

LEGA SCUOLE SUPERIORI



SCARICA GRATUITAMENTE L'APP
LEGA SCUOLE SUPERIORI



Milano



Comune
di Milano



Regione
Lombardia



Coni

indice

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
2. ISCRIZIONE
3. SQUADRA E TESSERAMENTI
4. DURATA DELLE PARTITE
5. STUTTURA DEL TORNEO
6. MONTEPREMI
7. REGOLE DISCIPLINARI
8. MOVIOLA IN CAMPO, RICORSI E PROVA TV
9. TIFOSERIE
10. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE
11. CALCIOMERCATO LSS

L'Associazione Sportiva Dilettantistica CUN organizza un torneo studentesco di calcio a 5 denominato "Lega Scuole Superiori" - LSS.

Le gare si svolgono presso i seguenti centri sportivi:

- **"PALAUNO"**, Palauno, largo Balestra, 5, Milano
- **"SPEZIA PARK"**, G.s.d. La Spezia, viale Famagosta, 79, Milano
- **"ARENA DI MILANO"**, Arena Civica, viale Byron, 2, Milano
- **"SAN SIRO"**, Stadio Giuseppe Meazza, piazzale Angelo Moratti, Milano

I giorni di gioco sono il mercoledì ed il giovedì.

La prima gara della giornata avrà inizio alle ore 15:30, l'ultima terminerà alle 18:30 (salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione).

La data di inizio della competizione è il 12 novembre 2018 con la prima giornata della Lega Scuole Superiori, la data di chiusura è il 27 maggio 2019 con la finale del Trofeo degli Istituti e della Coppa delle Superiori presso lo stadio San Siro. Verranno osservate delle giornate di riposo in occasione delle vacanze studentesche e delle festività laiche e religiose.

1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

1.1 L'iscrizione è aperta a tutti coloro che siano studenti in qualsiasi istituto superiore del mondo.

1.2 Ogni squadra avrà la possibilità di iscrivere, al massimo, n° 1 (uno) giocatore esterno al mondo scolastico, ovvero giocatori che non frequentano alcun istituto di scuola superiore.

2. ISCRIZIONE

2.1 Ogni squadra entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni deve adempiere ai seguenti obblighi:

- compilare il modulo di iscrizione della squadra firmato da un responsabile o giocatore maggiorenne,
- versare la quota di iscrizione stabilita e comunicata dall'organizzazione,
- presentare la lista dei giocatori in rosa, debitamente compilata,
- presentare il logo ufficiale della squadra. Qualora la squadra non presenti un logo entro la chiusura delle iscrizioni, l'organizzazione provvederà a fornirne uno d'ufficio.

2.2 Ogni giocatore, per poter scendere in campo, deve consegnare i seguenti documenti entro e non oltre la prima giornata di campionato:

- fotocopia fronte e retro di un documento di identità valido (C.I., patente, passaporto),
- fotocopia del libretto scolastico o di un documento di pari valore,
- Tessera Cun (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori, comprende l'assicurazione e le pro-mozioni dedicate e la tessera deve essere esibita ad ogni gara).

• Certificato medico in corso di validità. secondo le disposizioni del decreto ministeriale dell'08/08/2014 e della circolare CONI del 10/06/2016, le visite mediche da consegnare per partecipare alla stagione sportiva 2018/19 dovranno obbligatoriamente contenere una idoneità alla pratica sportiva non agonistica con visita ECG positiva fatta almeno una volta nella vita dall'atleta. Anche le visite mediche del medico di base dovranno contenere la scritta "presa visione dell'esame ECG sostenuto dall'atleta".

3. SQUADRA E TESSERAMENTI

3.1 La squadra dovrà essere composta da n° 5 (cinque) atleti (4 giocatori + 1 portiere) e dovrà essere indicato un capitano che rappresenterà la squadra nei confronti del direttore di gara.

3.2 Una partita non potrà cominciare o proseguire nel caso in cui una squadra si ritrovi ad avere meno di 3 (tre) calciatori sul terreno di gioco (compreso il portiere).

