torneo deve essere sufficientemente coperto privatamente.

² L'IHCM declina ogni responsabilità.

Art. 5 Equipaggiamento dei giocatori

¹ Ogni giocatore deve essere equipaggiato conformemente ai regolamenti della FSIH.

Art. 6 Svolgimento del torneo

¹ Il torneo si svolge in due fasi: una fase di qualificazione e **una fase con due leghe con formula play-off.**

² Per la fase di qualificazione, le 16 (sedici) squadre iscritte al torneo sono divise, con estrazione a sorte, in 4 (quattro) gruppi di 4 (quattro) squadre. Queste si scontrano in un girone all'italiana.



³ La prima e la seconda classificata di ogni gruppo accedono **alla Major League**. La terza e la quarta di ogni gruppo accedono **alla Beer League**.

⁴ Qualora al termine della fase di qualificazione 2 (due) o più squadre avessero il medesimo punteggio, ai fini della classifica fanno stato, nell'ordine indicato, i seguenti punti:

- **Scontro diretto**
- **Differenza reti**
- **Reti segnate**
- **Sorteggio**

⁵ La **Major/Beer League** comprende i quarti di finale, le semifinali e le finali di piazzamento. Queste ultime decretano le classifiche finali delle due leghe.

Art. 7 Orari degli incontri, conferma della formazione

¹ Gli incontri hanno inizio come previsto dal programma ufficiale della manifestazione.

² Ogni squadra è tenuta a presentarsi e a confermare la formazione al tavolo dei cronometristi **almeno 15 (quindici) minuti** prima dell'inizio di **ogni propria partita**.

Art. 8 Tempi di gioco

¹ **Turno di qualifica:** 2 (due) tempi da 15 (quindici) minuti **senza fermo** cronometro (eccezioni art. 9) con una pausa di 3 (tre) minuti, in caso di parità direttamente ai rigori.

² **Major/Beer League, quarti di finale:** 2 (due) tempi da 12 (dodici) minuti **con fermo** cronometro con una pausa di 3 (tre) minuti, in caso di parità direttamente ai rigori.

³ **Major/Beer League, semifinali e finale per i primi 4 posti:** 2 (due) tempi da 12 (dodici) minuti **con fermo** cronometro con una pausa di 3 (tre) minuti, in caso di parità 5 (cinque) minuti di tempo supplementare con morte improvvisa, in caso d'ulteriore parità seguono i rigori.

⁴ **Major/Beer League, semifinali e finale dal 5° al 8° posto:** 2 (due) tempi da 12 (dodici) minuti **con fermo** cronometro con una pausa di 3 (tre) minuti, in caso di parità direttamente ai rigori.

Art. 9 Fermo cronometro

¹ Durante la fase di qualificazione (partite 1-24) le partite sono previste senza fermo cronometro (tranne le eccezioni al cpv. 2) mentre durante la Major/Beer League (partite 25-48) le partite sono previste con fermo cronometro.

² In eccezione al cpv. 1, nella fase di qualificazione il cronometro è fermato:

- a) al momento della sanzione di una penalità (quando e se diventa effettiva);
- b) al momento della sanzione di un tiro di rigore e durante la sua effettuazione;



c) se, a discrezione degli arbitri, la situazione dell'interruzione di gioco si prolunga nel tempo (ad es. spostamento di una porta, problemi all'infrastruttura, infortunio, ecc.).

³ Per i punti a) e b) al cpv. 2 il fermo cronometro è **automatico** mentre per il punto c) **soltanto gli arbitri** possono fermare il cronometro comunicandolo al tavolo degli ufficiali di tavolo. Né questi ultimi né tantomeno i giocatori possono interrompere il decorso del tempo di loro iniziativa. Per le normali interruzioni di gioco (ad es. segnatura di una rete) il cronometro **non viene fermato**.

Art. 10 Punti nel turno di qualifica

¹ Nel turno di qualifica i punti per ogni incontro vengono distribuiti come segue:

- 3 (tre) punti per la squadra vincitrice dell'incontro nei tempi regolamentari;
- 2 (due) punti per la squadra vincitrice dell'incontro oltre i tempi regolamentari;
- 1 (uno) punto per la squadra perdente dell'incontro oltre i tempi regolamentari;
- 0 (zero) punti per la squadra perdente dell'incontro nei tempi regolamentari.

² Nel turno di qualifica, nel caso un incontro finisse in parità nei tempi regolamentari, ogni squadra riceve 1 (uno) punto a testa e il vincitore dell'incontro stesso viene decretato con l'appendice dei tiri di rigore (art. 11). Alla squadra che si aggiudica l'incontro viene assegnato 1 (uno) punto supplementare.

Art. 11 Tiri di rigore

¹ Al termine di tutte le partite, sia della fase di qualifica che nella Major/Beer League, nel caso in cui le due squadre si dovessero trovare ancora sul risultato di pareggio e dove non è previsto un tempo supplementare, vengono eseguiti i tiri di rigore per designare il vincitore.

² Si procede dapprima all'esecuzione di una serie di 5 (cinque) tiri di rigore per ogni squadra.

³ Al termine della prima serie, la squadra che ha realizzato più reti è decretata vincitrice della partita.

⁴ Nel caso d'ulteriore parità al termine della prima serie di tiri, si continua ad oltranza fintanto che una squadra, a parità di numero di tiri, è in svantaggio di una rete.

⁵ L'esecuzione dei 5 (cinque) tiri di rigore della prima serie avviene da parte di 5 (cinque) giocatori differenti. Questi devono essere annunciati agli arbitri prima dell'esecuzione del primo tiro di rigore.

⁶ Nella fase dei tiri di rigore ad oltranza, i giocatori devono essere annunciati agli arbitri di volta in volta prima dell'esecuzione del tiro di rigore.

