REGOLAMENTO UFFICIALE CAMPIONATO UNIVERSITARIO 2019/20

INDICE

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

2. ISCRIZIONE

3. TESSERAMENTI

4. IL TORNEO

5. MONTEPREMI

6. REGOLE DISCIPLINARI

7. CALCIOMERCATO CUN

8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV

9. TIFOSERIE

10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

Associazione Sportiva Dilettantistica CUN
Via Emilia 7/a Buccinasco-P.I.: 08369120962–CF 97657230153

PREMESSA

L' Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza la competizione universitaria di calcio a 7 denominata “Campionato Universitario” - CUN.
I centri sportivi designati sono i seguenti:

- “TRIESTINA STADIUM”, U.s. Triestina, via Fleming, 13, Milano,
- ”AFFORESE BRIDGE”, Gsd Afforese, via Assietta, 48, Milano,
- "BRERA VILLAGE", Brera Village, via Pascoli, 2, Peschiera Borromeo,
- “S. AMBROGIO PALACE”, C.s. S. Ambrogio, via De Nicola, 3, Milano,
- “SAN SIRO”, Stadio Giuseppe Meazza, Piazzale Angelo Moratti, Milano.

I giorni di gioco sono principalmente il lunedì e il mercoledì con delle opzioni per il martedì e il giovedì.
Il CUN provvede alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali e non è ammesso reclamo sulla formazione dei calendari, nonché sulla data o sull'ora d'inizio delle gare.
Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, l’Organizzazione stilerà il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse e comunque nei limiti possibili matematici dovuti ai vari incroci. L’Organizzazione tiene conto delle scelte indicate dalla squadra per quanto possibile. L’Organizzazione definisce in base ad esigenze logistiche e promozionali le sedi dei playoff indipendentemente dalle squadre che debbono prendere parte agli incontri: le decisioni sulle scelte dei campi sono insindacabili.
Una volta definite le calendarizzazioni dei match: NON E’ POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO (vedi punto 6). La prima gara della giornata avrà inizio alle ore 20:00, l’ultima terminerà alle 23:00 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).
La data di inizio della competizione è lunedì 11 novembre 2019 con la prima giornata del Campionato Universitario, la data di chiusura coinciderà con le finali del Trofeo degli Atenei, della Coppa delle Università e della Coppa Benedetta d’Intino in programma il 27 maggio 2020 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione). Le finali verranno disputate allo stadio San Siro solo ed esclusivamente se lo stesso verrà concesso, in alternativa si giocheranno in uno dei centri sportivi sopra citati. L’eventuale utilizzo dello stadio prevede una biglietteria per gli spettatori, tutti i dettagli verranno forniti qualora lo stadio verrà concesso.
Verranno osservate delle giornate di riposo in occasione delle vacanze accademiche e delle festività laiche e religiose.
Il Cun agisce nel rispetto dei principi di piena indipendenza, autonomia, terzietà e riservatezza.

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L’iscrizione è aperta a tutti coloro che siano studenti, ex-studenti o laureati presso una qualsiasi università del mondo.
1.2 Ogni squadra avrà la possibilità di iscrivere, al massimo, n° 3 (tre) giocatori esterni al mondo universitario, ovvero giocatori che non hanno mai frequentato l’università.
1.3 Eventuali collaboratori universitari (negozianti limitrofi, personale universitario, collaboratori

universitari ecc.) non in possesso dei requisiti sopracitati potranno comunque essere ammessi alla partecipazione come interni solo previa verifica del comitato organizzativo, tuttavia il loro rapporto con l'università dovrà essere chiaramente confermato da certificazioni inequivocabili.
1.4 Per poter prendere parte alle fasi ad eliminazione diretta, un giocatore dovrà comparire in distinta in almeno 1 (una) partita della fase preliminare, per tutte le competizioni, ad esclusione della Coppa Benedetta d'Intino, nella quale un giocatore per poter prendere parte a semifinali e finale, dovrà comparire in distinta in almeno 1 (una) partita precedente.

