



n. 082 – del 27/05/2022

## FINAL FOUR SCUDETTO UNDER 14 PADOVA 4/5 GIUGNO 2022

In relazione ai comunicati n° 32 del 05/11/2021, n° 61 del 01/04/2022 e n° 63 del 03/05/2022, in base ai risultati riportati nel CU n° 76 del 23 Maggio 2022, si comunicano le qualificate alla **Final Four Scudetto UNDER 14** e le specifiche tecniche della manifestazione che si giocherà a Padova (Pala Travain) nei giorni 4 e 5 Giugno 2022:

Vincente Q1: HC Milano  
Vincente Q2: CV Skating  
Vincente Q3: Ghosts Padova/Fox Legnaro  
Vincente Q4: Asiago Vipers

In base allo schema sotto riportato:



si determinano gli abbinamenti delle semifinali scudetto:

Semifinale 1: HC Milano vs CV Skating  
Semifinale 2: Ghosts Pd/Fox Legnaro vs Asiago Vipers

**Logistica e Formula** - La Final Four si svolgerà nei giorni 4 e 5 giugno 2022 presso il Pala Travain, sito in via Pelosa 74 a Padova, e prevede lo svolgimento di due semifinali in gara unica e di due finali (sempre in gara unica) per:

- assegnazione della medaglia di bronzo (fra le perdenti delle semifinali)
- assegnazione del titolo di Campione d'Italia 2021-2022 (fra le vincenti delle semifinali).

Le gare si articoleranno secondo i seguenti orari:

**Sabato 4 Giugno 2022:**

Semifinale 1: ore 17.30

Semifinale 2: ore 19.00

**Domenica 5 Giugno 2022:**

Finale 3/4 posto: ore 15.00

Finale 1/2 posto: ore 18.00

**MODALITA' SVOLGIMENTO GARE – FINAL FOUR UNDER 14**

Verranno disputate 4 gare singole (2 Semifinali e 2 Finali) di **due tempi da 20 minuti** ciascuno. La durata dell'intervallo tra i due tempi di gioco è di 7 minuti. Le gare NON possono finire in parità. La durata dell'intervallo prima dell'eventuale overtime è di 3 minuti. La durata dell'**overtime è di 5 minuti** 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 a squadra / partita da potersi chiamare in ogni momento della gara, overtime incluso. Riscaldamento prepartita 10 minuti

Nella Finale per il 3/4 posto, in caso di parità dopo i tempi regolamentari, si passerà direttamente ai tiri di rigore.

**NB.** Nelle **gare decisive** per assegnazione del titolo (Finale Scudetto) finito il primo overtime di **10 minuti** (in 3 contro 3) e passati i 3 minuti di intervallo, si procederà ad un nuovo overtime di 10 minuti con la regola del Golden goal nel quale entrambe le squadre schiereranno 3 giocatori di movimento oltre il portiere. Tale procedura si ripeterà fino alla marcatura di una rete da parte di una delle due squadre che decreterà la fine dell'incontro. Non si effettueranno i tiri di rigore.

## **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.

Durante tutta la durata della manifestazione sarà operativa la Commissione Tecnica di Campo che oltre a quanto già previsto dall'Art. 57 del RGC, preliminarmente alla manifestazione controllerà certificati medici agonistici di tutti gli atleti partecipanti alla manifestazione.

  
**Il Segretario Generale  
(Angelo Iezzi)**