



**Regolamento Ufficiale
Campionati Di Facoltà
“Primaverili”
Stagione 2025/2026**

Il Comitato Organizzatore del CUS La Statale è composto da:

- il Presidente di CUS La Statale
- n° 2 delegati di CUS La Statale indicati dal C.D. del CUS La Statale
- n° 1 delegato dell'Università degli Studi di Milano indicato dal C.D. di CUS Milano

Ai Campionati Di Facoltà, in particolare edizione CDF PRIMAVERILI di calcio 5, volley 4vs4 e basket 3vs3 possono iscriversi, per ogni facoltà di Ateneo, un numero illimitato di squadre.

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

Il seguente regolamento si riferisce anche alle edizioni dei CDF denominate LODI SPORT DAY.

Tali CDF avranno le luogo nelle sedi specifiche delle Facoltà di appartenenza.

Iscrizione ai CDF

L'iscrizione a una o più discipline dei CDF è a cura del singolo componente di ogni squadra di facoltà. L'iscrizione si ritiene ufficiale se svolta unicamente tramite CUS pointer nei luoghi istituzionalmente riconosciuti da CUS La Statale. Tali luoghi sono riconosciuti come CUS point delle sedi di Ateneo di via Celoria o di via Festa Del Perdono e, in casi particolari, durante i banchetti promozionali nelle sedi di via Conservatorio, Lodi, Sesto San Giovanni e Segrate.

L'iscrizione deve avvenire **entro e non oltre una settimana prima dalla data del torneo.**

Ogni squadra può inserire all'interno della propria rosa ufficiale un numero limitato di giocatori in base alla disciplina, ma seguendo questi requisiti:

- essere tesserati/e al CUS Milano per la stagione 2025/2026 (“pacchetto Sport, Full Sport” o “Active”);

- essere regolarmente iscritti all'Università degli Studi di Milano - La Statale per l'anno accademico 2025/2026;
- poter dimostrare in sede di tesseramento almeno uno dei seguenti documenti:
 - le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2025/2026 ad eccezione per i laureandi del primo semestre dell'anno accademico 2025/2026 che potranno presentare le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2024/2025 (seconda rata) allegando anche copia della domanda di laurea.
 - la stampa da UNIMIA del modulo di "autocertificazione" con il quale lo/la studente/essa dichiara la regolare iscrizione all'università per l'anno accademico 2025/2026. La falsa dichiarazione da parte di uno studente implica sanzioni a totale discrezione del C.O. a carico dello studente e/o della squadra.

Dettaglio composizione rosa per disciplina

- basket: 5 giocatori
- calcio: 8 giocatori
- volley: 6 giocatori, di cui almeno 2 donne

L'inserimento all'interno del database assicurativo è garantito allo/a 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 il giorno antecedente al torneo da disputare, e a condizione che gli stessi siano già regolarmente tesserati con pacchetto Sport, Full Sport.

Qualora un atleta venisse aggiunto in rosa oltre i termini sopra indicati e fosse inserito tra i partecipanti senza l'approvazione del C.O. decreterà la sconfitta a tavolino per le partite a cui lo stesso ha preso parte.

Colori sociali e numerazione maglie

Le squadre devono indossare maglie ricevute dal C.O. durante il check-in del giorno del torneo. Le maglie avranno i colori ufficiali di Facoltà e, almeno sul dorso, il logo di appartenenza.

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

Sospensioni e non dispute

Qualora una squadra non fosse presente alle gare nei tempi e nei modi previsti dal regolamento della singola disciplina verrà assegnata la vittoria a tavolino della squadra avversaria.

Esclusione e ritiro dai CDF

La mancata presentazione di una squadra al check-in di ogni torneo implica l'esclusione dagli stessi CDF. Nel caso una squadra si ritiri o sia esclusa dai Campionati, i risultati già omologati delle gare da

essa disputate saranno mantenuti validi, mentre saranno assegnati risultati a tavolino per quelle non ancora disputate.

Disciplinare

Soltanto gli atleti regolarmente tesserati e presenti in distinta possono entrare sul terreno di gioco. Nel caso in cui tale disposizione non venisse rispettata, il C.O. provvederà a richiamare l'intera squadra responsabile.

