

ANSIÃES SEM FRONTEIRAS

NORMAS

Artigo 1º

Constituição das equipas

1. Cada equipa é constituída por 6 titulares e dois suplentes, os quais participarão nas provas em substituição dos titulares.
2. No mínimo, 5 dos elementos deverão saber nadar, e 3 obrigatoriamente do sexo feminino.
3. Cada equipa deverá designar um capitão, o qual será o único interlocutor junto da organização e do júri.

Artigo 2º

Deveres das equipas

1. As equipas devem:
 - a) Possuir equipamento desportivo adequado para cada prova;
 - b) Participar nas provas com todos os seus elementos;
 - c) Cumprir as instruções fornecidas pela organização;
 - d) Cumprir as regras de disciplina, tratando os adversários a organização e os elementos do júri com respeito e *Fair Play*;
 - e) Todos os elementos devem apresentar-se todos os dias com as t-shirt fornecidas pela organização.
 - f) Comparecer no local das provas 30 minutos antes da hora marcada para o início das mesmas;
2. O incumprimento dos deveres implica a desclassificação da equipa nas provas realizadas nesse dia.

Artigo 3º

Júri

1. O júri será constituído por um número ímpar de membros, devendo a sua constituição ser do conhecimento prévio de todas as equipas.

2. Ao Júri competem todas as decisões no âmbito da pontuação das provas e da manutenção da disciplina.
3. O júri é nomeado pela chefe do DECDT.

Artigo 4º **Pontuação**

1. Cada jogo terá uma pontuação estabelecida previamente.
2. A pontuação final de cada equipa é atribuída em função dos pontos obtidos em todas as provas, ao longo dos 3 dias.
3. Em caso de igualdade pontual, o desempate far-se-á de acordo com a seguinte ordem de prioridades:
 - a) Maior número de primeiros lugares;
 - b) Maior número de segundos lugares;
 - c) Maior número de terceiros lugares;
 - d) Maior número de quartos lugares;
 - e) Melhor classificação no jogo do respectivo Joker;
 - f) Moeda ao ar.

Artigo 5º **Joker**

1. Cada equipa poderá utilizar o Joker, uma única vez, numa das provas à sua escolha, devendo participar esse facto ao Júri, antes do início da prova.
2. A utilização do Joker permite à equipa a obtenção de pontos a dobrar, na respectiva prova.
3. O Joker não poderá ser utilizado na final (último jogo).

Artigo 6º **Organização das provas**

1. As provas desenvolver-se-ão num sistema de jogos amigável.

2. A forma de realização das provas, bem como a respetiva classificação, serão determinadas pela organização e dadas ao conhecimento das equipas, em tempo útil.
3. No decorrer das provas, será somada a pontuação até à última prova, ganha a equipa que obter a maior pontuação final.
4. Durante os jogos poderá surgir a oportunidade de provas surpresa.
5. As provas referidas no ponto anterior terão como júri o público presente, sendo o mesmo responsável pela pontuação atribuída a cada equipa.

Artigo 7º **Casos omissos**

Os casos omissos serão resolvidos pelo júri, sem possibilidade de recurso.