



“Organização, compromisso e qualidade em prol do esporte universitário paulista”

[www.ndu.net.br](http://www.ndu.net.br)

 <https://www.facebook.com/NovoDesportoUniversitarioNdu>

 [ndu\\_novodesportouniversitario](https://www.instagram.com/ndu_novodesportouniversitario)

### Sede Social:

Rua Luís Góis, 2.185 – Mirandópolis – São Paulo – SP – CEP: 04043-400

**Contatos:** (11) 9-4034-2572 – **Leonardo** – Esportivo – [leonardo@ndu.net.br](mailto:leonardo@ndu.net.br)

(11) 9-4744-4244 – **Alexandre** – Operacional – [alexandre@ndu.net.br](mailto:alexandre@ndu.net.br)

(11) 9-4034-2573 – **Chaiany** – Comunicação – [comunicacao@ndu.net.br](mailto:comunicacao@ndu.net.br)

#### Patrocínio



Parceiro



#### Prefeituras e Clubes Apoiadores



#### Mídias Oficiais



#### Bolas Oficiais



#### Material Esportivo



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETE

1. As competições de basquete serão realizadas de acordo com as regras internacionais da FIBA e os regulamentos e normas do **Novo Desporto Universitário – NDU 2016**.

2. Cada entidade poderá inscrever no mínimo 08 alunos-atletas na modalidade. Não haverá número máximo de inscritos. As comissões técnicas poderão ser compostas por até 5 membros devidamente regularizados junto aos Conselhos Regionais de sua área de atuação (CREF, CREFITO e CRM).

2.1. Por jogo, poderão ser inscritos em súmula até 14 atletas.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto;

3.2. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

3.3. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória -	02 pontos
Derrota -	01 ponto
Derrota por WO -	00 ponto

4. As equipes visitantes do jogo (posicionadas do lado direito da tabela) deverão, obrigatoriamente, trocar de uniforme em caso de coincidência de cores com o uniforme do adversário no momento da partida. Não será possível a utilização de coletes em nenhuma hipótese.

4.1. O uniforme de cada aluno-atleta deverá ter as mesmas características de cor e constará:

- Camisas numerada obrigatoriamente nas costas (preferencialmente também na frente);
- Calção (preferencialmente numerado também);
- Meias (iguais para todos da equipe, brancas, pretas ou da cor do uniforme, de cano médio ou longo);
- Tênis.

### Patrocínio



Parceiro



### Prefeituras e Clubes Apoiadores



### Mídias Oficiais



### Bolas Oficiais



### Material Esportivo



4.2. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

4.3. Roupas de baixo como bermudas térmicas, lycras e luvas deverão ser da mesma cor do uniforme ou na cor preta. Não será permitido o uso de calças térmicas.

5. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, o representante da Atlética deverá apresentar todas as documentações dos respectivos atletas e realizar o pagamento da taxa de arbitragem ao representante do NDU. Caso não sejam efetuadas essas ações, a partida não terá início e na reincidência, a equipe responsável por tal demanda será decretada perdedora por derrota técnica.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos para a primeira partida da rodada, será declarado ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 20 x 00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

7.1. Em caso de atraso de uma das equipes, a equipe presente, se houver interesse, pode aguardar 15 minutos para o comparecimento da equipe adversária.

8. No banco de reservas só poderão ficar os alunos-atletas e comissão técnica inscrita (técnico, assistente técnico, preparador físico, médico e/ou fisioterapeuta) cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

9. A entrada dos alunos-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pelo representante do **NDU**.

10. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- Maior coeficiente de pontos *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Maior número de pontos pró, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Maior número de vitórias;
- Sorteio.