2. ISCRIZIONE

2.1 L'iscrizione al Campionato Universitario è così organizzata:
- dal 26/06/2019 al 31/07/2019 le squadre che hanno partecipato alla stagione precedente hanno la prelazione per iscriversi in I divisione.
- dal 01/08/2019 al 31/10/2020 l'iscrizione è aperta a tutti, salvo esaurimento posti.

2.2 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:
- compilare e firmare il contratto di partecipazione;
- eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore della CUN a.s.d. nei termini richiesti e previsti dal contratto, con annessa copia della contabile di pagamento alla mail info@campionatouniversitario.com o via "whatsapp" al n^ 331.1016503;
- presentare il logo ufficiale della squadra ed approvarne l'uso;
- nominare un responsabile squadra;
- creare la propria squadra all'interno del sito;
- registrare i giocatori sulla piattaforma campionatouniversitario.com, completarne il profilo con tutte le informazioni richieste, n^ di maglia e ruolo.

2.3 Ogni giocatore, allenatore e dirigente, per poter accedere al rettangolo di gioco deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente rispetto alla gara da disputarsi:
- registrarsi al sito e completare il profilo;
- fornire un documento che attesti la propria appartenenza universitaria (nel caso in cui si tratti di un giocatore interno);
- procedere al pagamento tramite "Satispay" o bonifico della Tessera Cun (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori e comprende; l'assicurazione r.c. base, il consenso al trattamento di dati, di immagine e copyright come previsto dall'art. 96 della Legge base del diritto d'autore, oltre alle promozioni annesse).

2.4 La squadra, sul campo, dovrà essere composta da n° 7 (sette) atleti (6 giocatori + 1 portiere) e dovranno essere indicati un capitano e un vice capitano che rappresenteranno la squadra nei confronti del direttore di gara.
2.5 Una partita non potrà cominciare o proseguire nel caso in cui una squadra si ritrovi ad avere meno di 5 (cinque) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere).
2.6 È consentito un numero massimo di 6 (sei) calciatori di riserva.
2.7 La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed

un medico/ assistente sanitario che dovranno essere presenti in distinta e regolarmente tesserati.

3. TESSERAMENTI

3.1 Ogni giocatore dovrà registrarsi al sito di appartenenza**.** Per farlo dovrà registrarsi, entrare all'interno del profilo e "completare il profilo giocatore" con tutte le informazioni richieste e necessarie al tesseramento ed al corretto svolgimento della competizione comprese:
- foto profilo (la foto verrà effettuata e caricata dalla hostess alla prima presenza del giocatore con la divisa ufficiale);
- n^ di maglia;
- ruolo;
- caricare la propria carta d'identità che attesti la veridicità del giocatore;
- inviare la richiesta di tesseramento.

Le informazioni sono necessarie al corretto svolgimento dei tornei.
3.2 Il capitano/responsabile squadra dovrà obbligatoriamente inserire la distinta entro e non oltre i 15 (quindici) minuti antecedenti all'orario ufficiale di inizio della gara.
3.4 I giocatori e nello specifico il responsabile squadra, dovranno informarsi su:
- comunicati;
- palinsesto;
- calendario;
- articoli e comunicazioni;
- assegnazione spogliatoi (che verranno inseriti dalla hostess all'interno della partita su sito e App).

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 12:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.
3.3 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente tesserare tutti i giocatori e i dirigenti presso Associazione Sportiva Dilettantistica Cun, sottoscrivendo la Tessera Cun, contente la polizza assicurativa obbligatoria con validità per la stagione 2019-20, potrà inoltre giocare tutte competizioni CUN. Tale tessera sarà gratuita in caso di donazione di sangue nei centri comunicati dall'organizzazione. In caso di impossibilità alla donazione, il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera assicurativa. Il pagamento della tessera potrà avvenire, solo ed esclusivamente attraverso l'app Satispay o tramite bonifico entro le 18:00 del giorno precedente alla gara, dopo aver inviato la richeista di tesseramento, come sopra citato. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.
3.4 Attraverso l'App Satispay, con il codice CUN, si riceveranno 5€ di credito completamente spendibile, anche per il pagamento della tessera CUN. Tutti i pagamenti extra dovuti a tesseramenti, multe, divise, merchandising, affitto campi per amichevoli o recuperi potranno essere effettuati solo tramite Satispay o bonifico bancario.

