



Regolamento Ufficiale
Campionati Milanesi Universitari CUS Milano
Stagione Sportiva 2020 / 2021

Il Comitato Organizzatore del CUS Milano composto da:

- il Presidente del CUS Milano;
- n° 2 delegati del CUS Milano indicati dal C.D. del CUS Milano;
- il Segretario Generale;

indice i "Campionati Milanesi Universitari CUS Milano stagione 2020/2021".

I Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università partecipanti, i responsabili delle squadre indicati nel "modulo zero" possono comunicare con il Comitato Organizzatore tramite:

- e-mail: segreteria@cusmilano.it

Ai Campionati Milanesi Universitari CUS Milano 2020/2021 possono iscriversi, per ogni disciplina, massimo 2 rappresentative di ogni Università pubblica e privata di Milano, del Libero Istituto Universitario Carlo Cattaneo di Castellanza e di ogni Università ufficialmente invitata dal CUS Milano.

Dalla stagione 2017/2018 è obbligatorio che ad ogni partita dei Campionati Milanesi Universitari sia presente, per la squadra che figura in casa, **un addetto all'utilizzo del defibrillatore con certificato BLS/D valido.**

Di seguito i singoli campionati indetti per la stagione 2020/2021:

- Basket Maschile 3x3 Winter Cup
- Basket Femminile 3x3 Winter Cup
- Volley 6x6 Misto Winter Cup
- Coppa Lombardia Calcio a 11
- Coppa Lombardia Calcio a 5
- Basket Femminile "Top League"
- Basket Maschile "Top League"
- Beach Volley 2x2 Maschile
- Beach Volley 2x2 Femminile
- Calcio a 11 Maschile
- Calcio a 5 Femminile
- Davis Cup di Tennis Maschile
- Fed Cup di Tennis Femminile
- Volley Maschile "Top League"
- Volley Femminile "Top League"



Sport Criterium:

- Calcio Balilla
- eSports Winter Cup
- eSports Top League
- Scacchi
- Tennistavolo Maschile
- Tennistavolo Femminile

Per ognuno dei seguenti Sport Criterium verrà assegnato il titolo di Campione Universitario. Dalla stagione 2021/2022, invece, questi porteranno punti alle singole rappresentative universitarie per la Coppa delle Università.

Il C.O. si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di apportare modifiche al seguente Regolamento, anche per i punti che riguardano la Struttura del Campionato di ogni singola disciplina, a seconda del numero di squadre iscritte.

Il C.O. si riserva il diritto di non svolgere i campionati nel caso in cui non si raggiunga il numero minimo di squadre iscritte.

A seconda dello sviluppo della situazione sanitaria nazionale e delle eventuali ordinanze e decreti, il C.O. si riserva il diritto di apportare modifiche o non svolgere i campionati indetti.



Iscrizione ai Campionati

La sottoscrizione del “modulo iscrizione squadre” (allegato al presente regolamento) a cura della singola Università con l'indicazione della scelta dei Campionati specifici rappresenta iscrizione ufficiale agli stessi e sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Il “modulo iscrizioni squadre” dovrà essere consegnato compilato in ogni sua parte e controfirmato dal Presidente del Comitato Sportivo o suo delegato entro le scadenze indicate successivamente dal C.O.

Nel caso un singolo Ateneo non intenda iscriverne ai CMU una propria rappresentativa, è facoltà del C.O. ammettere una o più squadre formate esclusivamente da studenti del predetto Ateneo che potranno partecipare sotto l'egida del CUS Milano con il nome della sezione universitaria (es. CUS “nome dell'Ateneo”). In questo caso il “modulo iscrizioni squadre” dovrà essere compilato e sottoscritto dal presidente del CUS Milano o suo delegato.

Ogni squadra può inserire all'interno della rosa ufficiale un numero illimitato di giocatori/rici. I/Le giocatori/rici per essere ammessi/e dal Comitato Organizzatore all'interno della rosa ufficiale e quindi inseriti/e nel database dei Campionati Milanese Universitari (http://www.cusmilano.it/campionati_universitari/campionati) per poter apparire nelle distinte di gara **devono:**

- Essere tesserati/e al CUS Milano per la stagione 2020/2021 (“pacchetto Sport o Full Sport”);
- Solo per i campionati di tennis: essere tesserati/e FIT www.fitcrl.com;
- Solo per gli atleti dei campionati eSports, avere un tesseramento Active o superiore,
- avere visita medica valida al momento della gara;
- aver consegnato in sede di tesseramento almeno uno dei seguenti documenti:
 - **Le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2020/2021** ad eccezione per i laureandi del primo semestre dell'anno accademico 2020/2021 che potranno presentare le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2019/2020 (seconda rata) allegando anche copia della domanda di laurea;
 - **Essere nati dall' 01/01/1992 al 31/12/2003.** E' consentito avere un “fuori quota” per squadra (nato nel 1991) previa richiesta formale al C.O. e successiva accettazione della stessa.
 - **È consentita la partecipazione a studenti laureatisi entro Giugno 2020 (Anno Accademico 2019/2020), che non abbiano superato i limiti d'età di cui al punto sopra e facenti parte delle rappresentative universitarie che hanno partecipato ai Campionati Milanese Universitari 2019/2020.** Il C.O. provvederà ad assicurare il rispetto di tali condizioni previo controllo sui database.

L'inserimento all'interno del database è garantito allo/alla studente/essa dalle ore 18:00 del giorno successivo al regolare tesseramento al CUS Milano c/o gli uffici preposti. **La richiesta di inserimento di nuovi giocatori all'interno della squadra va effettuata entro e non oltre le ore 17:00 del giorno antecedente alla**



gara da disputare, e a condizione che gli stessi siano già regolarmente tesserati con pacchetto Sport o Full Sport.

È consentito inserire in squadra un numero illimitato di studenti laureatisi entro Giugno 2020 (Anno Accademico 2019/2020) e facenti parte delle rappresentative universitarie che hanno partecipato ai Campionati Milanesi Universitari 2019/2020. **Alle singole tappe o alla singola gara di campionato è consentita la partecipazione di UN SOLO giocatore appartenente alla categoria 'laureati stagione 2019/2020'.**

Le liste definitive dei giocatori di ogni squadra devono essere inviate al responsabile del campionato di competenza **non oltre 10 giorni** dall'inizio della prima gara di campionato. Eventuali altre richieste di inserimento di atleti in squadra sono possibili durante l'anno in sede di CUS Point o a mezzo mail al responsabile del campionato. In entrambi i casi è obbligatorio segnalare via mail al responsabile del campionato il nuovo inserimento.

Qualora un atleta venisse inserito e fosse inserito in distinta senza la necessaria segnalazione al responsabile di campionato il C.O. decreterà la sconfitta a tavolino per le partite a cui lo stesso ha preso parte.

Colori sociali e numerazione maglie

Le squadre all'atto dell'iscrizione devono indicare i colori sociali delle maglie.

Qualora le squadre, a giudizio dell'arbitro, abbiano maglie di colori confondibili è fatto obbligo a quella che gioca in casa di sostituire le maglie dei propri giocatori con una seconda muta o con pettorine purché numerate.

Le squadre che giocano fuori casa devono indossare maglie con i colori sociali dichiarati all'atto dell'iscrizione. Le squadre devono indossare maglie recanti, almeno sul dorso, la numerazione.

La sola numerazione sui calzoncini non è ritenuta sufficiente.

La mancanza dei numeri sulle maglie permette comunque e ugualmente la disputa della gara salvo diversa decisione da parte del Direttore di Gara prevedendo però sanzioni da parte del C.O.

Spostamenti gare

Non sono consentiti spostamenti gare per nessun Campionato, sia per la fase di Regular Season che per la fase di Playoff.

Sospensioni e non dispute

Qualora una squadra non fosse presente alla gara nei tempi e nei modi previsti dal Regolamento della singola disciplina verrà assegnata la vittoria a tavolino alla squadra avversaria.

Dopo la II sanzione tale squadra verrà esclusa dal Campionato.

In caso di sospensione da parte del D.d.G. causa impraticabilità del campo di gioco o di assenza del D.d.G., la gara dovrà essere completamente rigiocata.



In caso di gara non disputata o sospesa, per motivi diversi dalla impraticabilità del campo e dell'assenza del D.d.G., farà fede il referto arbitrale. Il C.O. si riserva di prendere decisioni riguardo l'omologa o meno del risultato e di comminare sanzioni nei confronti della o delle squadre responsabili di tale non disputa o sospensione.

Esclusione e Ritiro dal Campionato

La mancata presentazione di una squadra a 2 gare di Regular Season o Top League implica l'esclusione della stessa dal Campionato a cui partecipa.

Nel caso una squadra si ritiri o sia esclusa dal Campionato, i risultati già omologati delle gare da essa disputate saranno mantenuti validi, mentre saranno assegnati risultati a tavolino per quelle non ancora disputate.

Ricorsi

L'organo competente al quale le squadre possono avanzare ricorso contro qualsiasi decisione presa è il Comitato Organizzatore del CUS Milano.

Le squadre, nella persona del responsabile, possono inoltrare ricorso:

- Tramite e-mail all'indirizzo del Responsabile del Campionato;
- Entro e non oltre le ore 14.30 del venerdì della stessa settimana della gara (salvo per le gare di Playoff per le quali dovrà essere inoltrato entro le 14:30 del giorno successivo alla gara).

Il Comitato Organizzatore è tenuto a:

- Analizzare il contenuto del ricorso;
- Prendere una decisione a riguardo entro le ore 18:00 del venerdì della settimana successiva quella della presentazione del ricorso.

Disciplina

Soltanto gli atleti regolarmente tesserati e presenti in distinta possono entrare nell'area di gioco (panchina, terreno di gioco). Nel caso in cui tale disposizione non venisse rispettata, il C.O. provvederà a sanzionare l'atleta con l'interdizione dalle gare per un periodo da definirsi.

Il D.d.G. indicherà a referto eventuali comportamenti ritenuti inopportuni, denigratori od offensivi da parte di atleti, dirigenti e/o sostenitori nei confronti di atleti, dirigenti e/o sostenitori avversari. Le infrazioni compiute dai singoli atleti e/o dirigenti della squadra verranno sanzionate dal C.O. secondo le norme della disciplina sportiva (squalifica); le infrazioni collettive (squadra e/o sostenitori) verranno sanzionate con il decurtamento di punti dalla classifica del Campionato di Competenza.

Una Commissione Disciplinare composta dai delegati dei Rettori delle singole Università e dal Presidente del CUS Milano, giudicherà casi di episodi particolarmente gravi eventualmente verificatisi durante lo svolgimento dei Campionati.



Qualsiasi atleta e/o membro dello staff che abbia subito un provvedimento disciplinare, sconterà la squalifica a partire dalla gara successiva al Comunicato ufficiale del C.O.

Le squalifiche subite durante la stagione 2019/2020 e non ancora scontate sono valedoli a partire dalle prime competizioni della stagione 2020/21.

Durante le gare il rispetto delle norme per il contenimento del contagio da Covid-19 sono oggetto di disciplina sportiva. Il D.d.G. sanzionerà atleti/staff che non si atterranno al protocollo sanitario durante lo svolgimento della gara.

Protocollo Sanitario

In occasione delle gare tutti i componenti del gruppo squadra saranno sottoposti a test sierologico capillare obbligatorio. Qualora un membro dovesse risultare positivo verrà immediatamente allontanato e gli verranno date indicazioni dallo staff medico presente.

Per espletare tutte le funzioni pre-gara (test sierologico capillare, protocollo sanitario e riscaldamento) i gruppi squadra dovranno presentarsi al campo gare 1h prima rispetto all'orario di inizio gara fissato in calendario.

Inoltre, i gruppi squadra dovranno:

- Consegnare ai rappresentanti del C.O. una lista contenente i nominativi di tutti i membri del proprio gruppo (staff e giocatori);
- Indossare la mascherina fino al momento del riscaldamento. Coloro che durante la gara saranno in panchina hanno l'OBBLIGO di indossare la mascherina e di mantenere la distanza interpersonale di almeno 1,5 m;

Qualora un componente del gruppo squadra, entro 7 giorni successivi alle gare, dovesse risultare positivo al Covid-19, il Responsabile della squadra dovrà tempestivamente avvisare il C.O.

Per l'utilizzo degli spogliatoi il C.O. fa riferimento al regolamento degli impianti sportivi utilizzati e si occuperà di fornire le indicazioni da seguire per il loro utilizzo. In caso di utilizzo il rappresentante del C.O. provvederà a gestire e scaglionare gli ingressi nei locali adibiti.

Non sarà possibile portare alcun spettatore alle gare di campionato.

In tutte le situazioni non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applicano i Protocolli Sanitari FIPAV, FIP e CSI in allegato al presente documento.



Per le gare di Basket e Volley Winter Cup il C.O. fornirà i palloni per lo svolgimento delle gare, provvedendo alla loro igienizzazione. Per le gare di Coppa Lombardia Calcio a 11/Calcio a 5 la squadra di casa (prima nominata) dovrà fornire i palloni per la gara.

Il C.O. si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di apportare modifiche al seguente regolamento.

Capitolo 1: Pallavolo maschile e femminile

Volley 6x6 Misto – Winter Cup

Ogni squadra dovrà essere composta al massimo da 10 giocatori (6 giocatori sul campo e quattro cambi).

In campo dovranno essere sempre presenti, nella stessa squadra, 3 giocatori di sesso maschile e 3 giocatrici di sesso femminile.

È consentita la presenza di un allenatore a squadra.

Art. 1 Il campo e la palla

Il terreno di gioco è di forma rettangolare, lungo 18 metri e largo 9, diviso in due settori di 9 per 9 metri da una rete posta perpendicolarmente al suolo. Una *linea d'attacco* è tracciata a 3 metri dalla rete (parallelamente ad essa) e suddivide ogni metà campo in una *zona d'attacco*, fra la rete e la linea d'attacco, e una *zona di difesa*, fra la linea d'attacco e quella di fondo campo. La rete è posta ad un'altezza di 2,34 metri. I palloni utilizzati sono quelli omologati FIPAV.

Art.2 Inizio del gioco

2.1 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla o del campo in cui giocare. Una squadra ottiene il diritto a servire ogni volta che ottiene un punto.

2.2 La gara comincia con 6 giocatori in campo di cui 3 di sesso maschile e 3 di sesso femminile. Questa proporzione deve essere mantenuta in ogni momento della partita e durante tutte le fasi del torneo, pena la squalifica della squadra.

Art.3 Tempo di gioco/Vincitore della gara

3.1 Ogni partita si disputa su 2 set ai 21 punti e in caso di parità, in un terzo set ai 15. Vince la prima squadra che conquista due set su tre. Ogni set viene vinto dalla prima squadra che raggiunge i 21 punti (nel terzo set 15 punti) con almeno due punti di stacco rispetto alla squadra avversaria.



3.2 Una squadra perde a tavolino qualora entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito la squadra non sia presente sul campo di gioco con sei giocatori pronti rispettando le proporzioni uomo/donna sopra riportate o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente riceve il massimo punteggio previsto dal set mentre la squadra perdente riceve uno '0'.

3.3 La squadra che per 2 volte non si presenta sul campo di gioco entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito è automaticamente squalificata ed esclusa dal torneo.

Art.4 Come si gioca la palla

4.1 Ogni azione inizia con il servizio (o "battuta") effettuato dal giocatore difensore destro della squadra che ne ha ottenuto il possesso palla; al fischio dell'arbitro egli ha otto secondi di tempo per inviare la palla verso il campo avversario utilizzando qualsiasi parte del braccio. L'azione continua fino a che la palla non tocca il campo e/o viene inviata fuori da esso. La squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto e il diritto a servire.

4.2 Per ogni azione di gioco, la squadra ha a disposizione tre tocchi (escludendo l'eventuale tocco di muro) per inviare la palla nel campo avversario facendola passare all'interno dello spazio di passaggio. Dopo aver effettuato un muro, un giocatore può colpire nuovamente la palla senza incorrere nel fallo di *doppio tocco* ed effettuando il primo tocco di squadra.

4.3 La palla non può essere fermata o trattenuta e può essere colpita con qualunque parte del corpo; costituisce fallo il contatto e il successivo accompagnamento della palla o il contatto continuo e ripetuto con il corpo. Nel caso in cui la palla tocchi la rete e ritorni indietro, essa può essere rigiocata nel limite dei tocchi rimasti a disposizione della squadra. È vietato toccare qualsiasi parte della rete.

Art.5 Sostituzioni

6.1 Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra prima di ogni servizio. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno. Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente nella zona di sostituzione posta accanto alla panchina della propria squadra e necessitano dell'intervento da parte dell'arbitro.

6.2 La proporzione 3 giocatori di sesso maschile e 3 giocatrici di sesso femminile deve essere mantenuta in ogni momento della partita e durante tutte le fasi del torneo, pena la squalifica della squadra.

6.3 Le sostituzioni devono avvenire tra giocatori/trici dello stesso sesso.

Per tutte le specifiche sulle sostituzioni e sulla posizione dei giocatori durante la gara, non menzionate nel presente regolamento, si fa riferimento al regolamento FIPAV.

Art. 6 Svolgimento del torneo

La formula del torneo verrà definita in base al numero di squadre iscritte. Verranno svolte tappe a tre squadre durante le quali ogni squadra incontrerà le altre due.



Art. 7 Distinte di gara

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento delle gare deve consegnare al C.O., al momento dell'arrivo al campo di gioco, la distinta per ogni gara da disputare.

Inoltre, entro e non oltre 15 minuti prima dell'orario ufficiale di gara, ogni squadra deve presentare al Direttore di Gara:

- La distinta di gara da compilare online (direttamente sul sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenuti in fase di tesseramento) che ogni responsabile di squadra deve stampare in triplice copia (una per il D.d.G., una per gli avversari e una per la propria squadra);
- Un valido documento di identità (carta d'identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore per il riconoscimento;
- Una maglia ufficiale (come da modulo zero) per ogni giocatore iscritto in 'distinta di gara' e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente con quello segnalato in 'distinta di gara'.

Art.8 Le classifiche delle squadre

Per generare la classifica dei gironi si applicano le seguenti regole di classificazione. Qualora ci siano squadre a pari punti in classifica dopo il punto 1, si passa al punto successivo e così di seguito.

1. Maggiore numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi);
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone);
3. Maggiore media-punti segnati (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri).

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 3 punti
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

Art. 9 Punteggi

Tutte le squadre dalla prima all'ottava classificata, in base al proprio posizionamento finale, porteranno punti alla propria Università utili alla Coppa delle Università, come di seguito:

8° classificata: 2

7° classificata: 4

6° classificata: 6

5° classificata: 8

4° classificata: 10

3° classificata: 12

2° classificata: 15



1° classificata: 20

Squalifiche

Il C.O. ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, violazione delle regole. In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIPAV.

Arbitraggio

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente Regolamento. Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara nominato dalla FIPAV.

Volley Maschile e Femminile - Top League

Struttura campionato "Top League" femminile e maschile

Il Campionato è strutturato in due fasi: *Regular season* e seconda fase a *Doppia eliminazione*. Durante la Regular season ogni squadra svolge gare di sola andata incontrando tutte le avversarie.

Durante questa fase vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria per 3 a 0 e 3 a 1, 2 punti per ogni vittoria 3 a 2, 1 punto per sconfitta 2 a 3 e nessun punto in caso di sconfitta 1 a 3 o 0 a 3.