3.3 La lista dei giocatori potrà essere composta da un massimo di 12 (dodici) giocatori per ogni club.

3.4 È consentito un numero massimo di 5 (cinque) calciatori di riserva.



3.5 La panchina potrà essere composta, oltre che dalle riserve, da un allenatore, due dirigenti ed un medico/ assistente sanitario.

3.6 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.

3.7 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 n^ 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 oltre quella fornita dall’organizzazione ed acquistare al costo di euro 25,00 (venticinque,00) le divise mancanti.

3.8 Ogni squadra dovrà assicurare obbligatoriamente i propri giocatori, attraverso la tessera Cun che contiene la polizza assicurativa obbligatoria, essa ha validità per la stagione corrente 2018-19 e sarà gratuita in caso di donazione di sangue nei centri convenzionati indicati dalla società CUN (nel caso il giocatore fosse minorenni, basterà un parente o un amico che doni al suo posto). La donazione garantirà anche una regolare visita medico-sportiva con rilascio di certificato di idoneità direttamente al CUN. 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. Chiunque sarà sprovvisto di copertura assicurativa non potrà in alcun modo prendere parte alla manifestazione.

3.9 Ogni squadra deve inviare la richiesta di tesseramento, per farlo, dovrà utilizzare le piattaforme online predisposte (sito www.legascuolesuperiori.com, App “Lss”).

3.10 Un giocatore, per poter prendere parte alle fasi finali ad eliminazione diretta della competizione dovrà comparire in distinta in almeno 2 (due) partite della fase iniziale.

4. DURATA DELLE PARTITE

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.

5. STUTTURA DEL TORNEO

5.1 Al torneo partecipano 9 (nove) squadre.

5.2 Le competizioni sono:

- Campionato Studentesco
- Trofeo degli Istituti,
- Coppa delle Superiori,
- Supercoppa Scuole Superiori,

5.3 CAMPIONATO STUDENTESCO

Le squadre nella prima fase vengono suddivise in un girone 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.



WWW.LEGASCUOLESUPERIORI.COM

SCARICA GRATUITAMENTE L’APP
LEGA SCUOLE SUPERIORI



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 Studentesco, la classifica determinerà l'accesso alla fase successiva:

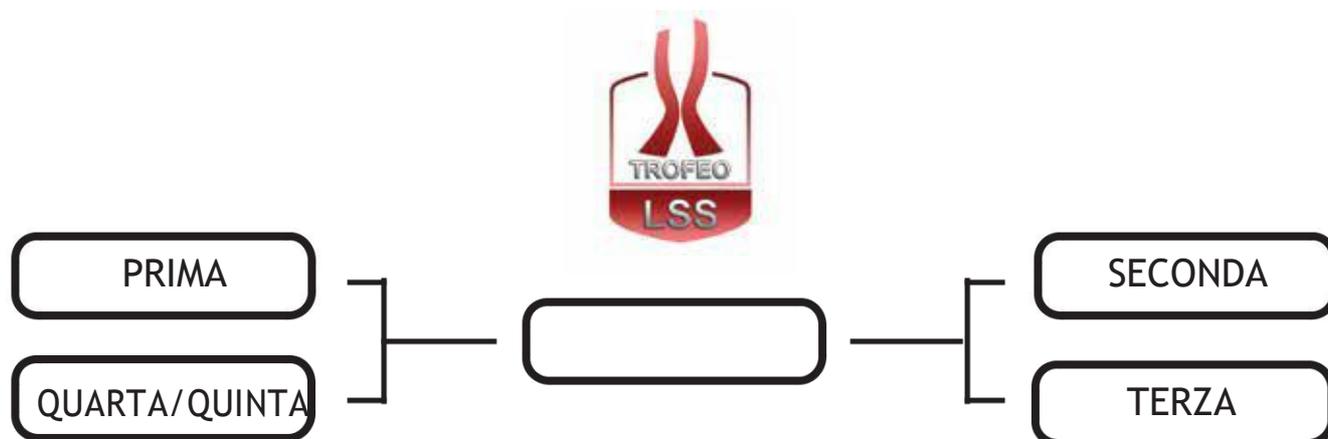
- Le prime quattro classificate accedono direttamente al Trofeo degli Istituti.
- La quinta, sesta, la settima e l'ottava classificata accedono alla Coppa delle Superiori,