4. IL TORNEO

4.1 Le partite avranno la durata di 45 (quarantacinque) minuti suddivisi in due tempi da 20 (venti). L'intervallo tra i due tempi avrà durata di 5 (cinque) minuti e l'eventuale recupero

sarà a discrezione del direttore di gara.
4.2 Al torneo partecipano 45 (quarantacinque) squadre.
4.3 Le competizioni sono:
- Campionato Universitario - Prima divisione (Lega Cattolica, Lega Statale, Lega Bocconi e Altre Leghe Cun);
- Campionato Universitario Seconda divisione (Lega Politecnico);
- Coppa Benedetta d'Intino;
- Trofeo degli Atenei;
- Coppa delle Università;
- Supercoppa Universitaria;
- Fantacun.

4.4 CAMPIONATO UNIVERSITARIO - PRIMA DIVISIONE:

Le 36 squadre partecipanti alla I divisione, nella prima fase vengono suddivise per appartenenza universitaria in 4 (quattro) gironi da 9 (nove) squadre ciascuno. Si giocano partite di sola andata ed in questa fase la vittoria vale 3 (tre) punti, il pareggio 1 (uno) punto e la sconfitta 0 (zero) punti.
In caso di parità tra 2 (due) squadre per l'assegnazione del miglior piazzamento si procederà come segue:
- scontro diretto;
- miglior differenza reti;
- maggior numero di reti segnate;
- sorteggio.

Nel caso in parità ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:
- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- sorteggio.

In questa fase si stabilisce chi e con quale piazzamento accede alla fase delle coppe.
Al termine del Campionato Universitario – I divisione, la classifica determinerà l'accesso alla fase successiva:
- le prime tre classificate accederanno direttamente al Trofeo degli Atenei e alla Coppa Benedetta d'Intino;
- la quarta e la quinta classificata disputeranno un play-off intrecciato di sola andata che assegnerà alla squadra vincente l'accesso al Trofeo degli Atenei e alla Coppa Benedetta d'Intino. La squadra sconfitta avrà accesso alla Coppa delle Università e alla Coppa Benedetta d'Intino;

N.B. In caso di parità al termine del tempo regolamentare della gara play-off, accederà al Trofeo degli Atenei la squadra che nel girone ha ottenuto il miglior piazzamento.

- La sesta, la settima e l'ottava classificata accedono alla Coppa delle Università e alla Coppa Benedetta d'Intino;
- La nona classificata accede alla Coppa delle Università.

4.5 CAMPIONATO UNIVERSITARIO - SECONDA DIVISIONE

Le 9 squadre partecipanti, nella prima fase, vengono suddivise per appartenenza universitaria in un girone da 9 (nove) squadre. Si giocano partite di sola andata ed in questa fase la vittoria vale 3 (tre) punti, il pareggio 1 (uno) punto e la sconfitta 0 (zero) punti.
In caso di parità tra 2 (due) squadre per l'assegnazione del miglior piazzamento si procederà come segue:
- scontro diretto;
- miglior differenza reti;
- maggior numero di reti segnate;
- sorteggio.

Nel caso in parità ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:
- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- sorteggio.