In base al posizionamento in classifica della regular season si svolgerà una seconda fase a doppia eliminazione:

Winner Bracket

Gara 1: 4° Classificata vs 5° Classificata Regular Season

Gara 2: 3° Classificata vs 6° Classificata Regular Season

Gara 3: Vincente Gara 1 vs 1° Classificata Regular Season

Gara 4: Vincente Gara 2 vs 2° Classificata Regular Season

Gara 8: Vincente Gara 3 vs Vincente Gara 4

Loser Bracket

Gara 5: Perdente Gara 1 vs Perdente Gara 4

Gara 6: Perdente Gara 2 vs Perdente Gara 3

Gara 7: Vincente Gara 5 vs Vincente Gara 6

Gara 9: Vincente Gara 7 vs Perdente Gara 8

FINALE: Vincente Gara 8 vs Vincente Gara 9



Le classifiche

Classifica "Top League" femminile e maschile

Ai fini della classifica ad ogni gara vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria per 3 a 0 e 3 a 1, 2 punti per ogni vittoria 3 a 2, 1 punto per sconfitta 2 a 3 e nessun punto in caso di sconfitta 1 a 3 o 0 a 3.

La classifica della regular season viene stilata tenendo conto di (in ordine d'importanza):

- A) i punti classifica guadagnati nelle gare di andata/ritorno;
- B) minor numero di gare perse;
- C) il quoziente set vinti/persi nelle gare di andata/ritorno;
- D) il quoziente punti fatti/subiti nelle gare di andata/ritorno;
- E) la classifica avulsa (vedi definizione*);
- F) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore in presenza dei Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

*classifica avulsa è la classifica stilata tenendo conto di (in ordine d'importanza):

- A) i punti classifica conseguiti negli incontri diretti;
- B) il maggior numero di gare perse negli incontri diretti;
- C) il quoziente set vinti/persi negli incontri diretti;
- D) quoziente punti fatti/subiti negli scontri diretti;

Direzione del campionato e arbitraggi

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente Regolamento.

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara nominato dalla FIPAV.

In caso di assenza del D.d.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile dei Campionati Milanesi Universitari).

Trascorso tale lasso di tempo, la partita sarà rinviata a data da destinarsi.

Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Ogni Università dovrà mettere a disposizione inoltre 2 persone che svolgano rispettivamente le funzioni di refertista e segnapunti. La squadra di casa (la prima nominata sul calendario gare) dovrà fornire il "referto gara" bianco da compilare.

Svolgimento gare

Le gare si svolgono con il sistema "Rally Point System".

Una squadra per aggiudicarsi la gara deve vincere 3 set.

Una squadra per aggiudicarsi un set deve raggiungere quota 25 punti con un minimo scarto di 2 punti o avere uno scarto di 2 punti dal 25 in poi.

Per aggiudicarsi il quinto ed eventuale set deve raggiungere quota 15 punti con un minimo scarto di 2 punti o avere uno scarto di 2 punti dal 15 in poi.

Le squadre partecipano alla gara con un massimo di 6 giocatori contemporaneamente sul campo di gioco ed un massimo di 7 giocatori seduti in panchina tra cui un massimo di 2 giocatori denominati "libero".

In caso di presenza di un solo libero o di nessun libero il numero massimo di giocatori, in panchina sarà di 6 (12 totali).



Considerato che i due “libero” non potranno mai essere in campo contemporaneamente, ci deve essere sempre almeno un’azione di gioco fra due sostituzioni riguardanti i due “libero” con gli altri atleti/e o tra di loro; nel momento in cui uno dei due “libero” esce dal campo perché rientra l'atleta titolare, lo stesso “libero” ed anche “l'altro libero” possono rientrare in gioco solo dopo che è stata giocata almeno un’azione.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro, entro e non oltre 10 minuti prima dell'orario ufficiale di gara:

- A) la **distinta di gara** da compilare online, che ogni responsabile di squadra deve stampare in **triplice copia** (una per il D.d.G, una per gli avversari e una per la propria squadra) direttamente dal sito www.cusmilano.it, accedendo con il proprio username e password, ottenuti in fase di tesseramento;
- B) un numero minimo di 6 giocatori;
- C) un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore per il riconoscimento;
- D) una maglia ufficiale (come da modulo zero) per ogni giocatore iscritto in “distinta di gara” e presente al riconoscimento, con numero di identificazione coerente con quello segnalato in “distinta di gara”;
- E) un pallone utilizzabile per la gara.

Con conseguente ammenda, le squadre hanno a disposizione fino e non oltre 10 minuti dopo l’orario ufficiale di gara per consegnare la documentazione richiesta.

L’arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un riconoscimento ufficiale dei partecipanti alla gara.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara. Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano una visita medica valida al momento della gara. Il fischio d’inizio deve avvenire entro e non oltre 20 minuti dall’orario ufficiale di gara. Ritardi ulteriori saranno possibili solo se giustificati ed approvati dall’arbitro e, in ogni caso, l'eventuale mancata conclusione della gara sarà ritenuta responsabilità oggettiva della/e squadra/e causa del ritardo iniziale.

Nel caso una gara non giungesse a termine per responsabilità oggettiva di una o entrambe le squadre, la/le squadra/e in difetto saranno sanzionate con la sconfitta per 25-0 (15-0 l'eventuale quinto set) di tutti i set eventualmente non disputati.

I giocatori che al momento del riconoscimento non fossero presenti potranno entrare in campo al momento dell’arrivo solo se regolarmente iscritti nella “distinta di gara” presentata all'arbitro che provvede a controllare la regolarità dei documenti al momento dell’ingresso in campo del giocatore.

Al termine della gara l'arbitro provvede a far firmare il “Modulo C” (referto di gara), stampato una volta e compilato in maniera leggibile in ogni sua parte, ai capitani/allenatori delle 2 squadre.

Il Modulo B “distinta di gara” potrà contenere:

- A) un numero massimo di 12 giocatori di cui 1 capitano, 2 libero non obbligatori.
- B) un numero massimo di 3 “non giocatori” di cui uno denominato dirigente, uno denominato allenatore e uno denominato assistente.

Nessuna altra persona avrà diritto all’accesso al campo di gioco e alla panchina.

La squadra di casa dovrà inviare al termine della gara le distinte di gara e il referto al Responsabile del Campionato.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, la formula del Campionato, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare.

In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.



Capitolo 2: Pallacanestro maschile e femminile

Basket 3x3 Maschile e Femminile – Winter Cup

Ogni squadra dovrà essere composta al massimo da 5 giocatori (3 giocatori sul campo e 2 cambi). È consentita la presenza di un allenatore a squadra.

Art. 1 Il campo e la palla

Si gioca su un campo da pallacanestro 3x3 con un solo canestro. Un campo di gioco regolamentare è largo minimo 12 m e massimo 15 m e lungo 11 m.

Il campo deve presentare la tracciatura regolamentare di un campo da pallacanestro, compresa una linea di tiro libero, una linea dei due punti e un semicerchio no-sfondamento sotto il canestro. È consentito l'utilizzo di una metà campo di un campo tradizionale.

Per le gare maschili si usano palle taglia 7 e per le gare femminili taglia 6.

Art.2 Inizio del gioco

2.1 Il primo possesso è deciso con il lancio della moneta. La squadra che vince il lancio può scegliere di beneficiare del possesso palla all'inizio della gara o all'inizio del potenziale supplementare.

2.2 La gara comincia con tre giocatori in campo.

Art.3 Segnare i punti

3.4 Ogni tiro realizzato dentro l'arco vale 1 punto.

3.5 Ogni tiro realizzato da dietro l'arco vale 2 punti.

3.6 Ogni tiro libero segnato vale 1 punto.

Art.4 Tempo di gioco/Vincitore della gara

4.1 Il tempo di gioco regolamentare è il seguente: un unico periodo da 10 minuti. Di cui i primi 8 minuti non effettivi e gli ultimi 2 minuti effettivi.

4.2 Se il punteggio è in parità alla fine del tempo regolamentare, si gioca un tempo supplementare. La prima squadra a segnare 1 punto nel supplementare vince la gara.

4.3 Una squadra perde la gara per forfait qualora entro 5 minuti dall'orario di inizio stabilito non sia presente sul campo di gioco con tre giocatori pronti. In caso di forfait, il punteggio si indica con una w-0



oppure 0-w (dove 'w' sta per 'vittoria'). Si assegneranno 10 punti alla squadra vincitrice. La squadra che per 2 volte perde una gara per forfait è automaticamente squalificata ed esclusa dal torneo.

4.4 Una squadra perde a tavolino qualora lasci il campo prima della fine della gara o tutti i giocatori siano infortunati o squalificati. In questo caso la squadra vincente può scegliere di mantenere il proprio punteggio o vincere a tavolino, mentre la squadra perdente riceve uno '0' in ogni caso.

Art.5 Falli/Tiri Liberi

5.1 Una squadra esaurisce il bonus dopo aver commesso 6 falli. I giocatori non sono esclusi a fronte del numero di falli personali, fatto salvo quanto riportato nell'art.13 del presente Regolamento.

5.2 I falli commessi durante un atto di tiro dentro l'arco sono puniti con un tiro libero, mentre i falli commessi oltre l'arco sono puniti con due tiri liberi.

5.3 I falli di squadra n. 7, 8 e 9 sono sempre puniti con un tiro libero. Dal decimo in poi, ogni fallo è punito con un tiro libero e possesso di palla. Questa regola si applica anche ai falli commessi durante un atto di tiro, annullando di fatto l'applicazione della regola 5.2.

5.4 Tutti i falli tecnici sono puniti con un tiro libero e possesso di palla, mentre i falli antisportivi sono puniti con due tiri liberi e possesso. Il gioco riprende con uno scambio di palla fuori dall'arco dopo un fallo tecnico o un antisportivo.

Art.6 Come si gioca la palla

6.1 A seguito di un tiro realizzato o di un ultimo tiro libero (eccetto quelli seguiti da possesso palla):

- Un giocatore della squadra che ha subito il canestro riprende il gioco palleggiando o passando la palla da dentro il campo, direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea di fondo) ad un compagno in un qualsiasi punto dietro l'arco.
- La squadra in difesa non può intervenire sulla palla all'interno dell'area di no-sfondamento posta sotto il canestro.

6.2 A seguito di ogni tiro sbagliato o di un ultimo tiro libero sbagliato (tranne quelli seguiti da possesso palla):

- Qualora la squadra in attacco prenda il rimbalzo, può continuare ad attaccare il canestro senza far uscire il pallone dall'arco;
- Qualora la squadra in difesa prenda il rimbalzo, deve portare il pallone oltre l'arco (passando o palleggiando).

6.3 Qualora la squadra in difesa rubi o stoppi il pallone, deve riportarlo oltre l'arco (passando o palleggiando).

6.4 Ogni possesso palla di entrambe le squadre, susseguente ad una qualunque situazione di palla morta, deve cominciare con la consegna del pallone dietro l'arco e in posizione centrale, da parte dell'arbitro.

6.5 Un giocatore si considera "dietro l'arco" quando entrambi i piedi siano all'esterno dell'arco e non a contatto con la linea.

6.6 In caso di palla contesa, il possesso è della squadra in difesa.



Art.7 Stallo

7.1 Rimanere in stallo o evitare di giocare attivamente (cioè non attaccare il canestro) è considerato una violazione.

7.2 Se il campo è fornito di cronometro, una squadra deve tirare entro 12 secondi. Il cronometro parte contemporaneamente al possesso palla dell'attacco dopo un tiro libero.

Art.8 Sostituzioni

Le sostituzioni possono essere effettuate da ogni squadra durante ogni situazione di palla morta, o prima/dopo di un tiro libero. Il sostituto può entrare in gioco al momento dell'uscita dal campo del compagno. Le sostituzioni possono essere effettuate esclusivamente dietro la linea di fondo opposta al canestro e non necessitano di alcun intervento da parte dell'arbitro o degli ufficiali di campo.

Art. 9 Svolgimento torneo

Si svolgeranno diverse tappe in base al numero di squadre iscritte. E' consentita la partecipazione ad un numero massimo di 9 squadre.

Per il torneo maschile verranno svolte tappe a tre/quattro squadre durante le quali ogni squadra affronterà le altre due/tre.

- Ipotesi A (8 squadre):

Prima Tappa

Le squadre vengono suddivise in un Girone A ed un Girone B, nei quali si sfidano in gare di sola andata. Dopo la 1^a tappa Girone A e Girone B si incrociano, creando il girone C e D.

Seconda tappa

Così come la prima, prevede la disputa dei 2 gironi con gare di sola andata e le squadre componenti il singolo girone saranno alternate nell'utilizzo della palestra.

Girone C: 1^A e 3^A - 2^AB e 4^AB

Girone D: 1^AB e 3^AB - 2^AA e 4^AA

Dopo le due tappe di regular season si svolgeranno i play off , nel seguente modo:

Terza Tappa

Gara F 1^A girone C vs 4^A girone D

Gara I 2^A girone D vs 3^A girone C



Gara Z Perdente F vs Perdente I

Semifinale 1: Gara Y Vincente F vs Vincente I

Gara H 2^a girone C vs 3^a girone D

Gara G 1^a girone D vs 4^a girone C

Gara X Perdente gara H vs Perdente Gara G

Semifinale 2: Gara J Vincente gara H vs Vincente gara G

Quarta Tappa - Finali

Finale 7° - 8° Perdente gara X vs Perdente gara Z

Finale 5° - 6° Vincente gara X vs Vincente gara Z

Finale 3° - 4° posto Perdente gara J vs Perdente gara Y

Finale 1° - 2° posto: Vincente gara J vs Vincente gara Y

- Ipotesi B (9 squadre):

Si svolgeranno quattro tappe durante le quali le squadre verranno divise in tre gironi da tre. Durante le tappe le squadre saranno inserite nei gironi così da assicurare che tutte si scontrino contro tutte.

Per il torneo femminile verranno svolte tappe a quattro squadre durante le quali ogni squadra affronterà le altre tre.

Art. 10 Distinte di gara

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento delle gare deve consegnare al C.O., al momento dell'arrivo al campo di gioco, la distinta per ogni gara in programma.

Inoltre, entro e non oltre 15 minuti prima dell'orario ufficiale di gara, ogni squadra deve presentare al Direttore di Gara:

- La distinta di gara da compilare online (direttamente sul sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenuti in fase di tesseramento) che ogni responsabile di squadra deve stampare in triplice copia (una per il D.d.G., una per gli avversari e una per la propria squadra);
- Un valido documento di identità (carta di identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore per il riconoscimento;
- Una maglia ufficiale (come da modulo zero) per ogni giocatore iscritto in 'distinta di gara' e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente con quello segnalato in 'distinta di gara'.



Art.11 Le classifiche delle squadre

Il punteggio della classifica si applica nel seguente modo:

- ad ogni squadra vincitrice vengono assegnati 2 punti;
- ad ogni squadra perdente vengono assegnati 0 punti.

Qualora ci fossero squadre a pari punti in classifica dopo il punto 1, si passa al punto successivo e così di seguito.

1. Maggiore numero di vittorie (o la maggiore percentuale di vittoria in caso di diverso numero di gare giocate in un confronto tra gironi diversi);
2. Scontri diretti (considerando esclusivamente vittorie/sconfitte e applicandolo solo nello stesso girone);
3. Maggiore media-punti segnati (senza contare i punteggi vincenti o i ritiri).

Art. 12 Punteggi

Tutte le squadre dalla prima all'ottava classificata, in base al proprio posizionamento finale, porteranno punti alla propria Università utili alla Coppa delle Università, come di seguito:

8° classificata: 2

7° classificata: 4

6° classificata: 6

5° classificata: 8

4° classificata: 10

3° classificata: 12

2° classificata: 15

1° classificata: 20

Art. 13 Squalifiche

Un giocatore che commette due falli antisportivi (da non applicare ai falli tecnici) è squalificato dagli arbitri per la gara e potrebbe essere squalificato dagli organizzatori per l'evento. Indipendentemente da ciò, l'organizzatore ha facoltà di squalificare dall'evento il (i) giocatore (i) coinvolto (i) a fronte di atti di violenza, aggressione fisica o verbale, violazione delle regole.

In tutte le situazioni di gioco non specificamente menzionate dal presente Regolamento, si applica il Regolamento Ufficiale FIP.



Art. 14 Arbitraggio

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente Regolamento. Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara nominato dalla FIP.

Basket Maschile e Femminile – Top League

Struttura campionato "Top League" pallacanestro femminile e maschile

Il campionato si divide in due fasi: *Regular season e Playoff*. Nella fase di Regular Season ogni squadra svolge gare di sola andata incontrando tutte le restanti avversarie. Durante questa fase vengono assegnati 2 punti per ogni vittoria e nessun punto in caso di sconfitta.

La classifica della Regular Season determinerà gli accoppiamenti della fase Playoff:

Primo turno GOLD

Gara 1: 2° Classificata vs 7° Classificata

Gara 2: 3° Classificata vs 6° Classificata

Gara 3: 4° Classificata vs 5° Classificata

Secondo turno

Gara 4: Vincente Gara 1 vs Vincente Gara 2

Gara 5: Vincente Gara 2 vs 1° Classificata Regular Season

Finale GOLD

Vincente Gara 4 vs Vincente Gara 5

Finale SILVER

Scontro diretto tra le due migliori perdenti del primo turno GOLD

Durante la fase Playoff le squadre si affronteranno per concorrere al titolo GOLD, in serie al meglio delle tre gare ad eccezione della finale che sarà su scontro diretto.

Il C.O. stabilirà campo, giorno e orario di tutte le gare di semifinale e delle finali.

Le classifiche

Classifica "Top League" maschile e femminile

Le classifiche vengono stilate tenendo conto di (in ordine d'importanza):

A) i punti classifica guadagnati nelle gare;

B) i punti classifica conseguiti negli incontri diretti;

C) il quoziente canestri considerando tutte le partite del campionato;

D) se più di due squadre sono a pari punti, la classifica sarà stabilita prendendo solo i risultati delle partite



tra le squadre interessate.

E) Se a qualsiasi punto di questa procedura, il numero di squadre a pari punti si riduce a due, verrà applicata la procedura B e C.

F) sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai presidenti dei Comitati dello Sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

Direzione del campionato e arbitraggi

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Per la stagione 2020/2021 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva della FIP.

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara nominato dalla FIP Lombardia, mentre ogni squadra Universitaria dovrà mettere a disposizione due propri tesserati iscritti in distinta di gara che svolgano rispettivamente le funzioni di refertista e di segnapunti.

La squadra di casa (la prima nominata sul calendario gare) è quella addetta alla compilazione del referto ufficiale di gara.

Verranno consegnati, ad ogni squadra partecipante, due blocchi, uno contenente i referti ufficiali di gara e uno i rapporti arbitrali, che la squadra di casa dovrà sempre avere e compilare durante le gare.

Ad ogni gara il refertista dovrà provvedere a ritirare una copia delle distinte delle due squadre e a conservarle all'interno del blocco dei referti di gara.

In caso di assenza del D.d.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile dei Campionati Milanesi Universitari). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi. Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Svolgimento gare

Le gare si dividono in quattro periodi da 10 minuti effettivi ciascuno.

L'intervallo tra 1° e 2° e tra 3° e 4° periodo è di 2 minuti.

Tra 1° e 2° tempo (e quindi tra 2° e 3° periodo) è fissato in 10 minuti.

In caso di parità al termine dei 2 tempi regolamentari si procederà con un tempo supplementare di 5 minuti. In caso di ulteriore parità si andrà avanti ad oltranza con tempi supplementari di 5 minuti ciascuno fino a stabilire una squadra vincitrice.

Le squadre partecipano alla gara con 5 giocatori contemporaneamente sul rettangolo di gioco ed un massimo di 7 giocatori seduti in panchina.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro entro e non oltre 10 minuti prima dell' "orario ufficiale di gara":



A) **distinta di gara** da compilare online, che ogni responsabile di squadra deve stampare in **triplice copia** (una per il D.d.G, una per gli avversari e una per la propria squadra) direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento;

B) un numero minimo di 5 giocatori;

C) un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore presente al riconoscimento;

D) una maglia ufficiale (come da modulo zero) per ogni giocatore iscritto in “distinta di gara” e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente con quello segnalato in “distinta di gara”;

E) un pallone utilizzabile per la gara.