Il D.d.G indicherà al tavolo di referto eventuali comportamenti ritenuti inopportuni, denigratori od offensivi da parte di atleti e/o sostenitori nei confronti di atleti 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 dal torneo di competenza.

Una Commissione Disciplinare composta dai Presidi di Facoltà, o loro delegati, giudicherà casi di episodi particolarmente gravi eventualmente verificatisi durante lo svolgimento dei CDF.

Accesso ai Centri Sportivi

Per la stagione 2025/2026 l'accesso ai Centri Sportivi è regolamentato come segue:

- Palestra ISU di via Valvassori Peroni 19: ACCESSO LIBERO
- Palacus di via Circonvallazione Est 11 (Segrate): ACCESSO LIBERO
- Crespi Sport Village di via Valvassori Peroni 48: accesso consentito solo agli accreditati e/o tramite QR code condiviso dal C.O. a ogni partecipante ai tornei.
- Campo Union rugby di via Valvassori Peroni: ACCESSO LIBERO

Le squadre sono direttamente responsabili del comportamento dei propri sostenitori/tifosi.

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

CDF PRIMAVERILI di VOLLEY 4vs4

Struttura torneo

Il torneo di volley si divide in due fasi.

1. Fase a gironi

Il tabellone è organizzato con 6 gironi da 4 squadre.

Le gare si svolgeranno con il sistema Rally Point System.

Una squadra si aggiudica la gara vincendo 1 set.

Una squadra per aggiudicarsi il set deve raggiungere la quota di 15 punti con un solo punto di scarto.

Ogni squadra per essere ammessa alla gara deve presentarsi al tavolo di referto entro e non oltre 2 minuti dalla chiamata del C.O. con un numero minimo di 4 giocatori, di cui almeno 2 donne, e la maglia ufficiale del torneo consegnata ad ogni giocatore nel momento del check-in.

Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare nel campo da gioco, dovrà risultare regolarmente iscritto/tesserato CUS Milano A.S.D. per la stagione 2025/2026 con pacchetto "Full Sport", "Sport" o "Active" (quest'ultima attiva per il torneo specifico).

Durante questa fase vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria e nessun punto in caso di sconfitta.

Classifica gironi

La classifica della fase a girone viene stilata tenendo conto di (in ordine di importanza):

1. i punti in classifica;
2. la differenza tra i punti segnati e i punti subiti negli incontri diretti.

2 Fase Playoff

Passeranno direttamente alla fase playoff - ottavi di finale - tutte le prime e le due migliori seconde classificate nei gironi durante la prima fase di torneo. Tutte le altre squadre, indipendentemente dalla posizione in classifica nel proprio girone, passeranno alla fase playoff - sedicesimi di finale. Nessuna squadra incontrerà, durante la fase playoff - sedicesimi di finale, una squadra del proprio girone.

La fase di ottavi di finale viene giocata, come sopra indicato, da tutte le prime e le due migliori seconde classificate nei gironi durante la prima fase di torneo e dalle squadre vincitrici degli scontri di sedicesimi di finale.

I sedicesimi e gli ottavi di finale sono scontri diretti da un set a 15 punti. Una squadra per aggiudicarsi il set deve raggiungere la quota punti con un solo punto di scarto.

La fase di quarti di finale viene giocata dalle squadre vincitrici degli scontri di ottavi di finale. I quarti di finale sono scontri diretti da un set a 15 punti. Una squadra per aggiudicarsi il set deve raggiungere la quota punti con un solo punto di scarto.

La fase di semifinale viene giocata dalle squadre vincitrici degli scontri dei quarti di finale. I quarti di finale sono scontri diretti da un set a 15 punti. Una squadra per aggiudicarsi il set deve raggiungere la quota punti con un solo punto di scarto.

La finale per aggiudicarsi il I°/II° posto della classifica finale viene giocata dalle squadre vincitrici degli scontri di semifinale.

La finale per aggiudicarsi il III°/IV° posto della classifica finale viene giocata dalle squadre sconfitte dagli scontri di semifinale.