In questa fase si stabilisce quali squadre accederanno alla Prima Divisione l'anno successivo e quali non avranno la possibilità di prendere parte alla Lega Calcio Universitaria nella stagione seguente:
- le prime due squadre classificate del Campionato Universitario – II divisione accederanno di diritto al Campionato Universitario – I divisione della stagione successiva e alla Coppa Benedetta d'Intino della stagione corrente;
- la terza, la quarta, la quinta, la sesta, la settima e l'ottava accedono alla Coppa Benedetta d'Intino della stagione corrente;
- la squadra classificatesi ultima, verrà eliminata dal torneo per la stagione successiva;

4.6 TROFEO DEGLI ATENEI

Al trofeo degli Atenei accedono le prime tre squadre classificate di ogni girone preliminare e le squadre uscite vittoriose dal turno play-off.
Il Trofeo degli Atenei è così organizzato: attraverso un sorteggio intrecciato e meritocratico, che tiene conto del posizionamento raggiunto nel Campionato Universitario, si formano i gironi. Le squadre vengono suddivise in quattro (4) gironi da quattro (4) squadre così composti:
- le squadre prime classificate nel Campionato Universitario accedono al Trofeo degli Atenei come teste di serie,
- le squadre seconde classificate sono collocate in seconda fascia;
- le squadre terze classificate sono collocate in terza fascia;
- le squadre quarte/quinte classificate sono collocate in quarta e ultima fascia (* squadre uscite vittoriose dal play-off).

<u>N.B. Nella formazione dei gironi, non è possibile abbinare squadre di prima e seconda fascia provenienti dalla stessa Lega Calcio.</u>
Dopo il sorteggio si giocano partite di sola andata e le prime due squadre classificate di ogni girone accedono alla fase finale. Le terze e quarte classificate accedono alla fase

finale a scontro diretto della Coppa delle Università.
Nella fase finale le squadre si affronteranno in gare a scontro diretto di sola andata.
Si disputeranno quarti di finale, semifinali e finale.
Nella fase ad eliminazione diretta le prime saranno abbinate alle seconde con un accoppiamento meritocratico (esempio: la miglior prima verrà abbinata alla peggior seconda e così via).
N.B. Non sono possibili eventuali riproposizioni di gare avvenute durante la fase a gironi.
In caso di parità nelle partite della fase finale ad eliminazione diretta, al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2 (due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).
In caso di parità tra 2 (due) squadre al termine del campionato o della fase a gironi per l'assegnazione del primo e/o il secondo posto si procederà come segue:
- scontro diretto,
- miglior differenza reti,
- maggior numero di reti segnate,
- sorteggio.

Nel caso in parità, al termine del campionato o della fase a gironi, ci siano più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate e si terrà conto nell'ordine:
- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- sorteggio.

La vincente del Trofeo degli Atenei ha diritto a disputare la Supercoppa Universitaria.

4.7 COPPA DELLE UNIVERSITA'

Alla Coppa delle Università accedono direttamente le ultime quattro squadre classificatesi nelle Leghe calcio, oltre alle squadre uscite sconfitte dal turno play-off.
La Coppa delle Università è così organizzata: attraverso un sorteggio meritocratico, che tiene conto del posizionamento raggiunto nelle Leghe calcio, si formano i gironi. Le squadre vengono suddivise in 4 (quattro) gironi da 5 (cinque) squadre così composti:
- le squadre quarte/quinte classificate nel Campionato Universitario accedono alla Coppa delle Università come teste di serie (* squadre uscite sconfitte dal Play-Off),
- le squadre seste classificate sono collocate in seconda fascia;
- le squadre settime classificate sono collocate in terza fascia;
- le squadre ottave classificate sono collocate in quarta fascia;
- le squadre none classificate sono collocate in quinta ed ultima fascia.

N.B. Nella formazione dei gironi, non è possibile abbinare squadre di prima e seconda fascia che provengano dalla stessa Lega Calcio.
Dopo il sorteggio si giocano partite di sola andata e solo le prime due classificate di ogni girone accedono alla fase finale.
Nella fase finale le squadre si affronteranno in gare a scontro diretto di sola andata dove affronteranno le squadre eliminate durante la fase a gironi del Trofeo degli Atenei, il tutto attraverso un sorteggio meritocratico (esempio: la miglior prima verrà

abbinata alla peggior quarta e così via).
Si disputeranno ottavi di finale (le prime squadre classificate della fase a gironi della Coppa delle Università affronteranno le ultime squadre classificate nella fase a gironi del Trofeo degli Atenei, le squadre seconde classificate della fase a gironi della Coppa delle Università affronteranno le terze classificate nella fase a gironi del Trofeo degli Atenei), seguono quarti di finale, semifinali e finale. Sono tutte partite ad eliminazione diretta.
In caso di parità nelle partite della fase finale ad eliminazione diretta, al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2 (due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).
In caso di parità tra 2 (due) squadre al termine del campionato o della fase a gironi per l'assegnazione del primo e/o il secondo posto si procederà come segue:
- scontro diretto,
- miglior differenza reti,
- maggior numero di reti segnate,
- sorteggio.