Con conseguente ammenda, le squadre hanno a disposizione fino e non oltre 10 minuti dopo l’orario ufficiale di gara per consegnare la documentazione richiesta.

L’arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un “riconoscimento ufficiale” dei partecipanti alla gara.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara.

Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano i documenti richiesti per la partecipazione al campionato.

Il fischio d’inizio deve avvenire entro e non oltre 20 minuti dall’ “orario ufficiale di gara”, oltre solo se giustificati ed approvati dall’arbitro, pena la partita persa a tavolino alla squadra che causa tale ritardo.

I giocatori che al momento del riconoscimento non fossero presenti potranno entrare in campo al momento dell’arrivo solo se regolarmente iscritti nella “distinta di gara” presentata all’arbitro che provvede a controllare la regolarità dei documenti al momento dell’ingresso in campo.

Al termine della gara l’arbitro provvede a far firmare referto di gara, compilato in maniera leggibile in ogni sua parte, ai Capitani/Allenatori delle 2 squadre.

La distinta di gara potrà contenere:

A) un numero massimo di 12 giocatori di cui 1 capitano;

B) un numero massimo di 3 “non giocatori” di cui uno denominato dirigente, uno denominato allenatore e uno denominato assistente (tutti comunque tesserati regolarmente al CUS Milano).

Nessuna altra persona avrà diritto all’accesso al campo di gioco e alla panchina.

L’omologazione ufficiale della gara avverrà entro le ore 19.00 del venerdì successivo alla gara e verrà segnalato aggiornando il calendario gare presente sul sito www.cusmilano.it.

Il Refertista provvederà ad inviare al Comitato Organizzatore le distinte di gara e il referto di gara al termine della stessa.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.

Capitolo 3: Calcio a 11 maschile

Coppa Lombardia 2020



La Coppa Lombardia di calcio a 11 maschile è una competizione organizzata da CUSI Lombardia e CUS Milano. L'edizione 2020 del torneo è aperto a tutte le rappresentative di calcio a 11 maschile delle università milanesi. Queste vengono inserite nel bracket in base alla posizione ricoperta in classifica nella *Regular Season* 2018/19. La Coppa Lombardia consegna il titolo di Campione Lombardo per l'anno 2020.

Struttura del Torneo

- **Preliminari**

La 1°, 2°, e 3° classificata della *Regular Season* dei Campionati Milanesi Universitari 2018/19 accedono direttamente alla fase a gironi. 4°, 5°, 6° e 7° classificata accedono passando per un turno preliminare secondo i seguenti accoppiamenti:

Gara 1) 4° Classificata - 7° Classificata

Gara 2) 5° Classificata - 6° Classificata

Le squadre vincenti accederanno direttamente ai gironi; le perdenti giocheranno un secondo turno preliminare:

Gara 3) *Perdente Gara 1 – Perdente Gara 2*

- **Gironi**

La Coppa Lombardia 2020 di calcio a 11 prevede 2 gironi da 3 squadre ciascuno con gare di sola andata. Accederanno alla fase ad eliminazione diretta le prime due classificate di ogni girone. Durante questa fase vengono assegnati 3 punti per vittoria, 1 punto per pareggio e 0 punti in caso di sconfitta.

Girone A

1° Classificata *Regular Season*

Vincente Gara 3

Vincente Gara 2

Girone B

2° Classificata *Regular Season*

3° Classificata *Regular Season*

Vincente Gara 1

La classifica di girone vengono stilate tenendo conto di (in ordine di importanza):

- A) i punti classifica (guadagnati nelle gare di sola andata);
- B) la classifica avulsa (vedi definizione*);
- C) la differenza reti (nelle gare di sola andata);
- D) il maggior numero di reti segnate (nelle gare di sola andata);
- E) la classifica disciplina (vedi definizione**);
- F) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

*classifica avulsa: Classifica stilata tenendo conto di (in ordine di importanza):

A) i punti classifica conseguiti negli incontri diretti; B) la differenza tra le reti segnate e quelle subite negli incontri diretti; C) il maggior numero delle reti segnate negli incontri diretti.

**classifica disciplina: Classifica stilata ordinando le squadre in base al minor numero di punti totalizzati durante gare di regular season con il seguente criterio di assegnazione:



1 punto: ammonizione di un giocatore; 2 punti: espulsione di un giocatore per somma di ammonizioni; 3 punti: espulsione diretta di un giocatore; 1 punto aggiuntivo: per ogni giornata ulteriore alla prima in caso di squalifica superiore ad una singola giornata; 5 punti: partita persa a tavolino.

- **Semifinali e Finale**

I playoff saranno a scontro diretto. Gli accoppiamenti delle semifinali sono dettati dal posizionamento all'interno dei gironi.

Semifinale 1) *1° Classificata Girone A – 2° Classificata Girone B*

Semifinale 2) *1° Classificata Girone B – 2° Classificata Girone A*

Finale) *Vincente Semifinale 1 – Vincente Semifinale 2*

Colori sociali e numerazione maglie

Le squadre all'atto dell'iscrizione devono indicare i colori sociali delle maglie.

Qualora le squadre, a giudizio dell'arbitro, abbiano maglie di colori confondibili è fatto obbligo a quella che gioca in casa di sostituire le maglie dei propri giocatori con una seconda muta o con pettorine purché numerate.

Le squadre che giocano fuori casa devono indossare maglie con i colori sociali dichiarati all'atto dell'iscrizione.

Le squadre devono indossare maglie recanti, almeno sul dorso, la numerazione.

La sola numerazione sui calzoncini non è ritenuta sufficiente.

La mancanza dei numeri sulle maglie, permette comunque e ugualmente la disputa della gara salvo diversa decisione da parte del Direttore di Gara prevedendo però sanzioni da parte del C.O.

Ricorsi

L'organo competente al quale le squadre possono avanzare ricorso contro qualsiasi decisione presa è il Comitato Organizzatore del CUS Milano.

Le squadre, nella persona del responsabile, possono inoltrare ricorso:

- Tramite e-mail all'indirizzo del Responsabile del Campionato
- Entro e non oltre le ore 14.30 del giorno successivo alla gara.

Il Comitato Organizzatore si occuperà di:

- Analizzare il contenuto del ricorso;



- Prendere una decisione a riguardo entro le ore 14:00 del martedì della settimana successiva quella della presentazione del ricorso.

Disciplina

Soltanto le persone regolarmente tesserate per il CUS di appartenenza e presenti in distinta possono entrare nell'area di gioco (panchina, terreno di gioco). Nel caso in cui tale disposizione non venga rispettata, il C.O. provvederà a sanzionare la squadra inosservante.

Il D.d.G indicherà a referto eventuali comportamenti ritenuti inopportuni, denigratori od offensivi da parte di atleti, dirigenti e/o sostenitori nei confronti di atleti, dirigenti e/o sostenitori avversari.

Le infrazioni compiute dai singoli atleti e/o dirigenti della squadra verranno sanzionate dal C.O. secondo le norme della disciplina sportiva (squalifica); le infrazioni collettive (squadra e/o sostenitori) verranno sanzionate con il decurtamento di punti dalla classifica del Campionato di Competenza.

Una Commissione Disciplinare composta dai delegati dei CUS partecipanti e dal Presidente del CUS Milano, giudicherà casi di episodi particolarmente gravi eventualmente verificatisi durante lo svolgimento della competizione.

Direzione del torneo e arbitraggi

La direzione della competizione, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione alla Coppa Lombardia sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Per l'edizione 2020 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva del CSI.

Il Comitato Organizzatore del CUS Milano inoltre aggiunge ed eventualmente modifica il Regolamento CSI come segue:

Il raggiungimento della seconda ammonizione da parte di un giocatore comporta la squalifica per la gara successiva. Il C.O. emetterà un Comunicato Ufficiale in cui si notifica la relativa sanzione.

In caso di assenza del D.D.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile del CMU di Calcio). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi.

Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Tutte le decisioni riguardanti le gare e i risultati saranno disponibili nella sezione comunicati del torneo sul sito CUS Milano:

http://www.cusmilano.it/campionati_universitari/tornei

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara del CSI mentre ogni Università dovrà mettere a disposizione un proprio tesserato iscritto in distinta di gara che svolga le funzioni di guardalinee.



Svolgimento gare

Le gare si svolgono in 2 tempi regolamentari da 45 minuti ognuno (ai quali aggiungere eventuale recupero a totale discrezione dell'arbitro) con un intervallo tra i due di massimo 10 minuti. Nelle gare *Preliminari* in caso di parità al termine dei 90 minuti regolamentari la partita verrà decisa ai calci di rigore (5 per squadra più eventuale oltranza). Durante le *Semifinali* e la *Finale* in caso di parità al termine dei 90 minuti di gioco si svolgeranno due tempi supplementari di 15 minuti. Nel caso il risultato sia ancora in parità la gara verrà decisa ai calci di rigore (5 per squadra e poi oltranza).

Le squadre partecipano alla gara con un massimo di 11 giocatori compreso il portiere contemporaneamente sul rettangolo di gioco ed un massimo di 7 giocatori di riserva. E' possibile effettuare un massimo di 5 sostituzioni compreso il portiere. Un giocatore sostituito non potrà più rientrare in campo.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro entro e non oltre 10 minuti prima dell' "orario ufficiale di gara":

A) distinta di gara con elenco dei giocatori e degli "aventi diritto a sedere in panchina" per la gara da svolgere, che ogni responsabile di squadra deve stampare in triplice copia (una per il D.d.G, una per gli avversari e una per la propria squadra);

B) un numero minimo di 7 giocatori;

C) un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore presente al riconoscimento;

D) una maglia ufficiale per ogni giocatore iscritto in "distinta di gara" e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente con quello segnalato in "distinta di gara";

E) un pallone regolamentare utilizzabile per la gara.

Con conseguente ammenda, le squadre hanno a disposizione fino e non oltre 10 minuti dopo l'orario ufficiale di gara per consegnare la documentazione richiesta.

L'arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un "riconoscimento ufficiale" delle partecipanti alla gara. Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara. Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano i documenti richiesti per la partecipazione al campionato.

Il fischio d'inizio deve avvenire entro e non oltre 15 minuti dall' "orario ufficiale di gara" (fa fede l'orologio dell'arbitro), salvo diverse disposizioni del D.D.G. o del responsabile del campionato.

I giocatori che al momento del riconoscimento non fossero presenti potranno entrare in campo al momento dell'arrivo solo se regolarmente iscritti nella "distinta di gara" presentata all'arbitro che provvede a controllare la regolarità dei documenti al momento dell'ingresso in campo.

La distinta di gara potrà contenere:

A) un numero massimo di 18 giocatori di cui 1 capitano, 1 portiere tra gli 11 titolari e 7 riserve (max).



B) un numero massimo di 3 “non giocatori” di cui uno denominato dirigente, uno denominato allenatore e uno denominato assistente (tutti comunque tesserati regolarmente al CUS Milano).

L'omologazione ufficiale del risultato della gara avverrà entro le ore 18.00 del venerdì della settimana della gara e verrà trasmessa tramite Comunicato Ufficiale.

Le squadre sono direttamente responsabili dell'istruzione dei loro responsabili in merito alla compilazione della distinta di gara.

DEFIBRILLATORE: nella distinta della squadra ospitante deve figurare in calce l'indicazione autocertificata dell'addetto al defibrillatore che deve sempre essere presente in campo (in linea con le norme previste dall'entrata in vigore della legge). E' obbligatorio che l'addetto firmi la distinta nell'apposito spazio. La mancanza della firma configura l'incompleta compilazione della distinta, con conseguenti provvedimenti da parte del Giudice sportivo.

Il comitato CSI provvederà ad inviare i referti e le distinte di gara al Comitato Organizzatore.

Sospensioni e non dispute

Qualora una squadra non fosse presente alla gara nei tempi e nei modi previsti dal regolamento verrà registrato il risultato di 3 reti a 0 a favore della squadra avversaria.

Non vi sono altre motivazioni considerate valide per porre richiesta di spostamento.

In caso di gara non disputata o di sospensione da parte del D.d.G. causa di impraticabilità del campo di gioco prima del minuto 60 la gara dovrà essere completamente rigiocata. In caso la sospensione si renda necessaria dopo il minuto 60 il risultato della gara al momento della sospensione verrà omologato come ufficiale.

In caso di gara non disputata o sospesa, per motivi diversi dall'impraticabilità del campo o di assenza del D.D.G. , farà testo il referto arbitrale e verranno prese sanzioni nei confronti della o delle squadre responsabili di tale non disputa o sospensione.

Classifica generale

La classifica generale della competizione è stilata così come segue:

7° Classificato = Perdente Turno Preliminare

6° Classificato = 3° Classificata ai gironi con la peggior differenza reti

5° Classificato = 3° Classificata ai gironi con la miglior differenza reti

4° Classificato = Perdente Semifinale con la peggior differenza reti

3° Classificato = Perdente Semifinale con la miglior differenza reti

2° Classificato = Perdente Finale

1° Classificato = Vincitore Finale



I criteri di classifica dalla 3° alla 7° classificata possono variare a seconda del numero di squadre partecipanti. Dove si riscontri una parità nella differenza reti si utilizzeranno, in ordine, i seguenti criteri: A) il maggior numero di reti segnate (a partire dalla fase a gironi); B) la classifica disciplina, C) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare la formula del torneo, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento della competizione.

Per quanto non indicato in questo regolamento si fa riferimento al regolamento del calcio a 11 del CSI.

Campionati Milanesi Universitari

Il campionato di calcio a 11 maschile si divide in due fasi:

“Regular season”

Ogni squadra svolge gare di sola andata, da due tempi di 45 minuti non effettivi ciascuno più eventuale recupero a discrezione del D.d.G., incontrando tutte le restanti avversarie. Durante questa fase vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni pareggio e nessun punto in caso di sconfitta.

“Playoff”

Turno preliminare:

Al termine della Regular Season, per accedere al turno successivo la 7° Classificata e la 6° Classificata disputeranno un turno preliminare a scontro diretto. La gara prevede due tempi da 45 minuti non effettivi ciascuno. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari la partita verrà decisa ai calci di rigore (5 per squadra più l'eventuale oltranza).

Gironi:

Le prime 5 squadre classificate in Regular Season e la vincitrice dello scontro preliminare verranno inserite in due gironi da 3 squadre ciascuno secondo classifica meritocratica.

Girone A: 1° Classificata, 4° Classificata, Vincitrice Preliminare.

Girone B: 2° Classificata, 3° Classificata, 5° Classificata.

I gironi prevedono gare di sola andata. Vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria, 1 per ogni pareggio e 0 in caso di sconfitta. La classifica dei gironi verrà stilata in base ai punti ottenuti nelle gare del girone (vedi paragrafo successivo).

Scontri diretti:

Le prime classificate di ogni girone accederanno alle semifinali. Le rimanenti squadre accederanno alla semifinale passando per uno scontro diretto secondo i seguenti accoppiamenti:



Semifinale A

1° Classificata Girone A – Vincente (2° Classificata Girone A vs 3° Classificata Girone B)

Semifinale B

1° Classificata Girone B – Vincente (3° Classificata Girone A vs 2° Classificata Girone B)

La finale sarà disputata fra la vincitrice della Semifinale A e la vincitrice della Semifinale B.

Le classifiche

La classifica della regular season e dei gironi playoff viene stilata tenendo conto di (in ordine di importanza):

A) i punti classifica (guadagnati nelle gare di sola andata); B) la classifica avulsa (vedi definizione*); C) la differenza reti (nelle gare di sola andata); D) il maggior numero di reti segnate (nelle gare di sola andata); E) la classifica disciplina (vedi definizione**) F) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

*classifica avulsa: Classifica stilata tenendo conto di (in ordine di importanza):

A) i punti classifica conseguiti negli incontri diretti; B) la differenza tra le reti segnate e quelle subite negli incontri diretti; C) il maggior numero delle reti segnate negli incontri diretti.

**classifica disciplina: Classifica stilata ordinando le squadre in base al minor numero di punti totalizzati durante gare di regular season con il seguente criterio di assegnazione:

1 punto: ammonizione di un giocatore; 2 punti: espulsione di un giocatore per somma di ammonizioni; 3 punti: espulsione diretta di un giocatore; 1 punto aggiuntivo: per ogni giornata ulteriore alla prima in caso di squalifica superiore ad una singola giornata; 5 punti: partita persa a tavolino.

Direzione del campionato e arbitraggi

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Per la stagione 2020/2021 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva del CSI. Il Comitato Organizzatore del CUS Milano



inoltre aggiunge ed eventualmente modifica il Regolamento CSI come segue: Durante la regular season il raggiungimento della terza ammonizione da parte di un giocatore comporta la squalifica automatica per la gara successiva alla pubblicazione del Comunicato Ufficiale in cui si notifica la relativa sanzione. Dopo l'ultima giornata di Regular Season il conteggio delle ammonizioni personali avute da ogni giocatore viene azzerato. Non vengono invece modificate le giornate di squalifica eventualmente ancora da scontare né quelle eventualmente acquisite durante lo svolgimento dell'ultima gara di regular season. In caso di assenza del D.d.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile del CMU di Calcio). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi. Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Tutte le decisioni saranno disponibili alla seguente pagina del sito web del CSI:
<http://www.csi.milano.it/albo/provvedimenti.html>

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara del CSI mentre ogni Università dovrà mettere a disposizione un proprio tesserato iscritto in distinta di gara che svolga le funzioni di guardalinee.

Svolgimento gare

Regular Season e Gironi Playoff

Le gare (durante la regular season e i gironi playoff) si svolgono in 2 tempi regolamentari da 45 minuti ognuno (ai quali aggiungere eventuale recupero a totale discrezione dell'arbitro) con un intervallo tra i due di massimo 10 minuti. Le squadre partecipano alla gara con un massimo di 11 giocatori compreso il portiere contemporaneamente sul rettangolo di gioco ed un massimo di 9 giocatori di riserva. E' possibile effettuare un massimo di 7 sostituzioni compreso il portiere.

Playoff scontri diretti.

Le gare ad eliminazione diretta dei playoff si svolgeranno nel seguente modo: 2 tempi da 45 minuti non effettivi con un intervallo fra i due di massimo 10 minuti. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari si giocheranno 2 tempi supplementari della durata di 15 minuti non effettivi ciascuno. In caso di ulteriore parità si tireranno i calci di rigori (5 per squadra più eventuale oltranza). Le squadre partecipano alla gara con un massimo di 11 giocatori compreso il portiere contemporaneamente sul rettangolo di gioco ed un massimo di 9 giocatori di riserva. E' possibile effettuare un massimo di 7 sostituzioni compreso il portiere.

Le seguenti regole valgono per tutte le gare:

Un giocatore sostituito non potrà più rientrare in campo. Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro entro e non oltre 10 minuti prima dell' "orario ufficiale di gara" :

A) distinta di gara con elenco dei giocatori e degli "aventi diritto a sedere in panchina" per la gara da svolgere, che ogni responsabile di squadra deve stampare in triplice copia (una per il D.d.G, una per gli avversari e una per la propria squadra) direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento.

B) un numero minimo di 7 giocatori;



C) un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore presente al riconoscimento;

D) una maglia ufficiale (come da “modulo zero”) per ogni giocatore iscritto in “distinta di gara” e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente con quello segnalato in “distinta di gara”;

E) un pallone regolamentare utilizzabile per la gara.

