



SIBERIA CUP 26'

**TOURNAMENT
VIA**

BOYS BORN 2014 MAX / GIRLS BORN 2013 MAX

PISTA SIBERIA, ASCONA

28/29.03.2026 / TOURNAMENT MODE:

**INSCRIPTION 850.- FOR TEAM
11 PLAYERS MAX + 2 COACH (LUNCH INCLUDED)**

**WITH ACCOMMODATION 1'050.-
11 PLAYERS MAX + 2 COACH (LUNCH + DINNER INCLUDED)**

**3 VS 3
12 TEAMS**

**MIN. 12 GAME
FOR TEAM**

ORGANIZED BY:



REGISTRATION & INFORMATION: ASCONA.SIBERIA@GMAIL.COM



REGOLAMENTO TORNEO SIBERIA CUP 2026 - 14-03-2026 UNDER 12

1. Categoria

Al torneo possono partecipare ragazzi nati dopo il 01/01/2014 e ragazze nate dopo il 01/01/2013. Su richiesta degli organizzatori, ogni giocatore deve poter esibire un documento d'identità valido.

2. Programma

Il torneo si svolge con formula "italiana", tutti contro tutti nella fase preliminare, poi scontri diretti per piazzamento finale in base alla classifica al termine della fase preliminare. Al torneo partecipano 12 squadre tutte nello stesso girone di qualificazione. Ogni squadra giocherà 11 partite incontrando tutte le altre squadre (11 partite da due tempi di 12 minuti, ogni tempo conta come una partita singola).

3. Composizione delle squadre

Le partite si giocano con 3 giocatori di movimento e un portiere. Durante la partita è consentito sostituire il portiere con un quarto giocatore di movimento. Ogni squadra può essere composta al massimo da 9 giocatori e 2 portieri.

4. Modalità di gioco

Le partite si svolgono in simultanea su 3 campi trasversali delimitati da separazioni. 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 12 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, ed alla ripresa del gioco dopo interruzione per ferimento. Ogni altra ripresa del gioco avviene lanciando il disco in un angolo. Dopo un goal la squadra che ha segnato arretra fino a centrocampo. Si utilizzano porte normali ed il gioco avviene con i dischi neri.

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 gol 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 i 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, (tot. 22 per squadra), 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.

9. Costo torneo

Il costo per singola squadra, senza alloggio è di 850.-. Con alloggio 1'050.-. Ogni squadra può iscrivere 9 giocatori + 2 portieri assieme a due responsabili.



TOURNAMENT RULES

SIBERIA CUP 2026 - 14-03-2026

UNDER 12

1. Category

The tournament is open to boys born after January 1, 2014, and girls born after January 1, 2013. Upon request, each player must present a valid ID.

2. Plan

The tournament is played using an Italian format, with all-against-all play in the preliminary round, followed by direct clashes for final placement based on the standings at the end of the preliminary round. Twelve teams participate in the tournament, all in the same qualifying group. Each team will play 11 matches against all the other teams (11 matches consisting of two 12-minute halves, with each half counting as a single match).

3. Team composition

Matches are played with three outfield players and a goalkeeper. A fourth outfield player may be substituted during the match. Each team can have a maximum of nine players and two goalkeepers.

4. Game modes

Matches are played simultaneously on three cross-courts separated by barriers. The start time of each match is binding; the technical commission may penalize any delays with a forfeit. Matches consist of two 12-minute halves separated by a one-minute break without a locker room. In the preliminary round, each half will be considered a match. The clock is stopped on both courts only in the event of injury. Face-offs occur at the center of the court at the start of each half and at the restart of play following an interruption due to injury. All other restarts are by throwing the puck into a corner. After a goal, the scoring team retreats to the center of the court. Standard goals are used, and play is played with black pucks.

5. Line rotations

Every 60 seconds, the siren sounds to signal a quick line change, which occurs without stopping the clock. Each outfield player must immediately leave the playing court without touching the puck; otherwise, the referee will notify the coach with an official warning. If the situation repeats itself, the team will be penalized with a penalty shot for each time the puck is removed from the playing court at the sound of the siren. Penalty shots will be taken at the end of regulation time. Unsportsmanlike conduct will also penalize the team with a penalty. Failure to comply with the mandatory line change of all outfield players will result in a forfeit of the game (5-0), after a single warning. A player replacing an injured player must leave the playing court at the end of the line change, regardless of when he or she entered the ice.

6. Arbitration and penalties

The technical commission assigns a referee and a judge to each game. The referee directs the game, awards goals, and issues penalties; the judge records the goals and penalties. The referee's decisions are final. Penalty-bearing actions are those set forth in the rules of the Ticino Ice Hockey Federation (FTHG), a member of the Swiss Ice Hockey League (LSHG). Specifically, body checks, touching the puck after the buzzer, entering the playing field before the buzzer, and any unsportsmanlike conduct (by players, coaches, and assistants) are prohibited. The penalized player is suspended until the end of the substitution period without the possibility of substitution (playing shorthanded). In the event of serious infractions, the tournament's technical commission may suspend a player, coach, or assistant for one or more games.

7. Score and ranking

For each preliminary round match (22 in total per team), 2 points are awarded for a win, 1 point for a draw, and 0 points for a loss or forfeit (with a score of 0-5). The preliminary standings are drawn according to the following criteria: points, head-to-head record, goal difference, number of goals scored, and draw. In the placement match, in the event of a tie, each team will immediately take three penalties. If the score remains tied, the penalty shootout continues indefinitely. No player is allowed to take two penalties until all members of their team have taken one penalty.

8. Award Ceremony

All participating teams will receive awards. Attendance at the awards ceremony is mandatory.

9. Tournament cost

The cost per single team, without accommodation, is €850.-. With accommodation, €1,050.-. Each team can register 9 players + 2 goalkeepers along with two officials.