



## REGOLAMENTO DI GIOCO

Date / Luogo :	Da venerdì 17 maggio a domenica 19 maggio 2024 Pregassona, Pista inline Hockey
Organizzazione:	SHC Eagles Vedeggio & IH Rangers Lugano
Responsabile organizzazione:	Gruppo eventi MG Rangers Vedeggio
Giuria:	I nominativi della giuria saranno resi noti prima dell'inizio del torneo

### Art. 1 Regolamento del torneo

<sup>1</sup> Il presente regolamento, unitamente ai regolamenti della Federazione Svizzera Inline Hockey (in seguito FSIH), regolano lo svolgimento del Torneo Ciod Vécc organizzato da SHC Eagles Vedeggio & IH Rangers Lugano (in seguito SHCEV).

<sup>2</sup> Deroghe ai regolamenti della FSIH sono regolate nel presente regolamento.

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

<sup>1</sup> Al torneo sono ammesse fino a un massimo di 12 squadre.

<sup>2</sup> Una squadra che desidera partecipare al torneo deve pagare e trasmettere il formulario d'iscrizione compilato al più presto possibile ma non oltre i termini imposti.

<sup>3</sup> Gli organizzatori scelgono le squadre che parteciperanno al torneo SHCEV tra le squadre che si sono annunciate entro i termini indicati.

<sup>4</sup> L'iscrizione al torneo è considerata valida soltanto dopo comunicazione da parte degli organizzatori della decisione di ammissione della squadra e il pagamento della quota entro i termini imposti e l'accettazione da parte dal SHCEV.

<sup>5</sup> La quota di partecipazione, per ogni squadra, è composta da una tassa d'iscrizione di **CHF 150 (centocinquanta)** e da una cauzione di **CHF 50 (cinquanta)**.

<sup>6</sup> La cauzione viene restituita al termine del torneo (eccezioni art. 15 e 16).

### Art. 3 Composizione delle squadre

<sup>1</sup> Ogni squadra ha il diritto di iscrivere, per partita, fino ad un massimo di 18 (diciotto) elementi, portieri compresi. Raggiunto tale numero non è più ammesso iscrivere ulteriori elementi. **Possono partecipare al torneo tutti i giocatori che hanno compiuto i 16 anni di età.**

<sup>2</sup> Ogni squadra ha il diritto di iscrivere al torneo, senza limiti, giocatori di movimento tesserati.

<sup>3</sup> **Per ogni partita potranno essere iscritti sul foglio di gara un massimo di 18 (diciotto) giocatori, portieri compresi.**

<sup>4</sup> Ogni squadra disputa la gara con 4 (quattro) giocatori di movimento più 1 (un) portiere.

<sup>5</sup> 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

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

<sup>2</sup> La SHCEV declina ogni responsabilità.



**Art. 5 Equipaggiamento dei giocatori**

<sup>1</sup> Ogni giocatore deve essere equipaggiato conformemente ai regolamenti della FSIH.

**Art. 6 Svolgimento del torneo**

<sup>1</sup> Il torneo si svolge in due fasi: una prima fase di qualificazioni e una fase di play-off.

<sup>2</sup> Per la fase di qualificazione, le 10 squadre iscritte al torneo si scontrano con in due gironi all'italiana.

<sup>3</sup> 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**

<sup>4</sup> La fase di play-off comprende la finale e le finali di piazzamento. Queste ultime decretano la classifica finale del torneo.

**Art. 7 Orari degli incontri, conferma della formazione**

<sup>1</sup> Gli incontri hanno inizio come previsto dal programma ufficiale della manifestazione.

<sup>2</sup> La formazione di ogni squadra sarà confermata in base alla lista dei giocatori consegnata ad inizio torneo, fatta eccezione per eventuali modifiche che dovranno essere comunicate al tavolo dei cronometristi almeno 15 minuti prima di ogni partita.

**Art. 8 Tempi di gioco**

<sup>1</sup> Turno di qualifica: 2 (due) tempi da 13 (tredici) minuti senza fermo cronometro (eccezione art. 9) con una pausa di 2 (due) minuti fra i tempi regolamentari, in caso di parità verrà attribuito 1 (un) punto a entrambe le squadre.

<sup>3</sup> Spareggi e fasi finali: 2 (due) tempi da 13 (tredici) minuti senza fermo cronometro (eccezione art. 9), ad eccezione degli ultimi 2 (due) minuti di gioco, con una pausa di 2 (due) minuti fra i tempi regolamentari, in caso di parità direttamente tiri di rigore.