Con conseguente ammenda, le squadre hanno a disposizione fino e non oltre 10 minuti dopo l’orario ufficiale di gara per consegnare la documentazione richiesta.

L’arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un “riconoscimento ufficiale” delle partecipanti alla gara.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara. Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano i documenti richiesti per la partecipazione al campionato.

Il fischio d’inizio deve avvenire entro e non oltre 15 minuti dall’ “orario ufficiale di gara” (fa fede l’orologio dell’arbitro), salvo diverse disposizioni del D.d.G. o del responsabile del campionato.

I giocatori che al momento del riconoscimento non fossero presenti potranno entrare in campo al momento dell’arrivo solo se regolarmente iscritti nella “distinta di gara” presentata all’arbitro che provvede a controllare la regolarità dei documenti al momento dell’ingresso in campo.

La distinta di gara potrà contenere:

A) un numero massimo di 20 giocatori di cui 1 capitano, 1 portiere tra gli 11 titolari e 1 portiere tra i 9 in panchina;

B) un numero massimo di 3 “non giocatori” di cui uno denominato dirigente, uno denominato allenatore e uno denominato assistente (tutti comunque tesserati regolarmente al CUS Milano).

L’omologazione ufficiale del risultato della gara avverrà entro le ore 18.00 del mercoledì della settimana successiva alla gara e verrà trasmessa tramite Comunicato Ufficiale.

Le squadre sono direttamente responsabili dell’istruzione dei loro responsabili in merito alla compilazione della distinta di gara.

Il comitato CSI provvederà ad inviare i referti e le distinte di gara al Comitato Organizzatore.

Sospensioni e non dispute



Qualora una squadra non fosse presente alla gara nei tempi e nei modi previsti dal regolamento verrà registrato il risultato di 3 reti a 0 a favore della squadra avversaria.

In caso di gara non disputata o di sospensione da parte del D.d.G. causa impraticabilità del campo di gioco prima del minuto 60 la gara dovrà essere completamente rigiocata. In caso la sospensione si renda necessaria dopo il minuto 60 il risultato della gara al momento della sospensione verrà omologato come ufficiale.

In caso di gara non disputata o sospesa, per motivi diversi dall' impraticabilità del campo o di assenza del D.d.G. , farà testo il referto arbitrale e verranno prese sanzioni nei confronti della o delle squadre responsabili di tale non disputa o sospensione.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.



Capitolo 4: Calcio a 5 femminile

Coppa Lombardia 2020

La Coppa Lombardia di calcio a 11 maschile è una competizione organizzata da CUSI Lombardia e CUS Milano. L'edizione 2020 del torneo è aperto a tutte le rappresentative di calcio a 5 femminile delle università milanesi. Queste vengono inserite nel bracket in base alla posizione ricoperta in classifica nella *Regular Season* 2018/19. La Coppa Lombardia consegna il titolo di Campione Lombardo per l'anno 2020.

Struttura del torneo

Il torneo si divide in tre fasi: Gironi, Preliminari e Playoffs.

- **Gironi**

La Coppa Lombardia 2020 di calcio a 5 prevede 2 gironi da 3 squadre ciascuno con gare di sola andata. Accederanno alla fase ad eliminazione diretta le prime classificate di ogni girone.

Durante questa fase vengono assegnati 3 punti per vittoria, 1 punto per pareggio e 0 punti in caso di sconfitta.

Girone A

1° Classificata Regular Season

5° Classificata Regular Season

6° Classificata Regular Season

Girone B

2° Classificata Regular Season

3° Classificata Regular Season

4° Classificata Regular Season

La classifica di girone vengono stilate tenendo conto di (in ordine di importanza):

A) i punti classifica (guadagnati nelle gare di sola andata); B) la classifica avulsa (vedi definizione*); C) la differenza reti (nelle gare di sola andata); D) il maggior numero di reti segnate (nelle gare di sola andata); E) la classifica disciplina (vedi definizione**) F) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

*classifica avulsa: Classifica stilata tenendo conto di (in ordine di importanza):

A) i punti classifica conseguiti negli incontri diretti; B) la differenza tra le reti segnate e quelle subite negli incontri diretti; C) il maggior numero delle reti segnate negli incontri diretti.

**classifica disciplina: Classifica stilata ordinando le squadre in base al minor numero di punti totalizzati durante gare di regular season con il seguente criterio di assegnazione:

1 punto: ammonizione di un giocatore; 2 punti: espulsione di un giocatore per somma di ammonizioni; 3 punti: espulsione diretta di un giocatore; 1 punto aggiuntivo: per ogni giornata ulteriore alla prima in caso di squalifica superiore ad una singola giornata; 5 punti: partita persa a tavolino.



- **Preliminari**

Per accedere al girone playoff le seconde e terze classificate passeranno prima da uno scontro diretto. Gli accoppiamenti avvengono secondo criteri meritocratici:

Preliminare 1) 2° Classificata Girone A – 3° Classificata Girone B

Preliminare 2) 2° Classificata Girone B – 3° Classificata Girone A

- **Girone Playoff**

Il girone è composto dalla 1° Classificata Girone A, 1° Classificata Girone B, Vincente Preliminare 1 e Vincente Preliminare 2 e prevede gare di sola andata, che assegnano i punteggi con gli stessi criteri dei gironi A e B.

Colori sociali e numerazione maglie

Le squadre all'atto dell'iscrizione devono indicare i colori sociali delle maglie.

Qualora le squadre, a giudizio dell'arbitro, abbiano maglie di colori confondibili è fatto obbligo a quella che gioca in casa di sostituire le maglie dei propri giocatori con una seconda muta o con pettorine purché numerate.

Le squadre che giocano fuori casa devono indossare maglie con i colori sociali dichiarati all'atto dell'iscrizione.

Le squadre devono indossare maglie recanti, almeno sul dorso, la numerazione.

La sola numerazione sui calzoncini non è ritenuta sufficiente.

La mancanza dei numeri sulle maglie, permette comunque e ugualmente la disputa della gara salvo diversa decisione da parte del Direttore di Gara prevedendo però sanzioni da parte del C.O.

Ricorsi

L'organo competente al quale le squadre possono avanzare ricorso contro qualsiasi decisione presa è il Comitato Organizzatore del CUS Milano.

Le squadre, nella persona del responsabile, possono inoltrare ricorso:

- Tramite e-mail all'indirizzo del Responsabile del Campionato
- Entro e non oltre le ore 14.30 del giorno successivo alla gara.

Il Comitato Organizzatore si occuperà di:

- Analizzare il contenuto del ricorso;
- Prendere una decisione a riguardo entro le ore 14:00 del martedì della settimana successiva quella della presentazione del ricorso.



Disciplina

Soltanto le persone regolarmente tesserate per il CUS di appartenenza e presenti in distinta possono entrare nell'area di gioco (panchina, terreno di gioco). Nel caso in cui tale disposizione non venga rispettata, il C.O. provvederà a sanzionare la squadra inosservante.

Il D.d.G indicherà a referto eventuali comportamenti ritenuti inopportuni, denigratori od offensivi da parte di atleti, dirigenti e/o sostenitori nei confronti di atleti, dirigenti e/o sostenitori avversari.

Le infrazioni compiute dai singoli atleti e/o dirigenti della squadra verranno sanzionate dal C.O. secondo le norme della disciplina sportiva (squalifica); le infrazioni collettive (squadra e/o sostenitori) verranno sanzionate con il decurtamento di punti dalla classifica del Campionato di Competenza.

Una Commissione Disciplinare composta dai delegati dei CUS partecipanti e dal Presidente del CUS Milano, giudicherà casi di episodi particolarmente gravi eventualmente verificatisi durante lo svolgimento della competizione.

Direzione del campionato e arbitraggi

La direzione della competizione, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione alla Coppa Lombardia sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Per l'edizione 2020 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva del CSI.

Il Comitato Organizzatore del CUS Milano inoltre aggiunge ed eventualmente modifica il Regolamento CSI come segue:

Il raggiungimento della seconda ammonizione da parte di un giocatore comporta la squalifica per la gara successiva. Il C.O. emetterà un Comunicato Ufficiale in cui si notifica la relativa sanzione.

In caso di assenza del D.D.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile del CMU di Calcio). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi.

Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Il C.O invierà via mail ai responsabili delle squadre partecipanti un comunicato ufficiale entro il lunedì della settimana successiva alla gara disputata contenente i risultati convalidati ed eventuali sanzioni disciplinari riguardanti i singoli giocatori o le squadre.

Tutte le decisioni riguardanti le gare e i risultati saranno disponibili nella sezione comunicati del torneo sul sito CUS Milano:

http://www.cusmilano.it/campionati_universitari/tornei



Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara del CSI mentre ogni Università dovrà mettere a disposizione un proprio tesserato iscritto in distinta di gara che svolga le funzioni di guardalinee.

Svolgimento gare

Le squadre partecipano alla gara con un massimo di 5 giocatrici compreso il portiere contemporaneamente sul rettangolo di gioco ed un massimo di 7 giocatrici di riserva, compreso l'eventuale secondo portiere. Per le specifiche regole di gioco si rimanda al "Regolamento di giuoco" del CSI. Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro entro e non oltre 10 minuti prima dell'"orario ufficiale di gara":

A) distinta di gara con elenco dei giocatori e degli "aventi diritto a sedere in panchina" per la gara da svolgere, che ogni responsabile di squadra deve stampare in triplice copia (una per il D.d.G, una per gli avversari e una per la propria squadra) direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento.

B) un numero minimo di 3 giocatrici;

C) un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatrice presente al riconoscimento;

D) una maglia ufficiale (come da "modulo zero") per ogni giocatrice iscritta in "distinta di gara" e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente con quello segnalato in "distinta di gara";

E) un pallone regolamentare di misura "4" utilizzabile per la gara.

Con conseguente ammenda, le squadre hanno a disposizione fino e non oltre 10 minuti dopo l'orario ufficiale di gara per consegnare la documentazione richiesta.

L'arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un "riconoscimento ufficiale" delle partecipanti alla gara.

Nessuna giocatrice senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara. Ogni giocatrice che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano i documenti richiesti per la partecipazione al campionato.

Il fischio d'inizio deve avvenire entro e non oltre 15 minuti dall' "orario ufficiale di gara" (fa fede l'orologio dell'arbitro). Le giocatrici che al momento del riconoscimento non fossero presenti potranno entrare in campo al momento dell'arrivo solo se regolarmente iscritte nella "distinta di gara" presentata all'arbitro che provvede a controllare la regolarità dei documenti al momento dell'ingresso in campo.

La distinta di gara potrà contenere:

A) un numero massimo di 12 giocatrici di cui 1 capitano e 1 portiere tra le 5 titolari;

B) un numero massimo di 3 "non giocatrici" di cui uno denominato dirigente, uno denominato allenatore e uno denominato assistente (tutti comunque tesserati regolarmente al CUS Milano).

L'omologazione ufficiale del risultato della gara avverrà entro le ore 18.00 del mercoledì della settimana successiva alla gara e verrà trasmessa tramite Comunicato Ufficiale.

Le squadre sono direttamente responsabili dell'istruzione dei loro responsabili in merito alla compilazione della distinta di gara.

Il comitato CSI provvederà ad inviare i referti e le distinte di gara al Comitato Organizzatore.



Sospensioni e non dispute

Qualora una squadra non fosse presente alla gara nei tempi e nei modi previsti dal regolamento verrà registrato il risultato di 3 reti a 0 a favore della squadra avversaria.

Non vi sono altre motivazioni considerate valide per porre richiesta di spostamento.

In caso di gara non disputata o di sospensione da parte del D.d.G. causa di impraticabilità del campo di gioco prima del minuto 60 la gara dovrà essere completamente rigiocata. In caso la sospensione si renda necessaria dopo il minuto 60 il risultato della gara al momento della sospensione verrà omologato come ufficiale.

In caso di gara non disputata o sospesa, per motivi diversi dall' impraticabilità del campo o di assenza del D.D.G. , farà testo il referto arbitrale e verranno prese sanzioni nei confronti della o delle squadre responsabili di tale non disputa o sospensione.

Classifica generale

La classifica generale della competizione è stilata come segue:

6° Classificato = Perdente preliminare con la peggiore differenza reti

5° Classificato = Perdente preliminare con la migliore differenza reti

4° Classificato = 4° classificato girone playoff

3° Classificato = 3° classificato girone playoff

2° Classificato = 2° classificato girone playoff

1° Classificato = 1° Classificato girone playoff

Dove si riscontri una parità nella differenza reti si utilizzeranno, in ordine, i seguenti criteri: A) il maggior numero di reti segnate (a partire dalla fase a gironi); B) la classifica disciplina, C) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare la formula del torneo, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento della competizione.

Per quanto non indicato in questo regolamento *si fa riferimento al regolamento del calcio a 11 del CSI.*



Campionati Milanesi Universitari

Struttura del campionato

Il campionato di calcio a 5 femminile si divide in due fasi:

“Regular season”

Ogni squadra svolge gare di sola andata, da due tempi di 20 minuti non effettivi ciascuno, incontrando tutte le squadre iscritte al campionato. Durante questa fase vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni pareggio e nessun punto in caso di sconfitta.

“Playoff”

A questa fase si qualificano tutte le squadre che hanno partecipato alla regular season. Ogni squadra accede al tabellone di questa fase in base alla posizione in classifica ottenuta nella regular season.

La prima e seconda classificata della Regular Season si qualificheranno direttamente alle semifinali. La terza e la quarta semifinalista saranno selezionate nel modo seguente: le quattro squadre rimanenti si scontreranno al meglio di tre gare secondo gli accoppiamenti “4° classificata vs 5° Classificata” e “3° Classificata vs 6° Classificata”. Le squadre che vinceranno almeno due delle tre gare previste accederanno alla semifinale. Anche le semifinali verranno giocate al meglio delle tre gare. Gli accoppiamenti delle semifinali avranno come criterio il posizionamento in regular Season: la prima classificata si scontrerà quindi con la squadra qualificata con il peggior posizionamento in Regular Season, la seconda classificata incontrerà la squadra qualificata con il miglior posizionamento in Regular Season.

Durante tutta la fase dei playoff le gare si svolgeranno in due tempi da 20 minuti non effettivi al termine dei quali, in caso di parità, si andrà direttamente ai calci di rigore (5' per squadra più eventuale oltranza).

Le classifiche

La classifica della regular season viene stilata tenendo conto di (in ordine di importanza):

A) i punti classifica guadagnati nelle gare di andata e ritorno; B) la classifica avulsa (vedi definizione*); C) la differenza reti nelle gare di andata e ritorno; D) il maggior numero di reti segnate nelle gare di andata e ritorno; E) la classifica disciplina (vedi definizione**) F) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

*classifica avulsa: Classifica stilata tenendo conto di (in ordine di importanza): A) i punti classifica conseguiti negli incontri diretti;

B) la differenza tra le reti segnate e quelle subite negli incontri diretti; C) il maggior numero delle reti segnate negli incontri diretti.



****classifica disciplina:** Classifica stilata ordinando le squadre in base al minor numero di punti totalizzati durante gare di regular season con il seguente criterio di assegnazione: 1 punto: ammonizione di un giocatore; 2 punti: espulsione di un giocatore per somma di ammonizioni; 3 punti: espulsione diretta di un giocatore; 1 punto aggiuntivo: per ogni giornata ulteriore alla prima in caso di squalifica superiore ad una singola giornata; 5 punti: partita persa a tavolino.

Direzione del campionato e arbitraggi

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Per la stagione 2020/2021 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva del CSI. Il Comitato Organizzatore del CUS Milano inoltre aggiunge ed eventualmente modifica il Regolamento CSI come segue: Durante la regular season il raggiungimento della terza ammonizione da parte di un giocatore comporta la squalifica automatica per la gara successiva alla pubblicazione del Comunicato Ufficiale in cui si notifica la relativa sanzione. Dopo l'ultima giornata di Regular Season il conteggio delle ammonizioni personali avute da ogni giocatrice viene azzerato. Non vengono invece modificate le giornate di squalifica eventualmente ancora da scontare né quelle eventualmente acquisite durante lo svolgimento dell'ultima gara di regular season. In caso di assenza del D.d.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile del CMU di Calcio). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi. Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Tutte le decisioni saranno disponibili alla seguente pagina del sito web del CSI: <http://www.csi.milano.it/albo/provvedimenti.html> Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara del CSI.

Svolgimento gare

Le squadre partecipano alla gara con un massimo di 5 giocatrici compreso il portiere contemporaneamente sul rettangolo di gioco ed un massimo di 7 giocatrici di riserva, compreso l'eventuale secondo portiere. Per le specifiche regole di gioco si rimanda al "Regolamento di giuoco" del CSI. Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro entro e non oltre 10 minuti prima dell'"orario ufficiale di gara":

A) distinta di gara con elenco dei giocatori e degli "aventi diritto a sedere in panchina" per la gara da svolgere, che ogni responsabile di squadra deve stampare in triplice copia (una per il D.d.G, una per gli avversari e una per la propria squadra) direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento.



- B) un numero minimo di 3 giocatrici;
- C) un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatrice presente al riconoscimento;
- D) una maglia ufficiale (come da “modulo zero”) per ogni giocatrice iscritta in “distinta di gara” e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente con quello segnalato in “distinta di gara”;
- E) un pallone regolamentare di misura “4” utilizzabile per la gara.

Con conseguente ammenda, le squadre hanno a disposizione fino e non oltre 10 minuti dopo l’orario ufficiale di gara per consegnare la documentazione richiesta.

L’arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un “riconoscimento ufficiale” delle partecipanti alla gara.

Nessuna giocatrice senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara. Ogni giocatrice che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano i documenti richiesti per la partecipazione al campionato.

Il fischio d’inizio deve avvenire entro e non oltre 15 minuti dall’ “orario ufficiale di gara” (fa fede l’orologio dell’arbitro). Le giocatrici che al momento del riconoscimento non fossero presenti potranno entrare in campo al momento dell’arrivo solo se regolarmente iscritte nella “distinta di gara” presentata all'arbitro che provvede a controllare la regolarità dei documenti al momento dell’ingresso in campo.

La distinta di gara potrà contenere:

- A) un numero massimo di 12 giocatrici di cui 1 capitano e 1 portiere tra le 5 titolari;
- B) un numero massimo di 3 “non giocatrici” di cui uno denominato dirigente, uno denominato allenatore e uno denominato assistente (tutti comunque tesserati regolarmente al CUS Milano).

L’omologazione ufficiale del risultato della gara avverrà entro le ore 18.00 del mercoledì della settimana successiva alla gara e verrà trasmessa tramite Comunicato Ufficiale.

Le squadre sono direttamente responsabili dell’istruzione dei loro responsabili in merito alla compilazione della distinta di gara.

Il comitato CSI provvederà ad inviare i referti e le distinte di gara al Comitato Organizzatore.



Sospensioni e non dispute

Qualora una squadra non fosse presente alla gara nei tempi e nei modi previsti dal regolamento verrà registrato il risultato di 6 reti a 0 a favore della squadra avversaria. In caso di gara non disputata o di sospensione da parte del D.d.G. causa impraticabilità del campo di gioco la gara dovrà essere completamente rigiocata. In caso di gara non disputata o sospesa, per motivi diversi dall'impraticabilità del campo o di assenza del D.d.G., farà testo il referto arbitrale e verranno prese sanzioni nei confronti della o delle squadre responsabili di tale non disputa o sospensione.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.



Capitolo 5: Tennis Fed CUP e Davis CUP

Struttura del campionato

“Regular season”

Davis CUP:

Il torneo si svolgerà secondo la formula del Rodeo, con concentramenti da quattro squadre ciascuno. In base al numero di squadre iscritte verrà definito lo svolgimento del torneo ed il numero di concentramenti.