Le finali sono scontri diretti da due set a 15 punti. Una squadra per aggiudicarsi un set deve raggiungere la quota punti con un solo punto di scarto. Nel caso di parità set si giocherà un terzo set a 15 punti. Una squadra per aggiudicarsi il terzo set deve raggiungere la quota punti con un solo punto di scarto.

Il giocatore senza la maglia richiesta o la situazione di iscrizione/tesseramento descritta dal regolamento non potrà prendere parte ad alcuna gara.

Svolgimento gare

Le squadre partecipano alla gara con un massimo di 4 giocatori contemporanei sul campo da gioco, di cui almeno 2 donne in campo, e un massimo di 2 giocatori seduti in panchina, tutti frequentanti la stessa Facoltà.

Ogni squadra per essere ammessa al regolare svolgimento della gara deve presentarsi sul campo aggiudicato entro e non oltre 3 minuti dalla chiamata e dovrà presentarsi con:

- un numero minimo di 4 giocatori di cui almeno due donne;
- la maglia ufficiale del torneo consegnata al momento del check-in.

Ogni giocatore e ogni giocatrice che prende parte alla gara, anche senza entrare nel campo da gioco, dovrà risultare regolarmente iscritto/tesserato CUS Milano A.S.D. per la stagione 2025/2026 con pacchetto "Full Sport", "Sport" o "Active" (quest'ultima attiva per il torneo specifico).

Il giocatore o la giocatrice senza la maglia richiesta o la situazione di iscrizione/tesseramento descritta dal regolamento non potrà prendere parte alla gara.

Arbitraggio

L'arbitraggio delle gare è affidato a D.d.G. nominati direttamente dal C.O..

Regolamento di gioco

Dopo il colpo di servizio i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione nel proprio campo e nella zona libera. Solo il giocatore in turno di servizio sarà considerato di seconda linea/difensore.

Il difensore può effettuare un attacco nella zona d'attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete.

Viene ammesso il pallonetto come colpo di attacco.

Viene ammesso il palleggio come primo tocco di ricezione.

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

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

CDF PRIMAVERILE CALCIO 5

Struttura torneo

Il torneo di calcio 5 si divide in due fasi.

1 Fase a gironi

Il tabellone è organizzato con 3 gironi da 4 squadre.

Ogni squadra svolge una gara di sola andata da un tempo di 8 minuti non effettivi più eventuale recupero a discrezione del D.d.G..

Ogni squadra per essere ammessa alla gara deve presentarsi al tavolo di referto entro e non oltre 2 minuti dalla chiamata del C.O. con un numero minimo di 5 giocatori e la maglia ufficiale del torneo consegnata ad ogni giocatore nel momento del check-in.

Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare nel campo da gioco, dovrà risultare regolarmente iscritto/tesserato CUS Milano A.S.D. per la stagione 2025/2026 con pacchetto "Full Sport", "Sport" o "Active" (quest'ultima attiva per il torneo specifico).

Il giocatore senza la maglia richiesta o la situazione di iscrizione/tesseramento descritta dal regolamento non potrà prendere parte alla gara.

Il fischio d'inizio della gara deve avvenire entro e non oltre 3 minuti dalla chiamata del D.d.G., salvo diverse disposizioni del C.O..

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

Classifica gironi

La classifica della fase a girone viene stilata tenendo conto di (in ordine di importanza):

3. i punti in classifica (guadagnati nelle gare di sola andata della fase a gironi);
4. la differenza di reti segnati (nelle gare di sola andata nella fase a gironi);
5. la differenza tra le reti segnate e le reti subite negli incontri diretti.

2 Fase Eliminazione Diretta

Passeranno alla fase a eliminazione diretta - quarti di finale - tutte le prime, le seconde e le due migliori terze classificate nei gironi durante la prima fase di torneo. Nessuna squadra incontrerà, durante la seconda fase, una squadra del proprio girone.

