

# CUS BICOCCA LEAGUE 2022

## TORNEO DI CALCIO A 5 MASCHILE

### REGOLAMENTO DEL TORNEO

#### ART. 1

Possono partecipare al Torneo tutti gli studenti regolarmente iscritti alle Università: *degli Studi di Milano-Bicocca, Politecnico di Milano, degli Studi di Milano, Commerciale L. Bocconi, Cattolica del Sacro Cuore, IULM, Vita e Salute San Raffaele* e altre Università / Master Universitari / specializzazioni / diplomi di laurea, Erasmus, etc., approvati dal C.O. (Comitato Organizzatore del Torneo).

Possono inoltre partecipare gli iscritti alle scuole secondarie di 2° grado milanesi (i minorenni dovranno avere il consenso firmato dai genitori o tutori).

I partecipanti devono avere una data di nascita compresa fra l'1/1/1986 e il 31/12/2003: le squadre che inseriranno in distinta giocatori fuori da questo intervallo di date saranno sanzionate dal C.O.

Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere in possesso della tessera CUS Milano con pacchetto Full-Sport valido per l'Anno Accademico 2021/2022 e idoneità medica in corso di validità, pena la non partecipazione alla partita; nel caso in cui la tessera Full-Sport sia sprovvista di foto dovrà essere presentata al direttore di gara unitamente a un documento di identità valido.

Il C.O. del Torneo si riserva di espletare tutti gli accertamenti che ritenga opportuni.

#### ART. 2

In ogni distinta di gara potranno essere presenti al massimo 2 studenti per squadra non iscritti all'*Università degli Studi di Milano-Bicocca* (ma comunque studenti, come da ART. 1): tali eventuali studenti "esterni" dovranno essere segnalati in distinta gara prima dell'inizio della partita. Eventuali inosservanze a tale punto verranno sanzionate, previo controllo del C.O.

### **ART. 3**

Il costo d'iscrizione è di 10€ per ogni giocatore.

Tutte le squadre, contestualmente all'iscrizione, avranno diritto ad una divisa da gioco personalizzata *CUS BICOCCA LEAGUE*, costituita da un kit maglia e pantaloncino, per 8 giocatori più un portiere. Le divise verranno consegnate nel giorno della presentazione del torneo.

### **ART. 4**

Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilita secondo la seguente attribuzione: 3 punti per ogni partita vinta, 1 punto per ogni partita pareggiata, zero punti per ogni partita persa.

### **ART. 5**

Il torneo prevede la partecipazione di squadre suddivise in gironi, con partite di sola andata. Ogni squadra avrà 3 partite garantite.

Ogni gara verrà diretta da un arbitro, designato dal C.O. o da CUS Milano.

La formula del torneo è modificabile a discrezione dell'organizzazione in base al numero di squadre iscritte.

### **ART. 6**

In caso di parità di punti in classifica, la graduatoria verrà stilata con i seguenti criteri:

1. scontro diretto (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa);
2. differenza reti;
3. maggior numero di reti segnate;
4. minor numero di ammonizioni (l'espulsione diretta conta come 3 cartellini gialli);
5. sorteggio.

### **ART. 7**

Una partita è composta da 2 tempi di gioco da 20 minuti l'uno, con un massimo 5 minuti d'intervallo tra i due tempi.

All'inizio dell'incontro ogni squadra dovrà consegnare all'arbitro l'elenco dei giocatori partecipanti alla gara; ogni giocatore dovrà presentarsi con la propria tessera CUS Milano

valida (come da Art. 1) pena la non partecipazione all'incontro suddetto.

L'eventuale recupero della gara è a discrezione dell'arbitro.

È vietato l'utilizzo di scarpe da calcio a 11 sui campi di gioco: le uniche tipologie di scarpe, che consentono ai giocatori di entrare regolarmente in campo, sono quelle da calcio a 5 o da ginnastica.

### **ART. 8**

La squadra che non si presenterà in campo entro 15 minuti dall'orario di inizio ufficiale, sarà considerata rinunciataria. Farà fede l'orologio dell'arbitro.

Ogni squadra deve avere minimo 3 giocatori in campo.

Il numero massimo di giocatori che possono essere inseriti in ogni distinta di gara è 10.

Le squadre inadempienti verranno dichiarate perdenti per 0-6.

### **ART. 9**

Non c'è un limite massimo di giocatori che si possono iscrivere per ogni squadra; se un giocatore figura in un elenco di una squadra, non potrà essere inserito in un'altra, a meno che non sia mai stato incluso in una distinta di gara con la squadra nella quale era inizialmente iscritto.

