

REGOLAMENTO UFFICIALE CAMPIONATO UNIVERSITARIO 2021/22



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, MULTE E PROVA TV
9. TIFOSERIE
10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

CUN

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:

- "POZZO BRIDGE", C.S. Pozzo, via Pozzobonelli, 4, Milano,
- "S. AMBROGIO PALACE", C.s. S. Ambrogio, via De Nicola, 3, Milano,
- "SAN SIRO", Stadio Giuseppe Meazza, Piazzale Angelo Moratti, Milano.

Si gioca dal lunedì al giovedì dalle ore 20:00 alle 23:00.

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 play-off 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 d'inizio della competizione è lunedì 22 novembre 2021 con la prima giornata del Campionato Universitario, la data di chiusura coinciderà con le finali del Trofeo degli Atenei e della Coppa delle Università in programma mercoledì 25 maggio 2022 (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

CUN

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 fare almeno **una presenza nella fase preliminare (regular season) e/o nella fase a gironi delle coppe**. Per presenza si intende essere regolarmente tesserati, presenti in distinta ed essere sul terreno di gioco (NON è necessario scendere in campo).

2. ISCRIZIONE

2.1 L'iscrizione al Campionato Universitario è così organizzata:

- dal 26/06/2021 al 31/07/2021 le squadre che hanno partecipato alla stagione precedente hanno la prelazione per iscriversi in I divisione.

- dal 01/08/2021 al 14/11/2021 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 il sito cuncompany.com della **Cun Card** (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);

- Ogni club iscritto dovrà stipulare una "BAS" al prezzo di 30,00 €, ed ogni atleta dovrà fare un certificato medico non agonistico per sollevare quest'ultima da ogni responsabilità.

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 **campionatouniversitario.it**. 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;
- 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 30 (trenta) minuti antecedenti all'orario ufficiale di inizio della gara.

3.3 I giocatori e nello specifico il responsabile squadra, dovranno informarsi su:

- comunicati;
- palinsesto;
- calendario;
- articoli e comunicazioni;
- assegnazione spogliatoi.

Il comunicato uscirà entro il venerdì h 18:00, salvo comunicati speciali che potranno essere condivisi dal lunedì al venerdì.

3.4 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente tesserare tutti i giocatori e i dirigenti presso **Associazione Sportiva Dilettantistica Cun**, sottoscrivendo la **Cun Card**, contenente la polizza assicurativa obbligatoria con validità per la stagione 2021-22, potrà inoltre giocare tutte le competizioni CUN. Il tesserato è tenuto al versamento di un corrispettivo di euro 25,00 (venticinque,00), valore effettivo della tessera. Il pagamento della tessera potrà avvenire, solo ed esclusivamente attraverso il sito **cuncompay.com**. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

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 41 (quarantuno) 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,);
- Trofeo degli Atenei;

CUN

- Coppa delle Università;
- Coppa Onlus;
- Supercoppa Universitaria;
- Fantacun.

4.4 CAMPIONATO UNIVERSITARIO - PRIMA DIVISIONE:

Le 27 (ventisette) squadre partecipanti alla I divisione, nella prima fase vengono suddivise per appartenenza universitaria in 3 (tre) 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;
- 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. La squadra sconfitta avrà accesso alla Coppa delle Università;

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, l'ottava e la nona classificata accedono alla Coppa delle Università;
- Tutte le squadre sono ammesse alla Coppa Onlus;
- L'ottava e la nona retrocedono in Seconda Divisione.

4.5 CAMPIONATO UNIVERSITARIO - SECONDA DIVISIONE

Le 14 squadre partecipanti alla II divisione, nella prima fase vengono suddivise per appartenenza universitaria in 2 (due) gironi da 7 (sette) 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;

CUN

- 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:

- la prima di ogni girone del Campionato Universitario – I divisione accederanno di diritto al Campionato Universitario – I divisione della stagione successiva, e a fine Regular Season si sfideranno per decretare il campione della Seconda Divisione;
- la seconda, terza, la quarta e la quinta e la settima accedono ai playoff, incrociati con l'altro girone, per essere promossi in Prima Divisione;
- le squadre classificate in sesta e settima si sfidano in un play-out, incrociato con l'altro girone, per non retrocedere in Terza Divisione.

In caso di parità durante i playoff e/o i play-out la squadra col piazzamento migliore in classifica durante la Regular Season passerà il turno.

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 tre (3) gironi da quattro (4) squadre così composti:

- le squadre prime classificate nel Campionato Universitario accedono al Trofeo degli Atenei come teste di serie,
- le 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).

N.B. Nella formazione dei gironi, non è possibile abbinare squadre di prima e seconda fascia provenienti dalla stessa Lega.

Dopo il sorteggio si giocano partite di sola andata e le prime due squadre classificate di ogni girone accedono alla fase finale. Le prime due classificate più le due migliori terze sono qualificate alla fase successiva ad eliminazione diretta. La peggiore terza e la migliore quarta classificata retrocedono nella 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 squadre verranno accoppiate in modo meritocratico in base ai risultati della fase a gironi.



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 classificate 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 3 (tre) 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 nove 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.

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 si incroceranno con le squadre eliminate durante la fase a gironi del Trofeo degli Atenei, il tutto attraverso un sorteggio meritocratico.

Si disputeranno quarte di finale, seguono 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

CUN

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 ONLUS

Alla Coppa Onlus accedono tutte e 27 le squadre della Prima Divisione e tutte le 14 squadre della Seconda Divisione.

