

REGOLAMENTO

TORNEI UNICAM CUP

I tornei sono dedicati a molteplici sport (padel, tennis, pallavolo, pallacanestro, calcio a 5, calcio a 8, atletica, biliardino, tennis tavolo, teqball e beach volley (se il meteo lo permetterà)) ognuno avrà un'organizzazione a sé e un suo regolamento.

Il torneo è aperto a tutti gli studenti UniCam, i dottorandi e gli studenti Erasmus, lo scopo del torneo è divertirsi e conoscersi attraverso lo sport, quindi i tornei vanno considerati sia per gli agonisti che i non agonisti (in caso di livelli spiccatamente differenti si potrebbero organizzare tornei di uno stesso sport ma per livelli diversi).

In qualsiasi torneo a squadra i componenti possono essere di qualsiasi corso di studio.

Il tesseramento al Cus è obbligatorio e gratuito, il certificato medico è richiesto per tutti i tornei salve dove esplicitamente indicato.

L'iscrizione al torneo ha un costo di 5€ per il primo sport scelto, se si volesse svolgere più di un sport il costo è di 3€ aggiuntive ognuno. I tornei gratuiti verranno esplicitamente indicati.

Tutti i regolamenti sono da considerarsi modificabili prima dell'inizio di ciascun torneo in relazione a numero di iscritti, condizione metereologiche e ogni altra ragionevole motivazione che gli organizzatori ritengono necessaria.

Le date che sono state indicate sono modificabili per scelta e/o necessità degli organizzatori e dei giocatori, nei limiti della disponibilità e del buon senso.

Al termine di tutti i tornei verrà stilata una classifica che premierà il corso di studio e la scuola che ha ottenuto più punti, tutti i tornei organizzati daranno punti ai partecipanti in base al posizionamento.

1) BILIARDINO (gratuito, certificato medico non richiesto)

Si gioca in coppia, la squadra che vince il sorteggio deciderà il campo con cui iniziare il gioco.

La partita si disputerà alla meglio di 3 set, le squadre giocheranno un intero set in un lato del campo e un intero set nell'altro; in caso si giochi il 3° set si procederà ad un nuovo sorteggio.

Le partite si effettueranno a nove goal.

Chi segna per primo nove goal all'avversario vince la partita.

Se la pallina entrasse in porta e ne uscisse fortuitamente, il goal sarà considerato valido.

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo effettuando alternativamente un servizio a giocatore. Il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante effettuerà il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo solo dopo aver dichiarato il “via” e sentito l’ok dell’attaccante avversario; qualunque gesto di preparazione al lancio può precedere il via, pertanto una volta dichiarato, la pallina deve essere esclusivamente lanciata contro la sponda antistante senza eventuali altri movimenti di distrazione.

Far girare volontariamente la stecca più di 360° è fallo, è possibile invece usare le sponde e fare i ganci.

Il torneo verrà organizzato in base alle iscrizioni e si potrà svolgere a gironi, in scontri diretti o in modalità mista, il numero di gironi ed il relativo numero di componenti verrà scelto anch’esso in base al numero di squadre presenti.

I gironi saranno estratti a sorte.

Nel girone tutti sfideranno tutti, per le fasi successive si deciderà se fare gironi con i primi classificati o scontri diretti, possibilità di ripescaggio in caso di squadre dispari.

Ogni altra regola non specificata sarà decisa dagli organizzatori in fase di gioco e applicata a tutti.

2) TEQBALL (gratuito, certificato medico non richiesto)

Il teqball si gioca in quattro giocatori, due contro due.

I match si giocano al meglio dei tre set.

Ogni set si gioca finché una squadra non raggiunge i 12 punti.

Come nel tennis ogni squadra ha due tentativi per completare un servizio.

Le squadre si scambiano il servizio ogni quattro punti.

Ogni squadra ha un massimo di 3 tocchi con una qualsiasi parte del corpo tranne braccia e mani per restituire la palla all’avversario.

Durante il gioco non si può toccare né il tavolo né l’avversario.

iscritte e dal numero di tavoli disponibili.

Verrà definito il numero di gironi, ed il relativo numero di componenti, in base alle iscrizioni.

I gironi saranno estratti a sorte.

Nel girone tutti sfideranno tutti, i primi due qualificati passeranno alla fase ad eliminazione diretta dove il primo di un girone, sfiderà il secondo di un altro girone.

3) TENNIS TAVOLO (gratuito, certificato medico non richiesto)

Il tennis tavolo viene svolto nella modalità di singolare misto

La partita si struttura in set, il set è vinto quando uno dei due sfidanti arriva ad 11 punti, in caso di parità 10-10 si va ai vantaggi e il set è vinto quando si hanno due punti di scarto dall’altro.

La partita è conclusa quando un giocatore vince 2 set su 3.

Ogni partita vinta vale un punto.

Verrà definito il numero di gironi, ed il relativo numero di componenti, in base alle iscrizioni.

I gironi saranno estratti a sorte.

Nel girone tutti sfideranno tutti, i primi due qualificati passeranno alla fase ad eliminazione diretta dove il primo di un girone, sfiderà il secondo di un altro girone.

Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio, e il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo o di iniziare in un determinato campo.

Dopo che sono 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, in questo caso la successione del servizio e della risposta deve rimanere la stessa, ma ogni giocatore deve servire per un solo punto a turno.

Tutte le regole non espressamente definite sopra seguono quelle standard della FITET.

4) PADEL

Il padel si gioca a squadre, le squadre possono essere composte da 2 a 5 giocatori. I giocatori possono essere cambiati all'inizio di ogni set, fatto salvo, a set in corso, in caso di infortunio.

