



## Unical Games 2024

### REGOLAMENTO

1. “Unical Games” ha lo scopo di mettere in sana e goliardica competizione squadre rappresentative dei 14 dipartimenti<sup>1</sup>, composte da studenti e personale<sup>2</sup> dell’Università della Calabria, su sport e giochi.
2. Le 14 squadre si affronteranno in tornei di 5 discipline sportive (calcio a 5, pallavolo, pallacanestro 3vs3, tennis e corsa) e 5 giochi (tiro alla fune, calcio balilla, corsa con i sacchi, e-sport e burraco).
3. Le squadre dovranno essere composte obbligatoriamente da studenti<sup>3</sup> e dipendenti<sup>4</sup> dell’università secondo il seguente schema:

#### **SPORT**

##### Calcio a 5

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 20 atleti. In ogni incontro saranno schierati massimo 10 atleti. In ogni momento della gara, devono essere presenti in campo:

- almeno 2 studenti ed almeno 1 dipendente.

##### Pallavolo

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 20 atleti. In ogni incontro saranno schierati massimo 12 atleti. In ogni momento della gara, devono essere presenti in campo:

- almeno 3 studenti ed almeno 1 dipendente;
- almeno 2 atlete (F).

##### Pallacanestro (3 vs 3)

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 10 atleti. In ogni incontro saranno schierati massimo 6 atleti. In ogni momento della gara, devono essere presenti in campo:

- almeno 1 studente ed almeno 1 dipendente.

##### Tennis

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 8 atleti. Le modalità di schieramento delle squadre sono descritte nelle sezioni successive.



### Corsa

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 12 atleti. Le modalità di schieramento delle squadre sono descritte nelle sezioni successive.

## **GIOCHI**

### Tiro alla fune

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 14 giocatori. Le modalità di schieramento delle squadre sono descritte nelle sezioni successive.

### Calcio balilla

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 8 giocatori. Le modalità di schieramento delle squadre sono descritte nelle sezioni successive.

### Corsa con i sacchi

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 16 giocatori. Le modalità di schieramento delle squadre sono descritte nelle sezioni successive.

### E-sport (EA Sports FC 24)

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 8 giocatori. Le modalità di schieramento delle squadre sono descritte nelle sezioni successive.

### Burraco

Le rose delle squadre devono essere composte da un massimo di 6 giocatori. Le modalità di schieramento delle squadre sono descritte nelle sezioni successive.

4. Per ogni squadra, al momento dell'iscrizione, dovranno essere indicati il capitano responsabile per ogni sport/gioco<sup>5</sup> e il responsabile della squadra<sup>6</sup>. Per ogni atleta inserito in rosa dovranno essere indicati lo sport/gioco<sup>7</sup>, la categoria (dipendente/studente) e il genere (M/F).



5. L'iscrizione e la partecipazione alla competizione sono gratuite. Chiunque voglia manifestare interesse alla partecipazione potrà contattare i referenti di Dipartimento o inviare una e-mail all'indirizzo [programma.sport@unical.it](mailto:programma.sport@unical.it).

Per perfezionare l'iscrizione delle squadre sarà necessario che ogni responsabile di squadra (o un suo delegato) invii una e-mail all'indirizzo [programma.sport@unical.it](mailto:programma.sport@unical.it) con oggetto "Iscrizione UG24\_ *nome squadra*" allegando il modulo d'iscrizione<sup>8</sup> debitamente compilato.

6. La competizione sarà disputata dal 10 Giugno al 5 Luglio 2024 secondo il calendario pubblicato entro il 3 Giugno 2024. Sarà possibile iscriversi fino al 24 Maggio 2024.

7. La formula di svolgimento dei tornei è la seguente:

## **SPORT**

### Calcio a 5:

Le partite si disputeranno presso il campo in erba sintetica del CUS Cosenza.

Ogni incontro prevede la disputa di due tempi della durata di 20 minuti separati da un intervallo di 5 minuti.

Prima Fase: due gironi all'italiana con il passaggio alla fase successiva delle prime quattro squadre per ogni girone.

Fase Finale: tabellone ad eliminazione diretta con accoppiamenti incrociati tra le squadre classificate ai primi quattro posti nei gironi della prima fase in base alla posizione in graduatoria (es. prima Girone A vs quarta Girone B).

Prima fase e fase finale potranno subire modifiche, comunicate prima dell'inizio del campionato, in base al numero di squadre partecipanti.

### Pallavolo:

Gli incontri si disputeranno presso il PalaCUS.