La Coppa Onlus è così strutturata:

Torneo ad eliminazione diretta: verranno disputati dei turni preliminari per le squadre di Seconda Divisione (4° classificato vs 7° classificato, 5° classificato vs 6° classificato di ogni girone: le quattro vincenti di questo turno si sfidano in un ulteriore turno preliminare per entrare nel tabellone finale della Coppa Onlus) e per quella di Prima Divisione di Prima Divisione (8° classificato vs 9° classificato di ogni girone, le tre vincenti accedono al tabellone finale della Coppa Onlus). **Per queste sfide non è previsto servizio audio-video.**

Al tabellone principale accedono di diritto dalla prima alla settima classificata di ogni girone della Prima Divisione e le prime tre classificate della Seconda Divisione.

Il tabellone a 32 squadre partirà dai sedicesimi, per continuare con ottavi, quarti, semifinale e finale.

Nei turni preliminari in caso di parità alla fine del tempo regolamentare, si andrà direttamente ai calci di rigore (n°5 rigori).

In caso di parità, al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2 (due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. Poi successivamente eventuali calci di rigore (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 si procederà direttamente con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori). Non è previsto il "Var" per questa sfida.

4.10 RETROCESSIONI E PROMOZIONI

- Le 3 (tre) none e le 3 (tre) ottave classificate di prima divisione retrocedono in seconda divisione.

CUN

- Le 2 (due) prime e le 2 (due) seconde classificate di seconda divisione salgono in prima divisione, più le 2 (due) vincenti dei playoff.
- Le 2 (due) perdenti dei playoff di seconda divisione retrocedono in terza divisione.

4.11 FANTACUN

Il Fantacun è un gioco virtuale basato sulle caratteristiche e sulle statistiche individuali dei giocatori e delle squadre. Il progetto nasce dall'idea di analizzare dettagliatamente i miglioramenti dei giocatori CUN, è volto all'inclusione, all'interattività tra i partecipanti ed allo sviluppo di nuove tecnologie.

Fantacun si svolgerà come segue:

- Ogni giocatore riceverà una valutazione individuale basata su determinati criteri: presenze, gol, assist, media voto, ammonizioni, espulsioni, autogol, rigori sbagliati, gol subiti. Sulla base delle prime 3 giornate di regular season.
- Il campionato comincerà con la quarta giornata di Regular Season e terminerà con la terza giornata del Trofeo degli Atenei e della Coppa delle Università. La formazione va consegnata il lunedì entro le 19.
- Ogni partecipante potrà formare una rosa composta da 14 giocatori (due portieri, quattro difensori, quattro centrocampisti, quattro attaccanti). Il partecipante avrà a disposizione 140 "crediti" per comporre la rosa; i moduli a disposizione sono (2-3-1; 3-2-1; 2-2-2). Si possono acquistare massimo due giocatori appartenenti allo stesso club.
- Il torneo è a classifica generale, ovvero senza scontri diretti, quindi chi totalizzerà più punti vincerà il torneo.

Ulteriori regole sono inserite nel regolamento Fantacun allegato a questo.

5. MONTEPREMI

5.1 Il montepremi è previsto per il Campionato Universitario I divisione, Trofeo degli Atenei, Coppa Onlus e la Coppa delle Università. Il montepremi è di 3.750,00 € e sarà erogato al termine della stagione e consegnato ai vari capitani.

5.2 Il montepremi viene così ripartito: vittoria Campionato Universitario – I divisione € 100,00, secondo posto Campionato Universitario – I divisione € 50,00, primo posto fase gironi Trofeo degli Atenei € 100,00, secondo posto fase a gironi Trofeo degli Atenei € 50,00, vittoria quarti Trofeo degli Atenei € 200,00, vittoria semifinale Trofeo degli Atenei € 300,00, vittoria Trofeo degli Atenei € 800,00, vittoria Coppa Onlus € 200,00, vittoria Coppa delle Università € 200,00. Il vincitore della Seconda Divisione avrà diritto a € 250.

5.3 Il montepremi sarà erogato in **CUN POINTS** completamente spendibili (si potranno usare per acquistare i prodotti Cun come buoni viaggio tramite Welcome Travel, prodotti tecnici e tanto altro) sullo **STORE CUN**: tali punti 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 27 squadre di Prima divisione e di 14 di Seconda Divisione, qualora il numero di squadre fosse superiore o inferiore, il montepremi verrà aumentato o ridotto proporzionalmente.

CUN

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.

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 (4-0) e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1).

N.B. Qualora una squadra accettasse di giocare, nonostante il ritardo superiore ai 10 (dieci) minuti degli avversari, non potrà in alcun modo fare ricorso.

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;

CUN

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 entro la mezz'ora antecedente l'inizio della gara. 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 (4-0) 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 o sottovesti 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) 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 (4-0) 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 (4-0) 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, **giovedì 16 febbraio 2022**, e terminerà con la prima gara della fase a gironi delle coppe, **giovedì 23 febbraio 2022**. 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, MULTE E PROVA TV

8.1 I ricorsi possono essere presentati entro e non oltre le 24 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 ad eliminazione diretta, 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.

8.7 Le multe inflitta dovrà essere saldata entro e non oltre 48 ore dalla notifica mezzo comunicato, pena un'ulteriore ammenda e l'ammonizione della stessa. Segue l'estromissione dal torneo.

CUN

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 (4-0) 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 regolamento.

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.

CUN