Nel caso di parità tra più di 2 (due) squadre, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate, e si terrà conto nell'ordine:
- maggior numero di punti nella classifica avulsa;
- miglior differenza reti nella classifica avulsa;
- maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- sorteggio.

La vincente della Coppa delle Università ha diritto a disputare la Supercoppa Universitaria.

4.8 COPPA BENEDETTA D'INTINO

Alla Coppa Benedetta d'Intino accedono tutte le squadre del Campionato Universitario - I divisione, ad eccezione delle ultime classificatesi nelle rispettive Leghe calcio di I divisione, e tutte le 9 squadre partecipanti al Campionato Universitario - II divisione, esclusa l'ultima classificata.
La Coppa Benedetta d'Intino è così strutturata:
Prima fase preliminare: Le 8 (otto) squadre del Campionato Universitario - II divisione, affrontano le squadre classificatesi settime ed ottave nei rispettivi Campionati Universitari in partite a scontro diretto di sola andata.
Sedicesimi di finale: le 8 (otto) squadre uscite vittoriose dalla I fase preliminare, affronteranno le prime sei squadre dei rispettivi Campionati Universitari.
Fase finale: seguiranno ottavi, quarti, semifinali e finale.
In caso di parità al termine del tempo regolamentare, si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

4.9 SUPERCOPPA UNIVERSITARIA

Si gioca una singola partita tra la vincente del Trofeo degli Atenei e la vincente della Coppa delle Università.
In caso di parità al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2

(due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

4.10 RETROCESSIONI

Le squadre coinvolte nella lotta per la retrocessione sono le due squadre classificatesi ultime all'interno della propria Lega calcio – I divisione e le due squadre classificatesi ultime all'interno dei gironi della Coppa delle Università. Per stabilire chi retrocederà si procederà come segue: Minor numero di punti fatti (bisognerà sommare i punti fatti durante il Campionato Universitario e quelli fatti durante la fase a gironi della Coppa delle Università), in caso di parità si considereranno peggior differenza reti e sorteggio.

4.11 FANTACUN

Il Fantacun è un gioco virtuale in collaborazione con la Onlus INSUPERABILI basato sulle caratteristiche e sulle statistiche individuali dei giocatori e delle squadre. Il progetto nasce dall'idea di analizzare dettagliatamente i miglioramenti e gli sviluppi dei ragazzi INSUPERABILI e dei giocatori CUN, è volto all'inclusione, all'interattività tra i partecipanti ed allo sviluppo di nuove tecnologie.
Fantacun si svolgerà come segue:
- Al torneo partecipano 18 squadre;
- Ogni giocatore Cun riceverà una valutazione individuale basata su quattro criteri: tecnica, velocità, difesa e forza per i giocatori di movimento, tuffo, presa, riflessi e piazzamento per i portieri. Questa valutazione sarà decisa dai giornalisti;
- Ogni partecipante potrà formare una rosa composta da 12 giocatori Cun, votati su una scala 1-100, in base al punteggio ottenuto dalle valutazioni individuali. Il partecipante avrà a disposizione 1000 "crediti" per comporre la rosa;
- I 18 partecipanti si affronteranno e chi totalizzerà più punti vincerà il torneo.