I quarti di finale sono a scontri diretti da un tempo di 10 minuti non effettivi più eventuale recupero a discrezione del D.d.G. e le squadre si affronteranno come segue:

- quarto 1: I^a gir.A vs miglior III^a (gir.B o gir.C)
- quarto 2: I^a gir.B vs miglior III^a (gir.A o gir.C)
- quarto 3: I^a gir.C vs II^a gir.A
- quarto 4: II^a gir.B vs II^a gir.C

Passeranno alla fase a eliminazione diretta - semifinale - tutte le vincenti dei quarti di finale.

Le semifinali sono scontri diretti da un tempo di 8 minuti non effettivi più eventuale recupero a discrezione del D.d.G. e le squadre si affronteranno come segue:

semifinale 1: Vincente quarto 1 vs Vincente quarto 2

semifinale 2: Vincente quarto 3 vs Vincente quarto 4

Passeranno alla finalina tutte le vincenti della fase a eliminazione diretta - semifinali.

Le finali sono scontri diretti da un tempo di 10 minuti non effettivi più eventuale recupero a discrezione del D.d.G. e le squadre si affronteranno come segue:

finale I°-II°: Vincente semifinale 1 vs Vincente semifinale 2

finale III°-IV°: Perdente semifinale 1 vs Perdente semifinale 2

Il giocatore senza la maglia richiesta o la situazione di iscrizione/tesseramento descritta dal regolamento non potrà prendere parte alla gara.

Il fischio d'inizio della gara deve avvenire entro e non oltre 3 minuti dalla chiamata del D.d.G., salvo diverse disposizioni del C.O..

Classifica finale

La classifica finale viene stilata secondo i seguenti criteri:

- la vittoria della finale I°/II° posto
- la vittoria della finale III°/IV° posto
- dal quinto all'ultimo posto viene considerato ex aequo

Svolgimento gare

Ogni squadra svolge una gara di sola andata da un tempo di 8 minuti non effettivi più eventuale recupero a discrezione del D.d.G..

Le squadre partecipano ad ogni gara sul rettangolo di gioco con un massimo di 5 giocatori compreso il portiere e un massimo di 3 giocatori di riserva.

Ogni squadra per essere ammessa alla gara deve presentarsi al tavolo di referto entro e non oltre 2 minuti dalla chiamata del C.O. con un numero minimo di 5 giocatori e la maglia ufficiale del torneo consegnata ad ogni giocatore nel momento del check-in.

Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare nel campo da gioco, dovrà risultare regolarmente iscritto/tesserato CUS Milano A.S.D. per la stagione 2025/2026 con pacchetto "Full Sport", "Sport" o "Active" (quest'ultima attiva per il torneo specifico).

Il giocatore senza la maglia richiesta o la situazione di iscrizione/tesseramento descritta dal regolamento non potrà prendere parte alla gara.

Il fischio d'inizio della gara deve avvenire entro e non oltre 3 minuti dalla chiamata del D.d.G., salvo diverse disposizioni del C.O..

Arbitraggio

L'arbitraggio delle gare è affidato a D.d.G. nominati direttamente dal C.O..

Disciplinare

- **Falli:**

Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 4 falli.

Dal 4° fallo di squadra in poi, tutti i falli saranno puniti con un tiro libero. Inoltre, il calcio di rigore non è considerato cumulativo.

Alzando il braccio il direttore di gara segnalerà solo una punizione indiretta, cioè un fallo non cumulativo.

La scivolata può essere effettuata, sarà a discrezione dell'arbitro valutare la pericolosità e fischiare l'eventuale fallo.

La rimessa dal fondo va battuta con le mani entro 4 secondi, superati i 4 secondi verrà fischiato fallo indiretto.

- **Espulsioni:**

In caso di espulsione il giocatore verrà escluso dalla partita per 2 minuti e potrà rientrare soltanto al termine di questi, oppure anzitempo dopo la segnatura di una rete. L'espulsione, quindi, non comporterà l'esclusione alle gare successive.

- **Sostituzioni:**

Le sostituzioni dei giocatori in movimento sono considerate "volanti" e sono consentite in numero illimitato. La sostituzione del portiere (giocatore non di movimento) deve essere effettuata soltanto durante un'interruzione del gioco.

