

PICCOLO 1

**INFORMAZIONI GENERALI
REGOLAMENTO**

16-17 MARZO 2019

Informazioni generali

Logistica

Il torneo si svolgerà alla Raiffeisen BiascaArena, in via Stradone Vecchio Sud 25, 6710 Biasca.

Vitto e alloggio

Per le squadre ticinesi e confinanti sono programmati i pranzi di sabato e domenica (cena di sabato sera solo per chi ha confermato in gennaio per email).

Per tutte le squadre il vitto e alloggio sono inclusi nella quota.

Comunicare eventuali intolleranze alimentari.

Alloggio alla PCi, portare con se il sacco a pelo (Schlafsack):

Quota iscrizione

La quota iscrizione al torneo ammonta a CHF 700.– per squadra (13 giocatori e 3 accompagnatori) e comprende:

- Partecipazione al torneo
- Pranzo e cena di sabato, colazione e pranzo di domenica (obbligatori)
- Pernottamento alla PCi

Informazioni generali

Giocatori

L'identità e idoneità dei giocatori saranno controllate prima dell'inizio del torneo tramite documento ufficiale d'identità (passaporto o carta d'identità).

Consegnare anche la lista di squadra alla direzione del torneo.

Assistenza medica

Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere assicurati contro gli infortuni.

Gli organizzatori declinano ogni responsabilità al riguardo.

In caso di assistenza durante il periodo di gioco l'infermeria si trova tra gli spogliatoi 6-7.

Attività di contorno

Premiazione:

Alla premiazione, obbligatoria, ogni squadra dovrà indossare la maglia di partita e riceverà la documentazione finale del torneo.

Regolamento

1. Possono partecipare i ragazzi **nati nel 2008 e più giovani** e le ragazze nate nel 2007 e più giovani: si procederà al controllo delle licenze. Le squadre devono essere composte da **11 giocatori di movimento e 1-2 portieri**; il numero massimo è di 13 ossia: 3 linee di 3 giocatori, 2 riserve e 2 portieri per completare la squadra.
2. Le linee saranno contrassegnate con fasce **rosse (1° linea)**, **blu (2° linea)**, **gialle (3° linea)** e **verde (riserva)**. Prima dell'inizio della partita, l'allenatore consegna la formazione della squadra al coach avversario e durante l'incontro non è permesso modificare le linee. Dopo il 1° tempo, l'allenatore può sostituire un giocatore di movimento con la riserva; questo deve essere annunciato al coach avversario. Se durante la partita, a causa di ferimento, una squadra non dovesse più avere giocatori di movimento, ogni giocatore della prossima linea dovrà essere inserito a rotazione in sostituzione del giocatore mancante.
3. In caso di infortunio segnalato dall'arbitro, il cronometro **NON** verrà fermato. L'infortunato sarà sostituito dal giocatore di riserva se a disposizione, o da un giocatore della prossima linea.
4. Partecipano 12 squadre suddivise in 2 gruppi denominati Gruppo «Gottardo» e Gruppo «Lucomagno». In ogni gruppo si gioca tutti contro tutti (sabato). Alla domenica si formano 2 nuovi gruppi come segue; Gruppo «Oro» comprendente i classificati ai primi 3 posti nei 2 gruppi di sabato ed il Gruppo «Argento» comprendente i classificati dal quarto al sesto posto che si scontreranno ancora nella formula «tutti contro tutti» all'interno del Gruppo stesso.
5. Si gioca in 3 contro 3 in un terzo, nell'ordine: rossi, blu e gialli, con la sostituzione obbligatoria di tutti i giocatori sul campo dopo ogni cambio (chi è in campo, allo scadere del tempo di gioco deve lasciare il ghiaccio).
6. Il tempo di gioco è di 21 minuti con cambi volanti ogni 60 secondi. Dopo 11 minuti, si farà 1 minuto di pausa; il gioco riprende senza cambio di campo, con la linea «gialla» in pista.

Regolamento

7. Penalità: l'arbitro ferma la partita e rimette in gioco il disco solo quando il giocatore penalizzato ha lasciato il campo. Il giocatore penalizzato deve essere rimpiazzato dalla riserva se a disposizione, o da un giocatore della prossima linea. Si continua a giocare in 3 contro 3
8. La carica con il corpo (body-check) e lo "slapshot" non sono ammessi.
9. Gli arbitri sono messi a disposizione dell'organizzazione. Le decisioni degli arbitri sono inappellabili!
10. Attribuzione dei punti: Vittoria 3 punti, pareggio 1 punto e sconfitta 0 punti.
11. Per la classifica fanno stato nell'ordine:
i punti ottenuti,
il rango negli incontri diretti,
la miglior differenza reti,
il maggior numero di reti segnate,
il minor numero di reti subite,
il sorteggio.
12. In caso una squadra non si presentasse alla partita, la vittoria verrà assegnata alla squadra avversaria con il punteggio di 0-5 (forfait) e verranno assegnati 3 punti.
13. Ogni giocatore deve essere assicurato contro gli infortuni; gli organizzatori del torneo declinano ogni responsabilità.