5. MONTEPREMI

5.1 Il montepremi è previsto per il Campionato Universitario I divisione, Trofeo degli Atenei, Coppa Benedetta d'Intino e la Supercoppa Universitaria. Il montepremi è di 5.000,00 € e sarà erogato al termine della stagione e consegnato al capitano.
5.2 Il montepremi viene così ripartito: vittoria Campionato Universitario – I divisione € 200,00, secondo posto Campionato Universitario – I divisione € 100,00, primo posto fase gironi Trofeo degli Atenei € 200,00, secondo posto fase a gironi Trofeo degli Atenei € 100,00, vittoria quarti Trofeo degli Atenei € 200,00, vittoria semifinale Trofeo degli Atenei € 300,00, vittoria Trofeo degli Atenei € 800,00, vittoria Coppa Benedetta d'Intino € 200,00, vittoria Supercoppa Universitaria € 200,00.
5.3 Il montepremi sarà erogato in buoni viaggio completamente spendibili (si potranno usare per acquistare interamente un biglietto aereo, ferroviario, una crociera o un

soggiorno in albergo o altro, tutto a prezzo di mercato) tali buoni avranno lo stesso valore di denaro contante, con bonifico giustificativo allegato nel rispetto della normativa vigente.
5.4 Il montepremi si basa sull'iscrizione di 36 squadre di Prima divisione, qualora il numero di squadre fosse superiore o inferiore, il montepremi verrà aumentato o ridotto proporzionalmente.

6. REGOLE DISCIPLINARI

6.1 Il palinsesto ufficiale contiene le date ufficiali di tutte le competizioni.
6.2 Dopo la pubblicazione del calendario ufficiale, le partite non potranno in alcun modo essere scambiate o rinviate, salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione.
6.3 Eventuali cambi di orario delle partite dovranno essere concordati tra le squadre interessate prima che la richiesta ufficiale pervenga all'organizzazione entro e non oltre le h 18:00 del giorno antecedente la gara.
L'eventuale spostamento orario potrà avvenire solo su "scambio gara" con un'altra partita in programma la stessa sera. L'eventuale cambio orario verrà ufficializzato solo e soltanto in caso di riscontro positivo da parte di tutte le squadre coinvolte.
Non sarà possibile in alcun modo cambiare il giorno di gioco se non previo accordo tra le due squadre coinvolte, che dovranno di comune accordo ed indipendentemente dall'organizzazione stabilire il giorno dell'eventuale recupero oltre ad accollarsi il costo del campo e dell'arbitro consapevoli che il servizio video e giornalistico non sarà incluso per quella gara. Tutti i recuperi dovranno disputarsi in uno dei centri sportivi in cui si gioca la competizione, inoltre dovranno giocarsi in date che non intralcino il regolare svolgimento del torneo. Una volta trovato l'accordo, le squadre dovranno comunicare all'organizzazione la data e l'orario per consentire la prenotazione del centro sportivo e l'invio del direttore di gara. Qualora le squadre volessero usufruire dei servizi CUN (video, telecronaca, pagelle, hostess e foto) potranno consultare il listino presente all'interno del sito cuncompany.com. Nel caso in cui le due squadre non dovessero trovare un accordo entro la scadenza richiesta dall'organizzazione, la squadra in deficit si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino ed una sanzione.
6.4 Un ritardo alla gara non superiore ai 10 (dieci) minuti comporta una multa per la squadra ritardataria. Nel caso il ritardo dovesse superare i 10 (dieci) minuti, oltre a una multa, verrà assegnata alla squadra ritardataria la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1).
6.5 Per le gare interrotte in conseguenza di fatti o situazioni che non comportano l'irrogazione delle sanzioni deve essere disposta la prosecuzione, in altra data utile, dei soli minuti non giocati. La quantificazione dei minuti non giocati è determinata, con decisione inappellabile, dall'arbitro. La prosecuzione delle gare interrotte avviene con le seguenti modalità: a) nella prosecuzione della gara possono essere schierati tutti i calciatori che erano già tesserati per le due società al momento dell'interruzione, indipendentemente dal fatto che fossero o meno sulla distinta dell'arbitro il giorno dell'interruzione b) i calciatori che erano squalificati per la partita interrotta non possono essere schierati nella prosecuzione c) possono essere schierati nella prosecuzione i calciatori squalificati con decisione relativa ad una gara disputata successivamente alla partita interrotta d) le ammonizioni singole inflitte dall'arbitro nel corso della gara interrotta non vengono

