



**fadu**  
portugal  
university sports

# Regulamento de Provas Oficiais

---

RPO – Anexos

REGULAMENTO DE PROVAS OFICIAIS  
ANEXOS

- Aprovado em reunião de Direção a 14 de setembro de 2022, de acordo com os estatutos da FADU vigentes – art.º 48º, secção VI, capítulo III e o número 2 do art.º 41º do decreto-lei nº 248-B de 31.12.2008, que aprova o regime jurídico das federações desportivas.

## Abreviaturas

AAEE	Associação Académica e/ou Estrutura Estudantil
ADoP	Autoridade Antidopagem de Portugal
ADT	(A) Atletas (D) Delegados (T) Treinadores
AG	Assembleia-geral
CAP	Campeonato(s) Académico(s) do Porto
CD	Conselho de Disciplina
CJ	Conselho de Justiça
CNU	Campeonato Nacional Universitário
CO	Comité Organizador
CR	Campeonato Regional
CSC	Comissão de Supervisão e Controlo
CUL	Campeonato(s) Universitário(s) de Lisboa
EMD	Exame Médico Desportivo
ENU	Eventos Nacionais Universitários
EUSA	Associação Europeia do Desporto Universitário
FADU	Federação Académica do Desporto Universitário, UPD
FISU	Federação Internacional do Desporto Universitário
IES	Instituições do Ensino Superior
IPDJ	Instituto Português do Desporto e Juventude
MINES	Ministério da Tutela do Ensino Superior
NCS	Norte/Centro/Sul
RCOAN	Regulamento de Candidatura e Organização de Atividades Nacionais
RD	Regulamento Disciplinar
RNA	Região Nacional de Apuramento
RNU	Ranking Nacional Universitário
RPO	Regulamento de Provas Oficiais
RZ	Ranking de Zona
TA	Torneio de Apuramento
TNU	Torneio Nacional Universitário
TUC	Troféu Universitário de Clubes

## Terminologia

Para efeitos do presente Regulamento consideram-se:

AAEE	Associação de Estudantes ou Académica representativa dos estudantes de determinada Instituição (IES) ou Estabelecimento (EES) de Ensino Superior.
IES	Universidades, institutos universitários e institutos politécnicos ou a eles equiparados, de natureza pública ou privada de acordo com o RJIES e restante legislação em vigor.
EES	Estabelecimentos de Ensino Superior que designam as Unidades de ensino constituídas como unidades orgânicas autónomas integradas nas IES – universidades e institutos politécnicos, de acordo com o RJIES e restante legislação em vigor.
FAE	Federação de Associações de Estudantes, representativa de várias Associações de Estudantes.
Clube	Quaisquer entidades acima descritas: AAEE, IES, EES ou FAE Sempre que for necessário para um melhor esclarecimento recorre-se à nomenclatura específica.
Registo	Processo voluntário, através do qual uma pessoa é registada junto da FADU.
Inscrição	Processo através do qual um agente desportivo é inscrito num evento ou atividade numa determinada qualidade.
Filiação	Processo através do qual um agente desportivo é inscrito na época desportiva numa determinada função e em representação de um Clube.
Agente	Terminologia genérica para um Dirigente, Atleta, Treinador, Árbitro ou qualquer tipo de Oficial registado na FADU.
Dirigente	Representante do Clube junto da FADU.
Oficial	Agente desportivo filiado na FADU que desempenhe funções diferentes das de Atleta.
Atleta	Praticante desportivo filiado na FADU.
Treinador	Agente desportivo filiado na FADU que desempenhe funções de treinador e que possua as devidas habilitações legais.
Evento	Conjunto de Provas de uma mesma modalidade que se realizam num mesmo período e no mesmo local.
Prova	COMPETIÇÃO que atribui classificação, conferindo título ou apuramento para uma fase seguinte em outro evento.
Observações	Para os devidos efeitos a terminologia adotada obedece ao estipulado na lei em vigor, nomeadamente no RJIES – Lei 62/2007 (regime jurídico das instituições de ensino superior) e no RJAJ – Lei 23/2006 (regime jurídico do associativismo jovem) em vigor. Só é reconhecida a denominação de cada um dos clubes e só pode ser utilizada depois de registada junto do ministério da tutela.

## Índice

<b>ABREVIATURAS .....</b>	<b>3</b>
<b>TERMINOLOGIA.....</b>	<b>4</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>5</b>
<b>ANEXO B – NORMAS ESPECÍFICAS POR MODALIDADE.....</b>	<b>6</b>
B1 - ANDEBOL.....	6
B2 - ANDEBOL DE PRAIA.....	8
B3 - ATLETISMO CORTA MATO.....	10
B4 - ATLETISMO ESTRADA.....	11
B5 - ATLETISMO PISTA COBERTA E AR LIVRE.....	12
B6 - BADMINTON.....	14
B7 - BASQUETEBOL.....	17
B8 - BASQUETEBOL 3X3.....	19
B9 - BILHAR.....	21
B10 - BODYBOARD.....	23
B11 - CANOAGEM.....	25
B12 - CICLISMO.....	26
B13 - CORFEBOL.....	28
B14 - DUATLO.....	30
B15 - EQUITAÇÃO.....	31
B16 - ESCALADA.....	33
B17 - ESGRIMA.....	34
B18 - ESQUI ALPINO.....	35
B19 - FUTEBOL 7.....	36
B20 - FUTEBOL 11.....	38
B21 - FUTEBOL DE PRAIA.....	40
B22 - FUTSAL.....	42
B23 - FUTEVÓLEI.....	44
B24 - GINÁSTICA ARTÍSTICA.....	46
B25 - GOLFE.....	47
B26 - HÓQUEI EM PATINS.....	48
B27 - JUDO.....	50
B28 - KARATÉ.....	51
B29 - KARTING.....	52
B30 - KICKBOXING.....	54
B31 – NATAÇÃO PISCINA LONGA E PISCINA CURTA.....	56
B32 - ORIENTAÇÃO.....	58
B33 - PADEL.....	59
B34 – PÓLO AQUÁTICO.....	60
B35 – REMO.....	62
B36 – RUGBY 7’ S.....	63
B37 – RUGBY DE PRAIA.....	65
B38 – SNOWBOARD.....	67
B39 – SQUASH.....	68
B40 – SURF.....	70
B41 – TAEKWONDO.....	72
B42 – TÊNIS.....	74
B43 – TÊNIS DE MESA.....	77
B44 – TIRO.....	80
B45 – TIRO COM ARCO.....	82
B46 – TRAIL.....	84
B47 – TRIATLO.....	85
B48 - VELA.....	87
B49 - VOLEIBOL.....	88
B50 – VOLEIBOL DE PRAIA.....	90
B51 – XADREZ.....	92

## ANEXO B – NORMAS ESPECÍFICAS POR MODALIDADE

### B1 - ANDEBOL

#### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação de Andebol de Portugal.

#### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais;
- 2.2 Excetuando nas Fases Finais (ver artigo 14.07.01) do R.P.O., não existem limite ao número de agentes que podem ser inscritos;
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 16 jogadores e 4 oficiais, ou 5 se um deles for Médico.

#### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE DE APURAMENTO NCS e PLAY-OFF	
	Duração
TODA A FASE	2 Períodos de 15 a 20 minutos cada, com um intervalo de 5 minutos entre cada um dos períodos.
TEMPO DE PARAGEM	1 “tempo de paragem” de 1 minuto em cada parte.
DESEMPATES NOS JOGOS	Nos jogos a eliminar não há prolongamento, recorrendo-se ao desempate por lançamentos de 7 metros.

FASE FINAL	
	Duração
FASE GRUPOS	2 Períodos de 20 minutos cada, com um intervalo de 5 minutos entre cada um dos períodos.
MEIAS-FINAIS 3º/4º LUGAR E FINAL	2 Períodos de 30 minutos cada, isto é, terão a duração de um jogo formal, com um intervalo de 10 minutos entre cada um dos períodos.
TEMPO DE PARAGEM	Em jogos com tempo formal, 3 “tempos de paragem” de 1 minuto por equipa, de acordo com as regras da FAP.
DESEMPATES NOS JOGOS	Nos jogos a eliminar não há prolongamento, recorrendo-se ao desempate por lançamentos de 7 metros, exceto na Final e jogo de 3º/4º, que tem prolongamento de 2x5 minutos, seguido, se necessário, de outro prolongamento de 2x5 minutos, seguido, se necessário, de desempate por lançamentos de 7 metros.

#### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	2 Pontos
Derrota	1 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 15

#### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 O prolongamento consiste numa parte de 5 minutos. Se o jogo se mantiver empatado após o primeiro prolongamento, um segundo prolongamento igual ao primeiro deve ocorrer, após uma pausa de 1 minuto e novo sorteio. Se após o segundo prolongamento o resultado se mantiver igual, o vencedor será determinado por lançamentos de 7 metros. Recorre-se primeiro a uma série de 5 lançamentos e depois, se necessário, a séries de 1 lançamento cada, até haver um vencedor.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.3.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.3.2 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas

- empatadas nos jogos realizados entre si;
- 5.3.3 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
- 5.3.4 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 5.3.5 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 5.3.6 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 5.3.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
- 5.3.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 5.3.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo
  - 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.4.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.4.2.2 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos na em toda a fase;
    - 5.4.2.3 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.4 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
    - 5.4.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
    - 5.4.2.6 Maior número de atletas acreditados no evento;
    - 5.4.2.7 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
    - 5.4.2.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:

Advertência	1 ponto
Exclusão (2')	2 pontos
Desqualificação direta	4 pontos

## B2 - ANDEBOL DE PRAIA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação de Andebol de Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.
- 2.2 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um mínimo de 6 jogadores e um máximo de 10 jogadores (pelo menos 1 guarda redes) e 2 oficiais, ou 3 se um deles for da área médica.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE FINAL	
	Duração
FASE GRUPOS E QUARTOS DE FINAL	2 Períodos de 7 a 10 minutos cada, com um intervalo de 3 a 5 minutos entre cada um dos períodos.
MEIAS-FINAIS 3º/4º LUGAR E FINAL	2 Períodos de 10 minutos cada, isto é, terão a duração de um jogo formal, com um intervalo de 5 minutos entre cada um dos períodos.
TEMPO DE PARAGEM	Cada equipa tem direito a 1 “tempo de paragem” de 1 minuto em cada parte.
DESEMPATES NO PERÍODO E NO JOGO	Aplicado o disposto nas Regras de Andebol de Praia da Federação de Andebol de Portugal.

### 4 - PONTUAÇÃO DE JOGO

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 2

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 No final de um período ou de um jogo o resultado final não pode ser um empate, aplicando-se o disposto nas regras da Federação de Andebol de Portugal.
- 5.2 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.2.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.2.2 A maior diferença entre o número de sets (períodos) a favor e o número de sets (períodos) contra pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.3 A maior diferença entre o número de golos a favor e o número de golos contra pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.4 Menor pontuação disciplinar obtida nos jogos entre si;
  - 5.2.5 A maior diferença entre o número de sets (períodos) a favor e o número de sets (períodos) contra pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.6 A maior diferença entre o número de golos a favor e o número de golos contra pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.7 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
  - 5.2.8 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.2.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.2.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.3 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.3.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.3.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.3.2.2 A maior diferença entre o número de sets a favor e o número de sets contra em toda a fase;
    - 5.3.2.3 A maior diferença entre o número de golos a favor e o número de golos contra em toda a fase;
    - 5.3.2.4 O maior número de sets a favor obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.5 O maior número de golos a favor obtidos em toda a fase;

- 5.3.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
  - 5.3.2.7 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
  - 5.3.2.8 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |                        |          |
|------------------------|----------|
| Advertência            | 1 ponto  |
| Exclusão (2')          | 1 ponto  |
| Desqualificação direta | 4 pontos |

## **B3 - ATLETISMO CORTA MATO**

### **1 - ASPETOS TÉCNICOS**

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Atletismo.

### **2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Corta Mato (misto).

### **3 - COMPETIÇÃO**

As distâncias a percorrer serão:

Masculino	entre 4.000 e 10.000 m
Feminino	entre 3.000 e 8.000 m

Poderá haver alteração às distâncias por decisão da FADU, por motivos técnicos ou logísticos.

### **4 - TÍTULO COLETIVO**

- 4.1 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube, independentemente do género. Vence o clube que obtenha a pontuação mais baixa.
- 4.2 Atribui-se, o número de pontos equivalente ao lugar obtido (1º lugar, 1 ponto; 2º lugar, 2 pontos; etc.), sendo vencedora a equipa com menos pontos:
- |     |          |
|-----|----------|
| 1º  | 1 ponto  |
| 2º  | 2 pontos |
| 3º  | 3 pontos |
| 4º  | 4 pontos |
| 5º  | 5 pontos |
| 6º  | 6 pontos |
| 7º  | 7 pontos |
| ... | .....    |
- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate a favor da equipa cujo elemento mais bem classificado acabar mais próximo do 1º lugar, seguindo-se o 2º elemento mais bem classificado e assim sucessivamente.

## **B4 - ATLETISMO ESTRADA**

### **1 - ASPETOS TÉCNICOS**

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Atletismo.

### **2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género  
Títulos em disputa: Coletivo Estrada (misto)

### **3 - COMPETIÇÃO**

As distâncias a percorrer no CNU de Atletismo Corta-Mato serão divulgadas na Informação A relativa ao evento.

### **4 - TÍTULO COLETIVO**

- 4.1 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube, independentemente do género. Vence o clube que obtenha a pontuação mais baixa.
- 4.2 Atribui-se, o número de pontos equivalente ao lugar obtido (1º lugar, 1 ponto; 2º lugar, 2 pontos; etc.), sendo vencedora a equipa com menos pontos:
- 1º 1 ponto
  - 2º 2 pontos
  - 3º 3 pontos
  - 4º 4 pontos
  - 5º 5 pontos
  - 6º 6 pontos
  - 7º 7 pontos
  - ... ..
- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate a favor da equipa cujo elemento mais bem classificado acabar mais próximo do 1º lugar, seguindo-se o 2º elemento mais bem classificado e assim sucessivamente.

## B5 - ATLETISMO PISTA COBERTA E AR LIVRE

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Atletismo.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Cada atleta poderá participar no máximo em 2 provas (disciplinas). Poderá participar em 3 se o evento for realizado em 2 dias (desde que não sejam as 3 no mesmo dia), não incluindo a estafeta.  
Aquando da inscrição nas provas e quando solicitado, deverá ser indicada a respetiva marca.  
Poderá ainda a FADU solicitar as marcas à FPA ou a associações regionais, desde que esteja salvaguardada a igualdade para todos os participantes.  
*As Inscrições de Tipo 2 ou 3 e através de trocas de provas serão consideradas sem marca de inscrição.*  
Os Clubes poderão inscrever mais do que uma estafeta, desde que as mesmas sejam inscritas separadamente.  
A não comparência de um atleta numa das provas (disciplinas) em que esteja inscrito não o impede de participar noutras para as quais esteja devidamente inscrito.  
Títulos em disputa: CNU Feminino e CNU Masculino para cada uma das provas previstas em 3.5
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Pista coberta e Coletivo Ar livre (ambos mistos).