### **ART. 10**

Qualsiasi riserva in merito alla gara disputata deve essere presentata per iscritto all'arbitro entro 20 minuti dal termine della gara stessa e la relativa documentazione deve essere presentata entro 24 ore alla Commissione Disciplinare presso il CUS Milano (via Circonvallazione est 11, 20090 Segrate -MI-) unitamente alla somma di 20€, che verrà restituita in caso di accettazione del ricorso.

### **ART. 11**

Gli orari di inizio e le giornate di calendario del Torneo potranno essere variate insindacabilmente dal C.O..

Qualora si verificasse tale eventualità i responsabili della squadra verranno tempestivamente avvisati dal C.O..

## ART. 12

**Solo ed esclusivamente per la fase a gironi del torneo, le squadre iscritte avranno la possibilità di scegliere, all'atto dell'iscrizione, 3 giorni preferiti nei quali cui giocare: i giorni scelti saranno considerati totalmente paritari tra loro.**

**Il C.O. si impegna a rispettare quanto più possibile tali preferenze, ma si riserva, per eventuali cause di forza maggiore (vedi disponibilità degli impianti di gioco in determinate fasce orarie), di modificare il giorno di disputa delle gare - previo contatto diretto di un rappresentante CUS Bicocca con i responsabili della squadra in questione. I calendari delle gare di ciascuna giornata della fase a gironi verranno pubblicati entro 7 giorni dalla prima gara in programma; eventuali problematiche o impossibilità insorte nel poter disputare la gara nei giorni indicati in fase di preiscrizione, dovranno essere segnalate via email al C.O. entro le ore 12:00 del mercoledì della settimana precedente a quella della partita.**

**Eventuali ritardi di segnalazioni, o problemi insorti oltre il limite consentito per le segnalazioni, non saranno considerati validi per lo spostamento di una gara; questo, al fine di garantire il regolare svolgimento del torneo a tutte le squadre iscritte.**

**In caso di una gara in cui la squadra non dovesse presentarsi, rinunciando alla disputa della stessa, è prevista la conseguente sconfitta a tavolino per 6-0.**

## ART. 13

La Commissione Disciplinare, formata dal C.O. e da un rappresentante degli arbitri, è l'organo competente del Torneo, che delibera su eventuali reclami.

## ART. 14

**Un giocatore ammonito in 2 gare entra automaticamente in diffida; se il giocatore in questione viene ammonito per la terza volta sarà automaticamente squalificato per la gara successiva.**

**Le ammonizioni e/o diffide saranno cicliche per tutta la durata del torneo, quindi non verranno azzerate al termine della fase a gironi.**

**Un giocatore espulso dal Direttore di Gara durante lo svolgimento di una gara, sarà automaticamente squalificato per la giornata successiva di gare.**

**La Commissione Disciplinare si riserva di comunicare ulteriori sanzioni disciplinari, mediante comunicato al termine della settimana di gare o almeno 24 ore prima della gara successiva o mediante comunicazione al responsabile della squadra dello squalificato.**

### ART. 15

La squadra vincitrice del torneo avrà diritto al premio messo in palio dal C.O.: la partecipazione a un torneo internazionale. Tale premio verrà comunicato tramite i canali istituzionali CUS Bicocca e confermato nella giornata di presentazione del torneo.

### ART.16

Al termine di ogni gara il capitano di ogni squadra dovrà indicare all'arbitro il nome del miglior giocatore ("MVP") della squadra avversaria, in base alla prestazione della partita appena disputata.

Alla fine del torneo il giocatore, che tra fase a gironi e fase finale avrà collezionato più "nomination" come miglior giocatore, vincerà il trofeo "MVP CUS Bicocca League 2022".

### ART.17

I risultati, le classifiche, le sanzioni inflitte, date e orari delle gare della settimana successiva e tutte le informazioni utili allo svolgimento del torneo, verranno comunicate via email ai Responsabili di ogni squadra e/o pubblicate nell'apposita sezione sui siti web [www.cusbicocca.it](http://www.cusbicocca.it) e [www.cusmilano.it](http://www.cusmilano.it) al termine di ogni settimana di gare.

