

Campionati Italiani Hockey

categoria GIOVANILE

NORME ORGANIZZATIVE FEDERALI ANNUALI

Anno Sportivo 2015 / 2016

Approvate con delibera del Presidente nr. 124 del 15 settembre 2015
ratificata dal Consiglio Federale del 19 settembre 2015

Per quanto non espressamente indicato nelle presenti "Disposizioni Annuali" si dovrà far riferimento a: "Statuto F.I.S.G.", "ROF - Regolamento Organico Federale- F.I.S.G.", "Regolamento di Gioco", "Regolamento di Giustizia", "Regolamento Antidoping" e Regolamenti Internazionali vigenti.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **2**

1. CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 20

A seguito delle iscrizioni pervenute nei tempi e nelle forme richieste, hanno diritto a partecipare al Campionato Nazionale Under 20 2015 - 2016 le Società:

ASIAGO HOCKEY
SG CORTINA
HC GHERDEINA
HC VALLPELLICE
WSV STERZING VIPITENO
HOCKEY PERGINE

A = DURATA

Il Campionato Under 20 inizierà il 04/10/2015 e avrà termine il 03/04/2016 come da calendario predisposto e trasmesso dalla F.I.S.G.

B = COMPOSIZIONE SQUADRE

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Hanno diritto a partecipare al Campionato 2015 - 2016 UNDER 20 i giocatori nati nell'anno 1996 - 1997 - 1998 - 1999. E' ammesso l'inserimento a roster (previa comunicazione scritta alla Segreteria FISG) di n° 6 atleti fuori quota UNDER 26, nati nell'anno 1990, SENZA limite massimo di schieramento in ogni incontro.

LE SQUADRE CHE PARTECIPANO AL CAMPIONATO DEVONO AVERE IN FORMAZIONE MINIMO 10 GIOCATORI + 2 PORTIERI. Ogni portiere A ROSTER non potrà disputare, prima dei Play Off, un numero di partite superiore al 75% del totale (in minuti giocati); ai fini del controllo farà fede quanto rilevato dal sito ufficiale Pointstreak. Nei Play-Off e nei Play-Out l'impiego del ruolo di portiere è libero. Il controllo all'osservanza di questa regola sarà effettuato dal Consigliere Federale responsabile. Chi non ottempera a questa regola viene escluso dai Play-Off.

I GIOCATORI IN UTILIZZO POTRANNO PARTECIPARE ALLA FASE DEI PLAY-OFF SOLO SE AVRANNO PRESO PARTE AD UN MINIMO DI INCONTRI, NELLA PRIMA FASE, PARI A 7.

C = DATE DI SVOLGIMENTO E FORMULA

PRIMA FASE REGULAR SEASON - DOPPIO GIRONE A/R

Giornate di Gioco:

Ottobre 2015: 04 - 11 - 18 - 25

Novembre 2015: 1 - 15 - 22 - 29

Dicembre 2015: 6 - 23 - 27

Gennaio 2016: 3 - 10 - 17 - 24 - 31

Febbraio 2016: 7 - 14 - 21 - 28

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **3**

PLAY - OFF GIRONE DI QUALIFICAZIONE FINALE: due gironi sola andata **GIRONE A 1 - 3 - 5 CLASSIFICATA** al termine della **PRIMA FASE REGULAR SEASON**, **GIRONE B 2 - 4 - 6 CLASSIFICATA** al termine della **PRIMA FASE REGULAR SEASON**. Non varranno i punti ottenuti nella prima fase ma verrà redatta una nuova classifica partendo da 0 punti per tutte le squadre secondo la logica del play off. Calendario emanato da FISG le formazioni classificate 5° e 6° giocano sempre fuori casa, le formazioni classificate 1° e 2° entrambi gli incontri in casa.

Giornate di Gioco:

Marzo 2016: 6 - 13 - 20

PUNTEGGI: nella **PRIMA FASE REGULAR SEASON** e nella fase **PLAY - OFF GIRONE DI QUALIFICAZIONE FINALE Under 20** Stagione sportiva 2015 - 2016 verranno assegnati i seguenti punteggi (three-point system):

Punteggio per classifica:

Vittoria tempi regolamentari	3 punti
Sconfitta tempi regolamentari	0 punti
Pareggio	over time, se in parità tiri di rigore
Vittoria	over time 2 punti
Vittoria	tiri di rigore 2 punti
Sconfitta	over time 1 punto
Sconfitta	tiri di rigore 1 punto

In caso di pareggio al termine tempi regolamentari si disputerà un *Over time di 5 minuti* ("Sudden Death") se persisterà il risultato di parità si procederà ad una serie di 5 (cinque) tiri di rigore, se al termine della serie il risultato dovesse essere di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break")

D = GIORNATE ED ORARI DI GIOCO

- Sarà utilizzata di norma, per la disputa delle varie fasi del Campionato, la giornata di domenica.
- E' possibile autorizzare, successivamente all'ufficializzazione del calendario di gioco, spostamenti di data degli incontri di Campionato, previa presentazione di domanda scritta entro le ore 12.00 del quinto giorno precedente la gara, con parere favorevole della Società cointeressata, allegando il versamento della tassa di € 80,00 e raccolta la decisione vincolante della Commissione Junior (hockey@fisg.it).
- L'inizio degli incontri varia a seconda della disponibilità di orario delle piste.
- Si informano le Società in indirizzo che gli incontri con squadre aventi una percorrenza superiore ai 300 chilometri devono aver inizio dalle ore 12.00 alle ore 17.00, mentre tutti gli altri incontri non devono iniziare dopo le ore 18.00. In presenza di accordo scritto e firmato dalle due Società interessate, tale limite può essere protratto fino e non oltre le 19.30.
- In base ad esigenze di riprese televisive, l'orario di inizio degli incontri potrà essere modificato d'autorità dalla F.I.S.G.
- Le partite non disputate saranno oggetto di comunicazione agli Organi di Giustizia per i provvedimenti del caso.
- L'ultimo incontro della Regular Season dovrà essere disputato da tutti nella stessa giornata.

D.1 = MANCATA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CALENDARIO

Le squadre che non si presentino alle partite in trasferta verranno deferite all'Organo di Giustizia competente. La pena pecuniaria prevista non inferiore ad un minimo di € 1.000,00 (€

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **4**

mille//00) sino ad un massimo di € 1.200,00 (€ milleduecento//00) a cui andranno aggiunti € 1 (€ uno//00) per ogni km di distanza dalla sede dell'avversario. Verranno inoltre deferite al Procuratore Federale per i provvedimenti disciplinari del caso. Le spese arbitrali, servizio medico e ambulanza, se presente in loco, ghiaccio saranno a carico della società inadempiente se e ove documentate. Le partite dovranno essere recuperate inderogabilmente secondo le modalità stabilite nelle Norme Comuni

Per eventuali precedenze in caso di parità di punti al termine della PRIMA FASE REGULAR SEASON si farà riferimento alle disposizioni di gioco in materia che prevedono:

I. - SOMMATORIA PUNTI CONQUISTATI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(avrà la meglio la squadra che avrà collezionato il maggior numero di punti negli incontri diretti)

in caso di ulteriore parità

II. - DIFFERENZA RETI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(si sommano le reti segnate da una singola squadra nei soli incontri diretti e da tale ammontare si sottrae la somma dei goal subiti dalla medesima squadra negli stessi incontri diretti)

La squadra che avrà la maggiore differenza goal positiva avrà la precedenza in classifica.

Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica

in caso di ulteriore parità

III. - DIFFERENZA RETI GLOBALE

(si prendono in considerazione tutti i goal segnati da una squadra nell'arco del girone in cui ha giocato e da tale ammontare si sottraggono tutti i goal subiti nell'arco del girone in cui tale squadra ha giocato).

Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica.

in caso di ulteriore parità

IV. - MAGGIORI GOL REALIZZATI

avrà precedenza la formazione che nel corso del campionato/torneo avrà realizzato il maggior di gol.

in caso di ulteriore parità al termine della fase (valido solo per questa fase) PLAY - OFF GIRONE DI QUALIFICAZIONE FINALE ACCEDERA' ALLA FINALE LA MEGLIO CLASSIFICATA AL TERMINE DELLA PRIMA FASE REGULAR SEASON.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **5**

PLAY - OFF FINALI: dal 23/03/2016 al 03/04/2016

In caso di pareggio al termine tempi regolamentari si disputerà un *Over time di 5 minuti* ("Sudden Death") se persisterà il risultato di parità si procederà ad una serie di 5 (cinque) tiri di rigore, se al termine della serie il risultato dovesse essere di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break")

FINALI 1° e 2° posto

AL MEGLIO DI 5 INCONTRI (il primo, il terzo e l'eventuale quinto incontro in casa della Squadra meglio classificata nella prima Fase).

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 23 - 25 - 28 - 31

Aprile 2016 : 3

FINALI 3° e 4° posto

AL MEGLIO DI 5 INCONTRI (il primo, e l'eventuale terzo incontro in casa della Squadra meglio classificata nella prima Fase).

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 23 - 25 - 28 - 31

Aprile 2016 : 3

- **Tempo Supplementare "Sudden Death" - PRIMA FASE REGULAR SEASON - PLAY - OFF GIRONE DI QUALIFICAZIONE FINALE e FINALI PLAY OFF.**

In caso di parità dopo i 60 minuti regolamentari, per addivenire all'individuazione di un vincitore si procederà alla disputa di un tempo supplementare di 5 minuti, detto "Sudden Death" che sarà disputato dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, come segue:

- a) non ci sarà rifacimento ghiaccio.
- b) le squadre difenderanno la stessa porta che hanno difeso nel 3° tempo
- c) le squadre scenderanno in campo con 4 (quattro) giocatori di movimento ed 1 (un) portiere per tutto il tempo supplementare.
- d) si comincerà con l'ingaggio a centro campo.
- e) l'incontro terminerà nel momento in cui sarà segnato un goal e sarà dichiarata vincitrice la squadra che ha realizzato la rete.
- f) se non vi saranno marcature nel corso del tempo supplementare, si ricorrerà ai tiri di rigore nelle forme previste dalla procedura per determinare il vincitore di un incontro.

In tutti i tempi supplementari le squadre giocheranno con quattro (4) giocatori di movimento e un (1) portiere.

Le Regole specifiche per questa procedura sono le seguenti:

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **6**

1. Se una squadra riceve una penalità durante il tempo supplementare le squadre giocheranno **4** contro **3**.
2. Se alla squadra in inferiorità viene inflitta una seconda penalità, questa rimane con tre giocatori, mentre la squadra avversaria avrà diritto ad un quinto giocatore di movimento e quindi giocheranno **5** contro **3**.
3. Allo scadere della doppia penalità, alla prima interruzione di gioco, le due squadre torneranno a giocare **4** contro **4** oppure **4** contro **3** a seconda del caso specifico.
4. Le penalità inflitte durante il tempo regolamentare che non sono state scontate continueranno nel tempo supplementare. Se al termine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **5** contro **4** il tempo supplementare inizierà **4** contro **3**.
5. Se il tempo regolamentare termina **5** contro **3** le squadre inizieranno il Tempo Supplementare **5** contro **3**. Allo scadere delle penalità, nel prosieguo del gioco, le squadre giocheranno **5** contro **5** o **5** contro **4**. Alla prima interruzione di gioco il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **4** o a **4** contro **3** a seconda del caso.
6. Se alla fine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **3** contro **3**, il Tempo Supplementare inizia **3** contro **3**. Non appena il numero dei giocatori nel prosieguo del gioco diventa **5** contro **4** o **5** contro **5**, alla prima interruzione di gioco, il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **3** o a **4** contro **4**, a seconda del caso.
7. Se alla fine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **4** contro **4** con il giocatore o i giocatori in panca puniti che stanno scontando penalità non coincidenti (*cioè stanno scontando penalità che sono sull'orologio*), il Tempo Supplementare inizia **4** contro **4** e con il rientro dei giocatori dalla panca puniti le squadre giocheranno come di norma **5** contro **4** o **5** contro **5**. Alla prima interruzione di gioco, il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **3** o a **4** contro **4**, a seconda del caso.

Si rammenta che l'overtime deve essere considerato alla stregua degli ultimi due minuti di gioco regolamentari. (per esempio in caso di spostamento volontario della porta, ritardo del gioco, più giocatori in campo).

• **TIRI DI RIGORE PRIMA FASE REGULAR SEASON - PLAY OFF GIRONE DI QUALIFICAZIONE FINALE e FINALI PLAY OFF.**

Se nessun gol è stato segnato durante il tempo supplementare verrà applicata la "Procedura dei Tiri di Rigore" per stabilire il vincitore dell'incontro.

Dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, durante i quali si effettuerà la pulizia a secco del ghiaccio nelle tre corsie centrali, verrà utilizzata a procedura che verrà utilizzata è la seguente:

1. I tiri verranno effettuati in entrambe le zone di difesa della campo di gioco.
2. La procedura inizierà con **cinque (5)** differenti tiratori per ogni squadra che si alterneranno nei tiri. Non è necessario che i giocatori vengano nominati prima. Possono partecipare ai Tiri di Rigore per stabilire il vincitore i quattro portieri e tutti i giocatori di entrambe le squadre elencati nel Foglio di Arbitraggio con l'esclusione di quelli indicati nel successivo articolo 3.
3. Qualsiasi giocatore che non abbia terminato di scontare la sua penalità durante il "Tempo Supplementare", non potrà partecipare ai Tiri di Rigore, e dovrà quindi rimanere in panca puniti o potrà recarsi allo spogliatoio. Anche i giocatori che dovessero ricevere una penalità durante la

fase dei tiri di rigore dovranno rimanere in panca puniti o potranno recarsi allo spogliatoio fino al termine della procedura.

4. L'Arbitro chiamerà i due Capitani nell'area degli Arbitri e con il lancio della moneta stabilirà quale squadra inizierà per prima. Il vincitore del lancio della moneta potrà scegliere se tirare per primo o per secondo.
5. **I portieri difenderanno la stessa porta difesa durante il 3° tempo.**
6. I portieri di entrambe le squadre potranno essere cambiati dopo ogni tiro.
7. I tiri verranno effettuati nel rispetto dall'Art. 509 del Regolamento Ufficiale di Gioco IIHF.
8. I giocatori di entrambe le squadre eseguiranno i tiri alternandosi fino a che il gol decisivo è stato segnato. I tiri che rimangono non dovranno essere tirati.
9. Se dopo i **cinque (5)** tiri le squadre sono ancora in parità, si procederà con il "tie-break" effettuato da un giocatore di entrambe le squadre, con lo stesso o con nuovi giocatori. I tiri di "tie-break" saranno iniziati dalla squadra che aveva iniziato per seconda la prima serie di tiri. Nei tiri del "tie-break" una squadra **potrà usare lo stesso giocatore**. L'incontro avrà fine non appena il duello tra due giocatori porterà il risultato definitivo (*cioè uno segna e l'altro sbaglia*)
10. Il Marcatore Ufficiale dovrà registrare tutti i tiri effettuati, indicando i giocatori, i portieri e i gol segnati.
11. Solo il gol decisivo conterà per il risultato finale della partita e sarà accreditato al giocatore che lo realizzerà ed addebitato al portiere avversario.
12. 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.

Se una squadra non mantiene il regolamento sopra indicato perde la partita 5 a 0.

2. CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 18

A seguito delle iscrizioni pervenute nei tempi e nelle forme richieste, hanno diritto a partecipare al Campionato Nazionale Under 18 2015 - 2016 le Società:

HC ASIAGO
HC PIEVE DI CADORE
HC PUSTERTAL JUNIOR
SHC VAL DI FASSA
WSV STERZING VIPITENO
HC NEUMARKT EGNA
HC MERANO JUNIOR
HC GHERDEINA
HOCKEY ACADEMY BOZEN
AHC EPPAN
HC CHIAVENNA
SV KALTERN EISHOCKEY
REAL TORINO HC
RITTEN SPORT
HC FELTREGHIACCIO

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **8**

A = DURATA

Il Campionato **Under 18** inizierà il **19/09/2015** e avrà termine il **09/04/2016** come da calendario predisposto e trasmesso dalla F.I.S.G.

B = COMPOSIZIONE SQUADRE

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Hanno diritto a partecipare al Campionato 2015 -2016 UNDER 18 i giocatori nati nell'anno 1998 - 1999 - 2000 - 2001

LE SQUADRE CHE PARTECIPANO AL CAMPIONATO DEVONO AVERE IN FORMAZIONE MINIMO 10 GIOCATORI + 2 PORTIERI. Ogni portiere A ROSTER non potrà disputare, prima dei Play Off, un numero di partite superiore al 75% del totale (in minuti giocati); ai fini del controllo farà fede quanto rilevato dal sito ufficiale Pointstreak. Nei Play-Off e nei Play-Out l'impiego del ruolo di portiere è libero. Il controllo all'osservanza di questa regola sarà effettuato dal Consigliere Federale responsabile. Chi non ottempera a questa regola viene escluso dai Play-Off.

I GIOCATORI IN UTILIZZO POTRANNO PARTECIPARE ALLA FASE DEI PLAY-OFF SOLO SE AVRANNO PRESO PARTE AD UN MINIMO DI INCONTRI NELLA PRIMA FASE PARI A 10 INCONTRI.

C = DATE DI SVOLGIMENTO E FORMULA

PRIMA FASE: girone unico di andata e ritorno. **Le prime 4 formazioni classificate al termine della prima fase disputeranno i Play Off.**

Giornate di Gioco:

Settembre: 2015: 19 - 26

Ottobre 2015: 03 - 10 - 17 - 24 - 31

Novembre 2015: 14 - 21 - 28

Dicembre 2015: 05 - 07 - 12 - 20 - 26 - 29

Gennaio 2016: 02 - 05 - 09 - 16 - 23 - 30

Febbraio 2016: 03 - 06 - 09 - 20 - 27

Marzo 2016: 5 - 12 - 19

PLAY - OFF dal 24/03/2016 al 09/04/2016

In caso di pareggio al termine tempi regolamentari si disputerà un *Over time* di 5 minuti ("Sudden Death") se persisterà il risultato di parità si procederà ad una serie di 5 (cinque) tiri di rigore, se al termine della serie il risultato dovesse essere di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break")

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **9**

SEMIFINALI

AL MEGLIO DI 3 INCONTRI (il primo e l'eventuale terzo incontro in casa della Squadra meglio classificata nella prima Fase).

A= 1 VS 4

B= 2 VS 3

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 24 - 26 - 29

FINALI 1° e 2° posto VA : VB

AL MEGLIO DI 3 INCONTRI (il primo e l'eventuale terzo incontro in casa della Squadra meglio classificata nella prima Fase).

Giornata di Gioco:

Aprile 2016 : 02 - 05 - 09

FINALI 3° e 4° posto PA : PB

AL MEGLIO DI 3 INCONTRI (il primo, e l'eventuale terzo incontro in casa della Squadra meglio classificata nella prima Fase).

Giornata di Gioco:

Aprile 2016 : 02 - 05 - 09

PUNTEGGI: nella 1° fase del Campionato Under 18 Stagione sportiva 2015 - 2016 verranno assegnati i seguenti punteggi:

Punteggi per classifica:

Vittoria tempi regolamentari	3 punti
Sconfitta tempi regolamentari	0 punti
Pareggio	over time, se in parità tiri di rigore
Vittoria	over time 2 punti
Vittoria	tiri di rigore 2 punti
Sconfitta	over time 1 punto
Sconfitta	tiri di rigore 1 punto

D = GIORNATE ED ORARI DI GIOCO

- Sarà utilizzata di norma, per la disputa delle varie fasi del Campionato, la giornata di sabato.
- È possibile autorizzare, successivamente all'ufficializzazione del calendario di gioco, spostamenti di data degli incontri di Campionato, previa presentazione di domanda scritta entro le ore 12.00 del quinto giorno precedente la gara, con parere favorevole della Società cointeressata, allegando il versamento della tassa di € 80,00 e raccolta la decisione vincolante della Commissione Tecnica Junior (commissionejunior@fisg.it).
- L'inizio degli incontri varia a seconda della disponibilità di orario delle piste.
- Si informano le Società in indirizzo che gli incontri con squadre aventi una percorrenza superiore ai 300 chilometri devono aver inizio dalle ore 12.00 alle ore 17.00, mentre tutti gli altri incontri non devono iniziare dopo le ore 18.00. In presenza di accordo scritto e firmato dalle due Società interessate, tale limite può essere protratto fino e non oltre le 19.30.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **10**

- In base ad esigenze di riprese televisive, l'orario di inizio degli incontri potrà essere modificato d'autorità dalla F.I.S.G.
- Le partite non disputate saranno oggetto di comunicazione agli Organi di Giustizia per i provvedimenti del caso.
- L'ultimo incontro della Regular Season dovrà essere disputato da tutti nella stessa giornata.

D.1 = MANCATA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CALENDARIO

Le squadre che non si presentino alle partite in trasferta verranno deferite all'Organo di Giustizia competente. La pena pecuniaria prevista non inferiore ad un minimo di € 1.000,00 (€ mille//00) sino ad un massimo di € 1.200,00 (€ milleduecento//00) a cui andranno aggiunti € 1 (€ uno//00) per ogni km di distanza dalla sede dell'avversario. Verranno inoltre deferite al Procuratore Federale per i provvedimenti disciplinari del caso. Le spese arbitrali, servizio medico e ambulanza, se presente in loco, ghiaccio saranno a carico della società inadempiente se e ove documentate. Le partite dovranno essere recuperate inderogabilmente secondo le modalità stabilite nelle Norme Comuni

Per eventuali precedenze in caso di parità di punti al termine della 1.a fase si farà riferimento alle disposizioni di gioco in materia che prevedono:

I. - SOMMATORIA PUNTI CONQUISTATI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(avrà la meglio la squadra che avrà collezionato il maggior numero di punti negli incontri diretti)

in caso di ulteriore parità

II. - DIFFERENZA RETI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(si sommano le reti segnate da una singola squadra nei soli incontri diretti e da tale ammontare si sottrae la somma dei goal subiti dalla medesima squadra negli stessi incontri diretti). La squadra che avrà la maggiore differenza goal positiva avrà la precedenza in classifica.

Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica

in caso di ulteriore parità

III. - DIFFERENZA RETI GLOBALE

(si prendono in considerazione tutti i goal segnati da una squadra nell'arco del girone in cui ha giocato e da tale ammontare si sottraggono tutti i goal subiti nell'arco del girone in cui tale squadra ha giocato).

Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica.

in caso di ulteriore parità

IV. - MAGGIORI GOL REALIZZATI

avrà precedenza la formazione che nel corso del campionato/torneo avrà realizzato il maggior di gol.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **11**

- **Tempo Supplementare "Sudden Death" - Stagione Regolare e Play Off**

In caso di parità dopo i 60 minuti regolamentari, per addivenire all'individuazione di un vincitore si procederà alla disputa di un tempo supplementare di 5 minuti, detto "Sudden Death" che sarà disputato dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, come segue:

- a) non ci sarà rifacimento ghiaccio.
- b) le squadre difenderanno la stessa porta che hanno difeso nel 3° tempo
- c) le squadre scenderanno in campo con 4 (quattro) giocatori di movimento ed 1 (un) portiere per tutto il tempo supplementare.
- d) si comincerà con l'ingaggio a centro campo.
- e) l'incontro terminerà nel momento in cui sarà segnato un goal e sarà dichiarata vincitrice la squadra che ha realizzato la rete.
- f) se non vi saranno marcature nel corso del tempo supplementare, si ricorrerà ai tiri di rigore nelle forme previste dalla procedura per determinare il vincitore di un incontro.

In tutti i tempi supplementari le squadre giocheranno con quattro (4) giocatori di movimento e un (1) portiere.

Le Regole specifiche per questa procedura sono le seguenti:

1. Se una squadra riceve una penalità durante il tempo supplementare le squadre giocheranno **4** contro **3**.
2. Se alla squadra in inferiorità viene inflitta una seconda penalità, questa rimane con tre giocatori, mentre la squadra avversaria avrà diritto ad un quinto giocatore di movimento e quindi giocheranno **5** contro **3**.
3. Allo scadere della doppia penalità, alla prima interruzione di gioco, le due squadre torneranno a giocare **4** contro **4** oppure **4** contro **3** a seconda del caso specifico.
4. Le penalità inflitte durante il tempo regolamentare che non sono state scontate continueranno nel tempo supplementare. Se al termine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **5** contro **4** il tempo supplementare inizierà **4** contro **3**.
5. Se il tempo regolamentare termina **5** contro **3** le squadre inizieranno il Tempo Supplementare **5** contro **3**. Allo scadere delle penalità, nel prosieguo del gioco, le squadre giocheranno **5** contro **5** o **5** contro **4**. Alla prima interruzione di gioco il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **4** o a **4** contro **3** a seconda del caso.
6. Se alla fine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **3** contro **3**, il Tempo Supplementare inizia **3** contro **3**. Non appena il numero dei giocatori nel prosieguo del gioco diventa **5** contro **4** o **5** contro **5**, alla prima interruzione di gioco, il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **3** o a **4** contro **4**, a seconda del caso.
7. Se alla fine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **4** contro **4** con il giocatore o i giocatori in panca puniti che stanno scontando penalità non coincidenti (*cioè stanno scontando penalità che sono sull'orologio*), il Tempo Supplementare inizia **4** contro **4** e con il rientro dei giocatori dalla panca puniti le squadre giocheranno come di norma **5** contro **4** o **5** contro **5**. Alla prima interruzione di gioco, il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **3** o a **4** contro **4**, a seconda del caso.

Si rammenta che l'overtime deve essere considerato alla stregua degli ultimi due minuti di gioco regolamentari. (per esempio in caso di spostamento volontario della porta, ritardo del gioco, più giocatori in campo).

- **TIRI DI RIGORE - Play Off - Stagione Regolare e Play Off**

Se nessun gol è stato segnato durante il tempo supplementare verrà applicata la "Procedura dei Tiri di Rigore" per stabilire il vincitore dell'incontro.

Dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, durante i quali si effettuerà la pulizia a secco del ghiaccio nelle tre corsie centrali, verrà utilizzata a procedura che verrà utilizzata è la seguente:

1. I tiri verranno effettuati in entrambe le zone di difesa della campo di gioco.
2. La procedura inizierà con **cinque (5)** differenti tiratori per ogni squadra che si alterneranno nei tiri. Non è necessario che i giocatori vengano nominati prima. Possono partecipare ai Tiri di Rigore per stabilire il vincitore i quattro portieri e tutti i giocatori di entrambe le squadre elencati nel Foglio di Arbitraggio con l'esclusione di quelli indicati nel successivo articolo 3.
3. Qualsiasi giocatore che non abbia terminato di scontare la sua penalità durante il "Tempo Supplementare", non potrà partecipare ai Tiri di Rigore, e dovrà quindi rimanere in panca puniti o potrà recarsi allo spogliatoio. Anche i giocatori che dovessero ricevere una penalità durante la fase dei tiri di rigore dovranno rimanere in panca puniti o potranno recarsi allo spogliatoio fino al termine della procedura.
4. L'Arbitro chiamerà i due Capitani nell'area degli Arbitri e con il lancio della moneta stabilirà quale squadra inizierà per prima. Il vincitore del lancio della moneta potrà scegliere se tirare per primo o per secondo.
5. I portieri difenderanno la stessa porta difesa durante il 3° tempo.
6. I portieri di entrambe le squadre potranno essere cambiati dopo ogni tiro.
7. I tiri verranno effettuati nel rispetto dall'Art. 509 del Regolamento Ufficiale di Gioco IIHF.
8. I giocatori di entrambe le squadre eseguiranno i tiri alternandosi fino a che il gol decisivo è stato segnato. I tiri che rimangono non dovranno essere tirati.
9. Se dopo i **cinque (5)** tiri le squadre sono ancora in parità, si procederà con il "tie-break" effettuato da un giocatore di entrambe le squadre, con lo stesso o con nuovi giocatori. I tiri di "tie-break" saranno iniziati dalla squadra che aveva iniziato per seconda la prima serie di tiri. Nei tiri del "tie-break" una squadra **potrà usare lo stesso giocatore**. L'incontro avrà fine non appena il duello tra due giocatori porterà il risultato definitivo (*cioè uno segna e l'altro sbaglia*)
10. Il Marcatore Ufficiale dovrà registrare tutti i tiri effettuati, indicando i giocatori, i portieri e i gol segnati.
11. **Solo il gol decisivo conterà per il risultato finale della partita e sarà accreditato al giocatore che lo realizzerà ed addebitato al portiere avversario.**
12. 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.

Se una squadra non mantiene il regolamento sopra indicato perde la partita 5 a 0.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **13**

3. CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 16

A seguito delle iscrizioni pervenute nei tempi e nelle forme richieste, hanno diritto a partecipare al Campionato Nazionale Under 16 2015 - 2016 le Società:

GIRONE A: girone andata ritorno qualificate prime QUATTRO

ACADEMY BOLZANO
SV KALTERN EISHOCKEY
HC GHERDEINA
SC AUER ORA
HC PINEROLO
HC VALPELLICE
NUOVO FIEMME HC '97

GIRONE B: girone andata e ritorno qualificate prime QUATTRO

WSV STERZING VIPITENO
HC PUSTERTAL JUNIOR
HC DOBBIACO
HOCKEY MILANO ROSSOBLU
ALLEGHE HOCKEY
SHC VAL DI FASSA
HOCKEY COMO

GIRONE C: girone andata e ritorno qualificate prime QUATTRO

HC EPPAN APPIANO
HC MERANO JUNIOR
RITTEN SPORT
HC AOSTA
HC TORINO BULLS
HOCKEY PERGINE
HC ASIAGO
HC PIEVE DI CADORE

A = DURATA

Il Campionato **Under 16** inizierà il **20/09/2015** e avrà termine il **25/03/2016** come da calendario predisposto e trasmesso dalla F.I.S.G.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **14**

B = COMPOSIZIONE SQUADRE

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Hanno diritto a partecipare al Campionato 2015 - 2016 UNDER 16 i giocatori nati nell'anno 2000 - 2001 - 2002 - 2003. Sono ammesse le giocatrici nate negli anni 2000 - 2001 (under 15 e under 16).

LE SQUADRE CHE PARTECIPANO AL CAMPIONATO DEVONO AVERE IN FORMAZIONE MINIMO 10 GIOCATORI + 2 PORTIERI.

