



Il torneo si svolgerà interamente presso il palazzetto dello sport Palainsubria, sito in via Monte generoso 59. Verranno utilizzati i campi di gioco sia interno (campo da calcetto regolamentare in gomma) o esterno sintetico a seconda delle disponibili. Il campo ufficiale sarà uno dei campi interni in caso di campo occupato o su richiesta delle squadre verrà utilizzato quello esterno in erba sintetica.

Termini di iscrizione al torneo:

1) La squadra deve essere composta principalmente da Universitari **di qualsiasi università (Studenti, Dipendenti e Docenti)** con un massimo di due elementi da esterni. Tutti i componenti devono essere regolarmente iscritti al cus per la stagione 2021/2022. L'iscrizione al cus è GRATUITA per gli studenti dell'università insubria in corso, per i restanti il tesseramento al CUS è di 12 euro a persona.

2) Tutti i partecipanti devono consegnare un certificato medico valido per l'attività NON AGONISTICA o AGONISTICA. Per tutti i partecipanti non in possesso del certificato medico, se interessati, potranno farlo presso la nostra struttura su prenotazione. Si consiglia la prenotazione delle visite mediche con largo anticipo.

3) Compilare la modulistica di squadra e consegnare la quota del pagamento del torneo: 5euro per universitari. 10euro per esterni.

Tutti e tre i punti possono essere svolti telematicamente oppure presso la segreteria del palainsubria (via monte generoso 59), per qualsiasi informazioni chiamare il numero 0332219895.

Regolamento del torneo:

Regola n.1 Numero di calciatori

Le squadre devono essere composte da un minimo di 5 giocatori fino ad un massimo di 10.

I giocatori si possono aggiungere anche dopo l'inizio del torneo ma solo per i gironi di qualificazione.

L'iscrizione del nuovo giocatore va consegnata alla segreteria almeno il giorno precedente alla gara.

Prima di ogni incontro un responsabile e/o l'arbitro del cus potrà controllare l'identità e il regolare tesseramento degli atleti che prenderanno parte all'incontro. Chi non dovesse essere in regola non potrà giocare fino a quando la sua posizione non sarà sanata.

La gara è giocata da due squadre di 5 giocatori, di cui un portiere. I giocatori restanti dovranno sedere sulle apposite panchine laterali.

Le sostituzioni sono in numero illimitato e possono avvenire sia a pallone in gioco, sia a pallone non in gioco.

Il calciatore sostituito deve abbandonare il rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni.

Regola n.2 La durata della gara

Sono previsti due periodi di gioco di 15 minuti ciascuno con 5 minuti di intervallo tra un tempo e l'altro; le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time out per ogni tempo di gara. Presentarsi 15 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Il tempo sarà effettivo quindi interrotto a pallone non in gioco.

Regola n.3 Falli e comportamento antisportivo

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei falli in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:

- a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario;
- c) saltare su un avversario;
- d) caricare un avversario, anche con la spalla;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario
- f) spingere un avversario.
- g) trattiene un avversario;
- h) sputa contro un avversario;
- i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto da tergo scivolato). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria;
- l) tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando un giocatore commette una delle seguenti infrazioni:

- a) gioca in modo pericoloso;
- b) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
- c) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- d) Quando il portiere tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi, da un compagno di squadra (anche su rimessa laterale).

Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

Non sarà adottata la regola dei falli cumulativi.

Regola n.4 I cartellini

I cartellini giallo e rosso verranno assegnati a quei giocatori che secondo l'arbitro commetteranno azioni di gioco pericolose o antisportive. I cartellini gialli saranno sommati solo durante la partita, dopo la stessa verranno azzerati. La somma di due cartellini gialli nella stessa partita consegnerà un rosso.

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina

dei sostituti. La sua sostituzione può essere effettuata con l'autorizzazione del cronometrista dopo

due minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i

due minuti. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:

- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 4 e la squadra numericamente superiore segna

una rete, la squadra con soli 4 calciatori può essere completata con un quinto calciatore;

- se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;

I giocatori che verranno espulsi dovranno pagare un'ammenda in relazione al gesto compiuto per un massimo di 15euro. In caso di non pagamento il giocatore non potrà più entrare in campo per le restanti partite.

Regola n.5 Formazione dei gironi e passaggi del turno

Per stabilire la formazione dei gironi si attenderanno il numero delle squadre iscritte.

Nel caso di suddivisione in più gironi, per la qualificazione in caso di parità di punti, sarà valido lo scontro diretto per determinare chi passerà il turno; la stessa regola sarà valida anche se il girone sarà unico.

La squadra vincente di ogni partita otterrà 3 punti e il pareggio varrà 1 punto per ciascuna squadra.

Regola n.6 Spostamento Gare:

Le partite possono essere rinviate e/o spostate. Lo spostamento verrà autorizzato dal responsabile del torneo solo se entrambe le squadre sono d'accordo.

Gli spostamenti devono essere richiesti con almeno 48h di preavviso tramite i loro capitani.

Regola n.7 Ritardo o mancanza della/e squadre

Le squadre che si presenteranno con un ritardo minore di 15 minuti dall'orario di inizio della gara pagheranno 5€ di ammenda. Se la cosa si dovesse ripetere l'ammenda aumenterà a 10€.

Con più di 15 min di ritardo la partita verrà considerata persa a Tavolino.

Se una squadra non dovesse presentarsi, la partita verrà assegnata a tavolino all'avversario e verrà assegnato un punto di penalizzazione alla squadra che non si è presentata -1.

In caso di mancata presenza di entrambe le squadre, entrambe verranno penalizzate con – 2pt ciascuna.