



n. 059 – del 11/03/2022

FINAL FOUR COPPA ITALIA PADOVA 12 e 13 MARZO 2022

Facendo seguito a quanto previsto dalle Norme Unificate nel punto 14.5.5 e successivi, dai CU n° 13 del 02/09/2021 e CU n° 57 del 04/03/2022 si riportano le disposizioni per la Final Four di Coppa Italia che si giocherà a Padova (Pala Travain) nei giorni 12 e 13 Marzo p.v. come da delibera del Presidente n° 15 del 03/03/2022.

Partecipanti (tra parentesi il ranking di accesso ai quarti di finale):

- **HC Milano (1)**
- **Diavoli Vicenza (2)**
- **Ghosts Padova (5)**
- **Monleale Sportleale (6)**

Calendario Gare:

Sabato 12 marzo 2022

Ore 18.30 - Semifinale 1: HC Milano (1) vs Ghosts Padova (5)

Ore 20.45 - Semifinale 2: Diavoli Vicenza (2) vs Monleale Sportleale (6)

Domenica 13 marzo 2022

Ore 14.45 – Finale 3°/4° posto: Perdente Semif 1 vs Perdente Semif 2

Ore 17.00 – Finale 1°/2° posto: Vincente Semif 1 vs Vincente Semif 2

Verifica documenti:

A partire dalle ore 16.00 del sabato, sarà operativa la Commissione Tecnica di Campo (CTC) al quale le formazioni partecipanti alla Final Four dovranno presentare:

- Documenti di identità di tutti gli atleti e tecnici (per questi ultimi va esibita la Tessera Gara) che si intendono schierare durante la manifestazione;
- Copia dei certificati medici agonistici in corso di validità di tutti gli atleti che si intendono schierare durante la manifestazione;
- Mod.H2-TAR comprovante screening mediante Tampone Antigenico Rapido su tutte le persone (atleti e staff) che accederanno al Recinto Riservato (panche giocatori) nei giorni di gara. Tale screening, nel rispetto del protocollo sanitario vigente

dovrà essere eseguito non prima delle ore 17.00 del giorno 11.03.2022 (per rimanere nelle 48h previste dal protocollo)

- Mod. H2-Cov per ognuna delle giornate di gara;
- Mod. H2-Roster Partita (in triplice copia) per ognuna delle gare giocate.

Specifiche tecniche delle gare:

Tutte le gare di Coppa Italia, in osservanza delle normative internazionali, si giocheranno sull'arco temporale di 2 tempi da 20' ciascuno (intervallo fra 1°- 2° tempo di 10'). TIME OUT: ogni squadra, per ogni singolo incontro, avrà a disposizione 2 time out spendibili in qualsiasi momento della gara, over-time incluso.

Nessuna gara della Final Four di Coppa Italia potrà finire in parità. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si procederà (dopo un intervallo di 3 minuti) ad un overtime di 10 minuti con la formula del golden goal nel quale entrambe le squadre schiereranno 3 giocatori di movimento oltre il portiere. In caso di perdurante parità si procederà con i tiri di rigore: una serie di 3 rigori per squadra seguiti eventualmente dalla fase "ad oltranza" fino alla rottura dell'equilibrio.

Nella gara finale per l'assegnazione del titolo, finito il primo over-time e passati i 3 minuti di intervallo, si procederà ad un nuovo over-time 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 sono infatti previsti in questo caso i tiri di rigore.

Integrazione Regolamentare agli articoli: 4.6 Giudici di Porta e 5.5.11 Goals e Assist *(applicata, in via sperimentale, esclusivamente alla Final Four di Coppa Italia 2022)*

4.6 Giudici di Porta

- A. L'utilizzo di giudici di porta e il loro posizionamento sarà facoltativo e a discrezione della FISR
- B. I Giudici di porta non dovranno essere membri di alcuna squadra in competizione né potranno essere sostituiti durante lo svolgimento dell'incontro a meno che non diventi evidente che il giudice di porta dia dimostrazione di parzialità. In tali casi il primo Arbitro può sostituirlo nominando un altro giudice di porta.

C. Ogni arbitro di porta deve stazionare nella zona designata dietro la porta all'esterno della superficie di gioco per tutta la durata dell'incontro e non deve cambiare campo in nessun momento dopo l'inizio della partita. La loro competenza è limitata a solamente a quella partita.