Fed CUP:

Il torneo si svolgerà secondo la formula del Rodeo, con concentramenti da quattro squadre ciascuno. In base al numero di squadre iscritte verrà definito lo svolgimento del torneo ed il numero di concentramenti.

“Playoff Davis CUP e Fed CUP”

Tutte le squadre passano ai Playoff e si incontreranno in scontri diretti in base al posizionamento finale in classifica.

Ogni squadra affronterà l'altra in due incontri singoli. In caso di parità si procederà a giocare un doppio che deciderà il match.

Composizione squadre

Fed CUP e Davis CUP:

Ciascuna squadra potrà essere composta da un numero illimitato di giocatori ma ad ogni singola giornata dovrà partecipare con 2 giocatori denominati S1 e S2 in base al proprio ranking individuale (in cui S1 è il giocatore con la miglior classifica).

Ad ogni concentramento parteciperanno 4 università e 8 atleti totali.

Ogni referente dovrà inviare la lista della squadra tramite mail al responsabile del campionato entro i termini stabiliti e comunicati per tempo dal C.O.

Modalità disputa gare

Ogni rappresentativa universitaria è obbligata a dichiarare la composizione della squadra.

I campi da gioco di tutte le gare saranno c/o il C.S. Bicocca Stadium. L'orario di svolgimento delle gare è dalle 9.00 alle 13.30.

Le gare di ogni singolo turno devono svolgersi nei giorni e negli orari fissati dal comitato organizzatore (vedi calendario partite).

Direzione della Coppa e Arbitraggi

La direzione del Campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al Campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Il CUS Milano declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali infortuni e danni a persone e cose, prima, durante e dopo la gara, salvo quanto previsto dalla parte assicurativa della tessera.



Gli arbitraggi delle gare sono sempre affidati alla correttezza e sportività degli atleti in campo. Un membro del C.O. presenzierà sul campo per gestire il tabellone gare.

Qualora una Università non si presenti per due volte agli incontri verrà squalificata dal Campionato e non verranno assegnati punti validi per la Coppa delle Università.

Svolgimento gare

Nel *primo turno* ogni atleta di ogni squadra affronterà in scontri diretti un atleta di una squadra avversaria. Gli scontri verranno definiti in modo tale che, nel corso della giornata, tutte le Università si incontrino.

Esempio svolgimento giornata:

Concentramento: Squadra A1/A2 – Squadra B1/B2 – Squadra C1/C2 – Squadra D1/D2

GARA 1) Squadra A1 VS Squadra C1

GARA 2) Squadra A2 VS Squadra D1

GARA 3) Squadra B1 VS Squadra D2

GARA 4) Squadra C2 VS Squadra B2

Il C.O. si riserva di definire la composizione dei concentramenti.

Il primo turno verrà definito dal C.O. in base al ranking dei singoli atleti delle squadre.

Nel *secondo turno* gli accoppiamenti saranno i seguenti:

GARA 5) VINC. GARA 1 VS VINC. GARA 3

GARA 6) VINC. GARA 2 VS VINC. GARA 4

GARA 7) PERD. GARA 1 VS PERD. GARA 3

GARA 8) PERD. GARA 2 VS PERD. GARA 4

Nel *terzo turno* si affronteranno i vincitori di Gara 5 e Gara 6 per definire il primo e il secondo posto nella classifica di giornata:

GARA 9) VINC. GARA 5 VS VINC. GARA 6: 1° e 2° classificato

E i perdenti di Gara 5 e Gara 6 per definire il 3° e il 4° classificato:

GARA 10) PERD. GARA 5 VS PERD. GARA 6: 3° e 4° classificato

Verranno definiti il 5°, 6°, 7° e 8° classificato nelle seguenti modalità:

- I vincitori di Gara 7 e 8 saranno 5° e 6° classificato di giornata in base ai punti fatti nei rispettivi games di gara 7 e gara 8.
- I perdenti di Gara 7 e 8 saranno 7° e 8° classificato di giornata in base ai punti fatti nei rispettivi games di gara 7 e gara 8.

Il *primo turno* di ogni concentramento è composto da partite a scontro diretto con un set da 9 games con tie break all'otto pari. Per aggiudicarsi il set il giocatore deve vincere 9 games.

Il *secondo* e il *terzo turno* sono composti da partite a scontro diretto con un set da 6 games con tie break. Sul punteggio di 6 games pari per aggiudicarsi il set il/i giocatore/i deve/ono vincere il



tredicesimo ed ultimo game denominato Tie Break.

I punteggi dei games e del Tie Break seguono il regolamento federale ufficiale.

Tutti i games saranno svolti con la regola del killer point.

In caso di infortunio o di ritiro di un giocatore, la partita verrà omologata come partita persa a tavolino (9-0 per il primo turno, 6-0 per il secondo e terzo turno) per la squadra in difetto.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'avversario entro e non oltre 10 minuti prima dell'orario ufficiale di gara prefissato:

- A) **distinta di gara** con il/i giocatore/i partecipanti alla gara da svolgere stampata dal responsabile direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento
- B) un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore presente;

I giocatori hanno a disposizione fino e non oltre 20 minuti dopo l'orario ufficiale di gara concordato per presentare la documentazione richiesta all'avversario. Trascorsi i 20 minuti la squadra presente avrà la vittoria per scratch causa ritiro dell'avversario.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara.

Al termine della gara i giocatori coinvolti provvedono a compilare e a firmare il "Referto di Gara" in duplice copia compilato in maniera leggibile in ogni sua parte e a consegnarlo al Responsabile del C.O. presente sul campo durante la giornata di gare.

Classifica

Alla fine di ogni concentramento verrà stilata una classifica provvisoria. Ogni singolo atleta porterà punti alla propria squadra secondo le modalità di seguito elencate:

- 1° posto=10 punti
- 2° posto=9 punti
- 3° posto=8 punti
- 4° posto=7 punti
- 5° posto=6 punti
- 6° posto=5 punti
- 7° posto=4 punti
- 8° posto=3 punti

La somma dei punti conquistati dagli atleti durante i singoli concentramenti andrà a definire la classifica generale del Campionato.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.



Capitolo 6: Beach Volley 2x2 maschile e femminile

Struttura del Campionato

Tutto il Campionato si svolgerà nella giornata finale dei Campionati Milanesi Universitari seguendo un tabellone a Doppia Eliminazione.

Classifiche

La classifica viene stilata tenendo conto degli scontri diretti e delle eliminazioni.

Direzione del Campionato e Arbitraggi

La direzione del Campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al Campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente Regolamento. Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara ufficiale.

Svolgimento Gare

Le gare si svolgono con il sistema "Rally Point System":

- una squadra per aggiudicarsi la gara deve vincere 2 set
- una squadra per aggiudicarsi un set deve raggiungere quota 21 punti con un minimo scarto di 2 punti o avere uno scarto di 2 punti dal 21 in poi. Per aggiudicarsi il terzo ed eventuale set la squadra deve raggiungere quota 15 punti con un minimo scarto di due punti o avere uno scarto di 2 punti dal 15 in poi.

Tra un set e l'altro intercorre un intervallo di 1 minuto.

Le squadre cambiano il campo ogni 7 punti durante il primo e secondo set ed ogni 5 punti durante il terzo set.

Ogni squadra ha un time out a set.

Al termine della gara entrambi i giocatori ringraziano arbitro e avversari e il capitano firma il referto e ratifica il risultato. I giocatori possono lasciare l'area di gioco solo dopo l'autorizzazione dell'arbitro.

Squadre

Le squadre partecipano alla gara con esclusivamente 2 giocatori contemporaneamente sul campo di gioco e nessun giocatore in panchina. Uno dei due giocatori della squadra è il capitano e deve essere indicato nel referto. Il capitano è il responsabile della condotta e della disciplina della propria squadra ed è l'unico giocatore autorizzato a parlare con l'arbitro.

La divisa della squadra deve essere uniforme per entrambi i giocatori. Se le squadre si presentano alla gara con una divisa dello stesso colore un sorteggio determinerà quale squadra deve cambiare colore.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'arbitro, entro e non oltre 10 minuti prima dell'orario ufficiale di gara:

- A) la **distinta di gara** da compilare online che ogni responsabile di squadra deve stampare il triplice copia (una per il D.d.G., una per gli avversari e una per la propria squadra) direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password, ottenuti in fase di tesseramento;



- B) un numero massimo di 2 giocatori;
- C) un valido documento di identità (carta d'identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore per il riconoscimento;
- D) una maglia ufficiale per ogni giocatore iscritto in "distinta di gara" e presente al riconoscimento con numero di identificazione coerente a quello segnalato in "distinta di gara";

Con conseguente ammenda, le squadre hanno a disposizione fino e non oltre 10 minuti dopo l'orario ufficiale di gara per consegnare la documentazione richiesta.

L'arbitro provvede, per ogni squadra, ad eseguire un controllo della documentazione ed un riconoscimento ufficiale dei partecipanti alla gara.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara. Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare sul rettangolo di gioco dalla panchina, deve aver consegnato al CUS Milano una visita medica valida al momento della gara. Il fischio di inizio deve avvenire entro e non oltre 10 minuti dall'orario ufficiale di gara. Ritardi ulteriori saranno possibili solo se giustificati ed approvati dall'arbitro ed, in ogni caso, l'eventuale mancata conclusione della gara sarà ritenuta responsabilità oggettiva della/e squadra/e causa del ritardo iniziale.

Nel caso una gara non giungesse a termine per responsabilità oggettiva di una o entrambe le squadre, la/le squadra/e in difetto saranno sanzionate con la sconfitta per 21-0 (15-0 l'eventuale terzo set) di tutti i set eventualmente non disputati.

Al termine della gara l'arbitro provvede a far firmare il "Modulo C" (referto di gara), stampato una volta e compilato in maniera leggibile in ogni sua parte, ai capitani delle 2 squadre.

Il Modulo B "distinta di gara" potrà contenere esclusivamente un numero massimo di 2 giocatori di cui 1 capitano.

Nessuna altra persona avrà diritto all'accesso al campo di gioco e alla panchina (non è prevista la presenza dell'allenatore così come il ricevere indicazioni dall'esterno durante la gara).

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare.



SPORT CRITERIUM

Capitolo 1: Calcio Balilla femminile e maschile

Struttura del campionato

Il campionato è strutturato in due fasi: Regular Season e Play Off.

Regular Season

La Regular Season si svolgerà con concentramenti durante i quali una squadra affronta altre due squadre in gare di sola andata.

In base al numero di squadre iscritte verrà definito il numero di concentramenti.

Play Off

Tutte le squadre passano ai Playoff e si incontreranno in scontri diretti in base al posizionamento finale in classifica.

Esempio con Campionato a 6 squadre:

Primo turno:

Gara 1: 6° Classifica vs 3° Classificata

Gara 2: 5° Classificata vs 4° Classificata

Semifinali:

Gara 3: VINC Gara 1 vs 2° Classificata

Gara 4: VINC Gara 2 vs 1° Classificata

FINALE

VINC Gara 3 vs VINC Gara 4

Composizione squadre

Ciascuna squadra potrà essere composta da un minimo di due ad un massimo illimitato di giocatori.

Ogni referente dovrà inviare la lista della squadra tramite mail al responsabile del campionato entro i termini stabiliti e comunicati per tempo dal C.O.

Modalità disputa gare

Ogni squadra è obbligata a presentare ad inizio concentramento una distinta di gara per ogni partita di giornata nella quale indicherà quale coppia giocherà la singola partita.

Le gare di ogni singolo turno devono svolgersi nei giorni e negli orari fissati dal Comitato Organizzatore (vedi calendario partite).

Direzione della Coppa e Arbitraggi

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.



L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Per la stagione 2020/2021 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva della FICB.

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara nominato dalla FICB Lombardia.

In caso di assenza del D.d.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile dei Campionati Milanesi Universitari). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi. Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Svolgimento gare

Il match si svolge in serie al meglio dei tre set.

Il set viene vinto dalla squadra che per prima segna 8 goal agli avversari. Nel caso in cui entrambe le squadre totalizzano 7 goal, il set sarà vinto dal giocatore che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario.

Ogni 7 punti si cambia campo.

Inizio gara

A sorte si decide chi inizia: la pallina si posiziona nella zona difensiva, e prima di essere lanciata verso la porta avversaria deve essere fatta battere contro una sponda del campo di gioco. Le palline successive andranno a chi ha subito goal che comincerà il gioco nella modalità sopra indicata.

Falli

E' possibile passarsi la palla tra ometti di stecche diverse e anche della stessa stecca per un massimo di 10 secondi. Trascorso questo termine bisogna effettuare un tiro, altrimenti si commette fallo.

Se l'ultimo passaggio è effettuato tra 2 ometti della stessa stecca o se si ferma la pallina, oppure se lo stesso ometto tocca la pallina 2 volte, prima di tirare in porta, bisogna far battere la pallina sulla sponda. In caso contrario si commette fallo.

Chi tira in porta facendo girare la stecca più di 360 gradi, commette fallo.

Il pallonetto (ovvero quando la pallina scavalca una o più stecche) non è consentito. Dopo un pallonetto, anche fortuito, la palla deve essere fatta battere su una sponda prima di tirare, altrimenti si commette fallo.

Nel caso un giocatore commetta fallo, se la pallina passa all'avversario, sarà concessa la regola del vantaggio, in caso contrario essa verrà rimessa dal centro. L'eventuale goal sarà annullato.

Se la pallina entra in porta e ne esce fortuitamente, il goal sarà considerato valido.

Time Out

Ad ogni squadra sono consentiti 2 TIME-OUT da 30 secondi ogni set. I giocatori possono chiamare il Time-out nei seguenti casi:

- Quando la pallina esce dal tavolo e si è in turno di battuta;
- In possesso palla, unicamente a palla ferma.

Per qualsiasi motivo è assolutamente vietato fermare il gioco con le mani.



Nel momento in cui un giocatore si allontana completamente dal tavolo da gioco senza giuste spiegazioni, tale allontanamento viene considerato come un time-out. Durante un time-out i giocatori possono cambiare posizione di gioco. Se, dopo il tempo trascorso (30 secondi), il giocatore o la squadra non si presenta al tavolo da gioco, viene richiamato verbalmente dall'arbitro, in seguito al richiamo ogni 30 secondi (pari ad un time-out) scatta un'ammonizione, la seconda ammonizione determina la fine della partita.

Dopo i 30 secondi trascorsi il gioco riprende da dove si è fermato dichiarando il "via" e sentito il "vai" e facendo battere la pallina sulle due sponde.

I giocatori possono chiamare:

- Il Time-out tecnico fermando il gioco in qualsiasi momento e l'arbitro visiona l'effettivo problema (Es. rottura della stecca);
- Il Time-out medico fermando il gioco in qualsiasi momento. In questo caso l'arbitro deciderà se concedere un tempo di 20 minuti per le cure.

In queste occasioni il gioco riprende da dove si è fermato; dichiarando il "via" e sentito il "vai" e facendo battere la pallina sulle due sponde.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'avversario entro e non oltre 10 minuti prima dell'orario ufficiale di gara prefissato:

- **distinta di gara** con il/i giocatore/i partecipanti alla gara da svolgere stampata dal responsabile direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento;
- un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore presente;

I giocatori hanno a disposizione fino e non oltre 20 minuti dopo l'orario ufficiale di gara concordato per presentare la documentazione richiesta all'avversario. Trascorsi i 20 minuti la squadra presente avrà la vittoria per scratch causa ritiro dell'avversario.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara.

Al termine della gara i giocatori coinvolti provvedono a compilare e a firmare il "Referto di Gara" in duplice copia compilato in maniera leggibile in ogni sua parte e a consegnarlo al Responsabile del C.O. presente sul campo durante la giornata di gare.

Classifica

Alla fine di ogni concentramento verrà stilata una classifica provvisoria. Ogni coppia porterà punti alla propria squadra secondo le modalità di seguito elencate:

- 3 punti per ogni gara vinta 2 a 0;
- 2 punto per ogni gara vinta 2-1;
- 1 punto per ogni gara persa 1-2;
- 0 punti per ogni gara persa 2-0

La somma dei punti conquistati dagli atleti durante i singoli concentramenti andrà a definire la classifica generale del Campionato.

Al termine della Regular Season, in caso di parità di punti tra squadre si terrà conto, in ordine:

A) scontri diretti;



B) il quoziente tra set vinti e persi;

C) un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.



Capitolo 2: Scacchi femminile e maschile

Struttura del campionato

Il torneo è strutturato in due fasi: Regular Season e Play Off.

Regular Season

La Regular Season si svolge in un Campionato di sola andata durante il quale tutte le squadre si affronteranno. Ogni giornata si svolgerà lo stesso giorno, nello stesso luogo e allo stesso orario secondo il calendario definito dal C.O.

Play Off

Tutte le squadre passano ai Playoff e si incontreranno in scontri diretti in base al posizionamento finale in classifica.

Esempio con Campionato a 6 squadre:

Primo turno:

Gara 1: 6° Classifica vs 3° Classificata

Gara 2: 5° Classificata vs 4° Classificata

Semifinali:

Gara 3: VINC Gara 1 vs 2° Classificata

Gara 4: VINC Gara 2 vs 1° Classificata

FINALE

VINC Gara 3 vs VINC Gara 4

Composizione squadre

Ciascuna squadra potrà essere composta da un minimo di una ad un massimo illimitato di giocatori. Ogni referente dovrà inviare la lista della squadra tramite mail al responsabile del campionato entro i termini stabiliti e comunicati per tempo dal C.O.

Modalità disputa gare

I campi da gioco e gli orari di tutte le gare saranno comunicati con sufficiente anticipo dal C.O. Le gare di ogni singolo turno devono svolgersi nei giorni e negli orari fissati dal Comitato Organizzatore (vedi calendario gare).

Direzione della Coppa e Arbitraggi

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.



Per la stagione 2020/2021 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva della FSI.

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara nominato dalla FSI Lombardia.

In caso di assenza del D.d.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile dei Campionati Milanesi Universitari). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi. Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Svolgimento gare

Inizio partita

Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (nero) che esegue la mossa successiva.

Vittoria

L'obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario 'sotto attacco' in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale. Il giocatore che raggiunge questo risultato è detto aver dato 'scaccomatto' al Re avversario ed ha vinto la partita.

Non è consentito lasciare il proprio Re sotto attacco, esporre il proprio Re all'attacco e nemmeno 'catturare' il Re avversario.

L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.

La partita è vinta dal giocatore il cui avversario dichiara di abbandonare. Ciò termina immediatamente la partita.

Patta

La partita viene considerata patta:

- se la posizione è tale che nessuno dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario;
- quando il giocatore che ha il tratto non ha alcuna mossa legale ed il suo Re non è sotto scacco;
- quando si raggiunge una posizione in cui nessuno dei due giocatori può dare scaccomatto all'avversario con una qualsiasi sequenza di mosse legali.

Durata partita

Tutte le gare si svolgeranno in modalità RapidPlay con un tempo massimo di 60 minuti entro il quale tutte le mosse devono essere completate. Con questa modalità i giocatori non sono tenuti a registrare le mosse.

A questa modalità si applica il quickplay finish (finale rapido): tutte le restanti mosse devono essere completate in un tempo prefissato.

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'avversario entro e non oltre 10 minuti prima dell'orario ufficiale di gara prefissato:

- **distinta di gara** con il/i giocatore/i partecipanti alla gara da svolgere stampata dal responsabile direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento;
- un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore presente;



I giocatori hanno a disposizione fino e non oltre 20 minuti dopo l'orario ufficiale di gara concordato per presentare la documentazione richiesta all'avversario. Trascorsi i 20 minuti la squadra presente avrà la vittoria per scratch causa ritiro dell'avversario.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara.