**Patrocínio**



Parceiro



COMBATENDO E VENCENDO  
O CÂNCER INFANTIL

**Prefeituras e Clubes Apoiadores**



**Mídias Oficiais**



O CANAL MAIS COMPLETO



**Bolas Oficiais**



**Material Esportivo**



Observações:

- I) Na hipótese da aplicação do critério de pontos average, dividir-se-á o número de pontos positivos pelos negativos, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
- II) Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer pontos, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos sofridos a classificação pelo sistema average;
- III) Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer pontos, será classificada, a equipe que obtiver o maior número de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o aluno-atleta e/ou membro de comissão técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto pelo descrito no item 11.1.

11.1. Poderá participar do jogo subsequente:

11.1.1. O aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

11.1.2. O membro de comissão técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Artigo 37.1.2 e 37.1.3 das Regras Oficiais da FIBA).

12. Nos 2 (dois) minutos finais do 4º (quarto) período, o atleta com a posse da bola terá direito a um “time out” por equipe, esse tempo terá a duração de 30 (trinta) segundos.

13. Em todas as partidas a súmula estará sempre aberta para inscrição dos atletas, até o encerramento da mesma, observando o limite de atletas e membro da comissão técnica.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Basquete, com anuência do Comitê Organizador, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

Patrocínio



Parceiro



Prefeituras e Clubes Apoiadores



Mídias Oficiais



Bolas Oficiais



Material Esportivo



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e os Regulamentos e Normas do **Novo Desporto Universitário – NDU** 2016.

2. Cada entidade poderá inscrever no mínimo 08 alunos-atletas na modalidade. Não haverá número máximo de inscritos. As comissões técnicas poderão ser compostas por até 5 membros devidamente regularizados junto aos Conselhos Regionais de sua área de atuação (CREF, CREFITO e CRM).

2.1. Por jogo, poderão ser inscritos em súmula até 15 atletas.

3. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos no naipe masculino e 15 (quinze) minutos no naipe feminino, com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 10 (dez) minutos entre ambos.

4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória -	03 pontos
Empate -	01 ponto
Derrota -	00 ponto
Derrota por WO -	(- 01) ponto (um ponto negativo)

5. As equipes visitantes do jogo (posicionadas do lado direito da tabela) deverão, obrigatoriamente, trocar de uniforme em caso de coincidência de cores com o uniforme do adversário no momento da partida. Não será possível a utilização de coletes em nenhuma hipótese.

5.1. O uniforme de cada aluno-atleta deverá ter as mesmas características de cor e constará:

- Camisas numeradas obrigatoriamente nas costas (preferencialmente também na frente);
- Calção (preferencialmente numerado);
- Meias de cano longo (cor predominantemente igual);
- Caneleiras;
- Tênis sem trava.

5.2. O uniforme dos goleiros será obrigatoriamente diferente dos demais alunos-atletas e do goleiro adversário. O goleiro-linha deverá usar uniforme com as mesmas características e terminar a partida com o mesmo número de camiseta que iniciou.

### Patrocínio



Parceiro



### Prefeituras e Clubes Apoiadores



### Mídias Oficiais



### Bolas Oficiais



### Material Esportivo





5.3. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes. Na substituição, o atleta que entrará no jogo deverá entregar o colete ao atleta que sairá do jogo.

6. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos para a primeira partida da rodada, será declarada ausente, aplicando-se o W x O em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 03 x 00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

7.1. Em caso de atraso de uma das equipes, a equipe presente, se houver interesse, pode aguardar 15 minutos para o comparecimento da equipe adversária.

8. No banco de reservas só poderão ficar os alunos-atletas e comissão técnica inscrita (técnico, assistente técnico, preparador físico, médico e/ou fisioterapeuta) cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

9. A entrada dos alunos-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pelo representante do **NDU**.

10. Nas Fases Oitavas de Final, Quartas de Final, Semifinal e Final as partidas poderão terminar empatadas. No caso de empate no tempo regulamentar, será disputada uma prorrogação de 5 x 5 minutos cronometrados, as equipes terão direito a um tempo durante toda a prorrogação. Persistindo o empate, serão cobradas 3 penalidades máximas conforme a regra oficial da FIFA.

11. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

11.1. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

11.2. Maior saldo de gols;

11.3. Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase;

11.4. Menor número de cartões vermelhos recebidos em todos os jogos do grupo na fase;

11.5. Menor número de cartões amarelos recebidos em todos os jogos do grupo na fase;

11.6. Sorteio.

#### Patrocínio



#### Parceiro



#### Prefeituras e Clubes Apoiadores



#### Mídias Oficiais



#### Bolas Oficiais



#### Material Esportivo



12. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/naipe, o aluno-atleta que for expulso ou receber 03 (três) cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório em anexo.

12.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

12.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa.

12.3. O controle dos cartões recebidos, e seu conseqüente cumprimento, independem de comunicação por parte da Coordenação de Futsal, sendo de responsabilidade exclusiva das AAA.s disputantes da competição.

12.4. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.

13. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente por ter recebido cartões, implicará nos procedimentos adotados acima, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

14. Em todas as partidas a súmula estará sempre aberta para inscrição dos atletas, até o encerramento da mesma, observando o limite de atletas e membro da comissão técnica.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Futsal, com anuência do Comitê Organizador, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

**Patrocínio**



Parceiro



**Prefeituras e Clubes Apoiadores**



**Mídias Oficiais**



**Bolas Oficiais**



**Material Esportivo**



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL

1. As competições de Handebol serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da IHF e do **Novo Desporto Universitário – NDU 2016**.

2. Cada entidade poderá inscrever no mínimo 08 alunos-atletas na modalidade. Não haverá número máximo de inscritos. As comissões técnicas poderão ser compostas por até 5 membros devidamente regularizados junto aos Conselhos Regionais de sua área de atuação (CREF, CREFITO e CRM).

2.1. Por jogo, poderão ser inscritos em súmula até 18 atletas.

3. O tempo de duração de cada jogo será de 60 (sessenta) minutos no naipe masculino e 50 (cinquenta) minutos no naipe feminino, divididos em 02 (dois) tempos iguais, com 10 (dez) minutos de intervalo.

4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória -	03 pontos
Empate -	01 ponto
Derrota -	00 ponto
Derrota por WO -	(- 01) ponto (um ponto negativo)

5. As equipes visitantes do jogo (posicionadas do lado direito da tabela) deverão, obrigatoriamente, trocar de uniforme em caso de coincidência de cores com o uniforme do adversário no momento da partida. Não será possível a utilização de coletes em nenhuma hipótese.

5.1. O uniforme de cada aluno-atleta deverá ter as mesmas características de cor e constará:

- Camisas numeradas obrigatoriamente nas costas (preferencialmente também na frente);
- Calção (preferencialmente numerado);
- Meias (pretas, brancas ou da mesma cor);
- Tênis.

5.2. O uniforme dos goleiros será obrigatoriamente diferente dos demais alunos-atletas e do goleiro adversário. O goleiro linha deverá usar uniforme com as mesmas características e terminar a partida com o mesmo número de camiseta que iniciou.

5.3. Para diferenciar os goleiros e goleiro linha dos demais jogadores, será permitida a utilização de colete.

### Patrocínio



Parceiro



COMBATENDO E VENCENDO  
O CÂNCER INFANTIL

### Prefeituras e Clubes Apoiadores



### Mídias Oficiais



O CANAL MAIS COMPLETO



### Bolas Oficiais



### Material Esportivo





6. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos para a primeira partida da rodada, será declarada ausente, aplicando-se o W x O em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 10 x 00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

7.1. Em caso de atraso de uma das equipes, a equipe presente, se houver interesse, pode aguardar 15 minutos para o comparecimento da equipe adversária.