D. I doveri di un giudice di porta sono i seguenti:

- Controllare la rete della porta per assicurarsi che non ci siano buchi e che il disco non riesca ad oltrepassarla.
- Controllare che la porta sia in ogni momento nella sua posizione corretta in pista.
- Estendere entrambe le mani sopra la testa quando il disco ha completamente oltrepassato la linea di porta.
- Estendere le braccia verso l'esterno del corpo in occasione di tiri in porta non considerati Goal.
- Assistere l'arbitro su una decisione di un giocatore avversario posizionato in area prima dell'ingresso del disco.
- Estendere un braccio sopra la testa per segnalare all'Arbitro che il portiere ha bloccato il disco che diventa ingiocabile.
- Tenere un conteggio accurato delle parate dal portiere e riferire il dato al segnapunti alla fine del primo tempo e alla fine della partita.

NOTA: Si considera parata soltanto il disco che avrebbe oltrepassato la linea di porta ma che viene fermato dal portiere.

E. In alternativa al Giudice di Porta, il Settore Tecnico potrà disporre di un arbitro assistente video - Video Assistant Referee (VAR) il quale avrà i seguenti doveri:

- Stazionare nella zona designata all'esterno della superficie di gioco per tutta la durata dell'incontro.
- Segnalare agli Udg in pista tramite radiomicrofono qualsiasi eventuale decisione non conforme con il regolamento di gioco relativamente agli art 5.5.11 A, F, J
- Supportare gli Udg dell'incontro, attraverso l'ausilio di immagini ad uso esclusivo del CUG - tramite l'assistenza tecnica della "Regia Streaming", eventuali richieste di analisi di episodi dubbi relativamente agli articoli del precedente comma.

5.5.11 Goals e Assist

A. Un goal è realizzato quando il disco è tirato tra i pali della porta da un giocatore della squadra in attacco, passa sotto la traversa e attraversa interamente la linea di porta disegnata sulla pista da un palo della porta all'altro.

- B. Un goal deve essere assegnato a referto al giocatore che ha spinto il disco nella porta avversaria.
- C. Quando un giocatore segna un goal, un assist viene assegnato al giocatore che gli ha fatto l'ultimo passaggio.
- D. Un goal viene assegnato se il disco viene messo in rete in qualunque modo da un giocatore della squadra in difesa. Al giocatore della squadra in attacco che ha giocato per l'ultima volta il disco deve essere assegnato il gol, non deve essere assegnato alcun assist.
- E. Un goal deve essere assegnato se il disco è stato deviato in porta da un tiro che colpisce un giocatore della squadra in attacco in qualsiasi parte del corpo. Al giocatore che ha deviato il disco sarà assegnato il goal.
- F. Se un giocatore porta regolarmente il disco all'interno dell'area di porta avversaria, perdendone successivamente il controllo, un goal è da ritenersi valido qualora subentri un compagno del giocatore in attacco a spingere il disco in porta.
- G. Un goal NON è da considerarsi regolare se il disco è stato deliberatamente calciato, gettato o direzionato in qualsiasi altro modo verso la porta con qualsiasi mezzo diverso dal bastone.
- H. Un goal NON è da considerarsi regolare se un giocatore attaccante calcia il disco che viene deviato in rete da qualsiasi giocatore dell'una o dell'altra squadra.
- I. Un goal NON è da considerarsi regolare se segnato come risultato di un disco deviato direttamente in rete da un Arbitro.
- J. Un goal NON è da considerarsi regolare se segnato da un bastone portato sopra l'altezza della traversa della porta, tranne che si tratti di un giocatore della squadra in difesa.
- K. Quando un giocatore carica un portiere all'interno dell'area di porta, e successivamente entra in contatto fisico con il portiere stesso, e secondo il parere dell'Arbitro interferisce con la normale difesa della porta, ogni goal segnato prima o dopo tale contatto deve essere annullato e dovrà essere inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta.
- L. Qualsiasi goal segnato in un modo diverso da quelli disciplinati dalle norme ufficiali, NON è considerato regolare.

NOTA: Esclusivamente per le situazioni di gioco descritte dagli articoli 5.5.11 A, F, J

- Agli Udg dell'incontro è consentito interrompere il gioco per avvalersi della collaborazione del VAR - Video Assistant Referee, per valutare l'accaduto.
- All'allenatore di ciascuna squadra, e per una sola volta durante l'intero incontro, è consentito, alla prima interruzione di gioco dopo una situazione dubbia, richiedere agli Udg di avvalersi

della collaborazione del VAR - Video Assistant Referee, per valutare l'accaduto.

- Nel caso in cui venga assegnato un goal in virtù dell'analisi del VAR, qualunque episodio (goal, penalità ecc.) verificatosi prima della successiva interruzione di gioco non verrà registrato e il cronometro di gioco verrà ripristinato come da indicazioni VAR. *(una richiesta avvalorata dal VAR non viene conteggiata)*

Spetta al primo arbitro dell'incontro e al suo insindacabile giudizio ogni decisione finale in materia.


Il Segretario Generale
(Angelo Iezzi)