Al termine della gara i giocatori coinvolti provvedono a compilare e a firmare il "Referto di Gara" in duplice copia compilato in maniera leggibile in ogni sua parte e a consegnarlo al Responsabile del C.O. presente sul campo durante la giornata di gare.

Lo svolgimento delle gare segue il Regolamento della Federazione Scacchistica Italiana.

Classifica

Alla fine di ogni gara verrà stilata una classifica provvisoria. Ogni giocatore porterà punti alla propria squadra secondo le modalità di seguito elencate:

- un giocatore che vinca la partita, o vinca per forfait, si aggiudica un (1) punto;
- un giocatore che perda la partita, o perda per forfait, si aggiudica zero (0) punti;
- ed un giocatore che pareggi la propria partita si aggiudica mezzo (1/2) punto.

La somma dei punti conquistati dai giocatori durante le singole partite andrà a definire la classifica generale del torneo.

Al termine della Regular Season, in caso di parità di punteggio tra due squadre si terrà conto dello scontro diretto e, successivamente, in caso di necessità, si provvederà ad un sorteggio.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.



Capitolo 3: Tennistavolo femminile e maschile

Struttura del campionato

Il campionato si divide in due fasi: Regular Season e Play Off.

Regular Season

La Regular Season si svolgerà con concentramenti durante i quali una squadra affronta altre due squadre in gare di andata e ritorno.

In base al numero di squadre iscritte verrà definito il numero di concentramenti.

Play Off

Tutte le squadre passano ai Playoff e si incontreranno in scontri diretti in base al posizionamento finale in classifica.

Esempio con Campionato a 6 squadre:

Primo turno:

Gara 1: 6° Classifica vs 3° Classificata

Gara 2: 5° Classificata vs 4° Classificata

Semifinali:

Gara 3: VINC Gara 1 vs 2° Classificata

Gara 4: VINC Gara 2 vs 1° Classificata

FINALE

VINC Gara 3 vs VINC Gara 4

Composizione squadre

Ciascuna squadra potrà essere composta da un minimo di due ad un massimo illimitato di giocatori.

Ad ogni concentramento parteciperanno 4 università e 8 atleti totali 2 atleti per ogni università.

Ogni referente dovrà inviare la lista della squadra tramite mail al responsabile del campionato entro i termini stabiliti e comunicati per tempo dal C.O.

Modalità disputa gare

Ogni squadra è obbligata a presentare ad inizio concentramento una distinta di gara per ogni partita di giornata nella quale indicherà il giocatore che disputerà la singola partita.

Le gare di ogni singolo turno devono svolgersi nei giorni e negli orari fissati dal Comitato Organizzatore (vedi calendario partite).

Ad ogni concentramento la squadra dovrà presentare le distinte delle partite che disputerà inserendo per ogni distinta il nome di ciascun partecipante.



Direzione della Coppa e Arbitraggi

La direzione del campionato, sia per la parte tecnica che disciplinare, è di esclusiva competenza del Comitato Organizzatore.

L'iscrizione al campionato sottintende la completa conoscenza ed accettazione del presente regolamento.

Per la stagione 2020/2021 il Comitato Organizzatore si rimette interamente, per la parte disciplinare, al regolamento e alle decisioni del Comitato Giustizia Sportiva della FITET.

Gli arbitraggi delle gare sono affidati ad un Direttore di Gara nominato dalla FITET Lombardia.

In caso di assenza del D.d.G., le squadre dovranno attendere 30 minuti a partire dall'effettivo orario di inizio gara (salvo diverse disposizioni da parte del responsabile dei Campionati Milanesi Universitari). Trascorso tale lasso di tempo la partita sarà rinviata a data da destinarsi. Il giorno del recupero verrà stabilito dal C.O. previo accordo tra le due squadre.

Svolgimento gare

Il match si svolge in serie al meglio dei tre set, tranne il match finale che si svolgerà al meglio dei cinque set. Un set sarà vinto dal giocatore che per primo totalizza 11 punti. Nel caso in cui entrambi i giocatori totalizzano 10 punti, il set sarà vinto dal giocatore che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario. Una partita deve essere disputata al meglio di qualsiasi numero dispari di set.

Inizio gara

Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio. Il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo o di iniziare in un determinato campo. Il servizio ha inizio quando la pallina lascia la mano del giocatore che gioca il primo servizio (la battuta).

Il battitore deve prima effettuare un servizio, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio e quindi battitore e ribattitore alternativamente devono effettuare ciascuno un rinvio.

Dopo essere stati conteggiati 2 punti il giocatore che ribatte diverrà battitore e così fino al termine del set o finché entrambi i giocatori raggiungano i 10 punti.

Il giocatore che serve per primo in un set deve ricevere per primo nel set immediatamente successivo della partita.

Il giocatore che inizia un set in un campo deve cambiare campo nel set immediatamente seguente dell'incontro e, nell'ultimo possibile set di un incontro, i giocatori devono cambiare campo quando il primo giocatore raggiunge i 5 punti.

Il colpo nullo

Lo scambio deve considerarsi colpo nullo:

- Se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla "rete", la tocchi, sempre che il servizio sia per il resto valido, o sia stata ostruita dal ribattitore o dal suo compagno;



- Se il servizio è eseguito quando, il giocatore che ribatte non sia pronto sempre che né il ribattitore né il suo compagno tentino di colpire la pallina;
- Se la mancata effettuazione di un servizio valido o un rinvio valido o altrimenti la mancata osservanza delle regole, è dovuta ad un disturbo fuori del controllo del giocatore;
- Se il gioco è interrotto dall'arbitro o dall'assistente arbitro.

Il gioco può essere interrotto per correggere un errore nell'ordine di servizio, risposta o cambio campo, per ammonire o penalizzare un giocatore o un tecnico/accompagnatore o perché le condizioni di gioco sono disturbate in modo tale che potrebbero influenzare l'esito dello scambio.

Falli

Un giocatore commette un fallo

- Se lui (o la sua racchetta) toccano la rete;
- Se appoggia la mano libera (quella che non impugna la racchetta) sul tavolo;
- Se sposta anche inavvertitamente il tavolo di gioco;
- Se la pallina è toccata con una parte del corpo diversa della racchetta del giocatore o dalla mano dello stesso che la impugna.

Assegnazione dei punti

Un giocatore guadagna un punto in uno dei casi seguenti:

- l'avversario effettua un servizio considerato non valido (se la pallina tocca la rete);
- l'avversario manca la palla con la racchetta durante un rinvio;
- l'avversario colpisce la palla con la racchetta durante un rinvio ma la manda fuori dal tavolo;
- l'avversario commette un fallo;
- la pallina rimbalza due o più volte nel campo avversario;
- la pallina viene colpita dall'avversario due volte consecutivamente.

È consentito colpire la pallina senza che essa abbia rimbalzato neanche una volta nel proprio campo (con il cosiddetto "colpo al volo"), a patto che il colpo sia eseguito con la mano all'interno del perimetro del tavolo (in questo caso è il giudice di gara a validare l'azione).

Ogni squadra per essere ammessa allo svolgimento della gara deve presentare all'avversario entro e non oltre 10 minuti prima dell'orario ufficiale di gara prefissato:

- distinta di gara con il/i giocatore/i partecipanti alla gara da svolgere stampata dal responsabile direttamente dal sito www.cusmilano.it accedendo con il proprio username e password ottenute in fase di tesseramento;
- un valido documento di identità (carta identità, passaporto o patente di guida) per ogni giocatore presente;



I giocatori hanno a disposizione fino e non oltre 20 minuti dopo l'orario ufficiale di gara concordato per presentare la documentazione richiesta all'avversario. Trascorsi i 20 minuti la squadra presente avrà la vittoria per scratch causa ritiro dell'avversario.

Nessun giocatore senza tutta la documentazione richiesta potrà prendere parte alla gara.

Al termine della gara i giocatori coinvolti provvedono a compilare e a firmare il "Referto di Gara" in duplice copia compilato in maniera leggibile in ogni sua parte e a consegnarlo al Responsabile del C.O. presente sul campo durante la giornata di gare.

Classifica

Alla fine di ogni concentramento verrà stilata una classifica provvisoria.

Ogni giocatore porterà punti alla propria squadra secondo le modalità di seguito elencate:

- 2 punti per ciascun incontro vinto;
- 1 punto per ciascun incontro terminato in parità;
- 0 punti per ciascuna sconfitta;
- eventuali punti di penalizzazioni applicati per singoli incontri

La somma dei punti conquistati dagli atleti durante i singoli concentramenti andrà a definire la classifica generale del Campionato.

Al termine della Regular Season, in caso di parità di punti tra squadre si terrà conto degli scontri diretti.

Se due o più componenti del girone hanno ottenuto lo stesso numero di punti, le loro relative posizioni devono essere determinate dai risultati dei soli incontri tra di loro, considerando in successione il numero dei punti dei match, il quoziente totale delle partite individuali vinte e di quelle perse, dei set e dei punti fino a quando non sia sciolta la parità.

Se in qualsiasi momento del calcolo la posizione di uno o più componenti del girone è stata determinata, mentre altri sono ancora in parità, i risultati degli incontri a cui quei componenti hanno preso parte devono essere eliminati da qualsiasi ulteriore calcolo necessario a risolvere la parità.

Se non fosse possibile risolvere la parità secondo le procedure specificate nei punti precedenti, le posizioni delle squadre in parità saranno determinate per sorteggio.

Il Comitato Organizzatore si riserva di poter modificare, con sufficiente preavviso, il calendario gare e/o i luoghi di svolgimento gare. In tal caso verranno comunicate via mail, ai vari responsabili delle squadre, tutte le informazioni necessarie per il corretto svolgimento del campionato.



Capitolo 4: eSport Winter Cup

4.1) Winter Cup FIFA 21

Gioco e modalità di svolgimento

eSport Winter Cup è un torneo giocato su FIFA 21 di Electronic Arts su console PlayStation 4.

Rappresentative universitarie

Le università potranno iscrivere al torneo un massimo 2 rappresentative, ciascuna composta da un minimo di 3 studenti senza distinzione di genere.

Partecipazione

I requisiti per partecipare alla competizione sono:

- Possedere una copia del gioco FIFA 21 su PlayStation 4.
- Possedere un abbonamento attivo al servizio PlayStation Plus.
- Possedere un tesseramento Active CUS Milano o superiore.
- Possedere un account Discord e connettersi al server indicato dal Comitato Organizzatore. Una volta eseguito l'accesso al server è obbligatorio modificare il proprio nickname Discord interno al server secondo le seguenti modalità: [Sigla Rappresentativa] Cognome e iniziale del nome. Esempio: [UNIMI] Rossi M.

Di seguito le sigle delle rappresentative:

Università degli Studi di Milano - Bicocca = [UNIMIB]

Università degli Studi di Milano = [UNIMI]

Università Cattolica del Sacro Cuore = [UNICATT]

Università Commerciale Luigi Bocconi = [BOCC]

Nuova Accademia di Belle Arti = [NABA]

CUS Politecnico = [CUSPOLI]

Università Cattaneo = [LIUC]

Università Vita-Salute San Raffaele = [UNISR]

Università IULM = [IULM]

In caso di iscrizione di 2 rappresentative le squadre andranno nominate apponendo il numero 1 e 2 alla fine della sigla.

Esempio) [UNICATT1]Rossi M. - [UNICATT2]Brambilla S.

Struttura del Campionato

Il campionato è costituito da due fasi: Fase a Gironi e Fase Playoff.

La Fase a Gironi sarà svolta interamente online, così come la prima parte della Fase Playoff. L'ultima parte della Fase Playoff (dai quarti di finale in poi) si svolgerà in presenza, convocando i giocatori interessati.

Il Comitato Organizzativo (d'ora in avanti C.O.) si riserva, in caso di necessità, di modificare la struttura e lo svolgimento del campionato, comunicandolo tempestivamente ai giocatori.



Comunicazione del risultato

Terminata una partita entrambi i giocatori dovranno catturare la schermata di gioco (tramite smartphone o acquisizione di playstation) e inviarla al C.O. tramite pubblicazione sul canale Discord dedicato alla partita (si veda *Settimana di gioco - Fase a Gironi* e *Settimana di Gioco - Fase Playoff*).

In caso di disconnessione di un giocatore e conseguente vittoria è necessario ugualmente comprovare l'accaduto tramite una fotografia o screenshot della schermata di gioco.

Streaming e video

La fase finale dei Playoff sarà trasmessa in streaming sulla piattaforma Twitch. Tesserandosi per il CUS Milano i giocatori concedono al C.O. l'utilizzo delle loro immagini e video di gioco.

Per la produzione di materiale multimediale dedicato alla competizione, il C.O. chiede la disponibilità ai giocatori di condividere la registrazione video delle partite. I giocatori potranno condividere le loro azioni più belle caricando i contenuti nella cartella Drive al link che verrà inviato una volta presentata l'iscrizione. I file devono essere nominati nel seguente modo:

giorno_mese_università_cognome giocatore 1_squadra usata_università_cognome giocatore 2_squadra usata

Esempio) 22_11_unimi_rossi_brescia_bicocca_gazzaniga_torino

Per acquisire il video di gara è sufficiente premere il tasto "Share" sul controller alla fine di ogni gara: questo permette la registrazione dei minuti di gioco precedenti (la durata della clip è settabile anche oltre 1h). Per non perdere nessuna azione vi consigliamo di premere il tasto "Share" alla fine di ogni tempo di gioco nella fase a gironi, e alla fine di ogni partita nella fase playoff. L'editing necessario è minimo e non richiede particolari competenze.

Nella fase playoff è fatto obbligo a tutti i giocatori di condividere con il C.O. la registrazione di ogni gara nella sua interezza.

NB: I video caricati al link sopracitato NON sono da confondersi con i video che devono essere necessariamente associati ai reclami (vedi *Disciplina*).

Fase a gironi

I partecipanti verranno suddivisi in gironi che conterranno giocatori di rappresentative universitarie differenti. Per questioni organizzative è possibile che nello stesso girone siano presenti giocatori della stessa rappresentativa. Tutti i giocatori di un girone si sfideranno in gare di sola andata.

Tempi di gioco Gironi

Ogni gara durerà un totale di 20 minuti, 10 minuti per tempo di gioco.

Classifiche Gironi

Per ogni vittoria vengono assegnati 3 punti, 0 punti in caso di sconfitta e 1 punto in caso di pareggio. La classifica di ogni girone viene stilata tenendo conto (in ordine di importanza) di:

- A. i punti classifica
- B. la classifica avulsa (si veda sotto)
- C. la differenza reti
- D. il maggior numero di reti segnate
- E. la classifica disciplina (si veda sotto)



- F. un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai Presidenti dei Comitati per lo sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

Classifica avulsa

Con classifica avulsa si intende una classifica stilata tenendo conto (in ordine di importanza) di:

- A. i punti classifica conseguiti negli incontri diretti
- B. la differenza tra le reti segnate e quelle subite negli incontri diretti
- C. il maggior numero delle reti segnate negli incontri diretti.

Classifica di disciplina

Con classifica di disciplina si intende una classifica stilata ordinando le squadre in base al minor numero di punti totalizzati durante gare di regular season con il seguente criterio di assegnazione: 5 punti: partita persa a tavolino (non a causa disconnessione); 7 punti: rage quit.

Settimana di gioco - Fase Gironi

La settimana di gioco della fase a gironi si svolge dal Lunedì alla Domenica.

- **Lunedì** : pubblicazione degli abbinamenti.
Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il canale testuale Discord dedicato alla loro gara per accordarsi su giorno e ora della disputa. Al momento di giocare la partita, i giocatori potranno collegarsi al canale vocale Discord dedicato alla loro gara per l'impostazione e lo svolgimento del match.
- **Entro Domenica**: comunicazione dei risultati della settimana di gare sul canale testuale Discord dedicato alla partita.

I risultati della settimana di gare verranno pubblicati ogni lunedì sul sito www.cusmilano.it e sul server Discord nel canale testuale dedicato alle comunicazioni da parte del C.O.

Fase Playoff

I Playoff si svolgono ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti vengono determinati in modo meritocratico in base alle classifiche dei Gironi per poi proseguire secondo il bracket. I giocatori si sfideranno in gare di andata e ritorno alternandosi il campo di casa.

Di seguito viene fatto un caso **a puro titolo di esempio** sui sedicesimi. Nell'esempio vengono indicate le squadre prime classificate dei gironi con P1, P2 ..., le seconde classificate con S1, S2... e le vincenti preliminari di accesso ai playoff con PRE1, PRE2....

SED 1	→	P1	vs	PRE2
SED 2	→	P2	vs	PRE1
SED 3	→	P3	vs	S13
SED 4	→	P4	vs	S12
SED 5	→	P5	vs	S11
SED 6	→	P6	vs	S10



SED 7	→	P7	vs	S9
SED 8	→	P8	vs	S8
SED 9	→	P9	vs	S7
SED 10	→	P10	vs	S6
SED 11	→	P11	vs	S5
SED 12	→	P12	vs	S4
SED 13	→	P13	vs	S3
SED 14	→	P14	vs	S2
SED 15	→	P15	vs	S1
SED 16	→	P16	vs	P17

Tempi di gioco Playoff

Le partite di andata e ritorno dureranno 10 minuti ciascuna, 5 minuti per tempo di gioco.

Classifiche Playoff

Ogni turno di Playoff è ad eliminazione diretta e prevede sia una gara di andata che una di ritorno. Se il punteggio complessivo (totale dei risultati delle due partite) è in parità (cioè uguale numero di vittorie ed uguale numero di goal segnati) viene premiata la formazione che ha segnato più **gol** in **campo** avversario. Nel caso in cui, nonostante l'applicazione della regola, al termine della gara di ritorno sussista parità di punteggio, i giocatori dovranno avviare una terza partita: il primo giocatore che segna vince.

Settimana di gioco - Fase Playoff

La settimana di gioco della fase a gironi si svolge dal Lunedì alla Domenica.

- **Lunedì** : pubblicazione degli abbinamenti.
Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il canale testuale Discord dedicato alla loro gara per accordarsi su giorno ed ora della disputa. Al momento di giocare la partita, i giocatori potranno collegarsi al canale vocale Discord dedicato alla loro gara per l'impostazione e lo svolgimento del match.
- **Entro Domenica**: comunicazione dei risultati della settimana di gare.

I risultati della settimana di gare verranno pubblicati ogni lunedì sul sito www.cusmilano.it e sul server Discord nel canale testuale dedicato alle comunicazioni da parte del C.O.

Nella eventualità che non sia possibile giocare le fasi playoff (a partire dai quarti di finale) in presenza, il C.O. comunicherà ai giocatori tutte le informazioni necessarie allo svolgimento delle gare.

Impostazioni Partita

Durante le partite sono richieste le impostazioni riportate qui di seguito.

- Modalità: Amichevole online
- Durata tempo: 10 minuti (20 minuti a partita) - 5 minuti per tempo di gara nella fase Playoff.
- Tipo di rosa: 90 totale.
- Velocità di gioco: normale.



- Comandi: qualsiasi.

I giocatori possono utilizzare la squadra che preferiscono (il tipo di rosa "90 totale" pone tutte le squadre fornite dal gioco sullo stesso livello). Nei gironi ai giocatori è permesso cambiare squadra per ogni partita disputata, nei playoff entrambe le gare di ogni turno (andata e ritorno) devono essere giocate con le stesse squadre.

Disciplina

Sconfitta a tavolino

Nel caso in cui un giocatore non si presenti, senza preavviso, al momento concordato con l'avversario per la disputa della partita, perderà la gara a tavolino per 3 reti a 0. Ogni giocatore deve avvisare con sufficiente anticipo l'avversario nel caso in cui non possa disputare, solo ed esclusivamente per cause di forza maggiore, la gara nell'orario concordato.