Le partite si svolgeranno al meglio dei 2 set su 3 set a 15. La rete sarà posizionata all'altezza di 2.30, non sarà consentito l'uso del libero e per ogni set ogni squadra avrà diritto ad un time-out.

Prima Fase: due gironi all'italiana con il passaggio alla fase successiva delle prime quattro squadre per ogni girone.

Fase Finale: tabellone ad eliminazione diretta con accoppiamenti incrociati tra le squadre classificate ai primi quattro posti nei gironi della prima fase in base alla posizione in graduatoria (es. prima Girone A vs quarta Girone B).



Prima fase e fase finale potranno subire modifiche, comunicate prima dell'inizio del campionato, in base al numero di squadre partecipanti.

### Pallacanestro (3 vs 3):

Gli incontri si disputeranno presso il PalaCUS.

Le partite si svolgeranno al meglio dei 2 set su 3 set a 11 punti.

Gli incontri si giocheranno su una metà campo con un solo canestro. Non si esegue mai il salto a due, un sorteggio iniziale decide la squadra con il primo possesso palla. Non esistono le rimesse, dopo ogni fischio dell'arbitro due avversari eseguiranno il "check" all'esterno dell'arco. Il check consiste in un normale passaggio di pallacanestro effettuato da un difensore verso l'attaccante che inizierà l'azione. Ogni canestro segnato da dentro l'arco vale un punto, da fuori due punti. I falli sul tiro vengono puniti con un tiro libero se il fallo è commesso dentro l'arco, con due se fuori. L'azione comincia con la squadra in difesa che passa il pallone agli avversari dietro l'arco. Dopo un canestro segnato, la squadra che lo ha subito rigioca immediatamente il pallone da sotto il canestro, senza rimessa, e deve farlo uscire dietro l'arco prima di tentare un tiro. Se la squadra che difende prende un rimbalzo, la palla deve essere giocata da un cestista che si trova fuori dalla linea dei due punti (palla "pulita"), se la palla non viene "pulita" prima di effettuare un tiro a canestro, è una violazione. Le sostituzioni devono avvenire quando la palla non è in gioco e si effettuano nella linea laterale frontale al canestro.

Prima Fase: due gironi all'italiana con il passaggio alla fase successiva delle prime quattro squadre per ogni girone.

Fase Finale: tabellone ad eliminazione diretta con accoppiamenti incrociati tra le squadre classificate ai primi quattro posti nei gironi della prima fase in base alla posizione in graduatoria (es. prima Girone A vs quarta Girone B).

Prima fase e fase finale potranno subire modifiche, comunicate prima dell'inizio del campionato, in base al numero di squadre partecipanti.

### Tennis:

Gli incontri si svolgeranno sui campi in terra battuta del CUS Cosenza.

Nella prima fase, per ogni incontro, sono previsti due doppi. Tra i 4 atleti schierati vi deve essere almeno uno studente, un'atleta (F) e un dipendente. Nella fase ad eliminazione diretta, in caso di parità dopo i primi due doppi, è previsto un doppio di spareggio nel quale può essere schierato qualsiasi atleta. Tutti gli incontri si disputano al meglio delle tre partite (due set su tre) con set corto (a 4 games), con applicazione del tie-break sul punteggio di 3 giochi pari e con l'applicazione del NO-AD. In sostituzione dell'eventuale terzo set si disputa un match tie-break a dieci punti.

Prima Fase: 4 gironi all'italiana con il passaggio alla fase successiva delle prime due squadre per ogni girone.



Fase Finale: tabellone ad eliminazione diretta con accoppiamenti incrociati tra le squadre classificate ai primi due posti nei gironi della prima fase in base alla posizione in graduatoria (es. prima Girone A vs seconda Girone B).

Prima fase e fase finale potranno subire modifiche, comunicate prima dell'inizio del campionato, in base al numero di squadre partecipanti.

### Corsa:

Le squadre iscritte competeranno in una gara di staffetta 8x500 metri\*.

Tutte le squadre competeranno contemporaneamente su un percorso idoneamente individuato all'interno del Campus.

Ogni squadra è composta da 8 componenti, ognuno dei quali dovrà percorrere una frazione di 500 metri. Ogni squadra deve essere composta da almeno 2 studenti, 1 dipendente e 2 atlete (F) e può disporre di 4 riserve, che potranno essere schierate in formazione, prima dell'inizio della gara, per sostituire altri membri della squadra, per ragioni tattiche o per infortunio, non alterando il numero minimo di studenti, dipendenti e atlete. L'ordine con cui gli atleti saranno schierati nelle 8 frazioni deve essere comunicato prima dell'inizio della gara.