5.4 TROFEO DEGLI ISTITUTI

Attraverso un sorteggio intrecciato e meritocratico, che tiene conto del posizionamento raggiunto nei campionati studenteschi di Prima divisione, si disputeranno quarti di finale, semifinali e finale in gare a scontro diretto di sola andata così sorteggiati:

- la squadra prima classificata nel Campionato Studentesco accede al Trofeo degli Istituti come testa di serie,
- la squadra seconda classificata è collocata in seconda fascia,
- la squadra terza classificata è collocata in terza fascia,
- la squadra quarta classificata si scontrerà contro la quinta classificata nei play-off, nel quale la vincente accederà alle fasi finali collocata in quarta e ultima fascia.

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).



5.5 COPPA DELLE SUPERIORI

Attraverso un sorteggio intrecciato e meritocratico, che tiene conto del posizionamento raggiunto nel Campionato Studentesco, si disputeranno play-out, semifinali e finale in gare a scontro diretto di sola andata così sorteggiati:

- la squadra sconfitta nei play-off del Trofeo degli Istituti accede alla Coppa delle Superiori come testa di serie,
- La squadra sesta classificata è collocata in seconda fascia,
- la squadra settima classificata è collocata in terza fascia,



WWW.LEGASCUOLESUPERIORI.COM

SCARICA GRATUITAMENTE L'APP
LEGA SCUOLE SUPERIORI



- la squadra ottava classificata si scontrerà contro la nona classificata nei play-out, nel quale la vincente accederà alle fasi finali collocata in quarta e ultima fascia.

Nella fase ad eliminazione diretta le prime saranno abbinata alle ultime classificate (es. ottava prima divisione contro la quarta seconda divisione, ecc..).

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).



5.6 SUPERCOPPA SCUOLE SUPERIORI

Si gioca una singola partita che vede di fronte la vincente del Trofeo degli Istituti e la vincente della Coppa delle Superiori.

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).

6. MONTEPREMI

6.1 Il montepremi è di 1.000,00 € e sarà erogato al termine della stagione e consegnato al capitano.

6.2 Il montepremi viene così ripartito; vittoria Campionato Studentesco € 100,00, vittoria quarti Trofeo degli Istituti € 50,00 vittoria semifinale Trofeo degli Istituti € 100,00, vittoria Trofeo degli Istituti € 300,00, vittoria Supercoppa Scuole Superiori € 100,00.

6.3 Il montepremi sarà erogato in buoni completamente spendibili, buoni viaggio, (si potranno usare per acquistare interamente un biglietto aereo, ferroviario, una crociera o un soggiorno in albergo, tutto a prezzo di mercato) tali buoni avranno lo stesso valore di denaro contante, con bonifico giustificativo.

7. REGOLE DISCIPLINARI

7.1 Eventuali cambi di orario delle partite dovranno essere concordati da entrambe le squadre interessate prima che la richiesta ufficiale pervenga all'organizzazione.

L'eventuale spostamento orario potrà avvenire solo su "scambio gara" con un'altra partita in program



WWW.LEGASCUOLESUPERIORI.COM

SCARICA GRATUITAMENTE L'APP
LEGA SCUOLE SUPERIORI



ma la stessa sera. L'eventuale cambio orario verrà ufficializzato solo e soltanto in caso di riscontro positivo da parte di entrambe le altre due squadre interessate e coinvolte nell'eventuale scambio orario della partita.

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 a prenotare ed accollarsi il costo del campo e dell'arbitro consapevoli che il servizio video e giornalistico non sarà incluso per quella gara.