LE SQUADRE CHE PARTECIPANO AL CAMPIONATO DEVONO AVERE IN FORMAZIONE MINIMO 10 GIOCATORI + 2 PORTIERI. Ogni portiere A ROSTER non potrà disputare, prima dei Play Off, un numero di partite superiore al 75% del totale (in minuti giocati); ai fini del controllo farà fede quanto rilevato dal sito ufficiale Pointstreak. Nei Play-Off e nei Play-Out l'impiego del ruolo di portiere è libero. Il controllo all'osservanza di questa regola sarà effettuato dal Consigliere Federale responsabile. Chi non ottempera a questa regola viene escluso dai Play-Off.

I DIRIGENTI RESPONSABILI E GLI ARBITRI HANNO L'OBBLIGO DI VERIFICARE CHE IL MARCATORE UFFICIALE INDICHI CORRETTAMENTE I TEMPI DI GIOCO DEL PORTIERE.

C = DATE DI SVOLGIMENTO E FORMULA

PRIMA FASE: le squadre sono suddivise in 3 (tre) gironi di andata e ritorno - GIRONE A, GIRONE B, GIRONE C -.

Giornate di Gioco:

Settembre: 2015: 20 - 27

Ottobre 2015: 04 - 11 - 18 - 25

Novembre 2015: 1 - 15 - 22 - 29

Dicembre 2015: 08 - 13 - 23 - 30

SECONDA FASE: le squadre sono così suddivise:

Le prime quattro squadre classificate di ogni GIRONE A, GIRONE B, GIRONE C accedono ai GIRONI D ed F - andata e ritorno -, come sotto specificato, che qualificheranno le prime due di ogni girone ai play off per l'assegnazione del titolo nazionale:

GIRONE D

1A

1C

2B

3A

4B

4C

GIRONE E

1B

2A

2C

3B

3C

4A

Giornate di Gioco:

Gennaio 2016: 6 - 10 - 17 - 24 - 31

Febbraio 2016: 04 - 07 - 21 - 28

Marzo 2016: 6

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **15**

Le formazioni che si saranno classificate dal 5° all'8° posto nei **GIRONE A, GIRONE B, GIRONE C** accedono ai gironi **GIRONE H, GIRONE I, GIRONE L** - andata e ritorno - che qualificheranno le prime di ogni girone al triangolare per l'assegnazione della Coppa Italia:

Giornate di Gioco:

Gennaio 2016: 17 - 24 - 31

Febbraio 2016: 07 - 21 - 28

I gironi verranno composti dalla **FISG**, nei limiti del possibile, tenendo presente le aree geografiche e le distanze Kilometriche tra le varie società qualificate . Finale "Coppa Italia" il giorno 13/03/2016

PLAY - OFF per il titolo di Campioni d'Italia dal 09/03/2016 al 25/03/2016

In caso di pareggio al termine tempi regolamentari si disputerà un *Over time* di 5 minuti ("Sudden Death") se persisterà il risultato di parità si procederà ad una serie di 5 (cinque) tiri di rigore, se al termine della serie il risultato dovesse essere di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break")

SEMIFINALI

AL MEGLIO DI 3 INCONTRI (il primo e l'eventuale terzo incontro in casa della Squadra meglio classificata nella seconda Fase).

F= 1D VS 2E

G= 1E VS 2D

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 09 - 13 - 16

FINALI 1° e 2° posto VF : VG

AL MEGLIO DI 3 INCONTRI (il primo, e l'eventuale terzo incontro in casa della Squadra meglio classificata nel girone della Seconda Fase in base a: piazzamento; punti; differenza reti; gol segnati; minori gol subiti; sorteggio).

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 20 - 22 - 25

FINALI 3° e 4° posto PF : PG

AL MEGLIO DI 3 INCONTRI (il primo, e l'eventuale terzo incontro in casa della Squadra meglio classificata nel girone della Seconda Fase in base a: piazzamento; punti; differenza reti; gol segnati; minori gol subiti; sorteggio).

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 20 - 22 - 25

TRIANGOLARE PER ASSEGNAZIONE COPPA ITALIA

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **16**

Giornata di Gioco:
Marzo 2015: 13

ASSEGNAZIONE SEDE TRIANGOLARE COPPA ITALIA

La classifica verrà stilata in base alle seguenti precedenze:

- somma punti realizzati nei due gironi;
- differenza reti maturata nei due gironi;
- gol segnati nei due gironi;
 - minori gol subiti nei due gironi
- assegnazione da parte della FISG per sorteggio.

PUNTEGGI: PRIMA FASE E SECONDA FASE del Campionato Under 16 Stagione sportiva 2015 - 2016 verranno assegnati i seguenti punteggi (Three-point system):

Punteggio per classifica:	Vittoria tempi regolamentari 3 punti
	Sconfitta tempi regolamentari 0 punti
	Pareggio over time, se in parità tiri di rigore
	Vittoria over time 2 punti
	Vittoria tiri di rigore 2 punti
	Sconfitta over time 1 punto
	Sconfitta tiri di rigore 1 punto

In caso di pareggio al termine tempi regolamentari (sia per la prima fase che per la seconda) si disputerà un Over time di 5 minuti ("Sudden Death") se persisterà il risultato di parità si procederà ad una serie di 5 (cinque) tiri di rigore, se al termine della serie il risultato dovesse essere di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break")

D = GIORNATE ED ORARI DI GIOCO

- Sarà utilizzata di norma, per la disputa delle varie fasi del Campionato, la giornata di domenica.
- È possibile autorizzare, successivamente all'ufficializzazione del calendario di gioco, spostamenti di data degli incontri di Campionato, previa presentazione di domanda scritta entro le ore 12.00 del quinto giorno precedente la gara, con parere favorevole della Società cointeressata, allegando il versamento della tassa di € 80,00 e raccolta la decisione vincolante della Commissione Junior (hockey@fisg.it).
- L'inizio degli incontri varia a seconda della disponibilità di orario delle piste.
- Si informano le Società in indirizzo che gli incontri con squadre aventi una percorrenza superiore ai 300 chilometri devono aver inizio dalle ore 12.00 alle ore 17.00, mentre tutti gli altri incontri non devono iniziare dopo le ore 18.00. In presenza di accordo scritto e firmato dalle due Società interessate, tale limite può essere protratto fino e non oltre le 19.30.
- In base ad esigenze di riprese televisive, l'orario di inizio degli incontri potrà essere modificato d'autorità dalla F.I.S.G.
- Le partite non disputate saranno oggetto di comunicazione agli Organi di Giustizia per i provvedimenti del caso.
- L'ultimo incontro della Regular Season dovrà essere disputato da tutti nella stessa giornata.

D.1 = MANCATA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CALENDARIO

Le squadre che non si presentino alle partite in trasferta verranno deferite all'Organo di Giustizia competente. La pena pecuniaria prevista non inferiore ad un minimo di € 1.000,00 (€ mille//00) sino ad un massimo di € 1.200,00 (€ milleduecento//00) a cui andranno aggiunti € 1 (€ uno//00) per ogni km di distanza dalla sede dell'avversario. Verranno inoltre deferite al Procuratore Federale per i provvedimenti disciplinari del caso. Le spese arbitrali, servizio medico e ambulanza, se presente in loco, ghiaccio saranno a carico della società inadempiente se e ove documentate. Le partite dovranno essere recuperate inderogabilmente secondo le modalità stabilite nelle Norme Comuni

Per eventuali precedenze in caso di parità di punti al termine dei gironi in tutte le fasi, si farà riferimento alle disposizioni di gioco in materia che prevedono:

I. - SOMMATORIA PUNTI CONQUISTATI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(avrà la meglio la squadra che avrà collezionato il maggior numero di punti negli incontri diretti)

in caso di ulteriore parità

II. - DIFFERENZA RETI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(si sommano le reti segnate da una singola squadra nei soli incontri diretti e da tale ammontare si sottrae la somma dei goal subiti dalla medesima squadra negli stessi incontri diretti) La squadra che avrà la maggiore differenza goal positiva avrà la precedenza in classifica. Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica

in caso di ulteriore parità

III. - DIFFERENZA RETI GLOBALE

(si prendono in considerazione tutti i goal segnati da una squadra nell'arco del girone in cui ha giocato e da tale ammontare si sottraggono tutti i goal subiti nell'arco del girone in cui tale squadra ha giocato). Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica.

in caso di ulteriore parità

IV. - MAGGIORI GOL REALIZZATI

avrà precedenza la formazione che nel corso del campionato/torneo avrà realizzato il maggior di gol.