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 Até aos 400 metros o apuramento pode ser feito por eliminatórias (se o número de atletas o justificar), caso contrário será feito através de finais diretas.
- 3.2 Acima dos 400 metros (inclusive) serão finais diretas sendo a ordenação dos atletas efetuada por tempo.
- 3.3 Todos os participantes (em provas técnicas) têm direito a 3 ensaios no fim dos quais os 8 melhores classificados usufruem de mais 3 ensaios.
- 3.4 A progressão das fasquias nas provas de Salto em Altura e Salto com Vara, salvo indicação prévia em contrário, é a seguinte:
- |                 |   |
|-----------------|---|
| Salto em Altura | Fasquia inicial a 1,30 (F) ou 1,60 (M);<br>Progressão de 5 em 5 cm, passando a 3 em 3 cm a partir do momento em que estejam apenas 3 atletas em prova. Ou no momento em que a fasquia atinge 1,50 (F) e 1,80 (M).   |
| Salto com Vara  | Fasquia inicial a 2,10 (F) ou 2,60 (M);<br>Progressão de 10 em 10 cm, passando a 5 em 5 cm a partir do momento em que estejam apenas 3 atletas em prova. Ou no momento em que a fasquia atinge 3,70 (F) e 5,00 (M). |
- 3.5 O Programa de Provas será o seguinte:
- Pista Ar Livre
- 100 metros (F/M)
  - 100 metros Barreiras (F)
  - 110 metros Barreiras (M)
  - 200 metros (F/M)
  - 400 metros (F/M)
  - 400 metros Barreiras (F/M)
  - 800 metros (F/M)
  - 1500 metros (F/M)
  - 3000 metros obstáculos (F/M)
  - 5000 metros (F/M)
  - Salto em Comprimento (F/M)
  - Tripló Salto (F/M)
  - Salto em Altura (F/M)
  - Salto com Vara (F/M)
  - Lançamento do Peso (F/M)
  - Lançamento do Dardo (F/M)
  - Lançamento do Martelo (F/M)
  - Lançamento do Disco (F/M)
  - Estafeta 4x400 metros (MX)
  - Estafeta 4x100 metros (F/M)
- Poderá ainda ser realizada a prova de 10.000 metros Marcha (F/M), caso não se realize prova idêntica de Estrada.

Pista Coberta

60 metros (F/M)  
60 metros barreiras (F/M)  
400 metros (F/M)  
800 metros (F/M)  
3000 metros (F/M)  
3.000 metros Marcha (F)  
5.000 metros Marcha (M)  
Salto em Comprimento (F/M)  
Salto em Altura (F/M)  
Salto com Vara (F/M)  
Lançamento do Peso (F/M)  
Estafeta 4x200 metros (F/M)  
Triplô Salto (F/M)

*Poderá haver alteração ao programa de provas por decisão da FADU, por motivos técnicos ou logísticos.*

#### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todas as provas.
- 4.2 Apenas pontua o atleta/estafeta melhor classificado em cada prova por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.
- 4.3 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação:
  - 1º 8 pontos
  - 2º 7 pontos
  - 3º 6 pontos
  - 4º 5 pontos
  - 5º 4 pontos
  - 6º 3 pontos
  - 7º 2 pontos
  - 8º 1 pontoNas estafetas a pontuação é multiplicada por 2.
- 4.4 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
  - 4.4.1 Maior somatório de pontos descartados;
  - 4.4.2 Maior número de atletas em competição;
  - 4.4.3 Maior número de primeiros lugares;
  - 4.4.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B6 - BADMINTON

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Badminton.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Equipas Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.  
Constituídas por 4 a 6 atletas do mesmo Clube, com o mínimo de 2 homens e 2 mulheres  
Títulos em disputa: CNU Equipas.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

Duração	
TODAS AS FASES (INDIVIDUAL, PARES E EQUIPAS)	Jogos até aos 21 pontos à melhor de 3 sets.
Nº MÁXIMO JOGOS POR DIA	No máximo, um atleta poderá jogar apenas 7 jogos por dia (caso exista possibilidade de agendar os restantes para o dia seguinte), se manifestar essa intenção junto do delegado da FADU imediatamente após o final do último jogo que pretenda realizar.

### 4 - COMPETIÇÃO

- 4.1 Os modelos competitivos a utilizar serão definidos de acordo com o número de atletas/equipas inscritos
- 4.2 Equipas:
- 4.2.1 Cada encontro é constituído por um jogo de par feminino, par masculino, singular feminino, singular masculino, par misto, por esta ordem;
  - 4.2.2 Cada atleta não pode jogar mais do que 2 jogos por encontro;
  - 4.2.3 Vence a equipa que consiga três vitórias nos 5 jogos;
  - 4.2.4 Em encontros a eliminar, o 4º e 5ºs jogos do encontro apenas se realizam se necessário.
- 4.3 Sempre que haja grupos, será atribuída a seguinte pontuação:
- Vitória – 2 pontos
  - Derrota – 1 ponto
  - Falta de Comparência – 0 pontos

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 A determinação dos atletas/equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 5.1.1 Apenas na competição de equipas, o resultado do (s) encontro (s) entre todas as equipas empatadas. Nas competições individuais e de pares, o resultado do (s) jogo (s) entre todos atletas empatados;
  - 5.1.2 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos entre os atletas/equipas empatados;
  - 5.1.3 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos entre os atletas/equipas empatados;
  - 5.1.4 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos entre os atletas/equipas empatados;
  - 5.1.5 Apenas na competição de equipas, a diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 5.1.6 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 5.1.7 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 5.1.8 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
  - 5.1.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.1.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.2 A determinação das equipas melhor classificadas entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 5.2.1 Caso o número de equipas empatadas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos encontros da equipa pior classificada do grupo com as equipas a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.2.2 Quando o número de encontros efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.2.2.1 Diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.2 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.3 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;

- 5.2.2.4 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
  - 5.2.2.5 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.2.2.6 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.3 A determinação dos atletas melhor classificados entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 5.3.1 Caso o número de atletas empatados seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos jogos do atleta pior classificado do grupo com o atleta a desempatar nesse grupo, para que todos atletas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelos atletas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.3.2.1 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.3.2.2 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.3.2.3 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
    - 5.3.2.4 Atleta mais novo;
    - 5.3.2.5 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

## 6 - TÍTULO COLETIVO

- 6.1 Será atribuído um título de Campeão Nacional Universitário Coletivo caso a competição de equipas não se realize.
- 6.2 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual das 3 melhores classificações de cada clube, em cada variante (Individual Feminino e Individual Masculino).
- 6.3 Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas no conjunto das variantes, independentemente do género.
- 6.4 A pontuação do título coletivo será atribuída em função da seguinte tabela:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

6.5 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B7 - BASQUETEBOL

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Basquetebol.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais.
- 2.2 Excetuando nas Fases Finais (ver artigo 14.07.01) do R.P.O., não existem limite ao número de agentes que podem ser inscritos.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 12 jogadores e 4 oficiais dos quais, 1 Treinador, 1 Treinador Adjunto e um Delegado.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE DE APURAMENTO NCS E PLAY-OFF	
	Duração
TODA A FASE	4 quartos de 6 minutos cada, com um intervalo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quarto e o terceiro e quarto quarto e com um intervalo de 5 minutos entre o segundo e terceiro quarto
DESCONTOS DE TEMPO	Nos jogos de 4 X 6, cada equipa tem direito a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto na 1ª parte (1º quarto + 2º quarto) sendo que na 2ª parte (3º quarto + 4º quarto) terá direito a 2 “descontos de tempo” de 1 minuto cada, desde que tenha pedido um “desconto de tempo” antes dos últimos dois minutos do quarto quarto, e a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto por cada prolongamento.
FALTAS INDIVIDUAIS	Cada jogador(a) será excluído do jogo à 3ª falta individual.
FALTAS DE EQUIPA	Cada equipa será penalizada com lances livres a partir da 4ª falta (inclusive).
DESEMPATES	Se o resultado estiver empatado no final do último período, o jogo continuará com um prolongamento de 3 minutos ou tantos períodos de 3 minutos que se repetirá as vezes necessárias para desempatar o jogo, com um intervalo de 1 minuto concedido antes de cada prolongamento.

FASE FINAL		
	Duração	
FASE GRUPOS	4 quartos de 8 minutos cada com um intervalo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quarto e o terceiro e quarto quarto e com um intervalo de 10 minutos entre o segundo e terceiro quarto.	
MEIAS-FINAIS 3º/4º LUGAR E FINAL	4 quartos de 10 minutos cada, isto é, terão a duração de um jogo formal, com um intervalo de 2 minutos entre o primeiro e o segundo quarto e o terceiro e quarto quarto e com um intervalo de 15 minutos entre o segundo e terceiro quarto.	
DESCONTOS DE TEMPO	Nos jogos de 4x8 minutos cada equipa tem direito a 2 “desconto de tempo” de 1 minuto na 1ª parte (1º quarto + 2º quarto) sendo que na 2ª parte (3º quarto + 4º quarto) terá direito a 2 “descontos de tempo” de 1 minuto cada, desde que tenha pedido um “desconto de tempo” antes dos últimos dois minutos do quarto quarto, e a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto por cada prolongamento.	
	Nos jogos de 4x10 minutos cada equipa tem direito a 2 “desconto de tempo” de 1 minuto na 1ª parte (1º quarto + 2º quarto) sendo que na 2ª parte (3º quarto + 4º quarto) terá direito a 3 “descontos de tempo” de 1 minuto cada, desde que tenha pedido um “desconto de tempo” antes dos últimos dois minutos do quarto quarto, e a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto por cada prolongamento.	
FALTAS INDIVIDUAIS	4x8	Cada jogador(a) será excluído do jogo à 4ª falta individual.
	4 X 10	Cada jogador(a) será excluído do jogo à 5ª falta individual.
FALTAS DE EQUIPA	Cada equipa será penalizada com lances livres a partir da 5ª falta (inclusive).	
DESEMPATES	Se o resultado estiver empatado no final, o jogo continuará com um prolongamento de 5 minutos ou tantos períodos de 5 minutos quantos necessários para desempatar o jogo, com um intervalo de 2 minutos concedido antes de cada período suplementar prolongamento.	

#### 4 - PONTUAÇÃO DE JOGO

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por:
	0 – 15 (jogos de 4 x 6)
	0 – 20 (jogos de 4 x 8)
	0 – 20 (jogos de 4 x 10)

#### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos de 2 x 10 minutos ou 4 x 6 minutos, se o resultado estiver empatado no final do último período, o jogo continuará com um prolongamento de 3 minutos ou tantos períodos de 3 minutos que se repetirá as vezes necessárias para desempatar o jogo, com um intervalo de 1 minuto concedido antes de cada prolongamento.
- 5.2 Nos jogos de 4 x 8 e 4 x 10 minutos, se o resultado estiver empatado no final do último quarto, o jogo continuará com um prolongamento de 5 minutos ou tantos períodos de 5 minutos quantos necessários para desempatar o jogo, com um intervalo de 2 minutos concedido antes de cada prolongamento.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.3.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.3.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.3 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.5 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.6 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase
  - 5.3.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.4.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.4.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.3 O maior número de pontos marcados obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.4 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
    - 5.4.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
    - 5.4.2.6 Maior número de atletas acreditados no evento;
    - 5.4.2.7 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
    - 5.4.2.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:

Falta Técnica	1 ponto
Desqualificação	2 pontos
Falta Antidesportiva	3 pontos
Expulsão	4 pontos

## B8 - BASQUETEBOL 3X3

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Internacional de Basquetebol (FIBA).

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.
- 2.2 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um mínimo de 3 jogadores e um máximo de 4 jogadores e 4 oficiais dos quais, 1 Treinador, 1 Treinador Adjunto e um Delegado.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

Duração		
TODA A FASE	Todos os jogos terão a duração de 10 minutos cronometrados. No entanto, sempre que uma das equipas chegue aos 21 pontos, o jogo terminará, independentemente do tempo decorrido.	
DESCONTOS DE TEMPO	Em todos os jogos cada equipa tem direito a 1 “desconto de tempo” de 30 segundos.	
FALTAS INDIVIDUAIS	Os atletas não são excluídos pelo número de faltas pessoais que cometam	
FALTAS DE EQUIPA	O número máximo de faltas de equipa são 6. A partir da 7ª falta a equipa será penalizada da seguinte forma:	
	7ª, 8ª e 9ª falta	2 lances livres
	10ª e mais faltas	2 lances livres e posse de bola

### 4 - PONTUAÇÃO DE JOGO

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos
Derrota	1 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por: 0 – 21

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nenhum jogo pode terminar empatado. Caso haja um empate no final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 1 minuto, após o qual se disputará um prolongamento até que uma das equipas marque 2 pontos.
- 5.2 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.2.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si
  - 5.2.3 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.5 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.3 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo
  - 5.3.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.3.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.3.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.3 O maior número de pontos marcados obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.4 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;

- 5.3.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
  - 5.3.2.6 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.7 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |                      |          |
|----------------------|----------|
| Falta Técnica        | 1 ponto  |
| Desqualificação      | 2 pontos |
| Falta Antidesportiva | 3 pontos |
| Expulsão             | 4 pontos |

## B9 - BILHAR

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Bilhar.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino  
Exceção: Caso o número de inscritos num dos géneros seja inferior a 3, a prova passa a ser um CNU misto.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

Duração	
INDIVIDUAL	As partidas da 1ª fase são realizadas em sistema de Duplo KO, com abertura alternada, em sistema "Race to 4".
	As partidas do Quadro Final são disputadas em sistema de Duplo KO, com abertura alternada, em sistema "Race to 5", exceto as meias-finais e final que são disputadas no sistema "Race to 6".

### 4 - COMPETIÇÃO

- 4.1 As provas serão disputadas em pool, mesas de 9 pés, salvo situações previamente combinadas e divulgadas por indisponibilidade da entidade organizadora.
- 4.2 Individual:
- 4.2.1 O modelo competitivo poderá ser alterado em função do número de inscritos e das condições logísticas e será divulgado atempadamente pela FADU.