\*La distanza effettiva, per ragioni organizzative, potrà subire variazioni.

## **GIOCHI**

### Tiro alla fune

Ogni squadra di tiratori è composta da 6 membri che tireranno dall'inizio di una gara. Ogni squadra può disporre di 4 riserve che potranno essere utilizzate per sostituire qualsiasi tiratore della squadra garantendo i minimi previsti per le categorie "dipendenti", "studenti" e "tiratrici (F)". La sostituzione può avvenire solo una volta per riserva e può essere fatta per ragioni tattiche o per infortunio.

In ogni momento della gara, almeno 1 tiratore deve appartenere alla categoria "dipendenti", almeno 3 tiratori devono appartenere alla categoria "studenti" e deve essere presente almeno 1 tiratrice (F). Ogni squadra può avere un proprio allenatore che diriga le tirate.

All'inizio della gara, il primo tiratore afferrerà la corda il più vicino possibile alla marcatura (segno sulla corda posto a 4 metri dal centro). Ogni giocatore deve tenere la corda con entrambe le mani; ogni presa che ostacoli il libero movimento della corda è infrazione alle regole.

Durante la gara non è ammesso compiere queste infrazioni:

- sedersi;
- toccare il terreno con parti del corpo all'infuori dei piedi;
- ostacolare il movimento libero della corda con tenute non regolamentari;
- arrotolare la corda alle mani.

Una squadra si deve considerare squalificata quando riceve 2 avvisi di infrazione nel corso di una stessa tirata. È infrazione anche se un tiratore offende.



Vince una tirata la squadra che avrà tirato per prima la marcatura avversaria oltre la linea di centro segnata sul terreno oppure per squalifica della squadra avversaria.

Durante la fase a gironi, ogni incontro è costituito da 2 tirate. La squadra vincente due tirate acquisirà 3 punti; le squadre vincenti ognuna una tirata avranno 1 punto ciascuno. Nel caso di incontro ad eliminazione diretta, in caso di parità dopo le prime due tirate, si disputerà una tirata di spareggio.

Prima Fase: 2 gironi all'italiana con il passaggio alla fase successiva delle prime quattro squadre per ogni girone.

Fase Finale: tabellone ad eliminazione diretta con accoppiamenti incrociati tra le squadre classificate ai primi quattro posti nei gironi della prima fase in base alla posizione in graduatoria (es. prima Girone A vs quarta Girone B).

Prima fase e fase finale potranno subire modifiche, comunicate prima dell'inizio del campionato, in base al numero di squadre partecipanti.

### Calcio balilla

Ogni squadra è composta da un massimo di 8 giocatori. Prima dell'inizio di ogni incontro, devono essere comunicati i nominativi dei giocatori titolari che prenderanno parte al gioco.

Durante ogni partita, i giocatori possono variare la loro posizione di gioco esclusivamente nei seguenti casi: durante il time-out (soltanto la squadra che lo ha richiesto) e dopo aver subito un goal prima di riprendere la partita (soltanto la squadra che ha subito l'ultimo goal).

Ad ogni squadra è consentito un time-out di 30 secondi per ogni set. I giocatori possono chiamare il time-out quando la pallina esce dal tavolo e si è in turno di battuta.

Il lancio della monetina precede l'inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e ha il possesso della pallina. A conclusione di ogni set occorre cambiare campo; in caso di eventuale terzo set, si procederà ad un nuovo sorteggio per la scelta del campo di gioco.

Durante la fase a gironi, per ogni incontro sono previste due partite. Durante ogni incontro, deve obbligatoriamente partecipare almeno un dipendente e almeno uno studente. Non è possibile schierare lo stesso giocatore in partite differenti dello stesso incontro. Prima di ogni incontro, saranno sorteggiati gli abbinamenti delle coppie schierate dai responsabili delle squadre.

Durante la fase a gironi, per ogni incontro saranno assegnati 2 punti alla squadra vincente entrambe le partite, 1 punto in caso di parità (una partita vincente a testa), 0 punti alla squadra perdente entrambe le partite.

Durante la fase ad eliminazione diretta, per ogni incontro sono previste due partite ed un eventuale partita di spareggio in caso di parità. Per la composizione delle coppie di giocatori valgono le regole definite per la fase a gironi, ad eccezione della partita di spareggio, per la quale il responsabile della squadra può scegliere, senza alcun vincolo, i giocatori.

Tutte le partite si disputano al meglio dei tre set (due set su tre). Ogni set si gioca al meglio di 7 goal (in caso di parità, sul 6-6, vige la regola del Golden Goal).



Prima Fase: 2 gironi all'italiana con il passaggio alla fase successiva delle prime quattro squadre per ogni girone.