7.2 Un ritardo alla gara non superiore ai 10 (dieci) minuti comporta l'ammonizione per la squadra. Nel caso il ritardo superi i 10 (dieci) minuti verrà assegnata alla squadra ritardataria la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1). Inoltre, nel caso la gara non si disputi a causa del ritardo, la squadra ritardataria si vedrà assegnata una multa pari ad euro 100,00 (cento) da versare obbligatoriamente entro e non oltre la giornata successiva pena la radiazione dalla manifestazione.

7.3 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.

7.4 In caso di espulsione diretta il giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita successiva, salvo diversa indicazione arbitrale. La decisione sarà insindacabile.

7.5 Se il giocatore verrà espulso dal campo la squadra non potrà rimpiazzare in alcuna maniera il giocatore espulso.

7.6 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).

7.7 Qualora una squadra non si presenti ad un incontro si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e sarà penalizzata di un punto in classifica (-1). Inoltre verrà inflitta alla stessa una multa pari ad euro 100,00 (cento). La squadra multata è tenuta a versare l'intero importo della multa entro 48 ore, pena la radiazione dal torneo.

7.8 La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con le mani ed una rete non può essere segnata direttamente da rimessa laterale.

7.9 Si può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo.

7.10 Per il retropassaggio al portiere si applica la regola di gioco del calcio a 11 (undici).

7.11 Le sostituzioni vanno eseguite dalla linea di centrocampo. Qualora il giocatore entri in campo prima dell'uscita del suo sostituto verrà ammonito.

7.12 Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti citati al punto 1 si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero. Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate. La squadra in oggetto, qualora si fossero verificate altre incongruenze, si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero ed un punto di penalizzazione (-1) per ogni partita già disputata che presenterà delle irregolarità.

7.13 Ogni squadra è obbligatoriamente tenuta a presentare o consegnare la propria distinta, compilata accuratamente in ogni suo campo, secondo una delle seguenti modalità:

- Mezzo mail all'indirizzo info@legascuolesuperiori.it entro e non oltre le ore 15.00 del giorno della partita;
- Attraverso le piattaforme online CUN (sito www.legascuolesuperiori.com, App "LSS");
- Direttamente sul campo, almeno 15 (quindici) minuti prima dell'inizio della propria partita.

N.B. Una squadra che non presenterà la sua distinta compilata correttamente, non potrà in alcun modo prendere parte alla partita



WWW.LEGASCUOLESUPERIORI.COM

SCARICA GRATUITAMENTE L'APP
LEGA SCUOLE SUPERIORI



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 Facebook / LSS - lega scuole superiori,
- via e-mail / info@legascuolesuperiori.it

Qualora un ricorso non trovi il minimo fondamento saranno addebitati euro 100 (cento) 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 si giochi per una eliminazione dalla competizione.

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 si farà fede alla decisione arbitrale di partenza.

8.5 L'eventuale modifica della decisione arbitrale a seguito dell'applicazione della moviola in campo sarà retroattiva, potrà quindi modificare la decisione presa in precedenza dall'arbitro. (significa che l'arbitro potrà ammonire o espellere un giocatore, annullare un gol qualora la palla non sia entrata, annullare un gol qualora l'azione fosse stata viziata da un fallo, annullare un fallo di gioco, invertire o modificare le proprie decisioni).

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).

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.

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 destinato 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 le normativa vigente.



WWW.LEGASCUOLESUPERIORI.COM



11. CALCIOMERCATO LSS

11.1 E' prevista una sola sessione di mercato. Il calciomercato si aprirà con la chiusura della fase iniziale (campionato universitario) 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.

11.2 Un giocatore, una volta cambiata squadra durante la sessione di mercato, porta con sé gol, assist, ammonizioni, espulsioni e presenze.

11.3 Un giocatore acquistato durante il calciomercato non potrà giocare eventuali play-off / play-out.

11.4 Nella sessione di calciomercato sarà possibile svincolare i giocatori "esterni" per tesserarne di nuovi.

11.5 E' consentito un numero illimitato di tesseramenti di giocatori "interni", anche durante tutto il corso della stagione.

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.



WWW.LEGASCUOLESUPERIORI.COM

SCARICA GRATUITAMENTE L'APP
LEGA SCUOLE SUPERIORI