### 5 - TÍTULO COLETIVO

- 5.1 Será atribuído um título de Campeão Nacional Universitário Coletivo caso a competição de equipas não se realize.
- 5.2 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube, independentemente do género.
- 5.3 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11

24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

5.4 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B10 - BODYBOARD

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Surf.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género  
Títulos em disputa: Coletivo Bodyboard (misto)

### 3 - DURAÇÃO

Duração	
INDIVIDUAL	O tempo mínimo de cada heat é de 15 a 25 min ou 20 a 45 min nas Finais
	Contagem de ondas: máximo 10 ondas ou 15 ondas apenas nas Finais

*ESTAS CONDIÇÕES PODEM SER ALTERADAS PELO DEPARTAMENTO DESPORTIVO DA FADU CASO AS CONDIÇÕES ASSIM O IMPONHAM*

### 4 - COMPETIÇÃO

- 4.1 O seeding terá em consideração o ranking FADU
- 4.2 Em caso de um atraso de um atleta acreditado, o heat tem de ter a totalidade do tempo, pois o surfista em falta poderá aparecer durante o período de tempo do mesmo.
- 4.3 Caso o surfista não entre na água por qualquer motivo durante o seu heat, será considerada falta de comparência.
- 4.4 Um atleta que não surfe no evento, faltando ao primeiro heat em que deveria competir, não receberá quaisquer pontos. Faltando a um heat após já ter competido, receberá a classificação de quarto lugar nesse heat, não perdendo a pontuação dessa classificação.
- 4.5 Em circunstância alguma deverá ser dado qualquer prolongamento de tempo após o heat ter entrado na água. No caso de um heat ser interrompido por qualquer razão, será parado pelo diretor técnico ou chefe de juízes e será reiniciado no tempo de duração até ter sido interrompido e disputado até completar o tempo originalmente estabelecido.
- 4.6 Os competidores têm de usar as lycras de competição desde o momento do check-in no Beach Marshall até à sua devolução no final do heat.

### 5 - TÍTULO COLETIVO

- 5.1 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube, independentemente do género.
- 5.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14

21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

5.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B11 - CANOAGEM

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Canoagem.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

São permitidos desdobramentos, até um máximo de 3 provas por atleta.

Não serão permitidas alterações ao programa para troca de barcos.

Um atleta que participe em Kayak não poderá participar em Canoa e vice-versa.

2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube

Categorias e Títulos em disputa:

Feminino	K1 200m	Masculino	K1 200m
	K1 500m		K1 500m
	C1 200m		C1 200m
	C1 500m		C1 500m

2.2 Duplas Não existe nº limite de duplas inscritas por Clube

Categorias e Títulos em disputa:

Feminino	K2 500m	Masculino	K2 500m	Misto	K2 500m
	C2 500m		C2 500m		C2 500m

2.3 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género

Títulos em disputa: Coletivo Canoagem (misto)

### 3 - COMPETIÇÃO

3.1 O modelo competitivo será o seguinte:

Competidores	Sistema	Eliminatórias	Semifinais	Finais
10 / 18	A	2 X 9 1º/3º à Final 4º/7º + 8º MT à SF Resto Eliminado	1 X 9 1º/3º à Final  Resto Eliminado	A: 1 X 9
19 / 27	B	3 X 9 1º à Final 2º/7º à SF Resto Eliminado	2 X 9 1º/3 à Final A 4º/7º + 8º MT à Final B Resto Eliminado	A: 1 X 9
28 / 36	C	4 X 9 1º/6º à SF + os 3 MT seguintes Resto Eliminado	43346 1º/3º à Final A 4º/6º à Final B Resto Eliminado	A: 1 X 9

3.2 Poderá ser adotado outro modelo, dependendo das condições da Instalação Desportiva e/ou número de participantes.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

4.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada categoria por clube, considerando-se descartados os restantes pontos

4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	9
2º	3	5	8
3º		4	7
4º		3	6
5º		2	5
6º		1	4
7º			3
8º			2
9º			1

4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:

4.3.1 Maior somatório de pontos descartados

4.3.2 Maior número de atletas em competição

4.3.3 Maior número de primeiros lugares

4.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente

## B12 - CICLISMO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da União Ciclista Internacional e da Federação Portuguesa de Ciclismo.

### 2 – CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino em todas as vertentes do Ciclismo que se considerem pertinentes e com condições de realização.
- 2.2 Coletivo Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas, independentemente do género e no conjunto das provas.  
Títulos em disputa: Coletivo Ciclismo (misto e na soma de todos os eventos).

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 Para cada uma das vertentes, o modelo competitivo será definido em função do número de participantes e das condições de prova.
- 3.2 Os percursos serão definidos pela organização local, de acordo com as regras da FPC-UVP e com aprovação da FADU.
- 3.3 Caso o evento seja em conjunto com outra competição, a grelha de partida poderá ser formada com base em fatores externos à FADU.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Pontuam os 3 atletas com maior pontuação individual de cada clube em cada disciplina (independentemente do género, ou seja, juntando ambos os géneros em cada disciplina).
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3

32º				2
restantes				1

4.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente

## B13 - CORFEBOL

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

- 1.1 Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Corfebol e da International Korfball Federation.
- 1.2 O CNU será disputado na vertente "Korfball4" (4x4 com um poste), Indoor, sem Shot Clock, salvo indicação em contrário.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever um número ilimitado de equipas.
- 2.2 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 4 jogadores por género e 3 oficiais, dos quais um Treinador e um Delegado.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

	Duração
TODOS OS JOGOS	Todos os jogos, incluindo a Final, terão a duração de 4 x 4 minutos ou de 4 x 6 minutos, dependendo do modelo competitivo, com intervalo de 1 minuto na 1ª e 3ª pausas e 2 minutos entre o 2º e 3º quartos.
TEMPO DE PARAGEM	Não haverá Descontos de Tempo
DESEMPATES NOS JOGOS	Em caso de empate num jogo a eliminar, recorre-se à marcação de lançamentos da marca de penalty (4 por equipa; seguindo-se, caso permaneça o empate, 1 por equipa até desempatar).

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 20

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.2.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.2.2 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.3 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.4 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.6 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.3 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo
  - 5.3.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.3.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.3.2.2 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.3 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.4 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
    - 5.3.2.5 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;

- 5.3.2.6 Maior número de atletas acreditados no evento;
- 5.3.2.7 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 5.3.2.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

5.4 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:

Advertência (cartão amarelo)	1 ponto
Expulsão por acumulação (duplo cartão amarelo)	2 pontos
Expulsão por vermelho direto	4 pontos

## B14 - DUATLO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação de Triatlo de Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Em caso de falta de qualquer um dos elementos identificadores (dorsal, número de bicicleta ou chip), os atletas podem competir mediante o pagamento de uma taxa de no valor indicado pela organização, não reembolsável.
- 2.2 Coletivo Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas, independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Duatlo (misto)

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 As distâncias a percorrer são:
- |            |        |
|------------|--------|
| 1ª corrida | 5000m  |
| Ciclismo   | 19000m |
| 2ª corrida | 2500m  |

Estas distâncias podem ser alteradas caso as necessidades organizativas assim o determinem.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Pontuam os 3 atletas com maior pontuação individual de cada clube
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

- 4.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente

## B15 - EQUITAÇÃO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Equestre Portuguesa (FEP) e da Federação Equestre Internacional (FEI) para as disciplinas de Ensino e Salto de Obstáculos Iguualmente se procederá de acordo com o Regulamento Veterinário da FEP em vigor.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Os CNU em disputa são mistos.  
Títulos em disputa: CNU Individual Ensino, CNU Individual Saltos de Obstáculos e CNU Combinado.
- 2.2 Coletivo Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas, independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Equitação (misto).

### 3 - COMPETIÇÃO

3.1 A competição é composta por provas de Combinado, Ensino e Saltos

3.1.1	<b>Ensino</b>	
3.1.1.1		Existem 3 níveis de dificuldade: P1, E1 e M1.
3.1.1.2		Será atribuído o título de Campeão Nacional Universitário de Ensino ao cavaleiro que vencer a categoria M1. Na ausência de participantes pontuados em M1, será o vencedor da categoria E1 e, não havendo nesta, recorre-se à categoria P1.
3.1.1.3		A classificação seguirá a ordem de dificuldade das categorias, ou seja, o vencedor da categoria E1 será classificado imediatamente atrás do último pontuado em M1, e o vencedor de P1 classifica-se imediatamente atrás do último pontuado de E1.
3.1.2	<b>Saltos de Obstáculos</b>	
3.1.2.1		Existem 3 classes: 0,80m, 1,00m e 1,10m.
3.1.2.2		Será atribuído o título de Campeão Nacional Universitário de Salto de Obstáculos ao cavaleiro que vencer a categoria superior. Na ausência de participantes que terminem essa categoria, passa-se à seguinte.
3.1.2.3		A classificação seguirá a ordem de dificuldade das categorias, ou seja, o vencedor da primeira categoria será classificado imediatamente atrás do último pontuado da segunda, e o vencedor terceira classifica-se imediatamente atrás do último pontuado segunda.
3.1.3	<b>Combinado</b>	
3.1.3.1		A inscrição é automática para o atleta que participe nas provas de Ensino e Saltos.
3.1.3.2		Será atribuído o título de Campeão Nacional Universitário de Combinado ao cavaleiro que alcançar a melhor pontuação no somatório das provas de Ensino e Salto de Obstáculos.
3.1.3.3		Não é obrigatória a participação num nível equivalente nas provas de Ensino e Salto de Obstáculos. No entanto, caso o cavaleiro participe em mais do que um nível ou com mais do que um cavalo, deve indicar previamente qual o nível e qual o cavalo, em cada uma das vertentes, que contam para esta pontuação.
3.1.3.4		Só pontuarão para a classificação do Combinado os cavaleiros que pontuem em ambas as vertentes, utilizando a tabela de Pontuação para o título coletivo, contando para este efeito apenas os cavaleiros que participam no Combinado.

### 4 - DESEMPATES

- 4.1 Em caso de empate pontual no combinado, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 4.1.1 Maior número de primeiros lugares;
  - 4.1.2 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente;
  - 4.1.3 Maior pontuação na prova de Salto de Obstáculos.

## 5 - TÍTULO COLETIVO

5.1 Pontuam os 3 atletas com maior pontuação individual de cada clube, independentemente da vertente

5.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação:

	<b>P1</b>	<b>E1</b>	<b>M1</b>	<b>0,80</b>	<b>1,00</b>	<b>1,10</b>
1º	10	13	16	10	13	16
2º	9	12	15	9	12	15
3º	8	11	14	8	11	14
4º	7	10	13	7	10	13
5º	6	9	12	6	9	12
6º	5	8	11	5	8	11
7º	4	7	10	4	7	10
8º	3	6	9	3	6	9
9º	2	5	8	2	5	8
10º	1	4	7	1	4	7

5.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente

## B16 - ESCALADA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação de Campismo e Montanhismo de Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino em cada uma das 3 vertentes: Dificuldade à Vista, Boulder e Velocidade.
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 2 atletas independentemente do género, em pelo menos dois dos eventos.  
Títulos em disputa: Coletivo Escalada (misto e na soma de todos os eventos).

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 O Modelo competitivo será definido de acordo com o número de atletas participantes em cada categoria.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube em cada CNU. (independentemente do género, ou seja, juntando ambos os géneros em cada evento).
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

- 4.2 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B17 - ESRIMA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Esgrima.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino nas seguintes armas: Espada, Florete e Sabre.
- 2.2 Coletivo Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas, independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Esgrima (misto).

### 3 - TÍTULO COLETIVO

- 3.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada categoria por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.
- 3.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

- 3.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 3.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
- 3.3.2 Maior número de atletas em competição;
- 3.3.3 Maior número de primeiros lugares;
- 3.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B18 - ESQUI ALPINO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação de Desportos de Inverno de Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Coletivo É atribuído o título de Campeão Nacional Universitário Coletivo de Desportos de Inverno, em conjunto com o evento de Snowboard.  
Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género, no conjunto dos dois eventos, sendo contabilizados os resultados em todas as provas.  
Títulos em disputa: Coletivo Desportos de Inverno (misto e na soma de todos os eventos).

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 A prova de Slalom Gigante será disputada em duas mangas. A ordem de saída dos corredores para a primeira manga será estabelecida por sorteio entre todos os corredores inscritos. A saída da segunda manga será realizada segundo a classificação dos tempos obtidos na primeira manga, invertendo-se a ordem de saída dos cinco primeiros classificados da primeira manga.
- 3.2 A classificação final da cada prova será determinada pela soma dos tempos obtidos nas duas mangas, sendo o vencedor o que obtiver o somatório menor.
- 3.3 É expressamente proibida a realização da prova sem os equipamentos devidos, nomeadamente: Botas de Esqui, Esquis, Calças de Neve ou Fato de competição, Capacete e Bastons.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada prova por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 4.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
- 4.3.2 Maior número de atletas em competição;
- 4.3.3 Maior número de primeiros lugares;
- 4.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B19 - FUTEBOL 7

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

- 1.1 Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol.
- 1.2 Não será aplicada a Lei de Fora de Jogo.
- 1.3 A bola a utilizar será uma bola de Futebol nº 5.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa
- 2.2 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 12 jogadores e 5 oficiais, dos quais 1 Treinador, 1 Treinador Adjunto ou 2º Delegado, 1 Médico, 1 Enfermeiro/Massagista/Fisioterapeuta e um Delegado.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

	Duração
TODOS OS JOGOS	Todos os jogos, incluindo a Final, terão a duração de 2 x 20 minutos ou de 2 x 30 minutos, dependendo do modelo competitivo.
DESEMPATES NOS JOGOS	Em caso de empate num jogo a eliminar, só haverá Prolongamento (2 x 5' minutos) na Final, recorrendo-se sempre à marcação de pontapés da marca da grande penalidade.

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 3

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 Nos jogos disputados numa fase eliminatória, se o resultado estiver empatado no final do segundo período, recorre-se à marcação de pontapés de grande penalidade, começando por uma série de cinco, e caso o empate ainda se mantenha, séries de um, até se encontrar um vencedor.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.3.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;
  - 5.3.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.3.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.4 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.5 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.6 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.7 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.8 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate.
  - 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.4.2.1 Menor número de Faltas de Comparência;
    - 5.4.2.2 Melhor pontuação obtida;
    - 5.4.2.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.4 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;

- 5.4.2.5 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
  - 5.4.2.6 pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
  - 5.4.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.4.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.4.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |   |          |
|---|----------|
| Advertência (cartão amarelo)                        | 1 ponto  |
| Expulsão por acumulação (duplo cartão amarelo)      | 1 ponto  |
| Expulsão por vermelho direto ou Expulsão de Oficial | 4 pontos |

## B20 - FUTEBOL 11

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais.
- 2.2 Excetuando nas Fases Finais (ver artigo 14.07.01) do R.P.O., não existem limite ao número de agentes que podem ser inscritos.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 20 jogadores e 5 oficiais, dos quais 1 Treinador, 1 Treinador Adjunto ou 2º Delegado, 1 Médico, 1 Enfermeiro/Massagista/Fisioterapeuta e um Delegado.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE DE APURAMENTO NCS E PLAY-OFF	
	Duração
TODA A FASE	2 Períodos de 30 minutos, com um intervalo de 10 minutos entre cada um dos períodos.
DESEMPATES NOS JOGOS	Nos jogos a eliminar não há prolongamento, recorrendo-se ao desempate por pontapés da marca de grande penalidade.