prese in esame dagli organi disciplinari fino a quando non sia stata giocata anche la prosecuzione;
6.6 Ogni squadra dovrà presentarsi al campo almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, così da poter espletare le faccende preliminari; effettuare la chiama con la hostess fuori dal recinto di gioco e sottoporsi a eventuali controlli documentali.
6.7 Ogni squadra è obbligatoriamente tenuta a presentare la propria distinta, compilata accuratamente in ogni suo campo attraverso l'app o sito dedicati. Qualora giocatori o dirigenti non correttamente identificati dovessero scendere in campo, la rispettiva squadra di appartenenza sarà sanzionata e perderà a tavolino per quattro reti a zero ed alla stessa viene inflitta una penalità in classifica di un punto (-1).
6.8 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente scendere in campo con pantaloncini, calzettoni e magliette numerate dello stesso colore e forma. L'organizzazione fornisce a tutte le squadre 10 divise complete con le suddette caratteristiche, non sarà possibile prendere parte alla gara con magliette non omogenee, è facoltà di ogni squadra produrre a proprie spese una seconda divisa ed acquistare le divise mancanti. E' facoltà dell'organizzazione far accedere al terreno di gioco un giocatore non correttamente vestito solo dietro pagamento di una sanzione. Nel caso in cui due squadre si trovassero ad avere divise dello stesso colore, l'organizzazione provvederà ad assegnare attraverso un sorteggio casuale (fatto dalla hostess nei 30 minuti antecedenti la gara) e dietro pagamento di 3,50€ cad; il n^ corrispondente di maglie "da trasferta" alla squadra che avrà perso il sorteggio.
6.9 Un giocatore che subisce n°2 (due) ammonizioni nella stessa partita o n°4 (quattro) ammonizioni in partite successive anche non consecutive, viene squalificato automaticamente per una giornata.
6.10 In caso di espulsione diretta il giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita successiva, salvo diversa indicazione arbitrale. La decisione sarà insindacabile. Se il giocatore verrà espulso dal campo la squadra non potrà rimpiazzare in alcuna maniera il giocatore espulso.
6.11 Se un giocatore squalificato prende parte alla gara, la sua squadra perde a tavolino per quattro reti a zero ed alla stessa viene inflitta una penalità in classifica di un punto (-1).
6.12 La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con le mani ed una rete non può essere segnata direttamente da rimessa laterale.
6.13 Si può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo.
6.14 Per il retropassaggio al portiere si applica la regola di gioco del calcio a 11 (undici).
6.15 I cambi sono "volanti" ed illimitati. Vanno effettuati a centrocampo, contestualmente all'entrata di un giocatore deve uscirne un altro, pena sanzione dello stesso con ammonizione.
6.16 Alla fine di ogni partita le squadre dovranno presentare un giocatore o un allenatore/dirigente per l'intervista post gara, che potrà tenersi solo ed esclusivamente con la divisa ufficiale della squadra o altro merchandising (che Cun potrà fornire previa richiesta) del club stesso. Qualora questo non si presentasse la squadra riceverà una sanzione.
6.17 Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti citati si vedrà assegnata oltre a una multa, la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1).
Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate.

7. CALCIOMERCATO CUN

7.1 E' prevista una sola sessione di mercato. Il calciomercato si aprirà con la chiusura delle Leghe Calcio e terminerà con la prima gara della fase a gironi delle coppe. Durante questo periodo, le squadre avranno la possibilità di acquistare/vendere giocatori ed effettuare scambi. Tutti i movimenti dovranno essere comunicati ed in seguito approvati dall'organizzazione per essere considerati ufficiali.
7.2 Un giocatore, una volta cambiata squadra durante la sessione di mercato, porta con sé gol, assist, ammonizioni, espulsioni e presenze.
7.3 Un giocatore acquistato durante il calciomercato potrà giocare eventuali play-off.
7.4 Nella sessione di calciomercato sarà possibile svincolare i giocatori "esterni" per tesserarne di nuovi.
7.5 E' consentito un numero illimitato di tesseramenti di giocatori "interni", anche durante tutto il corso della stagione, salvo per le fasi ad eliminazione diretta della competizione come specificato al punto 1.4.

