



BOLOGNA STUDENT LEAGUE

BOLOGNA UNIVERSITY LEAGUE

IL CALCIO A 7

REGOLE DI CREAZIONE DELLE SQUADRE - Pagina 2

- **Cosa Serve per l'iscrizione** - Pagina 2
 - **Allenatore** - Pagina 2
 - **Responsabilità Assicurativa** - Pagina 2
 - **Nome delle Squadre** - Pagina 3
 - **Modifiche alla Rosa** - Pagina 3
 - **Maglietta Personalizzata del Torneo** - Pagina 3
 - **Pantaloncini, Calzettoni e altri Accessori** - Pagina 4

REGOLAMENTO - Pagina 5

- **Regole Comportamentali e Sanzioni** - Pagina 5
 - **Ritardi** - Pagina 5

- **Eventuali Problematiche di Calendario** - Pagina 6

- **Altri Adempimenti Obbligatori** - Pagina 6
 - **Evento Inaugurale** - Pagina 6

- **Regolamento di Gioco** - Pagina 6
 - **Cartellini** - Pagina 7
 - **Fase a Gironi** - Pagina 8
 - **Fase a Eliminazione Diretta** - Pagina 8
 - **Ripescaggio delle Squadre** - Pagina 9

REGOLE DI CREAZIONE DELLE SQUADRE

La Bologna University League è aperta a tutti gli Ambiti Universitari dell'Alma Mater di Bologna. In ogni Ambito possono esserci infinite squadre, e per ognuna di esse viene scelto un **capitano** che sceglierà in modo autonomo il metodo di composizione della propria rosa, che potrà essere formata **principalmente** da studenti **attualmente** frequentanti quell'ambito, più la possibilità di avere **massimo 3 esterni** (per esterni si intendono studenti di altri ambiti universitari o lavoratori). Non ci sono vincoli di genere, mentre il vincolo di età è Under 30. La rosa dovrà obbligatoriamente avere almeno 7 giocatori ma non c'è un limite massimo. Due squadre della stessa Categoria NON potranno scambiarsi i giocatori durante il torneo. Unica eccezione in questo caso è fatta per il portiere, il quale potrà giocare per **massimo due squadre** del suo ambito universitario, segnalate agli organizzatori con anticipo. Nel caso un portiere giochi per due squadre dello stesso ambito, non dovrà pagare due quote ma soltanto una.

Cosa Serve per l'Iscrizione

Informazioni più dettagliate sull'iscrizione verranno fornite dagli organizzatori ai referenti delle squadre via What's App. Quelle di seguito elencate sono le istruzioni semplificate. Per iscrivere la propria squadra, il capitano deve fornire agli organizzatori i **documenti di riconoscimento** (1), una **prova di appartenenza alla categoria universitaria** (2) e **l'elenco dei numeri e nomi di maglia** (3) e dovrà effettuare il **pagamento della quota** (4) e consegnare i **Moduli d'Iscrizione** (5), **entro la scadenza delle iscrizioni**. Successivamente, dovrà essere fornito **un referto di una visita medica non agonistica o superiore** (6).

Allenatore

Ogni squadra potrà decidere di portare in campo un allenatore (sia esso un amico o lo stesso capitano della squadra), il quale può eventualmente essere di una categoria diversa da quella dei giocatori o essere un lavoratore.

Sono previsti massimo due allenatori presenti in campo durante ogni partita.

L'allenatore per iscriversi dovrà semplicemente fornire il documento d'identità (1) e portare il modulo d'iscrizione (5).

Responsabilità Assicurativa

Essendo un torneo extra-curricolare, la presenza nonché l'iscrizione dei giocatori al torneo è assolutamente autonoma. Sull'università e i suoi componenti (dirigenti, professori, collaboratori) non ricade alcun obbligo organizzativo né alcuna responsabilità legale.