Disconnessione di un giocatore

Se un giocatore si disconnette si inizia una nuova partita ripartendo dal risultato e dal minutaggio della precedente (i giocatori segnano autogol per ripristinare il risultato e la partita si conclude al raggiungimento dei 90 minuti di gioco complessivi tra la prima partita e quella di recupero).

Alla terza disconnessione di un giocatore viene considerato vincitore chi rimane collegato alla partita. Nel caso in cui la terza disconnessione avvenga quando non è ancora stata segnata alcuna rete, il risultato finale sarà per 3-0 in favore del giocatore che è rimasto connesso. Nel caso in cui il giocatore rimasto connesso stia vincendo la gara e abbia segnato più di 3 reti al momento della terza disconnessione, verrà convalidato il risultato parziale.

Codice di condotta

I giocatori devono mantenere un comportamento rispettoso e sportivo per la promozione di un ambiente sano e positivo del mondo degli esport e delle istituzioni che rappresentano.

Non sono tollerati bullismo, comportamenti razzisti, sessisti, blasfemi e discriminatori in generale, sotto qualsiasi forma e nei confronti di qualsiasi soggetto o entità. Nell'eventualità il C.O. non si assume alcuna responsabilità nei confronti dei comportamenti dei giocatori che violano il codice di condotta e si riserva la possibilità di escludere il giocatore dal campionato senza possibilità di appello.

Durante lo svolgimento delle gare è assolutamente vietato per i giocatori l'utilizzo di copie contraffatte del gioco o di eventuali bug, glitch e quant'altro a proprio favore.

Le partite devono essere registrate e inviate al C.O., affinché questo possa valutare eventuali dispute post partita nella settimana successiva allo svolgimento della partita.

Reclami

Eventuali reclami relativi alla partita disputata devono essere fatti pervenire al C.O. tramite e-mail entro due giorni dalla conclusione della settimana di gare all'indirizzo: jacopo.cella@cusmilano.it, inserendo nella mail (come link o allegato) il video che riprende il momento di gara per cui si sporge reclamo.

ATTENZIONE: un giocatore può presentare un reclamo solo ed esclusivamente se in possesso della registrazione della partita da caricare nella cartella Drive "Reclami" al momento dell'invio del reclamo.



Classifica individuale

Ogni giocatore disputa le gare del torneo individualmente. Il vincitore della finale si aggiudica il premio come vincitore della Winter Cup eSport FIFA21.

Classifica rappresentative

Ogni rappresentativa ottiene un punteggio in base all'avanzamento dei propri giocatori nelle fasi del torneo. La rappresentativa con il maggior punteggio vince il titolo di Campione Milanese Universitario Winter Cup FIFA 21. Il punteggio di ogni giocatore è quindi determinato dalla fase del torneo nel quale viene eliminato.

17°, 18°, 19°, 20°, 21°, 22°, 23°, 24°, 25°, 26°, 27°, 28°, 29°, 30°, 31°, 32° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *sedicesimi di finale* confrontati sulla base di:

- differenza reti (solo partite playoff)
- maggior numero di reti segnate (solo partite playoff)
- minor numero di reti subite (solo partite playoff)

9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 16° classificato: assegnati ai giocatori eliminati agli *ottavi di finale* confrontati sulla base di:

- differenza reti (solo partite playoff)
- maggior numero di reti segnate (solo partite playoff)
- minor numero di reti subite (solo partite playoff)

5°, 6°, 7°, 8° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *quarti di finale* confrontati sulla base di:

- differenza reti (solo partite playoff)
- maggior numero di reti segnate (solo partite playoff)
- minor numero di reti subite (solo partite playoff)

Quarto Classificato: perdente finale 3°-4° posto

Terzo Classificato: vincitore finale 3°-4° posto

Secondo classificato: perdente finale

Primo classificato: vincitore finale

Nel caso in cui due o più giocatori risultino in parità, il posto in classifica verrà assegnato a seconda della posizione ricoperta nel ranking meritocratico stilato in base al risultato dei gironi.

I punti dei singoli giocatori di ogni rappresentativa vengono sommati. Ogni squadra si posiziona nella classifica rappresentative in base al totale della somma dei punti ottenuti dai piazzamenti dei suoi migliori 3 giocatori. Nel caso in cui due o più rappresentative raggiungano lo stesso punteggio il posizionamento in classifica conteso sarà assegnato a quella con il miglior risultato all'attivo. Segue un esempio.

Posto in classifica rappresentative conteso: 3° posto.

Squadra A) $1+8+17 = 26$ punti

Squadra B) $9+7+10 = 26$ punti



Miglior risultato Squadra A = 17

Miglior risultato squadra B = 10

quindi

Squadra A) 3° Classificata

Squadra B) 4° Classificata

Di seguito, il punteggio per ogni posizione in classifica:

Posizione in classifica	Punti
1	33
2	32
3	31
4	30
5	29
6	28
7	27
8	26
9	25
10	24
11	23
12	22
13	21
14	20
15	19
16	18
17	17
18	16
19	15
20	14
21	13
22	12



23	11
24	10
25	9
26	8
27	7
28	6
29	5
30	4
31	3
32	2

Eliminati ai preliminari: 1 punto.



4.2) Winter Cup NBA 2K20

Gioco e modalità di svolgimento

eSport Winter Cup Basket è un torneo giocato su NBA 2K20 di 2K su console PlayStation 4.

Rappresentative universitarie

Le università potranno iscrivere al torneo un massimo 2 rappresentative, ciascuna composta da un minimo di 1 studente senza distinzione di genere.

Partecipazione

I requisiti per partecipare alla competizione sono:

- Possedere una copia del gioco NBA 2K20 su PlayStation 4.
- Possedere un abbonamento attivo al servizio PlayStation Plus.
- Possedere un tesseramento Active CUS Milano o superiore.
- Possedere un account Discord e connettersi al server indicato dal Comitato Organizzatore. Una volta eseguito l'accesso al server è obbligatorio modificare il proprio nickname Discord interno al server secondo le seguenti modalità: [Sigla Rappresentativa] Cognome e iniziale del nome. Esempio: [UNIMI] Rossi M.

Di seguito le sigle delle rappresentative:

Università degli Studi di Milano - Bicocca = [UNIMIB]

Università degli Studi di Milano = [UNIMI]

Università Cattolica del Sacro Cuore = [UNICATT]

Università Commerciale Luigi Bocconi = [BOCC]

Nuova Accademia di Belle Arti = [NABA]

CUS Politecnico = [CUSPOLI]

Università Cattaneo = [LIUC]

Università Vita-Salute San Raffaele = [UNISR]

Università IULM = [IULM]

In caso di iscrizione di 2 rappresentative le squadre andranno nominate apponendo il numero 1 e 2 alla fine della sigla.

Esempio) [UNICATT1]Rossi M. - [UNICATT2]Brambilla S.

Struttura del Campionato

Il campionato è costituito da due fasi: Fase a Gironi e Fase Playoff.

La Fase a Gironi sarà svolta interamente online, così come la prima parte della Fase Playoff. Qualora possibile l'ultima parte della Fase Playoff (dai quarti di finale in poi) si svolgerà in presenza, convocando i giocatori interessati.

Il Comitato Organizzatore (d'ora in avanti C.O.) si riserva, in caso di necessità, di modificare la struttura e le modalità di svolgimento del campionato, comunicandolo tempestivamente ai giocatori.



Comunicazione del risultato

Terminata una partita entrambi i giocatori dovranno catturare la schermata di gioco (tramite smartphone o acquisizione di playstation) e inviarla al C.O. tramite pubblicazione sul canale Discord dedicato alla partita (si veda *Settimana di gioco - Fase a Gironi* e *Settimana di Gioco - Fase Playoff*). Nel comunicare il risultato è necessario che i giocatori dichiarino con quale squadra hanno disputato la partita.

In caso di ripetute disconnessioni di un giocatore e conseguente vittoria è necessario ugualmente comprovare l'accaduto tramite una fotografia o screenshot della schermata di gioco.

Streaming e video

La fase finale dei Playoff sarà trasmessa in streaming sulla piattaforma Twitch. Tesserandosi per il CUS Milano i giocatori concedono al C.O. l'utilizzo delle loro immagini e video di gioco.

Per la produzione di materiale multimediale dedicato alla competizione, il C.O. chiede la disponibilità ai giocatori di condividere la registrazione video delle partite. I giocatori potranno condividere le loro azioni più belle caricando i contenuti nella cartella Drive al link che verrà inviato una volta presentata l'iscrizione. I file devono essere nominati nel seguente modo:

giorno_mese_università_cognome giocatore 1_squadra usata_università_cognome giocatore 2_squadra usata

esempio: 22_11_unimi_rossi_warriors_bicocca_gazzaniga_raptors

Per acquisire il video di gara è sufficiente premere il tasto "Share" sul controller alla fine di ogni gara: questo permette la registrazione dei minuti di gioco precedenti (la durata della clip è settabile fino a 60 min). Per non perdere nessuna azione vi consigliamo di premere il tasto "Share" alla fine di ogni tempo di gioco nella fase a gironi, e alla fine di ogni partita nella fase playoff. L'editing necessario è minimo e non richiede particolari competenze.

Nella fase playoff è fatto obbligo a tutti i giocatori di condividere con il C.O. la registrazione di ogni gara nella sua interezza.

NB: I video caricati al link sopracitato NON sono da confondersi con i video che devono essere necessariamente associati ai reclami (vedi *Disciplina*).

Settaggi di gara

I giocatori appartenenti allo stesso girone si occuperanno a turno dell'hosting della gara e dei suoi settaggi. Giocheranno "in casa" i giocatori che, nel tabellone della giornata di gare esposto dal C.O. sono la prima squadra nominata nell'accoppiamento. Nella fase playoff giocherà "in casa" e si occuperà dei settaggi della partita il giocatore che ha ottenuto il miglior posizionamento nella classifica dei gironi (vedi tabella di esempio *Fase Playoff*).

● Impostazioni Partita

- Sezione del gioco: Gioca con amici
- Modalità di gioco: Partita Privata (Private Match)
- Stile di gioco: Pro
- Durata tempo: 5 minuti per quarto di gioco.
- Tipo di rosa: Squadre attuali NBA (NO squadre All-Star, All-Time e Squadre Storiche).

I giocatori possono disputare le partite utilizzando la stessa squadra.



Fase a gironi

I partecipanti verranno suddivisi in gironi che conterranno giocatori di rappresentative universitarie differenti. Per questioni organizzative è possibile che nello stesso girone siano presenti giocatori della stessa rappresentativa. Tutti i giocatori di un girone si sfideranno in gare di andata e ritorno.

Classifiche Gironi

Per ogni vittoria vengono assegnati 2 punti, in caso di sconfitta vengono assegnati 0 punti.

La classifica di ogni girone viene stilata tenendo conto (in ordine di importanza) di:

- A. i punti classifica guadagnati nelle gare;
- B. i punti classifica conseguiti negli incontri diretti;
- C. il quoziente canestri considerando tutte le partite del girone;
- D. se più di due squadre sono a pari punti, la classifica sarà stabilita prendendo solo i risultati delle partite tra le squadre interessate.
- E. se a qualsiasi punto di questa procedura, il numero di squadre a pari punti si riduce a due, verrà applicata la procedura B e C.
- F. sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai presidenti dei Comitati dello Sport delle Università coinvolte e dei responsabili delle relative squadre.

Classifica di disciplina

Con classifica di disciplina si intende una classifica stilata ordinando le squadre in base al minor numero di punti totalizzati durante gare di regular season con il seguente criterio di assegnazione: 5 punti: partita persa a tavolino (non a causa disconnessione); 7 punti: rage quit.

Settimana di gioco - Fase Gironi

La settimana di gioco della fase a gironi si svolge dal Lunedì alla Domenica.

- **Lunedì** : pubblicazione degli abbinamenti.
Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il canale testuale Discord dedicato alla loro gara per accordarsi su giorno e ora della disputa. Al momento di giocare la partita, i giocatori potranno collegarsi al canale vocale Discord dedicato alla loro gara per l'impostazione e lo svolgimento del match.
- **Entro Domenica**: comunicazione dei risultati della settimana di gare sul canale testuale Discord dedicato alla partita

I risultati della settimana di gare verranno pubblicati ogni lunedì sul sito www.cusmilano.it e sul server Discord nel canale testuale dedicato alle comunicazioni da parte del C.O.

Fase Playoff

I Playoff si svolgono ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti vengono determinati in modo meritocratico in base alle classifiche dei Gironi per poi proseguire secondo il bracket.

Di seguito viene fatto un caso **a puro titolo di esempio** sui sedicesimi. Nell'esempio vengono indicate le squadre prime classificate dei gironi con P1, P2 ..., le seconde classificate con S1, S2... e le vincenti preliminari di accesso ai playoff con PRE1, PRE2....



SED 1	→	P1	vs	PRE2
SED 2	→	P2	vs	PRE1
SED 3	→	P3	vs	S13
SED 4	→	P4	vs	S12
SED 5	→	P5	vs	S11
SED 6	→	P6	vs	S10
SED 7	→	P7	vs	S9
SED 8	→	P8	vs	S8
SED 9	→	P9	vs	S7
SED 10	→	P10	vs	S6
SED 11	→	P11	vs	S5
SED 12	→	P12	vs	S4
SED 13	→	P13	vs	S3
SED 14	→	P14	vs	S2
SED 15	→	P15	vs	S1
SED 16	→	P16	vs	P17

Classifiche Playoff

Ogni turno di Playoff si gioca su una partita ad eliminazione diretta.

Settimana di gioco - Fase Playoff

La settimana di gioco della fase a gironi si svolge dal Lunedì alla Domenica.

- **Lunedì** : pubblicazione degli abbinamenti.

Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il canale testuale Discord dedicato alla loro gara per accordarsi su giorno ed ora della disputa. Al momento di giocare la partita, i giocatori potranno collegarsi al canale vocale Discord dedicato alla loro gara per l'impostazione e lo svolgimento del match.

- **Domenica**: comunicazione dei risultati della settimana di gare.

I risultati della settimana di gare verranno pubblicati ogni lunedì sul sito www.cusmilano.it e sul server Discord nel canale testuale dedicato alle comunicazioni da parte del C.O.

Nella eventualità che non sia possibile giocare le fasi playoff (a partire dai quarti di finale) in presenza, il C.O. comunicherà ai giocatori tutte le informazioni necessarie allo svolgimento delle gare.



Disciplina

Sconfitta a tavolino

Nel caso in cui un giocatore non si presenti, senza preavviso, al momento concordato con l'avversario per la disputa della partita, perderà la gara a tavolino per 20-0. Ogni giocatore deve avvisare con sufficiente anticipo l'avversario nel caso in cui non possa disputare, solo ed esclusivamente per cause di forza maggiore, la gara nell'orario concordato.

Disconnessione di un giocatore

Nel caso in cui uno dei due giocatori si disconnetta prima che qualsiasi punto sia stato segnato, la partita dovrà essere iniziata nuovamente. Nel caso in cui, invece, un giocatore si disconnetta dopo che è stato segnato un canestro, è necessario che i giocatori inizino una seconda partita, al cui risultato finale verrà aggiunto il parziale della prima gara. Il C.O. raccomanda i giocatori di registrare entrambe le gare e fare screenshot sia al parziale che al risultato finale. Iniziando una nuova partita a causa di una disconnessione i giocatori dovranno giocare solamente il tempo rimanente dalla prima gara. Si chiede quindi ai giocatori di collaborare fra loro per riprendere la gara al minutaggio in cui è avvenuta la disconnessione.

Alla terza disconnessione di un giocatore viene considerato vincitore chi rimane collegato alla partita. Nel caso in cui la terza disconnessione avvenga quando non è ancora stata segnata alcun punto, il risultato finale sarà di 20-0 in favore del giocatore che è rimasto connesso. Nel caso in cui il giocatore rimasto connesso stia vincendo la gara e abbia segnato più di 20 punti al momento della terza disconnessione, verrà convalidato il risultato parziale. Nel caso in cui, alla terza disconnessione dell'avversario, il giocatore rimasto connesso stia perdendo la gara, questa verrà validata con il risultato di 20-0.

Codice di condotta

I giocatori devono mantenere un comportamento rispettoso e sportivo per la promozione di un ambiente sano e positivo del mondo degli esport e delle istituzioni che rappresentano.

Non sono tollerati bullismo, comportamenti razzisti, sessisti, blasfemi e discriminatori in generale, sotto qualsiasi forma e nei confronti di qualsiasi soggetto o entità. Nell'eventualità il C.O. non si assume alcuna responsabilità nei confronti dei comportamenti dei giocatori che violano il codice di condotta e si riserva la possibilità di escludere il giocatore dal campionato senza possibilità di appello.

Durante lo svolgimento delle gare è assolutamente vietato per i giocatori l'utilizzo di copie contraffatte del gioco o di eventuali bug, glitch e quant'altro a proprio favore.

Le partite devono essere registrate e inviate al C.O., affinché questo possa valutare eventuali dispute post partita nella settimana successiva allo svolgimento della partita.

Reclami

Eventuali reclami relativi alla partita disputata devono essere fatti pervenire al C.O. tramite e-mail entro due giorni dalla conclusione della settimana di gare all'indirizzo: jacopo.cella@cusmilano.it, inserendo nella mail (come link o allegato) il video che riprende la gara per cui si sporge reclamo.

ATTENZIONE: un giocatore può presentare un reclamo solo ed esclusivamente se in possesso della registrazione della partita da caricare nella cartella Drive "Reclami" al momento dell'invio del reclamo.

Classifica individuale

Ogni giocatore disputa le gare del torneo individualmente. Il vincitore della finale si aggiudica il premio come vincitore della Winter Cup eSport NBA 2K20.



Classifica rappresentative

Ogni rappresentativa ottiene un punteggio in base all'avanzamento dei propri giocatori nelle fasi del torneo. La rappresentativa con il maggior punteggio vince il titolo di Campione Milanese Universitario Winter Cup NBA 2K20. Il punteggio di ogni giocatore è quindi determinato dalla fase del torneo nel quale viene eliminato.

17°, 18°, 19°, 20°, 21°, 22°, 23°, 24°, 25°, 26°, 27°, 28°, 29°, 30°, 31°, 32° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *sedicesimi di finale* confrontati sulla base di:

- quoziente punti (solo partite playoff)
- maggior numero di punti realizzati (solo partite playoff)
- minor numero di punti subiti (solo partite playoff)

9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 16° classificato: assegnati ai giocatori eliminati agli *ottavi di finale* confrontati sulla base di:

- quoziente punti (solo partite playoff)
- maggior numero di punti realizzati (solo partite playoff)
- minor numero di punti subiti (solo partite playoff)

5°, 6°, 7°, 8° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *quarti di finale* confrontati sulla base di:

- quoziente punti (solo partite playoff)
- maggior numero di punti realizzati (solo partite playoff)
- minor numero di punti subiti (solo partite playoff)

Quarto Classificato: perdente finale 3°-4° posto

Terzo Classificato: vincitore finale 3°-4° posto

Secondo classificato: perdente finale

Primo classificato: vincitore finale

Nel caso in cui due o più giocatori, considerate le partite di playoff, risultino in parità, il posto in classifica verrà assegnato a seconda della posizione ricoperta nel ranking meritocratico stilato in base al risultato dei gironi.

I punti dei singoli giocatori di ogni rappresentativa vengono sommati. Ogni squadra si posiziona nella classifica rappresentative in base al totale della somma dei punti ottenuti dai piazzamenti dei suoi migliori 2 giocatori. Nel caso in cui due o più rappresentative raggiungano lo stesso punteggio il posizionamento in classifica conteso sarà assegnato a quella con il miglior risultato all'attivo. Segue un esempio.