FASE FINAL	
	Duração
FASE DE GRUPOS E MEIAS-FINAIS	2 Períodos de 30 a 35 minutos, com um intervalo de 10 minutos entre cada um dos períodos
FINAL E 3º/4º LUGAR	2 Períodos de 45 minutos, com um intervalo de 15 minutos entre cada um dos períodos.
DESEMPATES NOS JOGOS	Nos jogos a eliminar não há prolongamento de 2x15 minutos, recorrendo-se ao desempate por pontapés da marca de grande penalidade, exceto na Final que tem prolongamento de 2x15 minutos.

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 3

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 Nos jogos disputados numa fase eliminatória, se o resultado estiver empatado no final do segundo período, recorre-se à marcação de pontapés de grande penalidade, começando por uma série de cinco, e caso o empate ainda se mantenha, séries de um, até se encontrar um vencedor.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.3.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;
  - 5.3.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.3.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.4 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.5 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.6 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.7 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.8 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo
- 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
- 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 5.4.2.1 Menor número de Faltas de Comparência;
  - 5.4.2.2 Melhor pontuação obtida;
  - 5.4.2.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;
  - 5.4.2.4 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;
  - 5.4.2.5 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
  - 5.4.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
  - 5.4.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.4.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.4.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |   |          |
|---|----------|
| Advertência (cartão amarelo)                        | 1 ponto  |
| Expulsão por acumulação (duplo cartão amarelo)      | 3 pontos |
| Expulsão por vermelho direto ou Expulsão de Oficial | 4 pontos |

## B21 - FUTEBOL DE PRAIA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.
- 2.2 No máximo cada equipa pode inscrever 14 jogadores no evento.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 10 jogadores (pelo menos 1 guarda redes) e 4 oficiais, ou 5 se um deles for da área médica.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE FINAL	
	Duração
TODA A COMPETIÇÃO	2 a 3 Períodos de 12 minutos cada, com um intervalo de 3 minutos entre cada um dos períodos.
DESEMPATES NOS JOGOS	Nos jogos a eliminar não há prolongamento, recorrendo-se ao desempate por pontapés da marca de grande penalidade, exceto na Final, que tem prolongamento de 3 minutos.

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Vitória após grandes penalidades	2 Pontos
Derrota após grandes penalidades	1 Ponto
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 3

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 Se o resultado estiver empatado no final do segundo período, recorre-se à marcação de pontapés de grande penalidade, de acordo com as normas da modalidade.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.3.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;
  - 5.3.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.3.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.4 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.5 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.6 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.7 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.8 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo
  - 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.4.2.1 Menor número de Faltas de Comparência;
    - 5.4.2.2 Melhor pontuação obtida;
    - 5.4.2.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.4 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.5 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;

- 5.4.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
- 5.4.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
- 5.4.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 5.4.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:

Advertência (cartão amarelo)	1 ponto
Expulsão por acumulação (duplo cartão amarelo)	3 pontos
Expulsão por vermelho direto ou Expulsão de Oficial	4 pontos

## B22 - FUTSAL

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Futebol.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais.
- 2.2 Excetuando nas Fases Finais (ver artigo 14.07.01) do R.P.O., não existem limite ao número de agentes que podem ser inscritos.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 14 jogadores e 5 oficiais, dos quais 1 Treinador, 1 Treinador Adjunto ou 2º Delegado, 1 Médico, 1 Enfermeiro/Massagista/Fisioterapeuta e um Delegado.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE DE APURAMENTO NCS E PLAY-OFF		
		Duração
TODA A FASE		2 Períodos de 10 minutos a 15 minutos cada (cronometrados), ficando ao critério do departamento técnico da FADU o tempo de jogo), dependente sempre do número de jogos a realizar, e condições do recinto, com um intervalo de 5 minutos entre cada um dos períodos.
PAUSA TÉCNICA		Em todos os jogos cada equipa tem direito a 1 “pausa técnica” de 1 minuto por cada período (exceto nos prolongamentos em que não há).
FALTAS INDIVIDUAIS	2 x 15	A equipa pode dar 4 faltas acumuladas. A partir da 5ª falta acumulada, inclusive, a equipa adversária tem direito a um pontapé de livre direto sem barreira
	2 x 10	A equipa pode dar 3 faltas acumuladas. A partir da 4ª falta acumulada, inclusive, a equipa adversária tem direito a um pontapé de livre direto sem barreira
DESEMPATES NOS JOGOS		Nos jogos a eliminar não há prolongamento, recorrendo-se ao desempate por pontapés da marca de grande penalidade, exceto na Final, que tem prolongamento de 2x5 minutos.

FASE FINAL		
		Duração
FASE DE GRUPOS		2 Períodos de 15 minutos cronometrados, com um intervalo de 7 minutos entre cada um dos períodos.
FINAL, 3º/4º LUGAR E MEIAS FINAIS		2 Períodos de 20 minutos cronometrados, isto é, terão a duração de um jogo formal, com um intervalo de 10 minutos entre cada um dos períodos.
PAUSA TÉCNICA		Em todos os jogos cada equipa tem direito a 1 “pausa técnica” de 1 minuto por cada período (exceto nos prolongamentos em que não há).
FALTAS INDIVIDUAIS	2 x 15	A equipa pode dar 4 faltas acumuladas. A partir da 5ª falta acumulada, inclusive, a equipa adversária tem direito a um pontapé de livre direto sem barreira
	2 x 20	A equipa pode dar 5 faltas acumuladas. A partir da 6ª falta acumulada, inclusive, a equipa adversária tem direito a um pontapé de livre direto sem barreira
DESEMPATES NOS JOGOS		Nos jogos a eliminar não há prolongamento, recorrendo-se ao desempate por pontapés da marca de grande penalidade, exceto na Final que tem prolongamento de 2x5 minutos.

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 3

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.

- 5.2 Nos jogos disputados numa fase eliminatória e quando previsto:
- 5.2.1 No caso de jogos 2 x 10 minutos, se o resultado estiver empatado no final do segundo período deve ser jogado um prolongamento, após 1 minuto de intervalo, devendo-se de novo proceder à escolha de campo ou de bola por sorteio. O prolongamento consiste numa parte de 5 minutos. Se o jogo se mantiver empatado recorre-se à marcação de pontapés de grande penalidade, de acordo com as normas da modalidade;
- 5.2.2 No caso de jogos 2 x 15 a 20 minutos cronometrados, se o resultado estiver empatado no final do segundo período deve ser jogado um prolongamento, após 5 minutos de intervalo, devendo-se de novo proceder à escolha de campo ou de bola por sorteio. O prolongamento consiste em duas partes de 5 minutos, com mudança de campo sem pausa. Se o jogo se mantiver empatado recorre-se à marcação de pontapés de grande penalidade, de acordo com as normas da modalidade.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 5.3.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;
- 5.3.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
- 5.3.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
- 5.3.4 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
- 5.3.5 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 5.3.6 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 5.3.7 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 5.3.8 Maior número de atletas acreditados no evento;
- 5.3.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 5.3.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
- 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 5.4.2.1 Menor número de Faltas de Comparência;
- 5.4.2.2 Melhor pontuação obtida;
- 5.4.2.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;
- 5.4.2.4 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;
- 5.4.2.5 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
- 5.4.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
- 5.4.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
- 5.4.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 5.4.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Quando seja em sistema de eliminatórias a 2 mãos, o desempate é efetuado de acordo com os seguintes critérios:
- 5.5.1 Maior diferença entre os golos marcados e sofridos nos dois jogos;
- 5.5.2 Maior número de golos marcados no jogo efetuado enquanto equipa visitante;
- 5.5.3 Prolongamento de acordo com o definido em 6.2;
- 5.5.4 Marcação de pontapés da marca de grande penalidade de acordo com o definido em 6.2.
- 5.6 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |   |          |
|---|----------|
| Advertência (cartão amarelo)                        | 1 ponto  |
| Expulsão por acumulação (duplo cartão amarelo)      | 3 pontos |
| Expulsão por vermelho direto ou Expulsão de Oficial | 4 pontos |

## B23 - FUTEVÓLEI

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo serão decididos pelo Departamento Desportivo da FADU.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Não existe nº limite de duplas inscritas por clube.
- 2.2 As duplas só podem ser constituídas por atletas do mesmo clube.
- 2.3 Cada dupla poderá efetuar uma substituição obedecendo aos seguintes critérios:
  - 2.3.1 Pode ser inscrito a qualquer altura (antes da entrada em competição da Dupla), sendo aplicada uma taxa de inscrição igual a 2x o custo da taxa de inscrição de 1º prazo;
  - 2.3.2 Poderá ser um atleta previamente inscrito por outra dupla e que por falta de comparência do outro elemento esteja impedido de participar, neste caso será aplicada uma taxa de inscrição igual à taxa de inscrição de 1º prazo.
- 2.4 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 2 jogadores e 3 oficiais, dos quais 1 Treinador, 1 Médico ou 1 Enfermeiro/Massagista/Fisioterapeuta e 1 Delegado.

### 3 – DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE FINAL	
	Duração
TODA A COMPETIÇÃO	À melhor de 3 Sets. Uma equipa vence a partida quando ganha 2 sets. Cada Set é disputado até aos 21 pontos com diferença mínima de 2 pontos e com troca de campo a cada 7 pontos. Em caso de se jogar, o 3º set este será disputado até aos 15 pontos com diferença mínima de 2 pontos.
DESEMPATES NOS JOGOS	Cada equipa tem direito a 1 “desconto de tempo” por set, com a duração de 1 minuto.

*Esta duração pode ser reduzida nas primeiras rondas pelo Delegado da FADU, de acordo com o número de jogos e a disponibilidade de campos.*

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória por 2-0	3 Pontos
Vitória por 2-1	2 Pontos
Derrota por 2-1	1 Ponto
Derrota por 2-0	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 2 sets a 0 com os parciais de 0-21, 0-21

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.1.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;
  - 5.1.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.1.3 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si
  - 5.1.4 O maior número de sets ganhos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.1.5 O menor número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.1.6 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.1.7 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.1.8 O menor número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si
  - 5.1.9 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.1.10 O maior número de sets ganhos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.1.11 O menor número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase
  - 5.1.12 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.1.13 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.1.14 O menor número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.1.15 Média mais baixa de idades dos atletas de cada equipa;

- 5.1.16 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.2 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.2.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.2.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.2.2.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;
    - 5.2.2.2 Melhor pontuação obtida;
    - 5.2.2.3 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.4 O maior número de sets ganhos em toda a fase;
    - 5.2.2.5 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos em toda a fase;
    - 5.2.2.6 O maior número de pontos marcados em toda a fase;
    - 5.2.2.7 O menor número de pontos sofridos em toda a fase;
    - 5.2.2.8 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
    - 5.2.2.9 Média mais baixa de idades dos atletas de cada equipa;
    - 5.2.2.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

## B24 - GINÁSTICA ARTÍSTICA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Ginástica de Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino em cada uma das especialidades a competição e na geral individual
- 2.2 Coletivo É atribuído o título de Campeão Nacional Universitário Coletivo misto  
Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Ginástica (misto)

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 Normas de funcionamento:
- 3.1.1 Nenhuma equipa ou ginasta poderá utilizar aparelhos que não sejam fornecidos pela entidade organizadora;
  - 3.1.2 A coleção oficial composta de pelo menos um exemplar de cada aparelho é inalterável, exceto em caso de mau funcionamento, devendo todos os aparelhos estar nas condições estabelecidas pelos regulamentos da FIG e da FGP;
  - 3.1.3 Verificada a montagem dos aparelhos pela Direção da competição, esta não será passível de modificação aceitando-se como boa para toda a competição;
  - 3.1.4 Nas competições da Base as medidas dos aparelhos variam em função dos graus dos obrigatórios. As referidas medidas ou referências fazem parte do documento emanado pela FGP que contém os referidos exercícios;
  - 3.1.5 Qualquer reclamação sobre as condições técnicas dos aparelhos, só pode ser considerada até 30 minutos antes do início da competição.
- 3.2 Exercícios
- 3.2.1 Os/as atletas estão enquadrados por um Programa de Exercícios Obrigatórios da FGP. Este programa pressupõe uma leitura atenta do mesmo, assim como do Código de Pontuação da FIG que orienta e regula tecnicamente a modalidade;
  - 3.2.2 Os atletas podem participar apenas numa ou em várias especialidades em cada evento;
  - 3.2.3 Os atletas são livres de escolher, em cada especialidade, o grau que melhor se adequa ao seu desenvolvimento técnico. Deste modo, dá-se resposta a ginastas de diferentes níveis e a clubes com menos recursos/ espaço e que eventualmente não possuam todos os aparelhos da GAM e/ou da GAF
  - 3.2.4 Todos os participantes (GAM ou GAF) entram para a Classificação Geral (All-Around), independentemente do número de especialidades em que competem;
  - 3.2.5 O Programa de Exercícios Obrigatórios Masculinos e Femininos da FGP será divulgado em documento próprio.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada especialidade por clube, considerando-se descartados os restantes pontos;
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 4.2.1 Maior somatório de pontos descartados;
  - 4.2.2 Maior número de atletas em competição;
  - 4.2.3 Maior número de primeiros lugares;
  - 4.2.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## **B25 - GOLFE**

### **1 - ASPETOS TÉCNICOS**

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Golfe.

### **2 – CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino. No entanto, caso o número de inscritos num dos géneros seja inferior a 3, a prova passa a ser um CNU misto.
- 2.2 Coletivo É atribuído o título de Campeão Nacional Universitário Coletivo misto.  
Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Golfe (misto).

### **3 - COMPETIÇÃO**

- 3.1 Individual
- 3.1.1 A prova individual será decidida pelo sistema Stableford Gross.  
Serão realizadas duas voltas de 18 buracos cada.  
Na ausência de circunstâncias atenuantes, um grupo é suscetível de ser cronometrado, se estiver além do tempo permitido pelo ritmo de jogo e o grupo poderá ser considerado «Fora de Posição». O ritmo de jogo concedido será determinado pela comissão e terá em conta o desenrolar da competição por todos os intervenientes. O «Fora de Posição» é definido como sendo a diferença de distância que o grupo tem em relação ao da frente. Um concorrente cujo grupo é cronometrado terá um “Bad Time”, mesmo que o grupo posteriormente recupere e chegue no tempo.
- 3.2 Penalizações
- Um aviso verbal de “bad time” por parte do Juiz Oficial.  
Dois “bad times” – penalidade de dois strokes.  
Três “bad times” – desqualificação.

### **4 - DESEMPATES**

No caso de um empate, a classificação será decidida com base na pontuação registada no 2º percurso nos 18, 9, 6, 3 buracos ou o último buraco, nessa ordem.