La visita medica sportiva è **OBBLIGATORIA** per l'iscrizione al torneo; non è comunque obbligatoria l'abilitazione agonistica seppur accettata, ma risulta obbligatorio un certificato medico non agonistico (**NON è accettato il certificato ludico-motorio**) in corso di validità rilasciato dal medico di famiglia.

Con la consegna del certificato medico ogni giocatore/trice riceverà il tesseramento OPES valido fino al 31 agosto dell'anno in corso, con relativa copertura assicurativa obbligatoria per Legge (morte e invalidità permanente). In mancanza di certificato medico e regolare tesseramento, l'atleta seppur iscritto, non potrà prendere parte alle competizioni, e neppure scendere in campo in qualità di accompagnatore.

Nome delle Squadre

Essendo un torneo di caratura istituzionale, il nome della squadra sarà sempre quello della categoria di appartenenza. Ogni squadra potrà decidere il proprio nome, ma questo dovrà essere composto da al massimo 2 o 3 parole nelle quali compare il nome della propria categoria (esempi: The High Giurisprudenza - Ingegneria ed Architettura Cartoons – Scienze Motorie Revolver ecc.ecc). L'approvazione di tale nome sarà a scelta insindacabile degli organizzatori, anche nel caso il nome della squadra risultasse troppo lungo. Pertanto, non sono ammesse parole che possano essere implicitamente volgari o superficialmente comiche.

Modifiche alla Rosa

Si potrà cambiare qualsiasi aspetto della rosa (cambi di giocatori, numeri di maglia, nome della squadra ecc.) prima della data di fine iscrizione. Si potranno aggiungere giocatori per tutta la fase dei gironi (con alcuni accorgimenti che riguardano le maglie da gioco). Si potrà invece aggiungere o sostituire il portiere in qualsiasi momento, anche nella fase ad Eliminazione Diretta. Il nuovo portiere potrà giocare solo ed esclusivamente in porta. Eventualmente una squadra può far giocare in porta un giocatore di movimento. Anche per tutti i giocatori che si iscrivono in un secondo momento vale la regola che devono appartenere allo stesso istituto e devono fornire tutto il materiale necessario, descritto nei punti del paragrafo precedente.

Maglietta Personalizzata del Torneo

La maglietta personalizzata del Torneo è obbligatoria e verrà fornita ad ogni edizione per ogni giocatore/trice ad iscrizione perfezionata. Soltanto la maglietta dell'anno corrente sarà usufruibile all'interno della competizione. La maglietta sarà personalizzabile dai giocatori soltanto nel numero e nel nome da apporre sul retro. Colori e loghi non sono modificabili. In caso di incontro tra due squadre con colore delle magliette simili, ad una delle due verranno prestate momentaneamente delle casacche, da restituire al termine della partita. Il capitano dovrà fornire agli organizzatori l'elenco delle personalizzazioni (come descritto a pagina 2).

ATTENZIONE: la maglia dei portieri sarà di diverso colore rispetto a quella dei giocatori di movimento, ma sarà dello stesso materiale. Si consiglia quindi di portare protezioni apposite da indossare sotto la maglia.

I giocatori che utilizzano le divise personalizzate potranno scegliere qualsiasi numero tra lo 0 e il 99, e i portieri NON sono vincolati al numero 1 o al numero 12. Su ogni divisa personalizzata può comparire un nome/soprannome/cognome, a patto che tale

parola non sia offensiva o volgare. Gli organizzatori si riservano il diritto di precludere l'utilizzo di un soprannome se ritenuto non idoneo. Sulle divise personalizzate non sono ammessi sponsor esterni a quelli scelti dalla Bologna University League.

Pantaloncini, Calzettoni e altri Accessori

Pantaloncini e calzettoni non sono vincolanti all'interno della Bologna University League. Infatti non sono compresi nelle divise personalizzate fornite dall'organizzazione. Dovranno quindi essere portati autonomamente dai giocatori e potranno differire in colore anche all'interno della stessa squadra. Inoltre, possono essere di qualsiasi marca, anche differente all'interno della stessa squadra.

I parastinchi non sono obbligatori, così come non è obbligatorio portare la fascia da capitano.