Posto in classifica rappresentative conteso: 3° posto.

Squadra A) $3+12 = 15$ punti

Squadra B) $10+5 = 15$ punti

Miglior risultato Squadra A = 12

Miglior risultato squadra B = 10



quindi

Squadra A) 3° Classificata

Squadra B) 4° Classificata

Di seguito, il punteggio per ogni posizione in classifica:

Posizione in classifica	Punti
1	33
2	32
3	31
4	30
5	29
6	28
7	27
8	26
9	25
10	24
11	23
12	22
13	21
14	20
15	19
16	18
17	17
18	16
19	15
20	14
21	13
22	12
23	11
24	10
25	9
26	8
27	7
28	6



29	5
30	4
31	3
32	2

Eliminati ai preliminari: 1 punto.



4.3) Winter Cup Scacchi Online

Gioco e modalità di svolgimento

eSport Winter Cup Scacchi è un torneo scacchistico in *gioco rapido* giocato sul sito Chess.com.

Rappresentative universitarie

Ogni università potrà iscriverne al torneo un massimo di 2 rappresentative, ognuna composta da un numero minimo di 2 studenti senza distinzione di genere.

Partecipazione

I requisiti per partecipare alla competizione sono:

- Possedere un account attivo sul sito Chess.com.
- Possedere un tesseramento Active CUS Milano o superiore.
- Possedere un account Discord e connettersi al server indicato dal Comitato Organizzatore. Una volta eseguito l'accesso al server è obbligatorio modificare il proprio nickname Discord interno al server secondo le seguenti modalità: [Sigla Rappresentativa] Cognome e iniziale del nome. Esempio: [UNIMI] Rossi M.

Di seguito le sigle delle rappresentative:

Università degli Studi di Milano - Bicocca = [UNIMIB]

Università degli Studi di Milano = [UNIMI]

Università Cattolica del Sacro Cuore = [UNICATT]

Università Commerciale Luigi Bocconi = [BOCC]

Nuova Accademia di Belle Arti = [NABA]

CUS Politecnico = [CUSPOLI]

Università Cattaneo = [LIUC]

Università Vita-Salute San Raffaele = [UNISR]

Università IULM = [IULM]

In caso di iscrizione di 2 rappresentative le squadre andranno nominate apponendo il numero 1 e 2 alla fine della sigla.

Esempio) [UNICATT1]Rossi M. - [UNICATT2]Brambilla S.

Struttura del Campionato

Il torneo è suddiviso in due fasi: Fase Gironi e Fase Playoff (eliminazione diretta).

Il Comitato Organizzatore (d'ora in avanti C.O.) si riserva, in caso di necessità, di modificare la struttura e le modalità di svolgimento del campionato, comunicandolo tempestivamente ai giocatori.

Comunicazione del risultato

Durante la fase a gironi il C.O. rileverà i risultati delle partite e le classifiche dei gironi direttamente dal sito Chess.com. Nelle fasi di playoff i giocatori dovranno comunicare al C.O. i risultati delle gare tramite il canale testuale Discord dedicato al turno giocato, pubblicandovi la cattura della schermata finale di ognuna delle tre partite. Nella fase playoff i giocatori sono tenuti a fornire anche il file PNG delle partite di ogni turno,



scaricabile sul sito Chess.com, caricandolo sulla cartella drive specificata nel paragrafo *Streaming e video* e rinominandolo secondo le indicazioni lì fornite.

Comunicazione dei nickname

I rappresentanti di ogni squadra devono comunicare all'indirizzo jacopo.cella@cusmilano.it, oltre ai dati specificati nelle sezioni *Iscrizioni* e *Partecipazione* del presente regolamento, i nickname dei loro giocatori sul sito Chess.com, in modo che possano essere invitati all'interno dei CLUB (vedi *Fase a gironi – Settimana di gioco*) una volta suddivisi nei gironi. Ogni giocatore può utilizzare un solo profilo per tutta la durata del torneo.

Streaming e video

La finale del torneo verrà trasmessa in streaming sulla piattaforma Twitch del CUS Milano. Durante la fase playoff i giocatori devono obbligatoriamente registrare le partite in formato video (tramite programma di registrazione video dello schermo) e caricarle sulla cartella Google Drive condivisa dall'organizzatore ai responsabili di squadra il giorno successivo all'iscrizione. La registrazione deve visualizzare la totalità dello schermo. Una volta caricati, i file devono essere nominati nel seguente modo:

giorno_mese_università_cognome giocatore 1 _università_cognome giocatore 2

Esempio) 22_11_unimi_rossi_bicocca_gazzaniga

Fase a Gironi

I partecipanti verranno suddivisi in gironi che conterranno giocatori di rappresentative universitarie differenti. Per questioni organizzative è possibile che nello stesso girone siano presenti giocatori della stessa rappresentativa. Tutti i giocatori di un girone si sfideranno in gare di sola andata.

Concentramenti

Ogni girone viene giocato in concentramento con un torneo a sistema svizzero. Il numero di round corrisponde al numero di partite che ogni giocatore disputerà nel corso del torneo. Al primo round gli accoppiamenti avvengono casualmente, dal secondo round in poi i giocatori vengono accoppiati in base ai risultati ottenuti nella/e gara/e precedenti.

Il sistema svizzero assicura quindi a tutti i giocatori del concentramento lo stesso numero di partite, ma non garantisce che tutti i giocatori di un concentramento si incontrino in partita.

Settimana di gioco – Fase a Gironi

Sulla piattaforma Chess.com il torneo svizzero di ogni girone sarà organizzato nel seguente modo:

- Ricevute le iscrizioni, il C.O. provvederà a comunicare ai giocatori le suddivisioni per gironi sul server Discord dedicato alla competizione ed il loro giorno/orario di gara.
- Su Chess.com ogni girone corrisponde ad un CLUB. Il C.O. invierà l'invito ai giocatori per entrare nel girone a loro assegnato. L'accettazione dell'invito NON è automatica: è necessario che ogni giocatore lo accetti di persona.
- In ogni CLUB il C.O. creerà un torneo (corrispondente al concentramento del proprio girone). Ogni giocatore del CLUB dovrà iscriversi ad esso. Il torneo è accessibile sulla pagina del CLUB.



ATTENZIONE: l'apertura delle iscrizioni avviene 1h prima dell'inizio della stessa. Sebbene sia visibile la programmazione del torneo, non sarà possibile iscriversi prima.

- Una volta iscritti, il torneo interno al CLUB inizierà all'ora stabilita e gli accoppiamenti saranno gestiti automaticamente. Se due giocatori concludono la gara prima che sia disponibile un nuovo accoppiamento, raccomandiamo di aspettare che gli altri giocatori concludano la loro partita. Inoltre, per precauzione, raccomandiamo i giocatori di non lasciare la schermata durante l'attesa per evitare inconvenienti.

Svolgimento delle partite - Fase a Gironi

Nei concentramenti le partite sono giocate in modalità "gioco rapido". Ogni giocatore ha a disposizione 10 minuti (senza abboni per mossa) per completare la partita. Se un giocatore esaurisce il proprio tempo perde, salvo nel caso in cui, scaduto il tempo, il suo avversario non abbia pezzi sufficienti per dare scacco matto, nel qual caso la partita è patta. Il timer di un giocatore riparte nel momento in cui l'avversario ha effettuato la sua mossa.

La durata massima di una partita corrisponde a due volte il tempo a disposizione di ciascun giocatore per completare la partita. Nel caso in cui due giocatori concludano la partita prima del tempo limite, dovranno attendere nella schermata di gioco l'accoppiamento successivo.

I giocatori possono utilizzare la "mossa anticipata". Questa funzione permette di impostare la propria mossa prima che l'avversario faccia la sua. Una volta che l'avversario ha mosso, la "mossa anticipata" verrà attuata automaticamente.

Nelle partite di fase Gironi i giocatori non possono proporre la patta.

Durante le partite non è consentito ai giocatori di utilizzare la chat fornita dal sito Chess.com.

Sistema di Punteggio e Tie Break

Ad ogni round del concentramento viene assegnato ai giocatori un punteggio in base al risultato della partita:

- Sconfitta: +0 punto
- Patta: +0,5 punto
- Vittoria: +1 punto

Nel caso in cui sussistano situazioni di parità la classifica finale verrà stilata secondo il sistema di tie break (calcolato sulla base del metodo Neustadt, che valuta gli avversari con cui si sono confrontati i giocatori durante i round). I punti tie break di un giocatore equivalgono alla somma dei punti totalizzati dagli avversari contro cui ha vinto nel corso del concentramento più metà dei punti degli avversari contro cui ha pareggiato.

Composizione dei Gironi

In questa fase i gironi di ogni turno, ad esclusione del primo, vengono composti in secondo criterio meritocratico in base ai risultati ottenuti dai giocatori nel concentramento precedente.



Fase Playoff

La fase Playoff si svolge su turni ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti iniziali sono formulati in modo meritocratico in base ai risultati dei giocatori nell'ultimo turno della fase a Gironi.

Svolgimento delle partite - Playoff

I turni di Playoff sono giocati al meglio di 3 partite. Le partite sono giocate in modalità "gioco rapido". Ogni giocatore ha a disposizione 10 minuti (senza abboni per mossa) per completare la partita. Se un giocatore esaurisce il proprio tempo perde, salvo nel caso in cui, scaduto il tempo, il suo avversario non abbia pezzi sufficienti per dare scacco matto, nel qual caso la partita è patta. Il timer di un giocatore riparte nel momento in cui l'avversario ha effettuato la sua mossa. Nel caso in cui al termine delle 3 partite il risultato sia in parità, i giocatori dovranno avviare un'ulteriore partita (con gli stessi settaggi) per decidere il vincitore.

I giocatori possono utilizzare la "mossa anticipata". Questa funzione messa a disposizione da Chess.com permette di impostare la propria mossa durante il turno dell'avversario. Una volta che l'avversario ha mosso, la "mossa anticipata" verrà attuata automaticamente.

Nelle partite di fase Gironi i giocatori non possono proporre la patta.

Durante le partite non è consentito ai giocatori di utilizzare la chat fornita dal sito Chess.com.

Nelle partite di fase Playoff i giocatori non possono proporre la patta.

Settimana di gioco - Fase Playoff

La settimana di gioco della fase a gironi si svolge dal Lunedì alla Domenica.

- **Lunedì:** pubblicazione degli abbinamenti.
Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il canale testuale Discord dedicato alla loro gara per accordarsi su giorno e ora della disputa e comunicarsi i nickname. Al momento di giocare la partita, i giocatori potranno collegarsi al canale vocale Discord dedicato alla loro gara per l'impostazione e lo svolgimento del match.
- **Entro Domenica:** comunicazione dei risultati della settimana di gare sul canale testuale Discord dedicato alla partita.

I risultati della settimana di gare verranno pubblicati ogni lunedì sul sito www.cusmilano.it e sul server Discord nel canale testuale dedicato alle comunicazioni da parte del C.O.

Settaggi partita

Il giocatore meglio classificato nell'ultimo turno della fase a gironi ha l'obbligo di contattare l'avversario su Chess.com, inviargli la richiesta di amicizia, sfidarlo nel giorno/orario concordato sul canale Discord dedicato alla gara ed impostare le partite. Nel caso in cui i giocatori abbiano la stessa posizione in classifica, fa fede il primo nominato nella pubblicazione dell'accoppiamento da parte del C.O.

La prima partita deve essere impostata come segue:

Scacchi LIVE - "Sfida un amico"

Tempo: 10 minuti.

Tipo: Standard.

A punti –disattivato



Opzioni – gioca con il – Casuale.

Dalla seconda partita in poi il bianco sarà utilizzato dal giocatore uscito perdente dalla sfida precedente. I settaggi della sfida cambiano quindi nel modo seguente:

Scacchi LIVE – “Sfida un amico”

Tempo: 10 minuti.

Tipo: Standard.

A punti –disattivato

Opzioni – gioca con il – **Bianco/Nero** (a seconda di chi ha vinto o perso la partita precedente).

Gironi “Sconfitti”

Per stabilire la classifica individuale del torneo, alla fine di ogni turno playoff i giocatori sconfitti verranno raggruppati in un girone che prevede le stesse modalità di svolgimento dei concentramenti della *Fase a Gironi*. La classifica del concentramento stabilirà l’assegnazione dei posti in classifica individuale.

Disciplina

Disconnessione di un giocatore

Fase Gironi

In caso di disconnessione durante un torneo il giocatore può ricollegarsi alla partita in corso. In questo caso il suo timer di gioco non si interromperà: rientrato in partita non potrà recuperare il tempo perso durante la disconnessione. La disconnessione dal proprio account su Chess.com, invece, determina il ritiro automatico dal torneo. Chess.com offre la possibilità di ottimizzare la propria connessione per il gioco; si raccomanda ai giocatori di impostare i settaggi migliori prima di disputare le partite/tornei.

Fase Playoff

Durante le partite dei turni playoff un giocatore ha 60 secondi di tempo per riconnettersi alla partita. Passati 60 secondi il giocatore disconnesso perde la gara per abbandono. Il tempo perso durante la disconnessione non viene recuperato una volta che il giocatore si è riconnesso.

Il sito Chess.com mette a disposizione dei giocatori registrati uno storico di tutte le partite disputate e le modalità di vittoria/sconfitta.

Codice di condotta

I giocatori devono mantenere un comportamento rispettoso e sportivo per la promozione di un ambiente sano e positivo del mondo degli esport e delle istituzioni che rappresentano.

Non sono tollerati bullismo, comportamenti razzisti, sessisti, blasfemi e discriminatori in generale, sotto qualsiasi forma e nei confronti di qualsiasi soggetto o entità. Nell’eventualità il C.O. non si assume alcuna responsabilità nei confronti dei comportamenti dei giocatori che violano il codice di condotta e si riserva la possibilità di escludere il giocatore dal campionato senza possibilità di appello.

Durante lo svolgimento delle gare è assolutamente vietato per i giocatori l’utilizzo di programmi per il suggerimento delle mosse, approfittare di eventuali bug, glitch e quant’altro a proprio favore, consultare manuali e libri di scacchi durante il gioco.

Le partite devono essere registrate e inviate al C.O., affinché questo possa valutare eventuali dispute post partita nella settimana successiva allo svolgimento della partita.

Reclami

Eventuali reclami relativi alla partita disputata devono essere fatti pervenire al C.O. tramite e-mail entro due giorni dalla conclusione della settimana di gare all’indirizzo: jacopo.cella@cusmilano.it, inserendo nella mail (come link o allegato) il video che riprende il momento di gara per cui si sporge reclamo.



ATTENZIONE: un giocatore può presentare un reclamo solo ed esclusivamente se in possesso della registrazione della partita da caricare nella cartella Drive al momento dell'invio del reclamo.

Classifica individuale

Ogni giocatore disputa le gare del torneo individualmente. Il vincitore della finale si aggiudica il premio come vincitore della Winter Cup Scacchi 20/21.

Classifica rappresentative

Ogni rappresentativa ottiene un punteggio in base all'avanzamento dei propri giocatori nelle fasi del torneo. La rappresentativa con il maggior punteggio vince il titolo di Campione Milanese Universitario Winter Cup Scacchi 20/21. Il punteggio di ogni giocatore è quindi determinato dalla fase del torneo nel quale viene eliminato.

17°, 18°, 19°, 20°, 21°, 22°, 23°, 24°, 25°, 26°, 27°, 28°, 29°, 30°, 31°, 32° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *sedicesimi di finale* sulla base della classifica del torneo svizzero dedicato.

9°, 10°, 11°, 12°, 13°, 14°, 15°, 16° classificato: assegnati ai giocatori eliminati agli *ottavi di finale* sulla base della classifica del torneo svizzero dedicato.

5°, 6°, 7°, 8° classificato: assegnati ai giocatori eliminati ai *quarti di finale* sulla base della classifica del torneo svizzero dedicato.

Quarto Classificato: perdente finale 3°-4° posto

Terzo Classificato: vincitore finale 3°-4° posto

Secondo classificato: perdente finale

Primo classificato: vincitore finale

I punti dei singoli giocatori di ogni rappresentativa vengono sommati. Ogni squadra si posiziona nella classifica rappresentative in base al totale della somma dei punti ottenuti dai piazzamenti dei suoi migliori 2 giocatori. Nel caso in cui due o più rappresentative raggiungano lo stesso punteggio il posizionamento in classifica conteso sarà assegnato a quella con il miglior risultato all'attivo. Segue un esempio.

Posto in classifica rappresentative conteso: 3° posto.

Squadra A) $3+3+7+12 = 25$ punti

Squadra B) $9+7+9 = 25$ punti

Miglior risultato Squadra A = 12

Miglior risultato squadra B = 9

Quindi



Squadra A) 3° Classificata

Squadra B) 4° Classificata

Di seguito, il punteggio per ogni posizione in classifica:

Posizione in classifica	Punti
1	33
2	32
3	31
4	30
5	29
6	28
7	27
8	26
9	25
10	24
11	23
12	22
13	21
14	20
15	19
16	18
17	17
18	16
19	15
20	14
21	13
22	12
23	11
24	10
25	9
26	8



27	7
28	6
29	5
30	4
31	3
32	2

Eliminati ai preliminari: 1 punto.

Capitolo 5: E-Sports Top League

Regolamenti e formule dei tornei E-Sports Top League verranno comunicati dal C.O. nel mese di Febbraio 2021.



Punteggi Coppa delle Università

Dalla Stagione 2017/2018 è stata reintrodotta la Coppa delle Università. I punteggi sono assegnati in base al posizionamento delle squadre nei diversi Campionati Milanesi (Regular Season e/o Play Off).

I punteggi si assegnano ad una singola squadra per ogni Campionato. Alle Università che partecipano ad un singolo Campionato con due squadre si assegnerà il punteggio in base alla squadra miglior classificata.

L'Università che si aggiudicherà la coppa si laureerà Università Campione di Milano.

I Campionati Universitari Milanesi di **Basket Femminile Winter Cup 3x3, Basket Maschile Winter Cup 3x3, Volley Misto Winter Cup 6x6, Coppa Lombardia Calcio a 11, Coppa Lombardia Calcio a 5 2020/2021**, porteranno alle singole Università punti validi per la classifica della Coppa delle Università Milanesi 2020/2021 con i seguenti criteri:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Classifica finale	20 punti	15 punti	12 punti	10 punti	8 punti	6 punti	4 punti	2 punti

I Campionati Universitari Milanesi di **Tennis Davis CUP e Fed CUP, 2020/2021**, porteranno alle singole Università punti validi per la classifica della Coppa delle Università Milanesi 2020/2021 con i seguenti criteri:

A)

	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
Regular Season	25 punti	18 punti	14 punti	11 punti	9 punti	7 punti	5 punti	3 punti	1 punto

B)

	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
Playoff	35 punti	18 punti	14 punti	11 punti	9 punti	7 punti	5 punti	3 punti	1 punto

I Campionati Universitari Milanesi di **Calcio a 11 Maschile, Calcio a 5 Femminile, Basket Femminile e Maschile Top League, Volley Femminile e Maschile Top League 2020/2021**, porteranno alle singole Università punti validi per la classifica della Coppa delle Università Milanesi 2020/2021 con i seguenti criteri:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
Playoff	35 punti	18 punti	14 punti	11 punti	9 punti	7 punti	5 punti	3 punti	1 punto



I Campionati Universitari Milanesi di **Beach Volley 2x2 maschile e femminile** 2020/2021, porteranno alle singole Università punti validi per la classifica della Coppa delle Università Milanesi 2020/2021 con i seguenti criteri:

	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
Classifica finale	35 punti	26 punti	22 punti	19 punti	17 punti	15 punti	13 punti	11 punti	9 punti