### **5 - TÍTULO COLETIVO**

- 5.1 Conta para o efeito a soma dos pontos gross dos 3 melhores atletas de cada clube, independentemente do género.
- 5.2 Em caso de empate no somatório dos pontos gross, desempata-se tendo em conta a aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 5.2.1 Melhor classificação obtida pelo melhor atleta de cada clube entre o seu género;
- 5.2.2 Melhor classificação obtida pelo segundo melhor atleta de cada clube entre o seu género;
- 5.2.3 Melhor classificação obtida pelo terceiro melhor atleta de cada clube entre o seu género;
- 5.2.4 Maior número de atletas em prova.

## B26 - HÓQUEI EM PATINS

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Patinagem.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais;
- 2.2 Disputam-se os CNU feminino e masculino. No entanto, caso um dos dois géneros não se realize por falta de equipas inscritas, a competição poderá passar a mista, ficando à consideração da FADU.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 10 jogadores, dos quais 2 Guarda-Redes e 8 oficiais, dos quais 1 Treinador, 1 Preparador Físico, 1 Médico, 1 Massagista/Fisioterapeuta/Enfermeiro, 1 Mecânico, 2 Delegados e um Delegado ao Cronómetro.
- 2.4 É possível a inscrição de apenas um Guarda-Redes no Boletim de Jogo. No entanto, sempre que seja necessário substituir o Guarda-Redes titular, a equipa que não tiver Guarda-Redes suplente, ou quando este não consiga entrar em campo devidamente equipado dentro do tempo regulamentar, perderá imediatamente o jogo, sendo aplicado o previsto para a falta de comparência.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

Duração	
TODA A COMPETIÇÃO	2 Períodos de 15 a 25 minutos cronometrados, com um intervalo de 5 minutos entre cada um dos períodos.
DESEMPATES NOS JOGOS	Em todos os jogos cada equipa tem direito a 1 “desconto de tempo” de 1 minuto por cada período (exceto nos prolongamentos em que não há).

### 4 - FALTAS

- 4.1 O número de faltas será adaptado conforme o tempo de jogo. Para períodos de 15 minutos será usado o esquema de 6 normais + 3 adicionais, para períodos de 20 minutos será usado o esquema de 8 normais + 4 adicionais e para períodos de 25 minutos será usado o esquema de 10 normais + 5 adicionais.

### 5 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 5

### 6 - DESEMPATES

- 6.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 6.2 Nos jogos disputados numa fase eliminatória e quando previsto:
  - 6.2.1 Nos jogos de 2 x 15 minutos - deve ser jogado um prolongamento, após 1 minuto de intervalo, devendo-se de novo proceder à escolha de campo ou de bola por sorteio. O prolongamento consiste numa parte de 5 minutos, com “golo de ouro”. Se o empate se mantiver o vencedor será determinado através da marcação de grandes penalidades. Recorre-se primeiro a uma série de 5 grandes penalidades e depois, se necessário, a séries de 1 penalidade cada, até haver um vencedor;
  - 6.2.2 Nos jogos de 2 x 25 minutos - deve ser jogado um prolongamento, após 3 minutos de intervalo, devendo-se de novo proceder à escolha de campo ou de bola por sorteio. O prolongamento consiste em duas partes de 5 minutos, com “golo de ouro”, sem intervalo entre ambas as partes. Se o jogo se mantiver empatado após o prolongamento o vencedor será determinado através da marcação de grandes penalidades. Recorre-se primeiro a uma série de 5 grandes penalidades e depois, se necessário, a séries de 1 penalidade cada, até haver um vencedor.
- 6.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 6.3.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;
  - 6.3.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 6.3.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 6.3.4 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;

- 6.3.5 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 6.3.6 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 6.3.7 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
- 6.3.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 6.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 6.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 6.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 6.4.2.1 Menor número de Faltas de Comparência;
    - 6.4.2.2 Melhor pontuação obtida;
    - 6.4.2.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 6.4.2.4 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;
    - 6.4.2.5 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
    - 6.4.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
    - 6.4.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
    - 6.4.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
    - 6.4.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 6.5 As sanções a considerar para o efeito expresso no presente artigo e respetiva pontuação são as seguintes:

Cartão Azul	2 pontos
Cartão Vermelho	4 pontos

## B27 - JUDO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Judo.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube

Categorias e Títulos em disputa:

Feminino	< 48kg	Masculino	< 60kg
	< 52kg		< 66kg
	< 57kg		< 73kg
	< 63kg		< 81kg
	< 70kg		< 90kg
	<78kg		<100kg
	> 78kg		>100kg

A CSC pode, em função dos atletas presentes, juntar duas categorias numa só.

A categoria em que o atleta participa é confirmada pela pesagem. Caso o atleta e devido à pesagem tenha de mudar de categoria será penalizado com uma taxa administrativa, no valor de 10€.

2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.

Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todas as provas.

Títulos em disputa: Coletivo Judo (misto).

### 3 - DURAÇÃO

Duração	
Combate	De acordo com as regras em vigor na FPJ

### 4 - COMPETIÇÃO

4.1 O Modelo competitivo será definido de acordo com o número de atletas participantes em cada categoria

### 5 - TÍTULO COLETIVO

5.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada categoria por clube, considerando-se descartados os restantes pontos

5.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

5.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:

- 5.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
- 5.3.2 Maior número de atletas em competição;
- 5.3.3 Maior número de primeiros lugares;
- 5.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B28 - KARATÉ

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Nacional de Karaté Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.

Categorias e Títulos em disputa:

Feminino	< 50kg	Masculino	< 60kg
	< 55kg		< 67kg
	< 61kg		< 75kg
	< 68kg		< 84kg
	> 68kg		> 84kg
	Kata		Kata

A categoria em que o atleta participa é confirmada pela pesagem. Caso o atleta e devido à pesagem tenha de mudar de categoria será penalizado com uma taxa administrativa, no valor de 10€.

2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.

Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todas as provas.

Títulos em disputa: Coletivo Karaté (misto).

### 3 - DURAÇÃO

Duração	
Combate	De acordo com as regras em vigor na FNK-P

### 4 - COMPETIÇÃO

4.1 O Modelo competitivo será definido de acordo com o número de atletas participantes em cada categoria

### 5 - TÍTULO COLETIVO

5.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada categoria por clube, considerando-se descartados os restantes pontos

5.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

5.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:

- 5.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
- 5.3.2 Maior número de atletas em competição;
- 5.3.3 Maior número de primeiros lugares;
- 5.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B29 - KARTING

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Automobilismo e Karting.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino. Caso num dos géneros estejam inscritos menos de 3 atletas, então será um CNU misto, mantendo-se a regra do lastro consoante o género do atleta.

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 Competição individual.  
Caso num dos géneros existam menos de 6 atletas participantes, então o CNU será disputado com qualificação e finais conjuntas, sendo elaboradas duas classificações (feminina e masculina).
- 3.1.1 Forma de Disputa:
- 3.1.1.1 Qualificação de 15 minutos, com os atletas divididos equitativamente em mangas nunca superiores a 20 karts cada, com o objetivo de obter a volta mais rápida;
- 3.1.1.2 Final:
- 3.1.1.2.1 Se o número de atletas participantes for inferior ou igual a 18, terá a duração de 20 minutos e contará com todos os participantes;
- 3.1.1.2.2 Se o número de atletas participantes for superior a 18 disputar-se-ão duas finais ("A" e "B"):
- 3.1.1.2.2.1 A Final A (de disputa do título de Campeão Nacional Universitário) será disputada por 50% dos atletas participantes (arredondado por excesso e até um máximo de 18) e terá a duração de 20 minutos; Se a competição for conjunta, a Final A terá de garantir a presença de pelo menos 3 atletas de cada género sem aumentar o número máximo de participantes (18);
- 3.1.1.2.2.2 A Final B será disputada pelos restantes atletas (até um máximo de 18), não atribuindo qualquer título esta Final B e terá a duração de 15 minutos.
- 3.1.1.3 O Campeão Nacional Universitário será aquele que no final do tempo da corrida dê o maior número de voltas e que seja o primeiro a cruzar a linha de meta entre os atletas com o mesmo número de voltas.

### 4 - ASPETOS TÉCNICOS

- 4.1 Os participantes participarão em karts idênticos disponibilizados pela organização. Antes do início dos treinos cronometrados proceder-se-á ao sorteio dos karts. O mesmo procedimento será feito antes da corrida.
- 4.2 Competição individual:
- Equipamento O Atleta deverá utilizar em todos os momentos dos treinos e corrida o seguinte equipamento:
- Capacete corretamente apertado;  
Fato inteiro, ou outro desde que proteja pernas e braços.
- Lastro Cada atleta deverá cumprir com um peso mínimo (75kg atletas masculinos e 55kg atletas femininos) Caso seja inferior, cada kart deverá levar lastro igual à diferença entre o peso combinado e o peso real.
- Grelha de Partida A formação da grelha de partida para a corrida, será estabelecida de acordo com os melhores tempos de volta realizados na qualificação.

### 5 - TÍTULO COLETIVO

- 5.1 Será atribuído um título de Campeão Nacional Universitário Coletivo caso a competição de equipas não se realize.
- 5.2 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual das 3 melhores classificações de cada clube na prova individual, independentemente do género.
- 5.3 Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas, independentemente do género.
- 5.4 A pontuação do título coletivo será atribuída em função da seguinte tabela:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

5.5 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente

## B30 - KICKBOXING

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Kickboxing e Muay Thai. Todas as situações omissas estão abrangidas pelas Regras e Regulamentos em vigor para os Campeonatos Nacionais de classe C.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.

Light Kick - Categorias e Títulos em disputa:

Feminino		Masculino	
< 50kg		< 57kg	
< 55kg		< 63kg	
< 60kg		< 69kg	
< 65kg		< 74kg	
> 65kg		< 79kg	
		< 84kg	
		< 89kg	
		< 94kg	
		> 94kg	

A categoria em que o atleta participa é confirmada pela pesagem. Caso o atleta e devido à pesagem tenha de mudar de categoria será penalizado com uma taxa administrativa, no valor de 3€.

Low Kick - Categorias e Títulos em disputa:

Feminino		Masculino	
< 48kg		< 51kg	
< 52kg		< 54kg	
< 56kg		< 57kg	
< 60kg		< 60kg	
< 65kg		< 63,50kg	
< 70kg		< 67kg	
> 70kg		< 71kg	
		< 75kg	
		< 81kg	
		< 86kg	
		< 91kg	
		> 91kg	

A categoria em que o atleta participa é confirmada pela pesagem. Caso o atleta e devido à pesagem tenha de mudar de categoria será penalizado com uma taxa administrativa, no valor de 10€.

2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.

Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todos os eventos e categorias.

Títulos em disputa: Coletivo Kickboxing (misto e na soma de todos os eventos).

### 3 - DURAÇÃO

	Duração
Combate	3 assaltos de 2 minutos com 1 minuto de intervalo entre assaltos

### 4 - COMPETIÇÃO

4.1 O Modelo competitivo será definido de acordo com o número de atletas participantes em cada categoria

## 5 - TÍTULO COLETIVO

- 5.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada categoria por clube, considerando-se descartados os restantes pontos
- 5.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

- 5.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 5.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
  - 5.3.2 Maior número de atletas em competição;
  - 5.3.3 Maior número de primeiros lugares;
  - 5.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B31 – NATAÇÃO PISCINA LONGA E PISCINA CURTA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Natação.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Cada atleta poderá participar no máximo em 2 provas (disciplinas), não incluindo estafetas.  
Aquando da inscrição nas provas e quando solicitado, deverá ser indicada a respetiva marca. Poderá ainda a FADU solicitar as marcas à FPN ou a associações regionais, desde que exista a garantia de igualdade para todos os participantes.  
*Inscrições de Tipo 2 ou 3 serão consideradas sem marca de inscrição.*  
Os Clubes poderão inscrever mais do que uma estafeta, desde que as mesmas sejam inscritas separadamente.  
A não comparência de um atleta numa das provas (disciplinas) em que esteja inscrito não o impede de participar noutras para as quais esteja devidamente inscrito.  
Títulos em disputa: CNU Feminino e CNU Masculino para cada uma das provas previstas em 3.2
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todas as provas.  
Apenas pontua o atleta/estafeta melhor classificado em cada prova por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.  
Títulos em disputa: Coletivo Piscina curta e Coletivo Piscina longa (ambos mistos).

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 O CNU decorrerá segundo o modelo de finais diretas sendo os nadadores agrupados por séries segundo os tempos de inscrição.
- 3.2 O Programa de Provas será o seguinte:
- |               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Piscina curta | 50m mariposa (F/M)    |
|               | 50m bruços (F/M)      |
|               | 50m livres (F/M)      |
|               | 50m costas (F/M)      |
|               | 100mariposa (F/M)     |
|               | 100m bruços (F/M)     |
|               | 100m livres (F/M)     |
|               | 100m costas (F/M)     |
|               | 200m estilos (F/M)    |
|               | 400m livres (F/M)     |
|               | 4x50m estilos (F/M)   |
|               | 4x50m livres (F/M)    |
| Piscina longa | 50m mariposa (F/M)    |
|               | 50m bruços (F/M)      |
|               | 50m livres (F/M)      |
|               | 50m costas (F/M)      |
|               | 100mariposa (F/M)     |
|               | 100m bruços (F/M)     |
|               | 100m livres (F/M)     |
|               | 100m costas (F/M)     |
|               | 200m livres (F/M)     |
|               | 200m estilos (F/M)    |
|               | 400m livres (F/M)     |
|               | 4x50m livres (F/M/Mx) |
- 3.3 Poderá haver alteração nas categorias em prova por decisão do departamento desportivo da FADU, por motivos técnicos, logísticos ou pelas características dos Jogos Mundiais Universitários e após consulta ao departamento técnico da Federação Portuguesa de Natação.
- 3.4 Poderá ser integrada uma categoria de Natação Adaptada, com enquadramento a informar na Informação A da prova.

#### **4 - TÍTULO COLETIVO**

- 4.1 Apenas pontua o atleta/estafeta melhor classificado em cada prova por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação:
- 1º 8 pontos
  - 2º 7 pontos
  - 3º 6 pontos
  - 4º 5 pontos
  - 5º 4 pontos
  - 6º 3 pontos
  - 7º 2 pontos
  - 8º 1 ponto
- Nas estafetas a pontuação é multiplicada por 2.
- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 4.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
  - 4.3.2 Maior número de atletas em competição;
  - 4.3.3 Maior número de primeiros lugares;
  - 4.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B32 - ORIENTAÇÃO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Orientação.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Coletivo Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas, independentemente do género, no CNU Individual.  
Títulos em disputa: Coletivo Orientação.

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 O CNU poderá ser realizado nas várias vertentes.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 A pontuação coletiva é atribuída pela soma de pontuações individuais, sendo Campeão Nacional Universitário, o clube que somar maior número de pontos. São contabilizadas as 3 melhores pontuações de cada clube
- 4.2 Os pontos serão atribuídos dividindo o melhor tempo do CNU em cada escalão pelo tempo de cada atleta e multiplicando esse resultado pelo fator de ponderação de cada escalão, de acordo com a seguinte tabela:

Escalões	A	B	C	D
1	100			
2	100	50		
3	150	100	50	
4	150	125	100	75

A, B, C, D são os escalões; 1,2,3,4 é o número de escalões existentes.

- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 4.3.1 Maior número de atletas em competição;
- 4.3.2 Maior número de primeiros lugares;
- 4.3.3 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B33 - PADEL

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Padel.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Não existe nº limite de duplas inscritas por Clube.
- 2.2 As duplas só podem ser constituídas por atletas do mesmo clube.
- 2.3 Títulos em disputa: CNU Feminino, CNU Masculino e CNU Misto.
- 2.4 Cada dupla poderá efetuar uma substituição obedecendo aos seguintes critérios:
  - 2.4.1 Pode ser inscrito a qualquer altura (antes da entrada em competição da Dupla), sendo aplicada uma taxa de inscrição igual a 2x o custo da taxa de inscrição Tipo 1;
  - 2.4.2 Poderá ser um atleta previamente inscrito por outra dupla e que por falta de comparência do outro elemento esteja impedido de participar, neste caso será aplicada uma taxa de inscrição igual à taxa de inscrição de 1º prazo.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE FINAL	
	Duração
TODA A COMPETIÇÃO	1 Set até aos 9 com ponto de ouro, em todos os jogos à exceção da Final, em que se disputará à melhor de 3 sets com ponto de ouro.
DESEMPATES NOS JOGOS	Tie-break normal

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 3 sets a 0

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 A determinação das duplas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.1.1 A dupla que tiver menor número faltas de comparência;
  - 5.1.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas duplas empatadas;
  - 5.1.3 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos entre as duplas empatadas;
  - 5.1.4 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos entre as duplas empatadas;
  - 5.1.5 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos entre as duplas empatadas;
  - 5.1.6 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 5.1.7 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 5.1.8 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
  - 5.1.9 Média mais baixa de idades de cada par;
  - 5.1.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.2 A determinação das duplas melhor classificadas entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.2.1 Caso o número de duplas empatadas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos jogos do par pior classificado do grupo com as duplas a desempatar nesse grupo, para que todas as duplas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.2.2 Quando o número de jogos efetuados pelas duplas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.2.2.1 Menor número de faltas de comparência;
    - 5.2.2.2 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.3 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.4 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
    - 5.2.2.5 Média mais baixa de idades de cada par;
    - 5.2.2.6 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

## B34 – PÓLO AQUÁTICO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Natação e da FINA.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa.

2.2 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 13 jogadores, dos quais 2 guarda-redes e 4 oficiais, ou 5 se um deles for Médico.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

	Duração
TODA A COMPETIÇÃO	2 a 4 Períodos de 8 minutos não cronometrados, com um intervalo de 2 minutos caso se disputem 2 ou 3 períodos. Caso tenha a duração de 4 períodos, o intervalo entre o 2º e 3º período será de 5 minutos. Os últimos 2 minutos da última parte são cronometrados.
DESCONTOS DE TEMPO	Cada equipa poderá pedir um desconto de tempo por jogo.
DESEMPATES NOS JOGOS	o desempate será desfeito recorrendo à marcação de penalties de acordo com as regras da modalidade

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0-30

### 5 - DESEMPATES

5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.

5.2 Nos jogos disputados numa fase eliminatória, o desempate será desfeito recorrendo à marcação de penalties de acordo com as regras da modalidade para as provas nacionais.

5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

5.3.1 A equipa que tiver menor número faltas de comparência;

5.3.2 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;

5.3.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;

5.3.4 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;

5.3.5 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;

5.3.6 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;

5.3.7 O maior número de golos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;

5.3.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:

5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;

5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

5.4.2.1 Menor número de Faltas de Comparência;

5.4.2.2 Melhor pontuação obtida;

5.4.2.3 A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos obtidos em toda a fase;

5.4.2.4 O maior número de golos marcados obtidos em toda a fase;

5.4.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;

5.4.2.6 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;

5.4.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;

- 5.4.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 5.4.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:

Cartão amarelo	1 ponto
Faltas de exclusão	2 pontos
Cartão vermelho	4 pontos

## B35 – REMO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Remo.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

São permitidos desdobramentos, até um máximo de 2 provas por atleta.

Não serão permitidas alterações ao programa para troca de barcos.

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Categorias e Títulos em disputa:  
Feminino W1x Masculino M1x
- 2.2 Duplas Não existe nº limite de duplas inscritas por Clube.  
Categorias e Títulos em disputa:  
Feminino W2x Masculino M2x
- 2.3 Equipas Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.  
Categorias e Títulos em disputa:  
Masculino M4-
- 2.4 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Remo (misto).

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 O modelo competitivo será o seguinte:
- 3.1.1 Modelo A
- 3.1.1.1 Finais diretas até 8 barcos;
- 3.1.1.2 Mais de 8 barcos, eliminatórias e finais a 6;
- 3.1.1.2.1 De 9 a 12 – apura os 3 primeiros;
- 3.1.1.2.2 De 13 a 18 – apura os 2 primeiros.
- 3.1.2 Modelo B
- 3.1.2.1 Finais diretas até 6 barcos;
- 3.1.2.2 Mais de 6 barcos, finais por mangas e classificação ordenada por tempos;
- 3.2 Distância: 2000m. Caso as condições não o permitam, a distância de prova será reduzida para 1000 metros.
- 3.3 Pista de águas Livres com a possibilidade de largada fixa ou não fixa - (Juiz de partida e alinhador).
- 3.4 Poderá ser adotado outro modelo, dependendo das condições da Instalação Desportiva e/ou número de participantes.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada categoria por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 4.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
- 4.3.2 Maior número de atletas em competição;
- 4.3.3 Maior número de primeiros lugares;
- 4.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B36 – RUGBY 7' S

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Rugby.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais.
- 2.2 Excetuando nas Fases Finais (ver artigo 14.07.01) do R.P.O., não existem limite ao número de agentes que podem ser inscritos.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 14 jogadores e 3 oficiais ou 4 se um deles for da área médica.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE DE APURAMENTO NCS E PLAY-OFF	
	Duração
TODA A FASE	2 partes de 7 minutos, com um intervalo de 2 minutos entre cada parte.
DESEMPATES	Se o resultado estiver empatado no final de um jogo a eliminar, será disputado um prolongamento de acordo com as Leias de jogo

FASE FINAL	
	Duração
TODA A FASE	2 partes de 7 minutos, com um intervalo de 2 minutos entre cada parte.
DESEMPATES	Se o resultado estiver empatado no final de um jogo a eliminar, será disputado um prolongamento de acordo com as Leias de jogo

### 4 - PONTUAÇÃO DE JOGO

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 50

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupo o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.2.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.3 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.5 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.3 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.3.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.3.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.3.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.3 O maior número de pontos marcados obtidos em toda a fase;

- 5.3.2.4 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
  - 5.3.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
  - 5.3.2.6 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.7 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |   |          |
|---|----------|
| Cartão Amarelo (exclusão temporária)              | 1 ponto  |
| Cartão Vermelho (expulsão) ou Expulsão de oficial | 2 pontos |

## B37 – RUGBY DE PRAIA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Rugby.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Não existe limite ao número de equipas inscritas por cada clube.
- 2.2 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 10 jogadores e 3 oficiais ou 4 se um deles for da área médica.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

	Duração
TODA A COMPETIÇÃO	2 Períodos de 5 minutos, com um intervalo de 3 minutos entre cada um dos períodos.
DESEMPATES	No caso de, no final do tempo regulamentar dos jogos em fases a eliminar existir empate pontual, deve proceder-se da seguinte forma: a) Tentativa de marcação de ensaios na situação 1 x 1, uma só série de três (3) jogadores. O jogador com bola parte da linha de meio campo e o defensor da linha de meta. O jogador atacante placado, logo que entre em contacto com o solo com o joelho ou com o corpo perde a oportunidade de nova ação ofensiva; b) Se ainda se mantiver o empate serão realizadas séries de uma (1) única tentativa.

### 4 - PONTUAÇÃO DE JOGO

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 50

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupo o resultado final pode ser um empate.
- 5.2 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.2.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.3 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.2.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.5 O maior número de pontos marcados pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.2.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.2.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.3 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
  - 5.3.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.3.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.3.2.2 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.3 O maior número de pontos marcados obtidos em toda a fase;
    - 5.3.2.4 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;

- 5.3.2.5 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
  - 5.3.2.6 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.7 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 5.3.2.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |   |          |
|---|----------|
| Cartão Amarelo (exclusão temporária)              | 1 ponto  |
| Cartão Vermelho (expulsão) ou Expulsão de oficial | 2 pontos |

## B38 – SNOWBOARD

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação de Desportos de Inverno de Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Coletivo É atribuído o título de Campeão Nacional Universitário Coletivo de Desportos de Inverno, em conjunto com o evento de Esqui Alpino.  
Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género, no conjunto dos dois eventos, sendo contabilizados os resultados em todas as provas.  
Títulos em disputa: Coletivo Desportos de Inverno.

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 A prova de Snowboard Slopestyle será disputada em duas fases, qualificação e final.
- 3.2 A ordem de saída dos atletas para a qualificação será estabelecida por sorteio entre todos os inscritos.
- 3.3 A qualificação será composta por um número de runs definidas com a Comissão Técnica da prova em função do percurso e do número de participantes inscritos, contanto a melhor run para a classificação da fase de qualificação.
- 3.4 A saída dos atletas para a final será em ordem inversa à classificação obtida na fase de qualificação.
- 3.5 A final será composta por um número de runs definidas com a Comissão Técnica da prova em função do percurso e do número de participantes inscritos, contanto a melhor run para a classificação final.
- 3.6 A classificação final da prova será determinada pela maior pontuação na fase final.
- 3.7 É expressamente proibido a realização da prova sem os equipamentos devidos, nomeadamente: Botas, Calças de Neve ou Fato de Competição e Capacete.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada prova por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

- 4.3 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
- 4.3.1 Maior somatório de pontos descartados;
- 4.3.2 Maior número de atletas em competição;
- 4.3.3 Maior número de primeiros lugares;
- 4.3.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B39 – SQUASH

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Squash.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Squash (misto).

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

Duração	
TODAS AS FASES	Jogos até aos 11 e à melhor de 3 sets no sistema Standard. Caso seja possível, podem os jogos a partir de qualquer das fases a eliminar passar a ser à melhor de 5 sets.

### 4 - PONTUAÇÃO DE JOGO

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada atleta por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e Derrota por 0-2 em sets (0-11 em todos os sets) ou 0-3 em sets (0-11 em todos os sets)

### 5 - COMPETIÇÃO

- 5.1 Os modelos competitivos a utilizar serão definidos de acordo com o número de atletas inscritos.

### 6 - DESEMPATES

- 5.1 A determinação dos atletas melhor classificados no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 5.1.1 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos entre os atletas empatados;
  - 5.1.2 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos entre os atletas empatados;
  - 5.1.3 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos entre os atletas empatados;
  - 5.1.4 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 5.1.5 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 5.1.6 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
  - 5.1.7 Média mais baixa de idades de cada par;
  - 5.1.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.2 A determinação dos atletas melhor classificados entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 5.2.1 Caso o número de atletas empatados seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos jogos do atleta pior classificado do grupo com o/s atleta/s a desempatar nesse grupo, para que todos atletas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.2.2 Quando o número de jogos efetuados pelos atletas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.2.2.1 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.2 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.3 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
    - 5.2.2.4 Média mais baixa de idades de cada par;
    - 5.2.2.5 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

## 7 - TÍTULO COLETIVO

7.1 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube, independentemente do género

7.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

7.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B40 – SURF

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Surf.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Surf (misto).

### 3 - DURAÇÃO

	Duração
INDIVIDUAL	O tempo mínimo de cada heat é de 15 a 25 min ou 20 a 45 min nas Finais
	Contagem de ondas: máximo 10 ondas ou 15 ondas apenas nas Finais

*ESTAS CONDIÇÕES PODEM SER ALTERADAS PELO DEPARTAMENTO DESPORTIVO DA FADU CASO AS CONDIÇÕES ASSIM O IMPONHAM*

### 4 - COMPETIÇÃO

- 4.1 O seeding terá em consideração o ranking FADU.
- 4.2 Em caso de um atraso de um atleta acreditado, o heat tem de ter a totalidade do tempo, pois o surfista em falta poderá aparecer durante o período de tempo do mesmo.
- 4.3 Caso o surfista não entre na água por qualquer motivo durante o seu heat, será considerada falta de comparência.
- 4.4 Um atleta que não surfe no evento, faltando ao primeiro heat em que deveria competir, não receberá quaisquer pontos. Faltando a um heat após já ter competido, receberá a classificação de quarto lugar nesse heat, não perdendo a pontuação dessa classificação.
- 4.5 Em circunstância alguma deverá ser dado qualquer prolongamento de tempo após o heat ter entrado na água. No caso de um heat ser interrompido por qualquer razão, será parado pelo diretor técnico ou chefe de juizes e será reiniciado no tempo de duração até ter sido interrompido e disputado até completar o tempo originalmente estabelecido.
- 4.6 Os competidores têm de usar as lycras de COMPETIÇÃO desde o momento do check-in no Beach Marshall até à sua devolução no final do heat.

### 5 - TÍTULO COLETIVO

- 5.1 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube, independentemente do género.
- 5.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14

21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

5.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B41 – TAEKWONDO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Taekwondo.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.

Categorias e Títulos em disputa:

Feminino	< 46kg	Masculino	< 54kg
	< 49kg		< 58kg
	< 53kg		< 63kg
	< 57kg		< 68kg
	< 62kg		< 74kg
	< 67kg		< 80kg
	< 73kg		< 87kg
	> 73kg		> 87kg
	Dan		Dan
	Kup		Kup
	Freestyle		Freestyle

A categoria em que o atleta participa é confirmada pela pesagem. Caso o atleta e devido à pesagem tenha de mudar de categoria será penalizado com uma taxa administrativa, no valor de 10€.

2.2 Pares Não existe nº limite de pares inscritos por Clube.

Constituídos por atletas do mesmo Clube.

Cada par poderá efetuar uma substituição obedecendo aos seguintes critérios:

- Pode ser inscrito a qualquer altura (antes da entrada em competição do Par), sendo aplicada uma taxa de inscrição igual a 2x o custo da taxa de inscrição de 1º prazo;
- Poderá ser um atleta previamente inscrito por outro par e que por falta de comparência do outro elemento esteja impedido de participar, neste caso será aplicada uma taxa de inscrição igual à taxa de inscrição de 1º prazo.

Títulos em disputa: CNU Dan Pares mistos e CNU Kup Pares Mistos.

2.3 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.

Títulos em disputa: Coletivo Taekwondo (misto).

