



n. 087 – del 27/05/2021

FASI FINALI CAMPIONATI NAZIONALI GIOVANILI 2020-2021 PROGRAMMA GARE DEL 30 MAGGIO 2021 CATEGORIA U14 – QUARTI DI FINALE

In relazione ai comunicati n. 54 del 02/02/2021, n. 71 del 22/04/2021 e n. 72 del 03/05/2021, visti i risultati degli ottavi di finale di cui al CU n.78 e le successive comunicazioni ricevute dalle Società, si dispone quanto segue:

Categoria Under 14 – Quarti di Finale

- 1) Asiago Vipers (1 zona 2) vs Old Style Torre Pellice (3 zona 1):
Gara 1: ASV-OTP, dom. 30 maggio 2021 h.12.00 Asiago, via Cinque;
Gara 2: OTP-ASV, dom. 30 maggio 2021 h.15.00 Asiago, via Cinque;
Ev Gara 3: ASV-OTP, dom. 30 maggio 2021 h.16.15
- 2) Draghi Torino (1 zona 1) vs Tergeste Tigers (3 zona 2):
Gara 1: TOD-TER, dom. 30 maggio 2021 h.09.30 – Torino, Trecate;
Gara 2: TER-TOD, dom. 30 maggio 2021 h.12.15 – Torino, Trecate;
Ev Gara 3: TOD-TER, dom. 30 maggio 2021 h.13.30
- 3) Ghosts Padova (2 zona 2) vs CV Skating (1 zona 5):
Gara 1: GHP-CVS, dom. 30 maggio 2021 h.13.00 – Padova, Pala Raciti;
Gara 2: CVS-GHP, dom. 30 maggio 2021 h.16.00 – Padova, Pala Raciti;
Ev Gara 3: GHP-CVS, dom. 30 maggio 2021 h.17.45
- 4) Edera Trieste (3 zona 2) vs Diavoli Vicenza (5 zona 2):
Gara 1: TSE-VIC, dom. 30 maggio 2021 h.12.00 – Trieste, Foschiatti;
Gara 2: VIC-TSE, dom. 30 maggio 2021 h.15.00 – Trieste, Foschiatti;
Ev Gara 3: VIC-TSE, dom. 30 maggio 2021 h.16.15

MODALITA' SVOLGIMENTO GARE (come da CU n.71)

6.1 MODALITA' QUALIFICAZIONE SCONTRI DIRETTI

Verranno disputate due partite di due tempi da 20' nella stessa giornata. La durata dell'intervallo tra i due tempi di gioco è di 7'. La durata dell'intervallo prima dell'eventuale overtime è di 3'. La durata dell'overtime è di 5' e si giocherà in 3 vs 3 con la formula del Golden Goal. In caso di ulteriore parità dopo l'overtime si passerà ai tiri di rigore. Sono previsti 2 time-out squadra/partita da potersi chiamare in ogni momento della gara, overtime incluso. Il tempo tra la fine della prima partita e l'inizio della seconda partita deve essere di 90 minuti.

Al termine del secondo incontro qualora entrambe le squadre avessero totalizzato lo stesso numero di punti verrà giocato un terzo tempo (simil gara 3) di 10 minuti in 4 contro 4 senza Golden Goal. In caso di ulteriore parità si procederà a disputare i tiri di rigore secondo le modalità al punto 6.2

6.2 MODALITA' ESECUZIONE TIRI DI RIGORE

1. I tiri verranno effettuati in entrambe le zone di difesa del campo di gioco.
2. La procedura inizierà con tre (3) differenti tiratori per ogni squadra che si alterneranno nei tiri, senza necessità di preventiva nomina. Possono partecipare ai Tiri di rigore i quattro portieri e tutti i giocatori di movimento di entrambe le squadre elencati nel Foglio di Arbitraggio di quell'incontro con l'esclusione di quelli indicati nel successivo punto 3.
3. Qualsiasi giocatore che non abbia terminato di scontare la sua penalità durante il tempo regolamentare o il "Tempo Supplementare", non potrà partecipare ai Tiri di Rigore, e dovrà quindi rimanere in panca puniti o potrà recarsi allo spogliatoio. I giocatori che dovessero ricevere una penalità durante la fase dei tiri di rigore verranno inviati direttamente allo spogliatoio.
4. L'Arbitro inviterà i due Capitani al centro del campo e con il lancio della moneta stabilirà quale squadra inizierà per prima. Il vincitore del lancio della moneta potrà scegliere l'ordine di tiro delle squadre.
5. I portieri difenderanno la stessa porta difesa durante il 2° tempo o eventualmente quello supplementare.
6. I portieri di entrambe le squadre potranno essere cambiati dopo ogni tiro.

7. I tiri verranno effettuati nel rispetto dell'art. 6.1.8 del Regolamento di gioco FISR

8. I giocatori di entrambe le squadre eseguiranno i tiri alternandosi fino a che il goal che darà la matematica certezza della vittoria non verrà segnato. I tiri che rimarranno a quel punto da tirare, non dovranno essere tirati.

9. Se dopo i tre (3) tiri le squadre saranno ancora in parità, si procederà con il "tiebreak" effettuato da un giocatore scelto di volta in volta da entrambe le squadre. I tiri di "tiebreak" saranno iniziati dalla squadra che aveva iniziato per seconda la prima serie di tiri. Nei tiri del "tie-break" una squadra potrà usare giocatori diversi o uno stesso giocatore. L'incontro avrà fine non appena il singolo turno di tiro non terminerà in parità ma si risolverà con un risultato positivo per l'una o l'altra squadra

10. Solo il gol decisivo conterà per il risultato finale della partita e sarà accreditato al giocatore che lo realizzerà ed addebitato al portiere avversario.

11. Se una squadra si rifiuta di partecipare ai tiri di rigore l'incontro verrà dichiarato perso per questa squadra e l'altra squadra riceverà 3 punti per la vittoria. se un giocatore si rifiuta di tirare il rigore verrà indicato come "non segnato" per la sua squadra.


Il Segretario Generale
(Angelo lezzi)