8. No banco de reservas só poderão ficar os alunos-atletas e comissão técnica inscrita (técnico, assistente técnico, médico e/ou fisioterapeuta) cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

9. A entrada dos alunos-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pelo representante do **NDU**.

10. Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

10.1. Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos;

10.2. Persistindo o empate será realizada uma primeira rodada de 05 (cinco) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 05 (cinco) alunos-atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus alunos-atletas.

Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os alunos-atletas eleitos para participar. Alunos-atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.

10.3. Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 05 (cinco) alunos-atletas para uma segunda rodada de 05 (cinco) cobranças de 07 (sete) metros. Poderão ser indicados os mesmos alunos-atletas da primeira rodada.

Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos.

Caso uma das equipes não possua número suficiente de atletas, caberá a arbitragem retirar atletas da equipe adversária, buscando igualar o número de cobradores de ambas as equipes.

10.4. Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

#### Patrocínio



Parceiro



#### Prefeituras e Clubes Apoiadores



#### Mídias Oficiais



#### Bolas Oficiais



#### Material Esportivo



11. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- 11.1. Confronto direto (apenas no caso de empate entre duas equipes);
- 11.2. Maior número de vitórias;
- 11.3. Maior saldo de gols nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- 11.4. Menos número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- 11.7. Maior coeficiente de gols *average* nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
- 11.5. Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 11.6. Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 11.7. Maior coeficiente de gols *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- 11.8. Sorteio.

Observações:

- a. Na hipótese da aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
- b. Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema *average*;
- c. Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naípe, o aluno-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

12.1. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

12.2. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

13. Na ausência do técnico da equipe, o capitão ou qualquer atleta que está no banco de reservas com o cartão de pedido de tempo poderão fazer os pedidos de tempo. Para isso terá que estar fora da quadra e entregar o cartão de tempo para a mesa.

14. Em todas as partidas a súmula estará sempre aberta para inscrição dos atletas, até o encerramento da mesma, observando o limite de atletas e membro da comissão técnica.

**Patrocínio**



Parceiro



**Prefeituras e Clubes Apoiadores**



**Mídias Oficiais**



**Bolas Oficiais**



**Material Esportivo**



15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Handebol, com anuência do Comitê Organizador, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

**Patrocínio**



Parceiro



COMBATENDO E VENCENDO  
O CÂNCER INFANTIL

**Prefeituras e Clubes Apoiadores**



**Mídias Oficiais**



**Bolas Oficiais**



**Material Esportivo**



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

1. As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIVB e do **Novo Desporto Universitário – NDU 2016**.

2. Cada entidade poderá inscrever no mínimo 08 alunos-atletas na modalidade. Não haverá número máximo de inscritos. As comissões técnicas poderão ser compostas por até 5 membros devidamente regularizados junto aos Conselhos Regionais de sua área de atuação (CREF, CREFITO e CRM).

2.1. Por jogo, poderão ser inscritos em súmula até 14 atletas, sendo 12 atletas regulares e 2 líberos.

3. Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets.

4. As alturas de rede serão:

**FEMININA** 2,24m

**MASCULINA** 2,43m

5. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória -	02 pontos
Derrota -	01 ponto
Derrota por WO -	00 ponto

6. As equipes visitantes do jogo (posicionadas do lado direito da tabela) deverão, obrigatoriamente, trocar de uniforme em caso de coincidência de cores com o uniforme do adversário no momento da partida. Não será possível a utilização de coletes em nenhuma hipótese.

6.1. O uniforme de cada aluno-atleta deverá ter as mesmas características de cor e constará:

- Camisas numeradas obrigatoriamente nas costas (preferencialmente também na frente);
- Calção (preferencialmente numerados);
- Meias (igual para toda a equipe, branca, preta ou da mesma cor do uniforme);
- Tênis.