L'unica tipologia di scarpe non ammesse sul campo sono quelle da calcio con 6 tacchetti in ferro. Sono quindi ammesse quelle da 13 tacchetti.

Si chiede alle squadre di portare i palloni che devono essere di misura 5.

Tutto ciò che riguarda bevande e relativi contenitori saranno a carico delle singole squadre.

Non sono ammessi: anelli e piercing di qualsiasi tipo e materiale, collane e orecchini di qualsiasi tipo e materiale, oggetti duri/spigolosi/contendenti di qualsiasi materiale, a prescindere dalla grandezza, che possano ferire anche involontariamente gli altri giocatori.

L'organizzazione ed il centro sportivo ospitante non rispondono di materiali ed oggetti persi in campo o nelle aree dell'impianto sportivo.

REGOLAMENTO

Regole Comportamentali e Sanzioni

Soltanto lo staff, gli arbitri e i giocatori/allenatori attualmente disputanti quella determinata partita possono entrare fisicamente sul terreno da gioco. Non potranno entrare sul campo quei giocatori/capitani/allenatori che non hanno consegnato la liberatoria compilata, la fotografia/copia di un documento valido, il certificato medico e la quota d'iscrizione entro i termini pattuiti.

Chiunque insulti, minacci o arrechi danni volontari ai membri dello staff o alla struttura verrà immediatamente espulso dalla partita, con ulteriore rischio di essere radiato dal torneo o di penalizzare la propria squadra, in misura insindacabile scelta dagli organizzatori. Ciò a prescindere da eventuali sanzioni finanziarie o penali prescritte dalla legge italiana.

Se una squadra iscrive un giocatore che per qualche motivo non può partecipare al torneo (ad esempio perché ex alunno, o studente di un altro istituto), e se tale "squadra compromessa" ha disputato una sola partita vincendola, tale incontro dovrà essere rigiocato al prezzo aggiuntivo di 10 euro per ogni giocatore iscritto nella rosa della squadra compromessa. Se il match invece è stato perso, il risultato verrà annullato e cambiato in uno 0-3 a tavolino. Stessa sorte toccherà alla squadra compromessa se il match non potrà essere recuperato, a meno che questo non sia possibile a causa delle disponibilità della seconda squadra. In tal caso, gli organizzatori si riservano il diritto di far pareggiare il match a tavolino con il risultato di 1 a 1. Se la squadra compromessa ha già disputato, invece, almeno due partite, queste verranno annullate e il risultato cambiato in uno 0-3 a tavolino. In tutti questi casi, i soldi dell'iscrizione non verranno restituiti a meno che non ci sia stato un errore evidente da parte degli organizzatori. In tutti gli altri casi la cifra dovuta per l'iscrizione sarà trattenuta dagli organizzatori.

Ritardi

Il ritardo di una squadra al ritrovo della partita può essere al massimo pari alla durata di un tempo di gioco, ovvero di 20 minuti in ritardo rispetto al fischio d'inizio della partita. Nel caso non si presenti in tempo o non lo faccia affatto, la partita andrà persa a tavolino con il risultato di 3-0.

In caso di mancanza di giocatori, la partita si giocherà se le squadre hanno almeno 5 giocatori presenti. Un giocatore può anche arrivare al campo in ritardo ed unirsi ai suoi compagni a partita iniziata.

Eventuali Problematiche di Calendario

Il capitano, come scritto chiaramente nel messaggio d'iscrizione, dovrà fornire per tempo la disponibilità dei giorni e degli orari della propria squadra allo staff, cercando di essere il più esaustivo possibile anche nei singoli giorni. Una volta uscito il calendario, non ci potranno essere modifiche a meno di errori da parte dello staff, pertanto assicurarsi di inviare la disponibilità per tempo. Se ciò non dovesse avvenire, lo staff non è responsabile dell'inserimento di partite in giornate non idonee. Vengono inoltre invitate le squadre ad iscrivere più componenti in squadra per evitare così a corto di uomini in alcune partite. Una squadra può eventualmente richiedere di spostare una partita entro il mercoledì sera della settimana precedente alla partita. In questo caso, la squadra concorderà con lo staff e l'altra squadra il giorno e l'orario di recupero. Se la squadra effettua la richiesta di spostamento la gara dopo il mercoledì sera della settimana precedente alla partita ma comunque entro 48 ore prima della gara, dovrà pagare una penale di 20€, che corrisponde alla quota di prenotazione dell'arbitro.