N.B. PER STAGIONE REGOLARE SONO DA INTENDERSI PRIMA FASE E SECONDA FASE del Campionato Under 16

Tempo Supplementare "Sudden Death" - Stagione Regolare e Play Off

- a. In caso di parità dopo i 60 minuti regolamentari, per addivenire all'individuazione di un vincitore si procederà alla disputa di un tempo supplementare di 5 minuti, detto "Sudden Death" che sarà disputato dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, come segue:
- b. non ci sarà rifacimento ghiaccio.
- c. le squadre difenderanno la stessa porta che hanno difeso nel 3° tempo
- d. le squadre scenderanno in campo con 4 (quattro) giocatori di movimento ed 1 (un) portiere per tutto il tempo supplementare.
- e. si comincerà con l'ingaggio a centro campo.
- f. l'incontro terminerà nel momento in cui sarà segnato un goal e sarà dichiarata vincitrice la squadra che ha realizzato la rete.
- g. se non vi saranno marcature nel corso del tempo supplementare, si ricorrerà ai tiri di rigore nelle forme previste dalla procedura per determinare il vincitore di un incontro.

In tutti i tempi supplementari le squadre giocheranno con quattro (4) giocatori di movimento e un (1) portiere.

Le Regole specifiche per questa procedura sono le seguenti:

1. Se una squadra riceve una penalità durante il tempo supplementare le squadre giocheranno **4** contro **3**.
2. Se alla squadra in inferiorità viene inflitta una seconda penalità, questa rimane con tre giocatori, mentre la squadra avversaria avrà diritto ad un quinto giocatore di movimento e quindi giocheranno **5** contro **3**.
3. Allo scadere della doppia penalità, alla prima interruzione di gioco, le due squadre torneranno a giocare **4** contro **4** oppure **4** contro **3** a seconda del caso specifico.
4. Le penalità inflitte durante il tempo regolamentare che non sono state scontate continueranno nel tempo supplementare. Se al termine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **5** contro **4** il tempo supplementare inizierà **4** contro **3**.
5. Se il tempo regolamentare termina **5** contro **3** le squadre inizieranno il Tempo Supplementare **5** contro **3**. Allo scadere delle penalità, nel prosieguo del gioco, le squadre giocheranno **5** contro **5** o **5** contro **4**. Alla prima interruzione di gioco il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **4** o a **4** contro **3** a seconda del caso.
6. Se alla fine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **3** contro **3**, il Tempo Supplementare inizia **3** contro **3**. Non appena il numero dei giocatori nel prosieguo del gioco diventa **5** contro **4** o **5** contro **5**, alla prima interruzione di gioco, il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **3** o a **4** contro **4**, a seconda del caso.
7. Se alla fine del tempo regolamentare le squadre stanno giocando **4** contro **4** con il giocatore o i giocatori in panca puniti che stanno scontando penalità non coincidenti (*cioè stanno scontando penalità che sono sull'orologio*), il Tempo Supplementare inizia **4** contro **4** e con il rientro dei giocatori dalla panca puniti le squadre giocheranno come di norma **5** contro **4** o **5** contro **5**. Alla prima interruzione di gioco, il numero dei giocatori dovrà essere riportato a **4** contro **3** o a **4** contro **4**, a seconda del caso.

Si rammenta che l'overtime deve essere considerato alla stregua degli ultimi due minuti di gioco regolamentari. (per esempio in caso di spostamento volontario della porta, ritardo del gioco, più giocatori in campo).

TIRI DI RIGORE Stagione Regolare e Play Off

Se nessun gol è stato segnato durante il tempo supplementare verrà applicata la "Procedura dei Tiri di Rigore" per stabilire il vincitore dell'incontro.

Dopo un intervallo di 3 (tre) minuti, durante i quali si effettuerà la pulizia a secco del ghiaccio nelle tre corsie centrali, verrà utilizzata a procedura che verrà utilizzata è la seguente:

1. I tiri verranno effettuati in entrambe le zone di difesa della campo di gioco.
2. La procedura inizierà con **cinque (5)** differenti tiratori per ogni squadra che si alterneranno nei tiri. Non è necessario che i giocatori vengano nominati prima. Possono partecipare ai Tiri di Rigore per stabilire il vincitore i quattro portieri e tutti i giocatori di entrambe le squadre elencati nel Foglio di Arbitraggio con l'esclusione di quelli indicati nel successivo articolo 3.
3. Qualsiasi giocatore che non abbia terminato di scontare la sua penalità durante il "Tempo Supplementare", non potrà partecipare ai Tiri di Rigore, e dovrà quindi rimanere in panca puniti o potrà recarsi allo spogliatoio. Anche i giocatori che dovessero ricevere una penalità durante la fase dei tiri di rigore dovranno rimanere in panca puniti o potranno recarsi allo spogliatoio fino al termine della procedura.
4. L'Arbitro chiamerà i due Capitani nell'area degli Arbitri e con il lancio della moneta stabilirà quale squadra inizierà per prima. Il vincitore del lancio della moneta potrà scegliere se tirare per primo o per secondo.
5. **I portieri difenderanno la stessa porta difesa durante il 3° tempo.**
6. I portieri di entrambe le squadre potranno essere cambiati dopo ogni tiro.
7. I tiri verranno effettuati nel rispetto dall'Art. 509 del Regolamento Ufficiale di Gioco IIHF.
8. I giocatori di entrambe le squadre eseguiranno i tiri alternandosi fino a che il gol decisivo è stato segnato. I tiri che rimangono non dovranno essere tirati.
9. Se dopo i **cinque (5)** tiri le squadre sono ancora in parità, si procederà con il "tie-break" effettuato da un giocatore di entrambe le squadre, con lo stesso o con nuovi giocatori. I tiri di "tie-break" saranno iniziati dalla squadra che aveva iniziato per seconda la prima serie di tiri. Nei tiri del "tie-break" una squadra **potrà usare lo stesso giocatore**. L'incontro avrà fine non appena il duello tra due giocatori porterà il risultato definitivo (*cioè uno segna e l'altro sbaglia*)
10. Il Marcatore Ufficiale dovrà registrare tutti i tiri effettuati, indicando i giocatori, i portieri e i gol segnati.
11. **Solo il gol decisivo conterà per il risultato finale della partita e sarà accreditato al giocatore che lo realizzerà ed addebitato al portiere avversario.**
12. 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.

Se una squadra non mantiene il regolamento sopra indicato perde la partita 5 a 0.

4. CAMPIONATO NAZIONALE UNDER 14:

PRIMA FASE: La prima fase è organizzata rispettivamente dal Comitato Alto Adige, dal Comitato Lombardia, Comitato Trentino. Fase di qualificazione.

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Hanno diritto a partecipare al campionato 2015 - 2016 UNDER 14 giocatori nati nell'anno 2002-2003-2004-2005 e giocatori che hanno compiuto il 10° anno di età ed in possesso dell'attestato medico dello Sport. (sono ammesse le atlete nate 2001)

REGOLAMENTO GENERALE

1. Prima della partita i giocatori dovranno effettuare un riscaldamento della durata di 10 minuti, nello spogliatoio o fuori dal ghiaccio, con la supervisione dell'allenatore.
2. L' allenatore verifica se tutti i giocatori indossino correttamente l' equipaggiamento prima di accedere alla pista del ghiaccio.
3. Prima dell' inizio della partita i giocatori devono effettuare 10 minuti di riscaldamento sul ghiaccio, sotto la direzione di un allenatore.