6.2. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

6.3. Protetores de braço, roupa de baixo (se visíveis) e joelheiras deverão ser brancas, pretas ou da cor do uniforme.

### Patrocínio



Parceiro



### Prefeituras e Clubes Apoiadores



### Mídias Oficiais



### Bolas Oficiais



### Material Esportivo



Observação - Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos para a primeira partida da rodada, será declarada ausente, aplicando-se o W x O em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 02 x 00 (sets), com parciais iguais de 25 x 0. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

7.1. Em caso de atraso de uma das equipes, a equipe presente, se houver interesse, pode aguardar 15 minutos para o comparecimento da equipe adversária.

8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos ao representante do **NDU**.

9. No banco de reservas só poderão ficar os alunos-atletas e comissão técnica inscrita (técnico, assistente técnico, médico e/ou fisioterapeuta) cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

10. A entrada dos alunos-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

10.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 10 (dez) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

10.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol.

11. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

11.1. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

11.2. Maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

11.3. Maior coeficiente de *pontos average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

11.4. Sorteio.

#### Observações:

##### Patrocínio



Parceiro



##### Prefeituras e Clubes Apoiadores



##### Mídias Oficiais



##### Bolas Oficiais



##### Material Esportivo





- a. Na hipótese da aplicação do critério de *sets ou pontos average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- b. Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de *sets ou pontos average*;
- c. Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o aluno-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for desqualificado.

12.1. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

12.2. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

13. Todos os jogos das quartas de final, semifinais e finais serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets.

14. Em todas as partidas a súmula estará sempre aberta para inscrição dos atletas, até o encerramento da mesma, observando o limite de atletas e membro da comissão técnica.

15. A bola utilizada no jogo será a 6.0. Se houver consenso entre as equipes, a bola 7.0 poderá ser usada nos jogos. Em 2017, a bola usada será a mais moderna disponível no mercado.

16. O placar será obrigatório para que os jogos sejam realizados.

17. Haverá disputa de terceiro e quarto lugares em todas as séries.

18. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Voleibol, com anuência do Comitê Organizador, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

**Patrocínio****Parceiro****Prefeituras e Clubes Apoiadores****Mídias Oficiais****Bolas Oficiais****Material Esportivo**

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL DE CAMPO

1. A competição será realizada de acordo com as Regras Internacionais da **FIFA** e do **Novo Desporto Universitário 2016 – NDU 2016**.

2. Cada entidade poderá inscrever no mínimo 16 alunos-atletas na modalidade. Não haverá número máximo de inscritos. As comissões técnicas poderão ser compostas por até 6 membros devidamente regularizados junto aos Conselhos Regionais de sua área de atuação (CREF, CREFITO e CRM).

2.1. Por jogo, poderão ser inscritos em súmula até 22 atletas.

3. O tempo de duração de cada jogo será de 80 (oitenta) minutos corridos, divididos em 02 (dois) tempos de 40 (quarenta) minutos cada um, com um intervalo de 15 (quinze) minutos.

4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória -	03 pontos
Empate -	01 ponto
Derrota -	00 ponto
Derrota por WO –	(- 01) ponto (um ponto negativo)

5. As equipes visitantes do jogo (posicionadas do lado direito da tabela) deverão, obrigatoriamente, trocar de uniforme em caso de coincidência de cores com o uniforme do adversário no momento da partida. Não será possível a utilização de coletes em nenhuma hipótese.

5.1. O uniforme de cada aluno-atleta deverá ter as mesmas características de cor e constará:

- Camisas numeradas obrigatoriamente nas costas (preferencialmente também na frente);
- Calção (preferencialmente numerados);
- Meias de cano longo (cor predominantemente igual);
- Caneleiras;
- Chuteiras/Tênis.

