

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 sono 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 decide il campo con cui iniziare il gioco.

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

Le partite si effettuano 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 è 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 effettua 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 è organizzato in base alle iscrizioni e si può svolgere a gironi, in scontri diretti o in modalità mista, il numero di gironi ed il relativo numero di componenti è scelto anch'esso in base al numero di squadre presenti.

I gironi saranno estratti a sorte.

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

Ogni altra regola non specificata è 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.

Verrà definito il numero di gironi, ed il relativo numero di componenti, in base alle iscrizioni. I gironi sono estratti a sorte.

Nel girone tutti sfidano tutti, i primi due qualificati passeranno alla fase ad eliminazione diretta dove il primo di un girone sfida 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.

Viene definito il numero di gironi, ed il relativo numero di componenti, in base alle iscrizioni. I gironi sono estratti a sorte.

Nel girone tutti sfidano tutti, i primi due qualificati passano alla fase ad eliminazione diretta dove il primo di un girone sfida 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 quella 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 a 7 punti. In caso di parità di un set a squadra, il 3° set è un tie-break a 10 punti e vinto con almeno 2 punti di scarto sull'avversario.

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

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 viene organizzato in base alle iscrizioni e si può svolgere a gironi, in scontri diretti o in modalità mista, il numero di gironi ed il relativo numero di componenti viene 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 è svolto nelle modalità di singolare maschile e singolare femminile, ed eventualmente il doppio.

Durante un gioco, in caso di pareggio 40 - 40 si procede 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 a 7 punti, in caso di parità di set, il 3° set viene disputato in modalità tie-break a 10 punti e vinto con almeno 2 punti di scarto sull'avversario.

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

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.

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

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

6) CALCIO A 8

Il torneo si svolge 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 (possono esserci giocatori di altre squadre se serve ad arrivare al numero di minimo per giocare).

Non esiste il fuorigioco se non su punizione dopo richiesta di "distanza". Sulla punizione battuta senza chiedere distanza non c'è fuorigioco.

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

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

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

Il torneo viene organizzato in base alle iscrizioni e si può svolgere a gironi, in scontri diretti o in modalità mista, il numero di gironi ed il relativo numero di componenti è 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: viene dichiarata vincente quella squadra che ha realizzato il maggior numero di goal.

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

7) ATLETICA DAY

L'atletica Day è 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 è libero di scegliere, le specialità sono aperte a ragazze e ragazzi.

Staffetta:

Si gioca a squadre da 4 persone, i metri da percorrere sono circa 100 ognuno, per effettuare il cambio, invece del passaggio del testimone occorre toccare la schiena del compagno. Se le squadre iscritte sono più di 8, si fanno più batterie e viene fatta un'ulteriore batteria con le migliori per decretare i vincitori.

Le batterie sono estratte a sorte.

200 metri:

Gli studenti devono correre 200 metri cercando di arrivare primi. Se i partecipanti sono più di 8 si fanno più batterie e i migliori di ogni batteria si sfidano per decretare il vincitore.

Le batterie sono estratte a sorte.

Vortex:

Ogni partecipante ha diritto ad un tiro, vince colui o colei che avrà lanciato l'attrezzo più lontano.

Salto in lungo da fermi:

Ogni partecipante ha un solo salto a disposizione, colui o colei che fa il salto più lungo vincerà la sfida.

8) CALCIO A 5

Il torneo si svolge 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 3 giocatori altrimenti la partita è persa a tavolino.

Non esiste il fuorigioco e su punizione si può chiedere la "distanza".

I cambi si possono effettuare senza chiedere il consenso all'arbitro e sono senza limiti.

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

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

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

Nel caso di scontri diretti, in caso di pareggio, si fanno due tempi supplementari da 10 minuti ognuno, in caso di ulteriore parità, vengono tirati in successione alternata 5 calci di rigore per ogni squadra in un'unica porta: è dichiarata vincente quella squadra che ha realizzato il maggior numero di goal.

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

9) PALLACANESTRO 3x3

Il torneo si svolge a squadre di minimo 3 persone e massimo 4, le squadre possono essere miste, le persone tesserate FIP possono essere massimo 2 in campo.

Il torneo è organizzato a gironi definiti in base al numero di squadre iscritte, le migliori di ogni girone accedono alla seconda fase.

La singola partita è costituita da un unico tempo di 10 minuti (senza interruzioni del cronometro), al termine del quale la squadra che ha fatto più punti è la vincitrice.

I tiri hanno valore di 3 punti oltre l'arco, 2 punto al suo interno. L'azione d'attacco parte sempre oltre la linea dei tre punti, l'intercettazione difensiva perché diventi azione d'attacco deve ripartire oltre la linea dei tre punti attraverso un passaggio o con un palleggio individuale. Anche sulle rimesse l'azione d'attacco deve partire sempre oltre la linea dei tre punti.

Dopo ogni canestro realizzato la palla passa agli avversari, con una rimessa dal fondo campo.

Il fallo in azione di tiro dà diritto ad un punto ed alla rimessa dal fondo alla squadra che lo ha subito.

Le infrazioni sono fischiate quando spiccatamente evidenti mentre i falli sull'avversario sono sanzionati come da regolamento federale, al raggiungimento di 8 falli di squadra; i successivi saranno sanzionati con 1 punto all'avversario e la rimessa da fondo; i falli personali sono illimitati; i cambi sono liberi e possono essere effettuati "in corsa" a palla inattiva e comunque senza fermare il tempo.

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

10) PALLAVOLO

Il torneo si svolge in squadre di minimo 6 persone e massimo 12, e si gioca con almeno due ragazze in campo, ogni squadra può essere composta da al massimo 2 giocatori tesserati FIPAV, o 3 in caso almeno un tesserato sia una ragazza.

Il torneo è organizzato in una prima fase a gironi e una seconda fase da definire in base alle iscrizioni, dal numero di squadre iscritte si formeranno uno o più gironi.

La rete sarà di 2,35m.

La partita è vinta dalla squadra che vince 2 set su 3. Il set è vinto dalla squadra che per prima arriva a 25 punti con uno scarto di 2, altrimenti si procede ai vantaggi; in caso si dovesse giocare il 3° set esso sarà disputato a 15 punti con 2 punti di vantaggio altrimenti si procede ai vantaggi.

La battuta e il campo si decidono a sorte, chi vince il sorteggio sceglie tra l'una o l'altro.

I cambi e i time-out vanno richiesti a gioco fermo.

Non verrà fischiato il fallo di doppia ma si fischieranno i falli a rete, il fallo di rotazione e tutti gli altri falli che il regolamento federale prevede.

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

11) BEACH VOLLEY (solo in caso si riesca ad aprire il campo)

Il torneo si svolge a squadre di minimo 3 persone e massimo 6. Il torneo si gioca 3 contro 3 con almeno una ragazza in campo.

Il torneo è organizzato a gironi, ci sarà a seguire una seconda fase.

La partita è vinta dalla squadra che vince 2 set su 3, il set è vinto dalla squadra che per prima arriva a 21 punti, con 2 punti di scarto altrimenti si andrà ai vantaggi. In caso di 3° set sarà giocato a 15 punti sempre con uno scarto di almeno 2 punti.

Non ci sono posizioni determinate in campo, né rotazioni, deve però essere rispettato l'ordine di servizio. Valgono le regole classiche del beach volley, compreso il fallo per palleggio nel primo tocco di ricezione, il tocco della rete e l'invasione solo se interferisce con la giocata avversaria.

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