REGOLAMENTO

Per gli incontri viene applicato il regolamento F.I.S.G:

- Le squadre devono essere composte almeno da 12 giocatori (2 portiere e 10 giocatori di movimento)
 - Tempo di gioco 3 x 20minuti netti.

LE SQUADRE CHE PARTECIPANO AL CAMPIONATO DEVONO AVERE IN FORMAZIONE MINIMO 10 GIOCATORI + 2 PORTIERI. Ogni portiere A ROSTER non potrà disputare, prima della fase finale, un numero di partite superiore al 75% del totale (in minuti giocati); ai fini del controllo farà fede quanto rilevato dai fogli arbitraggio, la verifica è affidata ai singoli Comitati che al termine della prima fase dovranno certificare per iscritto al settore hockey l'avvenuto rispetto della norma

PUNTEGGI: Campionato Under 14 Stagione sportiva 2015 - 2016 verranno assegnati i seguenti punteggi (Three-point system):

Punteggio per classifica:	Vittoria tempi regolamentari 3 punti
	Sconfitta tempi regolamentari 0 punti
	Vittoria tiri di rigore 2 punti
	Sconfitta tiri di rigore 1 punto

In caso di **pareggio al termine tempi regolamentari** si procederà ad una **serie di 5 (cinque) tiri di rigore**, se al termine della serie il risultato dovesse essere di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break") normativa di riferimento per la procedura sarà quella prevista per il campionato Under 16,18,20

- Se una squadra non mantiene il regolamento sopra indicato perde la partita 5 a 0.
- Ogni giocatore deve indossare il paracollo.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **21**

C = DATE DI SVOLGIMENTO E FORMULA

La prima fase è organizzata rispettivamente dal Comitato Alto Adige, dal Comitato Lombardia, Comitato Veneto. Fase di qualificazione. Ogni comitato predisporrà la formula più idonea in base alle squadre iscritte. Il campionato DEVE finire entro il 05.03.2016, senza eccezioni.

D = GIORNATE ED ORARI DI GIOCO

Sarà utilizzata di norma, per la disputa delle varie fasi del Campionato, la giornata di sabato.

IMPORTANTE

- A fine partita il referto arbitrale deve essere spedito al Comitato Organizzatore di competenza
- Tassa spostamento partita: € 60
- Il recupero o spostamenti della partita devono essere effettuati entro 5 giorni o entro questo termine deve essere fissata la nuova data. Il non rispetto di tale termine comporta la perdita della gara per 0 - 5.
- Le partite non disputate saranno oggetto di comunicazione agli Organi di Giustizia per i provvedimenti del caso.
- Dopo la pubblicazione dei singoli calendari di gioco di tutte le categorie dei comitati, le società interessate hanno la possibilità di cambiare entro 7 giorni le date e gli orari di gioco. Alla scadenza di questo periodo, vengono applicate le "Quote" previste della FISG per l'anno sportivo 2015/2016

Giornate di Gioco:

dal 20 settembre 2015 al 05 marzo 2016 giornata di gioco sabato.

QUALIFICAZIONI E FINALI NAZIONALI CAMPIONATO UNDER 14

REGOLAMENTO DI GIOCO UNDER 14 Campionato 2015 - 2016

DIRITTO DI PARTECIPAZIONE

Hanno diritto a partecipare al Campionato 2015/16 UNDER 14 i giocatori nati nell'anno 2002 - 2003 - 2004 - 2005.

E' AMMESSA LA PARTECIPAZIONE DI ATLETE UNDER 15.

LE SQUADRE CHE PARTECIPANO ALLE FASI FINALI DEVONO AVERE IN FORMAZIONE MINIMO 15 GIOCATORI + 2 PORTIERI. SI RICORDA CHE A FOGLIO ARBITRAGGIO POSSONO ESSERE INSERITI 20 GIOCATORI + 2 PORTIERI. POTRANNO PRENDERE PARTE AGLI INCONTRI TUTTI I GIOCATORI INSERITI A ROSTER, COMUNICATO ALLA FEDERAZIONE IN OCCASIONE DELLA DISPUTA DEI DUE GIRONI A / B DI QUALIFICAZIONI ALLE FINALI NAZIONALI CAMPIONATO UNDER 14

PORTIERI:

- Ogni portiere dovrà disputare in ogni incontro minimo un tempo intero.

Nel caso in cui un portiere, subisse nel corso dell'incontro un infortunio, tale da impedire il prosieguo della partita e certificato dal medico, potrà subentrare l'altro portiere.

Il controllo all'osservanza di questa regola sarà effettuato dal Responsabile della fase finale (Chairman) incaricato dalla Federazione. Chi non ottempera a questa regola viene escluso dai Play-Off.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **22**

Sono ammesse le Squadre che partecipano ai Campionati di zona Under 14 (10+2)

TEMPI DI GIOCO PER TUTTE LE FASI NAZIONALI: 3 TEMPI DA 20' MINUTI

La fase finale del Campionato Under 14 avrà luogo con la formula di 2 (due) gironi A e B così composti:

GIRONE A

- 1 classificata campionato provinciale Alto Adige**
- 2 classificata campionato interregionale Veneto Trentino**
- 2 classificata campionato interregionale Lombardia Piemonte Valle d'Aosta**

GIRONE B

- 1 classificata campionato interregionale Veneto Trentino**
- 1 classificata campionato interregionale Lombardia Piemonte Valle d'Aosta**
- 2 classificata campionato provinciale Alto Adige**

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 12

Per eventuali precedenze in caso di parità di punti al termine dei gironi, si farà riferimento alle disposizioni di gioco in materia che prevedono:

I. - SOMMATORIA PUNTI CONQUISTATI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(avrà la meglio la squadra che avrà collezionato il maggior numero di punti negli incontri diretti)

in caso di ulteriore parità

II. - DIFFERENZA RETI NEGLI INCONTRI DIRETTI

(si sommano le reti segnate da una singola squadra nei soli incontri diretti e da tale ammontare si sottrae la somma dei goal subiti dalla medesima squadra negli stessi incontri diretti) La squadra che avrà la maggiore differenza goal positiva avrà la precedenza in classifica. Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica

in caso di ulteriore parità

III. - DIFFERENZA RETI GLOBALE

(si prendono in considerazione tutti i goal segnati da una squadra nell'arco del girone in cui ha giocato e da tale ammontare si sottraggono tutti i goal subiti nell'arco del girone in cui tale squadra ha giocato). Se le squadre ottengono la medesima differenza di goal, la squadra con il maggior numero di goal segnati avrà la precedenza in classifica.

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **23**

in caso di ulteriore parità

IV. - MAGGIORI GOL REALIZZATI

avrà precedenza la formazione che nel corso del campionato/torneo avrà realizzato il maggior di gol.