<sup>4</sup> Finalissima: 2 (due) tempi da 13 (tredici) minuti senza fermo cronometro (eccezione art. 9) ad eccezione degli ultimi 2 (due) minuti di gioco e il tempo supplementare, con una pausa di 2 (due) minuti fra i tempi regolamentari, in caso di parità, tempo supplementare di 5(cinque) minuti con morte improvvisa e in caso di ulteriore parità direttamente tiri di rigore.

**Art. 9 Fermo cronometro**

<sup>1</sup> Durante la fase di qualificazione le partite sono previste senza fermo cronometro (tranne per le eccezioni al cpv. 2). Mentre le partite dei play-off prevedono un fermo cronometro come specificato nell' Art. 8.

<sup>2</sup> In eccezione al cpv. 1 nella fase finali e nella finalissima 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 esecuzione;
- 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.).

<sup>3</sup> 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 agli 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, ecc.) il cronometro **non viene fermato**.



#### **Art. 10 Punti nel torneo di qualifica**

<sup>1</sup> 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;**
- **1 (un) punto a entrambe le squadre in caso di parità nei tempi regolamentari;**
- **0 (zero) punti per la squadra perdente dell'incontro nei tempi regolamentari.**

<sup>2</sup> **Nel turno di qualifica**, nel caso un incontro finisse **in parità nei tempi regolamentari**, ogni squadra riceve 1 (un) punto a testa, e la partita è conclusa.

#### **Art. 11 Tiri di rigore**

<sup>1</sup> Al termine di tutte le partite di Play-off, nel caso in cui le due squadre si dovessero trovare ancora sul risultato in pareggio e dove non è previsto un tempo supplementare, vengono eseguiti i tiri di rigore per designare il vincitore.

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

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

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

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> Nella fase di rigori ad oltranza, i giocatori devono essere annunciati agli arbitri di volta in volta prima dell'esecuzione del tiro di rigore.

<sup>7</sup> Un giocatore può tirare un secondo rigore solo dopo che tutti i suoi compagni di squadra iscritti sul foglio partita (portieri esclusi) ne hanno tirato almeno 1 (uno) ciascuno.

<sup>8</sup> Non è prevista l'inversione dei turni di battuta dopo i 5 rigori.

#### **Art. 12 Regole di gioco, penalità**

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

<sup>2</sup> **Eccezione: è escluso qualsiasi contrasto fisico.**

<sup>3</sup> Per quanto riguarda le penalità fanno stato i regolamenti vigenti della FSIH.

<sup>4</sup> **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**

<sup>1</sup> La giuria del Torneo, designata dalla società organizzatrice, ha il compito di prendere decisioni nell'ambito tecnico del torneo (sanzione disciplinari, reclami, protesti, ecc.).

#### **Art. 14 Sanzioni disciplinari**

<sup>1</sup> Le competenze decisionali in merito a sanzioni disciplinari sono affidate alla **giuria del torneo** che esamina immediatamente il caso.

<sup>2</sup> Qualsiasi sanzione disciplinare grave alla squadra o a un singolo giocatore può comportare una **multa di CHF 100 (cento), la sospensione o l'immediata espulsione dal torneo.**

<sup>3</sup> 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.

#### **Art. 15 Forfait**

<sup>1</sup> Se una squadra dovesse perdere un incontro per forfait, la giuria esamina il caso e prenderà sanzioni disciplinari.

<sup>2</sup> Alla squadra esclusa dal torneo **non viene restituita la cauzione.**



**Art. 16 Mancata partecipazione, ritiro/espulsione dal torneo**

<sup>1</sup> 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**

<sup>1</sup> Le competenze decisionali in merito a sospensioni (penalità di partita), reclami e protesti sono affidate alla giuria del torneo che esamina immediatamente il caso.

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

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

<sup>4</sup> **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**

<sup>1</sup> Salvo che per le palline da gioco, ogni squadra è responsabile del proprio materiale, farmacia compresa.

<sup>2</sup> 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.

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

<sup>4</sup> Gli spogliatoi delle squadre non sono custoditi durante il torneo, e sono utilizzate 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.

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

**Art. 19 Premiazioni**

<sup>1</sup> La premiazione si tiene immediatamente dopo la finale per il 1° posto del torneo.

<sup>2</sup> Tutte le squadre partecipanti sono premiate e sono tenute a presentarsi alla premiazione.

**Art. 20 Diversi**

<sup>1</sup> 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://www.fsih.ch>**.