5.2. A numeração das camisas dos atletas será de 01 (um) a 99 (noventa e nove).

5.3. O uniforme dos goleiros será obrigatoriamente diferente dos demais atletas.

6. Durante a partida será permitida a realização de 05 (cinco) substituições livres, mais uma do goleiro.

### Patrocínio



Parceiro



### Prefeituras e Clubes Apoiadores



### Mídias Oficiais



### Bolas Oficiais



### Material Esportivo



6.1. No banco de reservas só poderão ficar os atletas – máximo de 11 (ONZE) suplentes – e 6 (seis) membros da Comissão Técnica inscritos (técnico, auxiliares técnicos, preparador físico, médico e/ou fisioterapeuta), cujos nomes deverão constar da ficha de inscrição.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos para a primeira partida da rodada, será declarada ausente, aplicando-se o W x O em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 03 x 00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

7.1. Em caso de atraso de uma das equipes, a equipe presente, se houver interesse, pode aguardar 15 minutos para o comparecimento da equipe adversária.

8. Na Fase Classificatória, quando 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

8.1. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

8.2. Maior número de vitórias;

8.3. Saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

8.4. Maior número de gols pró em todos os jogos do grupo na fase;

8.5. Menor número de cartões vermelhos recebidos em todos os jogos do grupo na fase;

8.6. Menor número de cartões amarelos recebidos em todos os jogos do grupo na fase;

8.7. Sorteio.

9. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou receber 03 (três) cartões amarelos, consecutivos ou não.

9.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

9.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa.

9.3. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.

**Patrocínio****Parceiro****Prefeituras e Clubes Apoiadores****Mídias Oficiais****Bolas Oficiais**

9.4. Os cartões não serão acumulativos para a fase final, serão zerados.

10. O Campeonato será realizado de 27 de fevereiro de 2016 a 11 de dezembro de 2016, e tendo como sede as cidades do Estado de São Paulo.

10.1. Mesmo anual, só poderão participar da competição atletas regularmente matriculados no semestre vigente. Atletas que se forma no meio do ano não podem jogar o segundo semestre de competição.

11. O campeonato transcorrerá em duas séries:

11.1. Os confrontos na série A serão todos contra todos, grupo único, classificando-se para a fase final as oito melhores equipes de cada série para a fase de play-offs;

11.2. Os confrontos na série B serão entre grupos, 3 grupos, as equipes não jogarão com os adversários do seu grupo, e sim, contra as equipes dos outros dois grupos. Classificarão as doze melhores equipes no geral para a fase de play-offs. As quatro melhores equipes vão direto para as quartas de final, as oito demais farão um jogo para definir os outros quatro classificados.

12. As fases de Oitavas de Final serão definidas em uma partida, a equipe com melhor aproveitamento na primeira fase estará classificada para as Quartas.

13. As fases de Quartas de Final serão definidas em duas partidas, a somatória das partidas poderá terminar empatada, a equipe com melhor aproveitamento na primeira fase estará classificada para a Semifinal.

14. As fases de Semifinais serão definidas em duas partidas, a somatória das partidas não poderá terminar empatada. No caso de empate na somatória dos confrontos, serão feitas cobranças de penalidades, cinco por equipe de forma alternada, permanecendo o empate as penalidades seguirão uma por equipe até que se consagre uma vencedora.

15. As fases de Finais e Disputa de Terceiro lugar serão definidas em partida única, a partida não poderá terminar empatada. No caso de empate no tempo normal, teremos dois tempos extras de 15 (quinze) minutos, sem intervalo entre os tempos. Permanecendo o empate no tempo extra, serão feitas cobranças de penalidades, cinco por equipe de forma alternada, permanecendo o empate as penalidades seguirão uma por equipe até que se consagre uma vencedora.

16. Em todas as partidas a súmula estará sempre aberta para inscrição dos atletas, até o encerramento da mesma, observando o limite de atletas e membro da comissão técnica.

17. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Futebol, com anuência do Comitê Organizador, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

**Patrocínio**



Parceiro



COMBATENDO E VENCENDO  
O CÂNCER INFANTIL

**Prefeituras e Clubes Apoiadores**



**Mídias Oficiais**



O CANAL MAIS COMPLETO



**Bolas Oficiais**



**Material Esportivo**