Altri Adempimenti Obbligatori

Le squadre, per poter procedere alle fasi successive della competizione, sono inoltre obbligate a partecipare ad iniziative legate agli sponsor del torneo, che possono svolgersi sui social o in presenza in date e orari non contemporanei alle date di gioco. Spesso, basterà avere un solo referente per squadra (che può non essere il capitano), che partecipi a queste altre iniziative.

Lo staff si occuperà di informare i capitani sulle modalità delle varie attività.

Il passaggio alla fase successiva potrebbe essere precluso se una squadra non dovesse partecipare a tali attività.

Evento Inaugurale

Le squadre sono obbligate a partecipare all'Evento Inaugurale, il quale si terrà sabato 11 e domenica 12 aprile dalle ore 9:00 alle ore 18:00 per entrambe le giornate e si svolgerà presso il Centro Universitario Sportivo del Terrapieno.

Durante l'Evento ogni squadra disputerà una partita che sarà la prima partita della fase a gironi. In caso di mancata presentazione verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il risultato di 0-3.

Alle squadre verranno richieste preventivamente le preferenze sia per il giorno (sabato o domenica) sia per la fascia oraria (mattina o pomeriggio) e lo staff si impegnerà a rispettarle per quanto possibile.

Regolamento di Gioco

Le partite saranno composte da due tempi di 20 minuti ciascuno. Le finali, invece, saranno composte da due tempi da 25 minuti ciascuno. In partita, oltre alle regole sui cartellini come descritti più avanti, vigono le normali regole del calcio professionistico, con alcune eccezioni. Quindi, ecco le regole principali da tenere a mente:

- La regola del fuorigioco è ovviamente assente.
- Ogni squadra ha a disposizione **INFINITI CAMBI** per ogni partita, e i giocatori sostituiti possono rientrare successivamente in partita.
- Il portiere non può prendere la palla con le mani dopo un retropassaggio volontario da parte di un compagno di squadra (a meno che questo non venga effettuato con una parte del corpo diversa dal piede, come da regolamento). Anche il retropassaggio da rimessa laterale non è valido.
- I rinvii dal fondo devono essere effettuati con i piedi.
- Le rimesse laterali sono da effettuare con le mani.
- Se una squadra si porterà in vantaggio di 5 reti sull'avversario nell'arco del secondo tempo, la partita finirà in quell'istante per **Cappotto**.
- Non tutti i giocatori di una squadra devono essere obbligatoriamente presenti durante le partite, e non tutti i giocatori presenti durante la partita sono obbligati ad entrare in campo.
- Una squadra può disputare un incontro se ha almeno 5 giocatori presenti. Un giocatore può anche arrivare al campo in ritardo ed unirsi ai suoi compagni a partita iniziata.

Cartellini

Le decisioni della partita saranno affidate ad un arbitro, che per sanzionare i falli ha a disposizione un cartellino giallo e un cartellino rosso.

Non ci sono le diffide, un singolo cartellino giallo preso in una partita non avrà ripercussioni nei match successivi.

Durante la **fase a gironi il cartellino rosso** farà espellere dalla partita il giocatore, che non potrà più rientrare in campo in quella partita. La squadra però non rimarrà in inferiorità numerica e potrà immediatamente sostituire il giocatore espulso, se ne ha la possibilità, con un altro giocatore in panchina. Il giocatore espulso, nell'eventuale partita successiva, potrà giocare normalmente a partire dal primo tempo.