Fase Finale: tabellone ad eliminazione diretta con accoppiamenti incrociati tra le squadre classificate ai primi quattro posti nei gironi della prima fase in base alla posizione in graduatoria (es. prima Girone A vs quarta Girone B).

Prima fase e fase finale potranno subire modifiche, comunicate prima dell'inizio del campionato, in base al numero di squadre partecipanti.

### Corsa con i sacchi

Il torneo prevede una prima fase in cui ogni squadra competerà su una gara. La gara prevede una staffetta tra 6 membri della squadra, che percorreranno frazioni di 20 metri\*. Alla fine di ogni frazione, il sacco sarà passato da un concorrente al successivo.

I partecipanti infilano le gambe in un sacco, che terranno con le mani, portandone il bordo fino all'altezza della vita. Tutti i concorrenti si dispongono lungo la linea di partenza e, al via, inizia una corsa di velocità, durante la quale è obbligatorio rimanere con le gambe dentro al proprio sacco, pena squalifica.

Durante ogni gara, devono obbligatoriamente partecipare almeno 1 dipendente, almeno 2 studenti e almeno 1 giocatrice (F). Prima dell'inizio di ogni gara, devono essere comunicati i nominativi dei membri che prenderanno parte al gioco.

Ai fini della graduatoria della prima fase del torneo varrà il tempo realizzato nella gara disputata.

Le squadre classificate ai primi quattro posti della graduatoria si contenderanno il titolo in una gara finale.

\*La distanza effettiva, per ragioni organizzative, potrà subire variazioni.

### E-sport (EA Sports FC 24)

Prima dell'inizio di ogni incontro, devono essere comunicati i nominativi dei giocatori titolari che prenderanno parte al gioco e che potranno essere schierati (in coppia) per disputare le partite.

Ogni team, prima di ogni partita, sceglie con quale squadra presente su EA Sports FC 24 giocare.

Le impostazioni del gameplay sono così definite:

- formato: 2vs2;
- durata gioco: 10 minuti (2 tempi di 5 minuti);
- stagione: casuale;
- meteo: casuale;
- velocità di gioco: normale;
- comandi: qualsiasi.



Durante la fase a gironi, per ogni incontro sono previste due partite. Non è possibile schierare lo stesso giocatore in partite differenti dello stesso incontro. Prima di ogni incontro, saranno sorteggiati gli abbinamenti delle coppie schierate dai responsabili delle squadre. Per ogni incontro, saranno assegnati 2 punti alla squadra vincente entrambe le partite, 1 punto in caso di parità (una partita vincente a testa), 0 punti alla squadra perdente entrambe le partite.

Durante la fase ad eliminazione diretta, per ogni incontro sono previste due partite ed un'eventuale partita di spareggio in caso di parità. Per la composizione delle coppie di giocatori valgono le regole definite per la fase a gironi, ad eccezione della partita di spareggio, per la quale il responsabile della squadra può scegliere, senza alcun vincolo, i giocatori.

Prima Fase: due gironi all'italiana con il passaggio alla fase successiva delle prime quattro squadre per ogni girone.

Fase Finale: tabellone ad eliminazione diretta con accoppiamenti incrociati tra le squadre classificate ai primi quattro posti nei gironi della prima fase in base alla posizione in graduatoria (es. prima Girone A vs quarta Girone B).

Prima fase e fase finale potranno subire modifiche, comunicate prima dell'inizio del campionato, in base al numero di squadre partecipanti.

## Burraco

Il torneo prevede che ogni squadra competa contro tutte le altre iscritte. Prima dell'inizio di ogni turno di gioco, il capitano della squadra sceglie la coppia da schierare al tavolo. Per ogni incontro/turno di gioco, la formazione dei tavoli viene definita da un sorteggio.

Al fine dell'attribuzione dei punteggi, vale la seguente tabella:

	Punti
Chiusura	100
Burraco pulito*	200
Burraco semipulito**	150
Burraco sporco***	100
Jolly	30
Pinella	20
Asso	15
Re, donna, fante, 10, 9, 8	10
7, 6, 5, 4, 3	5
Pozzetto non preso	-100

\*non contiene alcun jolly o pinella (escluso il 2 naturale)

\*\*contiene una matta, ma al suo interno ha una serie di almeno 7 carte non interrotte da essa

\*\*\*contiene una matta (che non sia il 2 naturale)

In caso di "chiusura" mentre si hanno ancora carte in mano, il loro valore calcolato in base alla tabella sarà sottratto dai punti cumulati.