⁷ Un giocatore può tirare un secondo tiro di rigore solo dopo che tutti i suoi compagni di squadra iscritti sul foglio di partita (portieri esclusi) ne hanno tira-



to almeno 1 (uno) ciascuno.

⁸ La sorte decide quale squadra comincia a tirare i rigori.

⁹ Non è prevista l'inversione dei turni di battuta dopo i primi 5 rigori.

Art. 12 Regole di gioco, penalità

¹ Per tutto quanto riguarda le regole di gioco fanno stato i regolamenti vigenti della FSIH.

² **Eccezioni: È esclusa qualsiasi forma di carica su giocatori.**

³ Per tutto quanto riguarda le penalità fanno stato i regolamenti vigenti della FSIH.

⁴ **Eccezioni: Non esiste il tiro di punizione.** In tutti i casi in cui i regolamenti della FSIH prevedono un tiro di punizione, quest'ultimo è **sostituito da un ingaggio.**

Art. 13 Giuria del Torneo

¹ La Giuria del Torneo, designata dalla società organizzatrice, ha il compito di prendere decisioni nell'ambito tecnico del torneo (sanzioni disciplinari, reclami, protesti, ecc.)

Art. 14 Sanzioni disciplinari

¹ Le competenze decisionali in merito a sanzioni disciplinari sono affidate alla **Giuria del Torneo** che esamina immediatamente il caso.

² Qualsiasi sanzione disciplinare grave alla squadra o a un singolo giocatore può comportare una **multa di CHF 100.00 (cento), la sospensione o l'immediata espulsione dal torneo.**

³ Nel caso di penalità di partita i giocatori sono puniti come segue:

- con un cartellino rosso (penalità disciplinare di partita, codice N): sospensione di una partita;
- con un cartellino rosso (penalità grave di partita, codice O): decide la Giuria del Torneo.

⁴ Una squadra che riceve un cartellino rosso, è automaticamente esclusa dalla Coppa Fair-Play.

Art. 15 Forfait

¹ Se una squadra dovesse perdere un incontro per forfait, tale squadra può essere esclusa dal torneo.

² Alla squadra esclusa dal torneo **non viene restituita la cauzione.**

Art. 16 Mancata partecipazione, ritiro/espulsione della squadra

¹ Nel caso di mancata partecipazione al torneo di una squadra già iscritta o



di ritiro/espulsione della stessa durante il torneo per qualsiasi motivo, la società organizzatrice **non restituisce la cauzione.**

Art. 17 Sospensioni, reclami, protesti

¹ Le competenze decisionali in merito a sospensioni (penalità di partita), reclami e protesti sono affidate alla Giuria del Torneo che esamina immediatamente il caso.

² I reclami/protesti vanno inoltrati alla Giuria del Torneo, con breve testo, **entro e non oltre 15 (quindici) minuti dal termine della partita.**

³ Ogni reclamo/protesto va inoltrato in busta chiusa con allegata la quota di **CHF 200.00 (duecento)**, che in caso d'accettazione viene restituita.

⁴ **Le decisioni prese dalla Giuria del Torneo sono inappellabili** e motivate con risposta scritta subito dopo la relativa consultazione.

Art. 18 Norme generali e oggetti di valore

¹ Salvo che per le palle da gioco, ogni squadra è responsabile del proprio materiale, farmacia compresa.

² Tutte le squadre, giocatori, accompagnatori, sono invitati ad assumere un comportamento rispettoso, verso gli avversari, il pubblico, gli arbitri e tutti gli addetti all'organizzazione.

³ Tutte le infrastrutture, messe a disposizione per lo svolgimento della manifestazione, devono essere rispettate. La società organizzatrice si rifarà verso chi commette degli abusi o atti vandalici, riservandosi il diritto, secondo la gravità dei fatti, di procedere con l'immediata e definitiva espulsione dalla manifestazione del o dei responsabile/i di simili atti.

⁴ Gli spogliatoi delle squadre non sono custoditi e, durante il torneo, verranno utilizzati da più squadre. Si invita, quindi, ogni squadra a tenere in ordine il proprio materiale depositato momentaneamente e di non lasciare nessun oggetto di valore.

⁵ La società organizzatrice declina ogni responsabilità per eventuali furti di materiale o di oggetti di valore.

Art. 19 Premiazioni

¹ La premiazione si tiene immediatamente dopo la finale per il 1° posto della Major League.

² Tutte le squadre partecipanti sono premiate e sono tenute a presentarsi alla premiazione.

³ Inoltre sono premiati:

- Dopo ogni partita, i migliori giocatori delle due squadre
- Miglior marcatore del torneo
- Miglior assistente del torneo



- ALL STAR TEAM (giocatori tesserati)
- ALL STAR TEAM (giocatori non tesserati)
- Coppa Fair-Play

Art. 20 Challenge Memorial Marzio Camponovo

¹ La Challenge Memorial Marzio Camponovo è assegnata alla squadra prima classificata nella Major League.

² La Challenge resta in possesso di questa squadra fino all'inizio dell'edizione successiva del torneo.

³ Una squadra che vince per tre volte il torneo (anche non consecutivamente) riceve definitivamente il premio. L'anno successivo verrà creato un nuovo trofeo e il conteggio delle vittorie di ogni squadra sarà azzerato.

⁴ La Challenge deve essere custodita con cura. La mancata restituzione o il danneggiamento della stessa può portare a una richiesta di risarcimento al detentore.

Art. 21 Diversi

¹ Per tutto quanto non contemplato nel presente regolamento, fanno stato i regolamenti vigenti della FSIH, disponibili consultando il sito internet ufficiale della stessa all'indirizzo <http://inline-hockey.ch>.