8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV

8.1 I ricorsi possono essere presentati entro e non oltre le 48 ore successive la gara e devono necessariamente pervenire all'organizzazione secondo le seguenti modalità:
- via e-mail / info@campionatouniversitario.com
Qualora un ricorso non trovi il minimo fondamento saranno addebitati euro 100,00 (cento,00) alla squadra a titolo di rimborso spese, che saranno trattenuti dalla quota di iscrizione. La squadra è tenuta a versare la quota entro la partita successiva, pena la squalifica con conseguente perdita della partita a tavolino per quattro reti a zero.
8.2 L'utilizzo della prova televisiva è a discrezione dell'organizzazione. Qualora le immagini registrate non siano sufficienti a valutare l'episodio, si farà fede al referto dell'arbitro. Attraverso la prova Tv è possibile contestare ammonizioni ed espulsioni da infliggere o da rimuovere.
8.3 La moviola in campo è disponibile solo per le partite "dentro fuori", ovvero qualora vi sia in palio l'uscita da una competizione attraverso lo scontro diretto.
8.4 La moviola può essere richiesta da una squadra solo una volta a partita, va' richiesta dal capitano a gioco fermo e si deve riferire all'azione immediatamente precedente all'interruzione del gioco. Solo l'arbitro può consultare le immagini e qualora esse non siano sufficienti a valutare l'episodio, la decisione sarà a discrezione del direttore di gara.
8.5 Il direttore di gara, se lo riterrà necessario, potrà consultare il monitor anche in altre occasioni.
8.6 L'eventuale modifica della decisione arbitrale a seguito dell'applicazione della moviola in campo sarà da considerarsi retroattiva, potrà quindi modificare la decisione presa in precedenza dall'arbitro.

9. TIFOSERIE

9.1 Episodi di razzismo da parte della tifoseria comporteranno la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero e gli verrà inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) e una multa.
9.2 Eventuali danni arrecati dalle tifoserie al terreno di gioco o alla manifestazione verranno addebitati al club di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita successiva l'episodio.
9.3 Tifosi e sostenitori dovranno restare nell'apposito spazio a loro dedicato.
9.4 Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra.
9.5 E' vietato l'uso di prodotti infiammabili o infiammanti prima, durante e dopo la disputa delle gare, pena una sanzione a discrezione dell'organizzazione.

10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

10.1 Tutte le immagini prodotte, video, foto, clip e sintesi delle gare sono di esclusiva proprietà della Associazione Sportiva Dilettantistica Cun, che si riserva la possibilità di cederle a terzi.
10.2 Ogni squadra al termine di ogni partita è obbligata a presentare almeno un giocatore o un dirigente a sottoporsi all'intervista con il giornalista.
10.3 Non è possibile sostare nei pressi dell'area del campo destinata alle riprese e alla presa della telecronaca per non inficiare e disturbare il lavoro di operatori video, tecnici del suono e giornalisti.
10.4 Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e allo sfruttamento dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

N.B. Tutte le sanzioni e le multe sono specificate nell'allegato sanzioni.
Il palinsesto è parte integrante del presente redolamento.
Qualora una condotta minacci il regolare svolgimento della competizione o l'annullamento dello stesso il comitato organizzativo CUN si riserva la possibilità di modificare unilateralmente il regolamento.

La CUN ASD declina qualsiasi responsabilità civile o penale per eventuali danni a cose o infortuni agli atleti, dirigenti o terzi che dovessero accadere prima durante e dopo la disputa delle partite. Per altri punti del regolamento non citati, si farà fede al regolamento FIGC.