Il calciatore sostituito deve uscire dal campo e, solo dopo essere al di fuori del rettangolo di gioco, il calciatore di riserva potrà entrare in campo.

La sostituzione può essere effettuata esclusivamente nella propria metà campo.

- **Portieri:**

il portiere non può toccare il pallone con le mani su passaggio dei compagni. In caso contrario verrà fischiato fallo indiretto.

Il portiere può giocare la palla con i piedi con un limite di 4 secondi e non può ricevere la palla (nei piedi) più di una volta durante lo stesso possesso.

- **Rimesse laterali:**

dovranno essere battute con i piedi entro 4 secondi, con il pallone sulla linea laterale e con i piedi fuori dal terreno di gioco.

Sospensioni e non dispute

Qualora una squadra non fosse presente alla gara nei tempi e modi previsti dal regolamento verrà registrato il risultato di 10 reti a 0 a favore della squadra avversaria.

Scarpe ammesse

Ogni giocatore potrà essere ammesso alle gare con ogni tipologia di scarpa da ginnastica o scarpa da futsal (calcetto). Qualora un giocatore si presentasse al momento della chiamata dell'arbitro con scarpe da calcio aventi tacchetti conici e/o lamellari non sarà ammesso alla gara.

Tipologia terreno di gioco

- Palacus di via Circonvallazione Est 11 (Segrate): sintetico all'aperto
- Crespi Sport Village di via Valvassori Peroni 48: sintetico
- Campo Union rugby di via Valvassori Peroni: sintetico all'aperto

- Sede di Lodi: erba
- Sede Lita di Segrate: erba
- Cortile via Conservatorio 7 (Coppa Conservatorio): pavimentazione in plastica dura

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

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

CDF PRIMAVERILE BASKET 3vs3

Composizione squadra e formazione di gioco

Le squadre partecipano ad ogni gara sul campo da gioco con un massimo di 3 giocatori in campo e 2 di riserva.

Ogni squadra per essere ammessa alla gara deve presentarsi al tavolo di referto entro e non oltre 2 minuti dalla chiamata del C.O. con un numero minimo di 3 giocatori e la maglia ufficiale del torneo consegnata ad ogni giocatore nel momento del check-in.

Ogni giocatore che prende parte alla gara, anche senza entrare nel campo da gioco, dovrà risultare regolarmente iscritto/tesserato CUS Milano A.S.D. per la stagione 2025/2026 con pacchetto "Full Sport", "Sport" o "Active" (quest'ultima attiva per il torneo specifico).

Il giocatore senza la maglia richiesta o la situazione di iscrizione/tesseramento descritta dal regolamento non potrà prendere parte alla gara.

Il fischio d'inizio della gara deve avvenire entro e non oltre 3 minuti dalla chiamata del D.d.G., salvo diverse disposizioni del C.O..

Arbitraggio

L'arbitraggio delle gare è affidato a D.d.G. nominati direttamente dal C.O..

Punteggio

Ad ogni tiro realizzato da dentro l'arco verrà assegnato 1 punto.

Ad ogni tiro realizzato da dietro l'arco verranno assegnati 2 punti.

Ad ogni tiro libero realizzato verrà assegnato 1 punto.

Tempo di gioco e squadra vincente

Il tempo regolamentare di gioco consiste in 1 periodo di 8 minuti. Il cronometro di gara non verrà fermato durante le situazioni di palla morta e i tiri liberi.

- Durante un check-ball, la palla è a disposizione del giocatore attaccante dopo che il check-ball è stato completato.
- Dopo un ultimo tiro libero realizzato, la nuova squadra attaccante è in possesso di palla.
- Dopo un ultimo tiro libero non realizzato e la palla continua a rimanere viva, la palla tocca o viene toccata da qualsiasi giocatore sul campo di gioco. La prima squadra che realizza 21 o più punti vince la gara se questo accade prima del termine del tempo regolamentare di gioco.

In caso di punteggio pari

Se il punteggio è pari al termine del tempo regolamentare di gioco, si giocherà un tempo supplementare. La prima squadra che realizza 2 punti nel tempo supplementare vince la gara.