Durante un gioco, in caso di pareggio 40 - 40 il punto decisivo viene fatto usando la modalità del killer point. La squadra ricevente sceglie su quale giocatore deve essere rivolta la battuta avversaria.

La squadra che per prima si aggiudica 6 giochi, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica la partita; in caso di parità a 5 giochi, se ne debbono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break.

Durante il tie-break, i punti sono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc.

Il tie-break è vinto dalla squadra che per prima si aggiudica 7 punti, con due punti di vantaggio sugli avversari, vincendo così il gioco e la partita.

La partita viene vinta dalla squadra che vince 2 set su 3.

La scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio.

Il torneo verrà organizzato in base alle iscrizioni e si potrà svolgere a gironi, in scontri diretti o in modalità mista, il numero di gironi ed il relativo numero di componenti verrà scelto anch'esso in base al numero di squadre presenti.

Tutte le regole non espressamente definite sopra seguono quelle standard della FITP.

5) TENNIS

Il tennis verrà svolto nelle modalità di singolare maschile e singolare femminile, ed eventualmente il doppio.

Durante un gioco, in caso di pareggio 40 - 40 si procederà ai vantaggi.

Il giocatore* che per primo si aggiudica 6 giochi, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica il set; in caso di parità a 5 giochi, se ne debbono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break

Durante il tie-break, i punti sono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc.

Il tie-break è vinto dal giocatore* che per prima si aggiudica 7 punti, con due punti di vantaggio

sugli avversari, vincendo così il gioco e la partita.

La partita viene vinta dal giocatore* che vince 2 set su 3.

La scelta del lato del campo e del diritto di battere nel primo gioco è fatta per sorteggio.

Tutte le regole non espressamente definite sopra seguono quelle standard della FITP.

6) CALCIO A 8

Il torneo si svolgerà in squadre di minimo 8 persone fino ad un massimo di 14.

Si gioca in 8 compreso il portiere, per poter partecipare alla partita ogni squadra deve avere almeno 6 giocatori altrimenti la partita è persa a tavolino.

Non esiste il fuorigioco se non su punizione dopo richiesta di "DISTANZA". Sulla punizione battuta senza chiedere distanza NON C'E' FUORIGIOCO.

I cambi si possono effettuare senza chiedere il consenso all'arbitro ma comunque vanno fatti a gioco fermo.

La partita si svolgerà in due tempi da 20 minuti con un intervallo di 5 minuti.

La squadra che avrà fatto più goal avrà vinto la partita.

Il torneo verrà organizzato in base alle iscrizioni e si potrà svolgere a gironi, in scontri diretti o in modalità mista, il numero di gironi ed il relativo numero di componenti verrà scelto anch'esso in base al numero di squadre presenti.

Nel caso di scontri diretti, in caso di pareggio si faranno due tempi supplementari da 5 minuti ognuno, in caso di ulteriore parità, verranno tirati in successione alternata 5 calci di rigore per ogni squadra in un'unica porta: verrà dichiarata vincente quella squadra che avrà realizzato il maggior numero di goal.

Tutte le regole non espressamente definite sopra seguono quelle standard della FIGC.

7) ATLETICA DAY

L'atletica Day sarà una giornata organizzata alla pista d'atletica. Le specialità previste sono la staffetta, i 200 metri, il vortex e il salto in lungo da fermi. Non è obbligatorio fare tutte le specialità, ognuno sarà libero di scegliere.

Staffetta:

Si gioca a squadre da 4 persone, i metri da percorrere saranno circa 100 ognuno, per effettuare il cambio, invece del passaggio del testimone occorre toccare la schiena del compagno. Se le squadre iscritte saranno più di 8, si faranno più batterie e verranno fatte correre le migliori di ogni batteria. Le batterie verranno estratte a sorte.

200 metri:

Gli studenti dovranno correre i 200 metri cercando di arrivare primi. Se i partecipanti saranno più di 8 si faranno più batterie e i migliori di ogni batteria si sfideranno per decretare il vincitore. Le batterie verranno estratte a sorte.

Vortex:

Ogni partecipante avrà diritto ad un tiro, vincerà colui che avrà lanciato l'attrezzo più lontano.

Salto in lungo da fermi:

Ogni partecipante avrà un solo salto a disposizione, colui che farà il salto più lungo vincerà la sfida.

8) CALCIO A 5

Il torneo si svolgerà in squadre di minimo 5 persone fino ad un massimo di 12.

Si gioca in 5 compreso il portiere, per poter partecipare alla partita ogni squadra deve avere almeno 4 giocatori altrimenti la partita è persa a tavolino.

Non esiste il fuorigioco se non su punizione dopo richiesta di "DISTANZA". Sulla punizione battuta senza chiedere distanza NON C'E' FUORIGIOCO.

I cambi si possono effettuare senza chiedere il consenso all'arbitro ma comunque vanno fatti a gioco fermo.

La partita si svolgerà in due tempi da 25 minuti con un intervallo di 5 minuti.

La squadra che avrà fatto più goal avrà vinto la partita.

Il torneo verrà organizzato in base alle iscrizioni e si potrà svolgere a gironi, in scontri diretti o in modalità mista, il numero di gironi ed il relativo numero di componenti verrà scelto anch'esso in base al numero di squadre presenti.

Nel caso di scontri diretti, in caso di pareggio si faranno due tempi supplementari da 5 minuti ognuno, in caso di ulteriore parità, verranno tirati in successione alternata 5 calci di rigore per ogni squadra in un'unica porta: verrà dichiarata vincente quella squadra che avrà realizzato il maggior numero di goal.

Tutte le regole non espressamente definite sopra seguono quelle standard della FIGC.

**REGOLAMENTO IN
AGGIORNAMENTO**