Durante la **fase ad eliminazione diretta il cartellino rosso** farà espellere dalla partita il giocatore e salterà anche l'eventuale partita successiva, inoltre la squadra rimarrà in inferiorità numerica e non potrà sostituire il giocatore espulso.

In caso di situazioni gravi o gesti deplorabili gli organizzatori potranno insindacabilmente decidere di incrementare la pena, estendendola eventualmente all'intera squadra.

Fase a Gironi

Di norma, nello stesso girone non si sfideranno squadre della stessa categoria. Nel caso in cui ci sia un alto numero di squadre della stessa categoria, si potrà verificare la loro compresenza nello stesso girone.

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine della fase a girone, o per il ripescaggio durante la fase ad eliminazione diretta, avrà una posizione più alta la squadra che ha, in quest'ordine:

1. Vinto lo scontro diretto.
2. La differenza reti più alta se lo scontro diretto è terminato in pareggio o non si è giocato.
3. La squadra con l'età media più bassa (calcolata in anno di nascita dei giocatori) se la differenza reti tra le due squadre interessate è inferiore o uguale a **2**.
4. In caso di stessa età media (arrotondata al centesimo, quindi, per esempio, 2001,35), si ritorna a considerare la squadra con la differenza reti più alta.
Attenzione: Nel raro caso in un girone si presenti un circolo degli scontri diretti (ossia che le squadre A, B, C hanno tutte gli stessi punti, e la squadra A ha battuto la B, la B ha battuto la C, e la C ha battuto la A), non essendoci la possibilità di far valere la regola dello scontro diretto, si passerà direttamente al punto 2.

Fase a Eliminazione Diretta

Il tabellone della fase ad eliminazione diretta verrà sorteggiato senza considerare le teste di serie. Inoltre, nella prima fase dell'eliminazione diretta non si potranno sfidare due squadre dello stesso girone (a meno che una di queste non sia stata ripescata).

In caso di parità al termine di una partita ad eliminazione diretta, si andrà direttamente ai tiri di rigore, che prevedono una serie di 5 tiri calciati dai giocatori scelti dalla squadra (anche quelli in panchina), senza un particolare ordine.

Nel caso due squadre non riescano a mettersi d'accordo sulla data o l'orario della gara, questo verrà scelto a discrezione degli organizzatori. Eventualmente due squadre possono mettersi d'accordo sul giocare la gara in una data o in un orario inizialmente non previsto in calendario.

La precedenza favorisce le squadre che danno come disponibilità gli orari e i giorni regolari (previsti come da calendario ufficiale).

Ripescaggio delle Squadre

Nel caso una squadra non riuscisse a giocare la prima fase dell'eliminazione diretta (play-off o ottavi), se detto con abbastanza anticipo, il suo posto verrà preso, in quest'ordine:

1. Dalla squadra che per prima ha dovuto lasciare la fase ad eliminazione diretta lasciando il posto ad una squadra ripescata, a patto che si sia fermata alla fase immediatamente precedente. Se si tratta della prima fase dell'eliminazione diretta, si passa al punto 2.
2. Dalla migliore squadra dei gironi che non è riuscita ad arrivare nella fase ad eliminazione diretta, secondo i criteri già descritti in precedenza. La squadra ripescata andrà direttamente a prendere il posto della squadra sostituita, senza far "slittare" le altre squadre in posizioni più favorevoli.

Nel caso una squadra non riesca a presenziare ad una partita successiva della fase ad eliminazione diretta, verrà ripescata la squadra con la quale ha appena vinto. Una squadra non può essere ripescata due volte nella stessa competizione, nel qual caso per il ripescaggio si sceglierà, in quest'ordine:

1. la prima squadra che ha dovuto lasciare la fase ad eliminazione diretta ad una squadra ripescata, a patto che si sia fermata alla fase immediatamente precedente.
2. la squadra dello stesso lato del tabellone, già eliminata, che ha la migliore differenza reti nella fase precedente. In caso di due squadre con lo stesso numero di differenza reti, si sceglierà la più giovane.