Falli

Una squadra raggiunge il bonus quando ha commesso 4 falli. I falli personali non esistono, quindi i giocatori non vengono mai esclusi in seguito ai falli commessi.

In caso di fallo all'interno dell'area di tiro libero, al giocatore che ha subito il fallo saranno concessi i seguenti tiri liberi:

- due tiri liberi in caso il fallo su tiro
- un tiro libero in caso di fallo non su tiro.

Dal 4° fallo di squadra in poi, sarà concesso 1 tiro libero.

Situazioni di gioco

In seguito a qualsiasi canestro realizzato dal campo o dopo l'ultimo tiro libero realizzato (eccetto quelli seguiti da un possesso di palla):

- Un giocatore della squadra che ha realizzato il canestro deve riprendere il gioco palleggiando o passando la palla direttamente da sotto il canestro (non da dietro la linea perimetrale di fondo) verso una posizione del campo dietro l'arco:
- Se il rimbalzo è catturato dalla squadra in attacco, essa potrà tentare di segnare senza far uscire la palla dall'arco.
- Se il rimbalzo è difensivo, la squadra dovrà far pervenire la palla dietro l'arco (passandola o palleggiando).

Se la squadra in difesa ruba la palla o stoppa il tiro, deve far giungere la palla fuori dall'arco (passandola o palleggiando). Il possesso di palla dato a ciascuna squadra in seguito a qualsiasi situazione di palla morta deve iniziare con un check-ball, ovvero uno scambio della palla (fra il giocatore in difesa ed il giocatore in attacco) dietro l'arco in posizione frontale al canestro.

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

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

Campionati Di Facoltà

FINALISSIME

Alla giornata delle finalissime dei Campionati Di Facoltà, in particolare edizione CDF PRIMAVERILI di calcio 5, volley 4vs4 e basket 3vs3, possono partecipare, per ogni facoltà di Ateneo, le squadre vincitrici dei singoli tornei della propria Facoltà.

Componenti squadre

Ogni Facoltà avrà una rappresentativa per torneo.

Ogni squadra può inserire all'interno della propria rosa ufficiale un numero limitato di giocatori in base alla disciplina (basket 5 giocatori, calcio 8 giocatori, volley 6 giocatori di cui due donne). Le rose delle squadre partecipanti alle finalissime possono essere modificate secondo i seguenti requisiti:

- CALCIO: massimo 3 sostituzioni rispetto alla rosa originale o 3 innesti fino a un massimo di 8 giocatori totali qualora la rosa originale non fosse completa.
- BASKET: massimo 2 sostituzioni rispetto alla rosa originale o 2 innesti fino a un massimo di 5 giocatori totali qualora la rosa originale non fosse completa.
- VOLLEY: massimo 2 sostituzioni rispetto alla rosa originale o 2 innesti fino a un massimo di 6 giocatori totali qualora la rosa originale non fosse completa.

Le sostituzioni sono intese come rimpiazzi di giocatori della propria rosa.

Gli innesti sono intesi come l'inserimento di giocatori nella propria rosa, qualora non avesse già raggiunto il numero massimo di giocatori consentiti.

A decorrere dalla giornata dei tornei di facoltà, le rose delle squadre si intendono **definitivamente chiuse**.

Non è pertanto consentita, per nessun motivo, alcuna variazione, integrazione o sostituzione dei componenti fino al termine delle finalissime.

L'inserimento all'interno del database assicurativo è garantito allo/a 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 il giorno antecedente al torneo da disputare, e a condizione che gli stessi siano già regolarmente tesserati con pacchetto Sport, Full Sport.

Qualora un atleta venisse aggiunto in rosa oltre i termini sopra indicati e fosse inserito tra i partecipanti senza l'approvazione del C.O. decreterà la sconfitta a tavolino per le partite a cui lo stesso ha preso parte.

Colori sociali e numerazione maglie

Le squadre devono indossare le maglie ricevute dal C.O. durante il check-in del giorno del torneo. Le maglie avranno i colori ufficiali di Facoltà.

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

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

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