### 3 - DURAÇÃO

Duração	
Combate	De acordo com as regras em vigor na FPT

### 4 - COMPETIÇÃO

4.1 O Modelo competitivo será definido de acordo com o número de atletas participantes em cada categoria.

### 5 - TÍTULO COLETIVO

- Apenas pontua o atleta melhor classificado em cada categoria por clube, considerando-se descartados os restantes pontos.
- Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todas as provas (Técnica e Combates – excetuando as provas de Kup que apenas contabilizam 50% dos pontos em disputa), segundo o quadro seguinte.
- Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<5	5 a 10	>10
1º	4	6	8
2º	3	5	7
3º		4	6
4º		3	5
5º		2	4
6º		1	3
7º			2
8º			1

- 5.4 Em caso de empate pontual, procede-se ao desempate tendo em conta os seguintes critérios:
  - 5.4.1 Maior somatório de pontos descartados;
  - 5.4.2 Maior número de atletas em competição;
  - 5.4.3 Maior número de primeiros lugares;
  - 5.4.4 Maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

## B42 – TÊNIS

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Ténis.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Equipas Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.  
Constituídas por 3 a 4 atletas do mesmo Clube.  
Títulos em disputa: CNU Equipas Feminino e CNU Equipas Masculino.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

Duração	
TODA A COMPETIÇÃO (EXCETO A FINAL)	Os encontros serão disputados através de 1 partida normal
FINAL	À melhor de 3 partidas
DESEMPATES NOS JOGOS	Se o encontro for disputado numa partida, será disputado um tie-break aos "6 igual". Caso seja disputado à melhor de 3 partidas, a 3ª será disputada por 1 "super Tie-Break" até 10 pontos
Nº MÁXIMO DE JOGOS POR DIA	No máximo, um atleta poderá jogar apenas 5 jogos por dia (caso exista possibilidade de agendar os restantes para o dia seguinte), se manifestar essa intenção junto do delegado da FADU imediatamente após o final do último jogo que pretenda realizar.

Em todos os jogos, os atletas dispõem de 5 minutos de aquecimento. Entre jogos, cada atleta tem direito a um máximo de 30 minutos de descanso.

### 4 - COMPETIÇÃO

- 4.1 Os modelos competitivos a utilizar serão definidos de acordo com o número de atletas/equipas inscritos
- 4.2 Equipas:
- 4.2.1 Cada partida é constituída por dois encontros singulares e um encontro de pares, por esta ordem. Pelo menos 3 atletas têm de ser utilizados nos 3 jogos a disputar e os singulares são disputados por diferentes atletas;
- 4.2.2 A ordem dos jogos singulares será definida pela pontuação de ranking de cada atleta, i.e, os atletas com melhor pontuação jogarão entre si, sendo que em caso de empate a escolha é feita pelo treinador (para todo o evento)
- 4.2.3 Vence a equipa que consiga duas vitórias nos 3 jogos;
- 4.2.4 Em encontros a eliminar, o 3º jogo do encontro apenas se realiza se necessário.

### 5 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Abandono	1 Ponto (*)
Falta de comparência	0 Pontos (*)

(\*) Para efeitos contabilísticos na pontuação dos desempates, a Falta de Comparência é considerada derrota por 6/0 e o abandono é considerado derrota por 6/0 ou completar o resultado de forma a atribuir o vencedor.

### 6 - DESEMPATES

- 6.1 A determinação dos atletas/equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 6.1.1 Apenas na competição de equipas, o resultado do (s) encontro (s) entre todas as equipas empatadas. Nas competições individuais, o resultado do (s) jogo (s) entre todos os atletas empatados;
- 6.1.2 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos entre os atletas/equipas empatados;
- 6.1.3 Diferença entre o número de partidas ganhas e perdidas entre os atletas/equipas empatados;
- 6.1.4 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos entre os atletas/equipas empatados;
- 6.1.5 Apenas na competição de equipas, a diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos em toda a

- fase;
- 6.1.6 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 6.1.7 Diferença entre o número de partidas ganhas e perdidas em toda a fase;
  - 6.1.8 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
  - 6.1.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 6.1.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 6.2 A determinação das equipas melhor classificadas entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 6.2.1 Caso o número de equipas empatadas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos encontros da equipa pior classificada do grupo com as equipas a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 6.2.2 Quando o número de encontros efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.2.2.1 Diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.4.2.2 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 5.2.2.3 Diferença entre o número de partidas ganhas e perdidas em toda a fase;
    - 5.2.2.4 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
    - 5.2.2.5 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
    - 5.2.2.6 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 6.3 A determinação dos atletas melhor classificados entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 6.3.1 Caso o número de atletas empatados seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos jogos do atleta pior classificado do grupo com os atletas a desempatar nesse grupo, para que todos os atletas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 6.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelos atletas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 6.3.2.1 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 6.3.2.2 Diferença entre o número de partidas ganhas e perdidas em toda a fase;
    - 6.3.2.3 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
    - 6.3.2.4 Atleta mais novo;
    - 6.3.2.5 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

## 7 - TÍTULO COLETIVO

- 7.1 Será atribuído um título de Campeão Nacional Universitário Coletivo caso a competição de equipas não se realize
- 7.2 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual das 3 melhores classificações de cada clube, em cada variante (Individual Feminino, Individual Masculino).
- 7.3 Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas no conjunto das variantes, independentemente do género.
- 7.4 A pontuação do título coletivo será atribuída em função da seguinte tabela:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13

22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

6.5 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B43 – TÊNIS DE MESA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Ténis de Mesa.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Equipas Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.  
Constituídas por 3 a 5 atletas do mesmo Clube.  
Títulos em disputa: CNU Equipas Feminino e CNU Equipas Masculino.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

	Duração
TODA A COMPETIÇÃO	Jogos à melhor de 3 sets, podendo ser à melhor de 5 por decisão do delegado da FADU, se as condições logísticas e nº de participantes o permitirem.
Nº MÁXIMO DE JOGOS POR DIA	No máximo, um atleta poderá jogar apenas 7 jogos por dia (caso exista possibilidade de agendar os restantes para o dia seguinte), se manifestar essa intenção junto do delegado da FADU imediatamente após o final do último jogo que pretenda realizar.

### 4 - COMPETIÇÃO

- 4.1 Os modelos competitivos a utilizar serão definidos de acordo com o número de atletas/equipas inscritos
- 4.2 Equipas:
- 4.2.1 Cada partida é constituída por dois encontros singulares e um encontro de pares, por esta ordem. Pelo menos 3 atletas têm de ser utilizados nos 3 jogos a disputar e os singulares são disputados por diferentes atletas;
- 4.2.2 Vence a equipa que consiga duas vitórias nos 3 jogos;
- 4.2.4 Em encontros a eliminar, o 3º jogo do encontro apenas se realiza se necessário.

### 5 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 3 sets a 0 (0-11 / 0-11 / 0-11)

### 6 - DESEMPATES

- 6.1 A determinação dos atletas/equipas melhor classificada no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 6.1.1 Apenas na competição de equipas, o resultado do (s) encontro (s) entre todos as equipas empatadas. Nas competições individuais, o resultado do (s) jogo (s) entre todos atletas empatados;
- 6.1.2 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos entre os atletas/equipas empatados;
- 6.1.3 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos entre os atletas/equipas empatados;
- 6.1.4 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos entre os atletas/equipas empatados;
- 6.1.5 Apenas na competição de equipas, a diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos em toda a fase;
- 6.1.6 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
- 6.1.7 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
- 6.1.8 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
- 6.1.9 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 6.1.10 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 6.2 A determinação das equipas melhor classificadas entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 6.2.1 Caso o número de equipas empatadas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos encontros da equipa pior classificada do grupo com as equipas a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate.
- 6.2.2 Quando o número de encontros efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 6.2.2.1 Diferença entre o número de encontros ganhos e perdidos em toda a fase;

- 6.2.2.2 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 6.2.2.3 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
  - 6.2.2.4 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
  - 6.2.2.5 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
  - 6.2.2.6 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 6.3 A determinação dos atletas melhor classificados entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 6.3.1 Caso o número de atletas empatados seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado dos jogos do atleta pior classificado do grupo com os atletas a desempatar nesse grupo, para que todos atletas a desempatar tenham o mesmo número de encontros, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 6.3.2 Quando o número de jogos efetuados pelos atletas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 6.3.2.1 Diferença entre o número de jogos ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 6.3.2.2 Diferença entre o número de sets ganhos e perdidos em toda a fase;
    - 6.3.2.3 Diferença entre o número de pontos marcados e sofridos em toda a fase;
    - 6.3.2.4 Atleta mais novo;
    - 6.3.2.5 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).

## 7 - TÍTULO COLETIVO

- 7.1 Será atribuído um título de Campeão Nacional Universitário Coletivo caso a competição de equipas não se realize.
- 7.2 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual das 3 melhores classificações de cada clube, em cada variante (Individual Feminino e Individual Masculino).
- 7.3 Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas no conjunto das variantes, independentemente do género.
- 7.4 A pontuação do título coletivo será atribuída em função da seguinte tabela:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2

restantes				1
-----------	--	--	--	---

6.5 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## **B44 – TIRO**

### **1 - ASPETOS TÉCNICOS**

Os aspetos técnicos não previstos neste regulamento regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Tiro.

### **2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino Pistola, CNU Individual Masculino Pistola, CNU Individual Feminino Carabina e CNU Individual Masculino Carabina.  
Caso o número de participantes num dos géneros seja inferior a 3 em qualquer prova, a mesma passa a ser um CNU misto.
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Tiro (misto e na soma de todos os eventos).

### **3 - COMPETIÇÃO DE PISTOLA AR COMPRIMIDO**

- 3.1 A prova será disputada com pistola de ar comprimido.177, calibre 4,5mm e com o alvo a 10m.  
3.2 Os atletas têm direito a dois alvos para o ensaio.

### **4 - FORMA DE DISPUTA**

- 4.1 Os atletas disputarão duas rondas (R1+R2) simultaneamente. No final das duas primeiras rondas contabilizam-se os pontos obtidos pelos atletas e aquele com menor pontuação acumulada (Pa) é eliminado.
- 4.2 Na 3ª ronda (R3), apenas participam os atletas não eliminados no somatório da pontuação obtida nas duas primeiras rondas. No final desta, a pontuação obtida é somada à acumulada (R3+Pa) e o atleta com menor pontuação acumulada é eliminado.
- 4.3 A 4ª Ronda e seguintes disputam-se nos moldes da 3ª, sendo eliminado o atleta com menos pontuação acumulada. (R4+Pa).
- 4.4 Disputar-se-ão tantas rondas, quantas necessárias até que restem apenas dois atletas em prova
- 4.5 A FINAL será disputada com os dois atletas com melhor Pontuação Acumulada (Pa) até então. Cada um terá direito a 10 disparos, com um tempo de 12 minutos. No final a pontuação da ronda (FINAL) será somada à Pa e o atleta com a melhor pontuação será o vencedor.
- 4.6 Este modelo pode ser substituído pelo formato de 30 tiros, com 2 tiros por alvo em pistola e 1 em carabina e tiros de ensaio ilimitados, no tempo máximo de 45 minutos; ou outro considerado adequado às condições da prova e ao número de participantes.

### **5 - DESEMPATES**

- 5.1 Em caso de empate de pontuação no final de cada ronda, este será desfeito aplicando sucessivamente os seguintes critérios:
- 5.1.1 Maior número de acertos da ronda na pontuação 10;
- 5.1.2 Maior número de acertos da ronda na pontuação 9;
- 5.1.3 Maior número de acertos da ronda na pontuação 8;
- 5.1.4 Maior número de acertos da ronda na pontuação 7;
- 5.1.5 Maior número de acertos da ronda na pontuação 6;
- 5.1.6 Maior número de acertos da ronda na pontuação 5;
- 5.1.7 Maior número de acertos da ronda na pontuação 4;
- 5.1.8 Maior número de acertos da ronda na pontuação 3;
- 5.1.9 Maior número de acertos da ronda na pontuação 2;
- 5.1.10 Maior número de acertos da ronda na pontuação 1;
- 5.1.11 Melhor pontuação obtida na última serie de disparos;
- 5.1.12 Sorteio.

## 6 - TÍTULO COLETIVO

6.1 Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todas as categorias, independentemente do género.

6.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

6.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B45 – TIRO COM ARCO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste regulamento regem-se pelos Regulamentos e Normas da World Archery e da Federação Portuguesa de Tiro com Arco.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.

Indoor - Títulos em disputa:

Feminino	Recurvo	Masculino	Recurvo
	Compound		Compound

Outdoor - Títulos em disputa:

Feminino	Recurvo	Masculino	Recurvo
	Compound		Compound

Caso em alguma das variantes o número de inscritos num dos géneros seja inferior a 3, a prova passa a ser um CNU misto.

- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.

Títulos em disputa: Coletivo Tiro com Arco (misto e na soma de todos os eventos).

### 3 - MODELO COMPETITIVO

- 3.1 Ar livre Tiro a 30m para um alvo 80cm FITA.

Qualificação constituída por 10 séries de 3 flechas.

Eliminatórias:

Recurvo – Set System à melhor de 5 séries de 3 flechas.

Compound – Cumulative System, 5 séries de 3 flechas

- 3.2 Indoor Tiro a 18m para um alvo de 40cm (Alvo triplo).

Qualificação constituída por 10 séries de 3 flechas.

Eliminatórias:

Recurvo – Set System à melhor de 5 séries de 3 flechas.

Compound – Cumulative System, 5 séries de 3 flechas

3.3 Regras de Tiro:

Fase de Qualificação (Open): 2 minutos para atirar 3 flechas;

Desempate (shoot-off) para acesso a eliminatórias: tiro simultâneo – 40 segundos para atirar 1 flecha;

Eliminatórias: Tiro simultâneo – 2 minutos para atirar 3 flechas;

Desempate (shot-off) em eliminatórias: tiro simultâneo – 40 segundos para atirar 1 flecha

Meias-finais e finais: Tiro alternado – 20 segundos para atirar 1 flecha;

Desempate (shot-off) em meias-finais e finais: tiro alternado – 20 segundos para atirar 1 flecha.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Para apurar esta classificação serão contabilizados os resultados em todas as categorias, independentemente do género.

- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20

15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

4.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B46 – TRAIL

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Atletismo.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Coletivo Apenas entram para esta classificação os clubes que participem com um mínimo de 3 atletas independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo Trail (misto).

### 3 - COMPETIÇÃO

No caso de haver disponibilidade da Organização local pode realizar-se um trail curto e um trail longo, no entanto apenas a classificação do Trail longo é contabilizada para a atribuição do título de Campeã(o) Nacional Universitário(a).

Para atribuição da classificação geral individual, prevalece sempre o escalão respetivo, ou seja, o primeiro classificado do trail curto segue-se, para efeitos de classificação no CNU, ao último classificado do trail longo que conclua a prova.