### ART. 18

L'iscrizione e la partecipazione al Torneo comporta la tacita approvazione del presente regolamento. Per tutto quanto non contemplato nel suddetto regolamento valgono le norme tecniche e disciplinari della FIGC - Divisione Calcio a 5, con particolare riferimento alle seguenti, riguardanti **situazioni caratteristiche di gioco**:

#### A) NUMERO DEI GIOCATORI

La squadra in campo sarà formata da 5 giocatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. I giocatori di riserva consentiti sono al massimo 7, compreso l'eventuale secondo portiere. Un giocatore non può disputare partite del torneo con squadre diverse.

#### B) SOSTITUZIONI DURANTE LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le sostituzioni, anche quando il pallone è in gioco, sono consentite in numero illimitato. L'unica sostituzione che non si può fare durante lo svolgimento del gioco è quella del portiere, che può essere sostituito a gioco fermo informando l'arbitro. I giocatori che si avvicendano, però, devono uscire ed entrare nel rettangolo di gioco nell'area delimitata

nella metà campo difensiva, entro i limiti contrassegnati. Chi entra deve attendere l'uscita del compagno.

### **C) REGOLA DEI 4 SECONDI**

È una regola per evitare perdite di tempo. In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, la squadra destinata alla rimessa in gioco deve farlo entro 4 secondi, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione indiretto nel caso in cui sia il portiere a ritardare il rinvio. Nel caso del calcio di punizione, se la palla è posta in una posizione consona a dove è avvenuto il fallo e la distanza dei giocatori avversari è definita giocabile a discrezione dell'arbitro, si inizieranno a conteggiare i 4 secondi sia nel caso di punizione diretta, sia nel caso di punizione indiretta. Se viene chiesto all'arbitro di verificare la distanza minima (5 metri), il conteggio dei 4 secondi partirà dal fischio dell'arbitro.

### **D) RIMESSA LATERALE**

La palla deve essere giocata con i piedi e deve essere posizionata, per la battuta, pienamente sulla riga o fino a 25 cm dalla riga stessa verso l'esterno del campo, con entrambi i piedi fuori dal campo ed entro 4 secondi. In caso contrario l'arbitro decreta l'inversione.

### **E) ESPULSIONE A TEMPO**

L'espulsione nel calcio a 5 è definitiva per il giocatore che la subisce, che quindi non può più rientrare. La squadra dell'espulso può ristabilire la parità numerica facendo subentrare un sostituto trascorsi due minuti dall'espulsione, sotto permesso dell'arbitro, oppure, nel caso in cui la squadra avversaria marchi una rete, immediatamente di seguito.

### **F) TIME OUT**

Come nel basket e nella pallavolo, anche nel calcio a 5 esiste il *time-out* o sospensione temporanea. Ogni squadra, tramite il proprio allenatore o il proprio capitano, può chiederne uno a partita. La durata del time-out sarà di 1 minuto. Il minuto di time-out sarà recuperato.

### **G) IL PORTIERE**

- Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 4 secondi;
- Non può toccare e controllare la palla con le mani passatagli volontariamente da un compagno;
- Non può comunque giocare con la palla per più di 4 secondi, all'interno della sua metà campo;
- Ha diritto a un solo possesso per "azione": l'azione termina quando un avversario tocca il pallone o il gioco viene interrotto con un fischio del Direttore di Gara o una ripresa del gioco (da fondo, laterale, calcio d'angolo).



## **H) FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI**

Per rendere più veloce, più tecnico e meno falloso il gioco, sono stati inseriti i falli cumulativi che portano alla battuta di tiri liberi. Al quinto fallo subito, l'arbitro avvertirà le due squadre del raggiungimento del bonus da parte della squadra che ha subito l'intervento scorretto, punibile con un calcio di punizione diretto. Da quel momento, ogni fallo di squadra commesso dalla squadra che ha esaurito il limite dei falli, subirà la sanzione del tiro libero. Gli altri giocatori, compagni ed avversari devono stare ad almeno 5 metri dalla posizione del pallone e dietro la linea del pallone stesso. Il tiro libero può essere eseguito solo dopo il fischio dell'arbitro. Il portiere al momento del tiro libero può avanzare fino alla distanza di 5 metri dal pallone, ma al momento del fischio dell'arbitro non potrà avanzare dal luogo in cui ha scelto di piazzarsi.

Sono considerati sia nei falli cumulativi, sia nei falli subiti per beneficiare dei tiri liberi, solo quelli punibili da calci di punizione diretta.

Con il termine del primo tempo di gara, si azzerano i falli cumulativi commessi in quel tempo di gioco.

Le squadre iscritte al Torneo si impegnano ad attenervisi.

Milano, 16/05/2022