Ogni incontro/turno di gioco il punteggio vittoria è fissato a 1005.



La vittoria dell'incontro/turno di gioco attribuisce 1 punto alla squadra vincente e 0 punti alla squadra perdente.

La graduatoria del torneo è definita dal numero di vittorie e, a parità di vittorie, dal numero di punti cumulati durante il torneo.

**8.** Per ogni torneo a cui parteciperà, ogni squadra riceverà un punteggio in base alla posizione in classifica. La modalità di assegnazione dei punteggi sarà resa nota alla chiusura delle iscrizioni, allorquando sarà noto il numero delle squadre partecipanti ai tornei.

La squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto, quale somma dei punteggi ottenuti nei singoli tornei, sarà proclamata vincitrice degli UNICAL GAMES.

La squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto, quale somma dei punteggi ottenuti nei tornei della categoria "sport", sarà proclamata vincitrice della categoria SPORT.

La squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto, quale somma dei punteggi ottenuti nei tornei della categoria "giochi", sarà proclamata vincitrice della categoria GIOCHI.

**9.** Altre informazioni sulla competizione sono reperibili sul sito [sport.unical.it](http://sport.unical.it).

Note:

1. Ogni dipartimento può schierare una sola squadra. Le squadre dei dipartimenti hanno denominazione coincidente con il nome del dipartimento; saranno utilizzate le sigle (DIBEST, CTC, DICES, DESF, DFSSN, FISICA, DINCI, DIAM, DIMES, DIMEG, DEMACS, DISCAG, DISPES, DISU). Possono essere inseriti nella lista del Dipartimento solo gli studenti e il personale afferente al Dipartimento stesso (tranne per quanto specificato alla successiva nota 2).
2. Il personale afferente alle aree e ai centri Unical (Centro Residenziale, Area Servizi Informatici e Tecnologici, Liaison Office, Sistema Bibliotecario di Ateneo, Centro Arti Musica e Spettacolo, Centro Linguistico di Ateneo, Centro Sanitario, Sistema Museale di Ateneo, Area Didattica e Servizi per gli Studenti, Area Post – Laurea, Area Ricerca, Innovazione e Impatto Sociale, Direzione Affari Generali e Attività Negoziale, Direzione Finanziaria, Direzione Risorse Umane, Direzione Tecnica e Patrimonio Immobiliare, Segreteria della Direzione generale e Organi, Servizio Comunicazione, Servizio Monitoraggio Qualità e Valutazione, Servizio Prevenzione e Protezione, Servizio Progetti infrastrutture, Rettorato e Avvocatura) può essere incluso nelle liste giocatori dei Dipartimenti. Gli interessati potranno inviare una e-mail all'indirizzo [programma.sport@unical.it](mailto:programma.sport@unical.it) con oggetto "Iscrizione UG24", indicando la struttura di appartenenza, il genere (M/F) e lo sport/gioco<sup>7</sup>. Il Comitato Organizzatore assegnerà ai richiedenti la squadra con cui partecipare alla competizione. Non sono ammesse altre modalità di iscrizione.
3. Studenti regolarmente iscritti per l'A.A. 2023/24 alla data di inizio degli UniCal Games ai corsi di studio triennali, magistrali o a ciclo unico, ai corsi di dottorato, ai master, a corsi di specializzazione.



4. Personale docente in servizio e in quiescenza (Professori I e II fascia, Ricercatori a tempo determinato e indeterminato, docenti a contratto); personale tecnico-amministrativo e di biblioteca in servizio e in quiescenza con contratto sottoscritto con l'Amministrazione Universitaria (personale con rapporto di lavoro a tempo determinato e indeterminato, collaboratori ed esperti linguistici); titolari di assegno di ricerca e borsa post-doc per l'A.A. 2023/24.
5. I "capitani responsabili" delle singole discipline hanno l'obbligo di presentare la lista giocatori (distinta) presenti prima di ogni singolo incontro, comunicare agli organizzatori il risultato dell'incontro nel più breve tempo possibile, collaborare in ogni modo con il Comitato Organizzatore per la buona riuscita della manifestazione sportiva. Ove non specificato, il nominativo del "capitano responsabile" corrisponderà al "responsabile della squadra".
6. Il "responsabile della squadra" è preferibilmente il Direttore del Dipartimento o persona da lui delegata.
7. Un giocatore può essere iscritto a più discipline sportive e a più giochi, consapevole che l'eventuale contemporaneità di eventi non dà diritto alla richiesta di variazioni di calendario.
8. Salvo diverse determinazioni, il modulo d'iscrizione sarà inviato ai Direttori di Dipartimento.