As distâncias de cada trail e demais informações pertinentes serão disponibilizados na Informação A do evento.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual dos 3 atletas mais pontuados de cada clube, independentemente do género.
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

- 4.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B47 – TRIATLO

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação de Triatlo de Portugal.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.  
Em caso de falta de qualquer um dos elementos identificadores (dorsal, número de bicicleta ou chip), os atletas podem competir mediante o pagamento de uma taxa de no valor indicado pela organização, não reembolsável.  
Títulos em disputa: CNU Individual Feminino e CNU Individual Masculino.
- 2.2 Coletivo Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas, independentemente do género.  
Títulos em disputa: Coletivo (misto).

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 As distâncias a percorrer são: Natação – 750m  
Ciclismo – 22300m  
Corrida – 5000m

Estas distâncias podem ser alteradas caso as necessidades organizativas assim o determinem.

### 4 - TÍTULO COLETIVO

- 4.1 Pontuam os 3 atletas com maior pontuação individual de cada clube em cada CNU (independentemente do género, ou seja, juntando ambos os géneros em cada evento).
- 4.2 Atribui-se, para este efeito, a seguinte pontuação, dependendo do número de participantes:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4

31º				3
32º				2
restantes				1

4.3 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.

## B48 - VELA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Vela.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Raquero Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube, contudo pode ser estabelecido um máximo de participantes na prova.  
As equipas podem ter atletas masculinos e femininos.  
Cada equipa é composta por 3 a 5 velejadores.  
Títulos em disputa: CNU Vela Raquero
- 2.2 Grand Surprise Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube, contudo pode ser estabelecido um máximo de participantes na prova.  
As equipas podem ter atletas masculinos e femininos.  
Cada equipa é composta por 1 timoneiro e 4 a 6 velejadores.  
Títulos em disputa: CNU Vela Grand Surprise.
- 2.3 Bénéteau Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube, contudo pode ser estabelecido um máximo de participantes na prova.  
As equipas podem ter atletas masculinos e femininos.  
Cada equipa é composta por 2 velejadores.  
Títulos em disputa: CNU Vela Bénéteau.
- 2.4 Outras classes A realização de classes não representadas no presente regulamento, estão à consideração da FADU.

### 3 - COMPETIÇÃO

- 3.1 As provas serão regatas de frota. As equipas serão distribuídas por grupos, em que serão apuradas para a fase seguinte a (s) primeira (s) equipa (s), consoante o número de equipas presentes, e assim sucessivamente até à final. O formato final de cada prova será indicado na Reunião das Equipas.
- 3.2 Grand Surprise Será aplicado o Sistema de Pontuação Baixa, conforme previsto no Apêndice A das RRV da ISAF  
Terão que ser completadas 2 regatas para validar a prova.  
Não haverá descartes em qualquer fase da prova.
- 3.3 Poderá haver alteração ao programa de provas por decisão do departamento desportivo da FADU, por motivos técnicos, logísticos ou outros de força maior.
- 3.4 Poderá ser exigido o pagamento de uma caução pela utilização dos barcos. Esta exigência será referenciada na Informação A do evento.

## B49 - VOLEIBOL

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Voleibol.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Cada Clube poderá inscrever 1 equipa, salvo regulamentação específica das Competições Regionais.
- 2.2 Excetuando nas Fases Finais (ver artigo 14.07.01) do R.P.O., não existem limite ao número de agentes que podem ser inscritos.
- 2.3 Em cada jogo, podem figurar no Boletim de Jogo um máximo de 14 jogadores (2 líberos) e 5 oficiais, dos quais 1 Treinador, 1 Treinador Adjunto, 1 Médico, 1 Enfermeiro/Massagista/Fisioterapeuta e 1 Delegado.
- 2.4 As substituições seguem o disposto nos Regulamentos da FPV.
- 2.5 O Delegado pode-se sentar no banco, mas não pode pedir substituições nem descontos de tempo, levantar-se ou falar para dentro do campo.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE DE APURAMENTO NCS E PLAY-OFF	
	Duração
TODA A FASE	À melhor de 3 sets.

  

FASE FINAL	
	Duração
FASE DE GRUPOS	À melhor de 3 sets
MEIAS-FINAIS 3º/4º LUGAR E FINAL	À melhor de 5 sets

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória por 2-0, 3-0 ou 3-1	3 Pontos
Vitória por 2-1 ou 3-2	2 Pontos
Derrota por 1-2 ou 2-3	1 Ponto
Derrota por 0-2, 0-3 ou 1-3	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por:
	2 sets a 0 nos jogos à melhor de 3 sets, com os parciais de 25-0, 25-0.
	3 sets a 0 nos jogos à melhor de 5 sets, com os parciais de 25-0, 25-0, 25-0.

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
  - 5.3.1 O resultado do (s) jogo (s) entre todas as equipas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as equipas empatadas;
  - 5.3.2 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.3 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.4 Menor pontuação disciplinar obtida pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.5 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.6 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas equipas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.7 Maior número de atletas acreditados no evento;
  - 5.3.8 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;

- 5.3.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) equipa (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 5.4.1 Caso o número de equipas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da equipa pior classificada do grupo com a equipa a desempatar nesse grupo, para que todas as equipas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
- 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas equipas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- 5.4.2.1 Melhor pontuação obtida;
- 5.4.2.2 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos obtidos em toda a fase;
- 5.4.2.3 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos em toda a fase;
- 5.4.2.4 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
- 5.4.2.5 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
- 5.4.2.6 Maior número de atletas acreditados no evento;
- 5.4.2.7 Média mais baixa de idades dos atletas acreditados no evento;
- 5.4.2.8 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |                 |          |
|-----------------|----------|
| Amarelo         | 1 ponto  |
| Vermelho        | 3 pontos |
| Expulsão        | 4 pontos |
| Desqualificação | 5 pontos |

## B50 – VOLEIBOL DE PRAIA

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Voleibol.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1 Duplas Não existe nº limite de duplas inscritas por Clube.  
Constituídas por atletas do mesmo Clube.  
Todas as duplas devem usar uma camisola ou top igual entre os dois jogadores e que os distinga da dupla adversária.  
As camisolas dos jogadores deverão ser numeradas com o número 1 e número 2.  
O número deverá ser colocado no peito, ou em alternativa, em ambos os ombros.  
Cada dupla poderá efetuar uma substituição obedecendo aos seguintes critérios:
- Pode ser inscrito a qualquer altura (antes da entrada em competição da dupla), sendo aplicada uma taxa de inscrição igual a 2x o custo da taxa de inscrição de 1º prazo;
  - Poderá ser um atleta previamente inscrito por outra dupla e que por falta de comparência do outro elemento esteja impedido de participar, neste caso será aplicada uma taxa de inscrição igual à taxa de inscrição de 1º prazo.
- Títulos em disputa: CNU Feminino, CNU Masculino.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

FASE FINAL	
	Duração
ELIMINATÓRIAS À 2ª DERROTA	Todos os jogos serão disputados à melhor de três sets no sistema de ponto por jogada (rally-point). Os sets serão disputados até aos 15 (quinze) pontos, sem ponto limite com diferença de 2 (dois) pontos, com troca de campo em cada 5 (cinco) pontos disputados. Todos os intervalos entre sets têm a duração de 1 (um) minuto.
Tempo Morto	Em todos os jogos cada dupla tem direito a 1 “tempo morto” de 30 segundos por set.
MEIAS-FINAIS 3º/4º LUGAR E FINAL	Os sets serão disputados até aos 21 (vinte e um) pontos, sem ponto limite com diferença de 2 (dois) pontos, com troca de campo em cada 7 (sete) pontos disputados. Aquando da necessidade de realização do terceiro set, este será disputado até aos 15 (quinze) pontos, sem ponto limite com diferença de 2 (dois) pontos, com troca de campo em cada 5 (cinco) pontos disputados.
Nº MÁXIMO DE JOGOS POR DIA	No máximo, uma dupla poderá jogar apenas 5 jogos por dia (caso exista possibilidade de agendar os restantes para o dia seguinte), se manifestarem essa intenção junto do delegado da FADU imediatamente após o final do último jogo que pretenda realizar.

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 2 sets a 0 nos jogos à melhor de 3 sets, com os parciais de 25-0, 25-0;

### 5 - DESEMPATES

- 5.1 Nos jogos disputados numa fase de grupos o resultado final pode ser um empate.
- 5.3 A determinação das equipas melhor classificadas no mesmo grupo, em caso de empate, é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- O resultado do (s) jogo (s) entre todas as duplas empatadas, isto é, far-se-á uma segunda classificação tendo em conta somente os resultados dos jogos realizados entre as duplas empatadas;
  - A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas duplas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - O maior número de sets ganhos pelas duplas empatadas nos jogos realizados entre si;

- 5.3.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas duplas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.5 O maior número de pontos marcados pelas duplas empatadas nos jogos realizados entre si;
  - 5.3.6 Menor pontuação disciplinar obtida pelas duplas empatadas nos jogos realizados em toda a fase
  - 5.3.7 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos pelas duplas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.8 O maior número de sets ganhos pelas duplas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.9 O menor número de sets perdidos pelas duplas empatadas nos jogos realizados em toda a fase
  - 5.3.10 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos pelas duplas empatadas nos jogos realizados em toda a fase;
  - 5.3.11 O maior número de pontos marcados pelas duplas empatadas nos jogos realizados em toda a fase
  - 5.3.12 Média mais baixa de idades de cada par;
  - 5.3.13 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.4 A determinação da (s) dupla (s) melhor classificada (s) entre grupos diferentes é efetuada do seguinte modo:
- 5.4.1 Caso o número de duplas seja diferente entre os grupos, ignora-se o resultado da dupla pior classificada do grupo com a dupla a desempatar nesse grupo, para que todas as duplas a desempatar tenham o mesmo número de jogos, contando apenas estes para efeitos de desempate;
  - 5.4.2 Quando o número de jogos efetuados pelas duplas a desempatar for igual, o desempate é feito pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
    - 5.4.2.1 Melhor pontuação obtida;
    - 5.4.2.2 A maior diferença entre o número de sets ganhos e o número de sets perdidos obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.3 O maior número de sets ganhos obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.4 A maior diferença entre o número de pontos marcados e o número de pontos sofridos obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.5 O maior número de pontos marcados obtidos em toda a fase;
    - 5.4.2.6 Menor pontuação disciplinar obtida em toda a fase;
    - 5.4.2.7 Melhor diferença de golos marcados e sofridos contra a equipa 1ª classificada do grupo;
    - 5.4.2.8 Média mais baixa de idades de cada par;
    - 5.4.2.9 Sorteio (apenas se for necessário apurar para uma fase seguinte da competição).
- 5.5 Para o cálculo da pontuação disciplinar, são consideradas as sanções abaixo indicadas, aplicando-se as respetivas pontuações:
- |                 |          |
|-----------------|----------|
| Amarelo         | 1 ponto  |
| Vermelho        | 3 pontos |
| Expulsão        | 4 pontos |
| Desqualificação | 5 pontos |

## B51 – XADREZ

### 1 - ASPETOS TÉCNICOS

Os aspetos técnicos não previstos neste anexo regem-se pelos Regulamentos e Normas da Federação Portuguesa de Xadrez.

### 2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

2.1 Individual Não existe nº limite de atletas inscritos por Clube.

Títulos em disputa:

Feminino	Semirrápidas	Masculino	Semirrápidas
	Rápidas		Rápidas

Caso num dos géneros estejam inscritos menos de 3 atletas, então será um CNU misto.

2.2 Equipas Não existe nº limite de equipas inscritas por Clube.

Títulos em disputa:

Misto Semirrápidas

As equipas só podem ser constituídas por atletas do mesmo clube.

Uma equipa é constituída por 4 atletas efetivos e no máximo 2 suplentes, independentemente do género.

### 3 - DURAÇÃO DOS JOGOS

Semirrápidas	
	Duração
Nº de sessões	6 ou 7
Ritmo de jogo	15' p/jogador, com 10 segundos de acréscimo por lance
Sistema	Suíço
Rápidas	
	Duração
Ritmo de jogo	3'+2'' Incremento p/jogador
Sistema	A definir de acordo com o número de jogadores inscritos

### 4 - PONTUAÇÃO DOS JOGOS

4.1 Individual A pontuação atribuída por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	1 Ponto
Empate	0,5 Pontos
Derrota	0 Pontos
Falta de comparência	0 Pontos

4.2 Equipas A pontuação atribuída por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	3 Pontos
Empate	2 Pontos
Derrota	1 Ponto
Falta de comparência	0 Pontos e derrota por 0 – 4

### 5 - COMPETIÇÃO

5.1 Individual

5.1.1 Caso um dos géneros tenha um número de participantes inferior a 6, ambas as provas serão disputadas em conjunto, com classificações separadas.

5.1.2 A ordenação dos jogadores é feita tendo em conta os seguintes critérios  
Ranking Internacional (Elo – FIDE);  
Ranking Nacional (Elo – FPX);  
Sorteio

5.1.3 O empareamento é feito utilizando o sistema suíço de acordo com o 'handbook' da FIDE.

5.2 Equipas

5.2.1 Cada equipa escolhe a ordenação dos seus elementos até 1 hora antes do início do evento, mantendo-se a mesma ordem até ao fim do torneio.

5.2.2 Será disputado em sistema, todos contra todos.

5.2.3 A ordenação dos jogos entre as equipas é feita por sorteio, sendo que equipas do mesmo clube devem jogar entre si na 1ª ronda sempre que possível.

5.2.4 Cada encontro é disputado entre 4 jogadores de cada equipa. Os jogos são disputados entre os atletas da mesma ordem de cada equipa (atleta 1 contra atleta 1, atleta 2 contra atleta 2, etc).

5.3 Desempates

Os desempates serão efetuados de acordo com o artigo 31º do Regulamento de Competições da FPX ou similar.

## 6 - TÍTULO COLETIVO

6.1 Será atribuído um título de Campeão Nacional Universitário Coletivo caso a competição de equipas não se realize

6.2 A Pontuação para o título coletivo, será a soma da pontuação individual das 3 melhores classificações de cada clube, em cada variante.

6.3 Os clubes só são elegíveis para o título coletivo quando participem com um mínimo de 3 atletas no conjunto das variantes, independentemente do género.

6.4 A pontuação do título coletivo será atribuída em função da seguinte tabela:

Participantes	<9	9 a 16	17 a 24	>24
1º	27	30	33	36
2º	25	28	31	34
3º	24	27	30	33
4º	23	26	29	32
5º	21	24	27	30
6º		23	26	29
7º		22	25	28
8º		20	24	27
9º		19	22	25
10º		18	21	24
11º			20	23
12º			19	22
13º			18	21
14º			17	20
15º			16	19
16º			15	18
17º				17
18º				16
19º				15
20º				14
21º				13
22º				12
23º				11
24º				10
25º				9
26º				8
27º				7
28º				6
29º				5
30º				4
31º				3
32º				2
restantes				1

6.5 Em caso de empate, dá-se vantagem ao clube com mais primeiros lugares, seguido dos segundos e sucessivamente.