ASSEGNAZIONE GIRONE QUALIFICAZIONE ALLE FINALI Avranno diritto all'organizzazione dei triangolari:

per la stagione sportiva 2015 2016:

GIRONE A SQUADRA CLASSIFICATA Alto Adige **GIRONE B SQUADRA CLASSIFICATA** Lombardia/Piemonte/ Valle d'Aosta

per la stagione sportiva 2016 2017:

GIRONE A SQUADRA CLASSIFICATA Trentino/Veneto **GIRONE B SQUADRA CLASSIFICATA** Alto Adige

per la stagione sportiva 2017 2018:

GIRONE A SQUADRA CLASSIFICATA Lombardia/Piemonte/Valle d'Aosta **GIRONE B SQUADRA CLASSIFICATA** Trentino/Veneto

FINALI 1° e 2° posto 1A: 1B

AL MEGLIO DI 2 INCONTRI (il primo incontro in casa della peggio qualificata e il secondo in casa della squadra meglio classificata in base a: punti, differenza reti, gol segnati, minori gol subiti, sorteggio)

In caso di parità, (cioè in caso di pari punti e pari differenza reti) al termine della seconda gara, si disputeranno un *Over time di 5 minuti* ("Sudden Death") se persisterà il risultato di parità si procederà ad una serie di 5 (cinque) tiri di rigore, se al termine della serie il risultato dovesse essere ancora di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break") secondo le procedure stabilite per Tempo Supplementare "Sudden Death" - Stagione Regolare e Play Off e **TIRI DI RIGORE** Stagione Regolare e Play Off valide per la categoria Under 16

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 19 - 26

DEFINITIVA 15 SETTEMBRE 2015

Giovanili 15/16 **24**

FINALI 3° e 4° posto 2B : 2A

AL MEGLIO DI 2 INCONTRI (il primo incontro in casa della peggio qualificata e il secondo in casa della squadra meglio classificata in base a: punti, differenza reti, gol segnati, minori gol subiti, sorteggio)

In caso di parità, (cioè in caso di pari punti e pari differenza reti) al termine della seconda gara, si disputeranno un *Over time di 5 minuti* ("Sudden Death") se persisterà il risultato di parità si procederà ad una serie di 5 (cinque) tiri di rigore, se al termine della serie il risultato dovesse essere ancora di parità si procederà ad oltranza ("Tie Break") secondo le procedure stabilite per Tempo Supplementare "Sudden Death" - Stagione Regolare e Play Off e **TIRI DI RIGORE** Stagione Regolare e Play Off valide per la categoria Under 16

Giornata di Gioco:

Marzo 2016: 19 - 26

5. ATTIVITA' PROMOZIONALE U12 U10 U8 (allegato 1)

Come allegata comunicazione Commissione tecnica Hockey in coordinamento con i Comitati. Oltre all'attività prevista, obbligatoria, viene lasciato ai Comitati la possibilità di organizzarne altra nei modi e nei tempi che riterranno più idonei in base alle necessità territoriali.

6. ROSTERS BLOCCATI

Le società che schierano più di una formazione nello stesso campionato non possono interscambiare i giocatori tra queste formazioni. I roster devono essere segnalati ai comitati periferici e alla Commissione Campionati Junior (commissionejunior@figs.it) e saranno bloccati per tutta la stagione agonistica. Potranno essere inseriti nei roster solo giocatori di primo tesseramento (previa comunicazione). Fino al 30/11/2015 è permesso (solo) uno spostamento per ogni atleta da un roster all'altro (previa comunicazione).

Vanno segnalati solo i giocatori effettivi per quella categoria, i giocatori della categoria inferiore possono essere utilizzati liberamente.

7. RICONOSCIMENTO DEI PARTECIPANTI ALLA PARTITA

Gli ufficiali di gara 5 minuti prima dell'inizio delle gare dei campionati giovanili under 14, fase interregionale, regionale, provinciale, under 16, under 18, under 20 nazionali devono procedere all'identificazione dei giocatori, allenatori e dirigenti **CHIAMANDO PRIMA LA SQUADRA OSPITANTE E POI QUELLA OSPITE**. Gli ufficiali di gara chiameranno prima gli atleti e poi i dirigenti per cognome; il chiamato risponderà con il proprio nome e numero di maglia mostrandolo. Gli ufficiali di gara, tramite il documento d'identità ne verificheranno l'identità e la corrispondenza del numero di maglia o funzione a quanto riportato sul foglio arbitraggio.

8. UTILIZZO ATLETI SETTORE GIOVANILE

Come previsto dalle NOFA NORME COMUNI CAMPIONATI ITALIANI HOCHEY 2015 2016

9. AGGREGAZIONE A SQUADRE SENIOR: PARTECIPAZIONE AD INCONTRI DI CATEGORIA SUPERIORE ATLETI UNDER 20 E UNDER 18

Come previsto dalle NOFA NORME COMUNI CAMPIONATI ITALIANI HOCHEY 2015 2016

10. CHIUSURA TESSERAMENTI

Come previsto dalle NOFA NORME COMUNI CAMPIONATI ITALIANI HOCHEY 2015 2016

11. PRESTITI

Come previsto dalle NOFA NORME COMUNI CAMPIONATI ITALIANI HOCHEY 2015 2016

12. PARTECIPAZIONE AD INCONTRI DI CATEGORIA SUPERIORE / INFERIORE

Come previsto dalle NOFA NORME COMUNI CAMPIONATI ITALIANI HOCHEY 2015 2016

13. ABBINAMENTI (COMBI)

Per le società partecipanti ai campionati di Serie A e Serie B, visto l'elevato numero di formazioni giovanili obbligatorie, è data possibilità di "abbinarsi" per l'attività giovanile ad altra società.

La Società potrà "abbinare" un'altra Società per comporre il roster delle squadre del settore **giovanile Under 20 - 18- 16 - 14 - 12** ed utilizzare gli stessi tesserati. La Società dovrà dichiarare al Comitato gli "abbinamenti" giovanili con altre Società. L'abbinamento non riguarda gli utilizzi ma si tratta di 2 Società che compongono con i loro tesserati 1 squadra che partecipa al campionato di categoria.

14. SERVIZIO DI PRONTO SOCCORSO

Le società sportive o l'ente organizzatore dell'evento, hanno la responsabilità civile di garantire a proprio carico la presenza del medico per l'assistenza di eventuali danni a carico degli atleti

e degli spettatori. Quali cautele minime, le società organizzatrici degli eventi s'impegnano a rispettare quanto segue:

A) Under 20, Under 18:

viene richiesto obbligatoriamente a carico della Società ospitante la presenza di un medico a bordo pista dall'inizio della fase di riscaldamento e fino all'uscita degli atleti dall'impianto. Inoltre deve essere garantita la presenza di una ambulanza 118 attrezzata in grado di

garantire l'immediato trasporto dell'infortunato. Qualora non possa essere garantita la presenza, la Società dovrà dimostrare di aver comunicato orario e giornate delle manifestazioni alla sede del 118 o al più vicino Ospedale o punto di Primo Soccorso per l'assistenza sanitaria. Il documento potrà essere richiesto dagli arbitri.

Gli incontri di cui sopra non potranno aver luogo se non sarà presente il medico per l'assistenza sanitaria, e trascorsi 45 minuti dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro senza che il medico sia presente, l'arbitro designato provvederà a redigere il rapporto arbitrale che verrà inoltrato agli organi competenti.

B) Under 16, Under 14:

viene richiesto a carico della Società ospitante in via alternativa:

1) la presenza di un medico a bordo pista dall'inizio della fase di riscaldamento e fino all'uscita degli atleti dall'impianto.

2) la presenza di una ambulanza 118 attrezzata in grado di garantire l'immediato trasporto dell'infortunato in mancanza medico a bordo pista .

3) Comunicazione alla sede del 118 o al più vicino Ospedale o punto di Primo Soccorso per l'assistenza sanitaria orario e giornate delle manifestazioni alla sede del 118. Qualora non possa essere garantita né la presenza del medico né dell'ambulanza. Il documento potrà essere richiesto dagli arbitri.

Gli incontri di cui sopra non potranno aver luogo se non saranno rispettate almeno una delle condizioni (presenza del medico, servizio ambulanza presente in loco, comunicazione al 118 o al più vicino Ospedale o punto di Primo Soccorso per l'assistenza sanitaria, l'arbitro designato provvederà a redigere il rapporto arbitrale che verrà inoltrato agli organi competenti.

C) categorie promozionali, giovanili regionali o interregionali: come previsto dai singoli regolamenti provinciali, regionali, interregionali. Quale cautela minima si invitano i Comitati organizzatori e le società ad adeguarsi a quanto previsto per *Under 16, Under 14*.