

LIGA ESPORTIVA NESCAU 2025 – ETAPA MACEIÓ
REGULAMENTO GERAL

1. SOBRE A LIGA NESCAU

- 1.1. A “LIGA ESPORTIVA NESCAU 2025 – ETAPAS BROKER”, doravante denominada como “Liga NESCAU” ou “Evento” destina-se a alunos/atletas de escolas públicas e privadas, escolas de esportes, ONGs, clubes, associações e demais instituições, além da participação individual, independente de integrarem o quadro de alguma instituição, com o objetivo de promover, por meio da prática esportiva a inclusão social, o intercâmbio, a confraternização e integração dos participantes, bem como ampliar as oportunidades de socialização e aquisição de hábitos saudáveis, e; Incentivar a prática esportiva para tornar-se parte do cotidiano destes jovens.
- 1.2. A “Liga NESCAU” é um evento promovido pela NESTLÉ DO BRASIL LTDA, organizado e executado pelo(a) RT Logística E Transportes Ltda Me, como “Parceiro”.

2. DO EVENTO

- 2.1. A “Liga NESCAU” será realizada em 15/02/2025, na Praça Benedito Bentes, localizada na cidade de Maceió/AL, com início às 09h e encerramento às 17h.
- 2.2. A “Liga NESCAU” contará com 01 (uma) modalidades esportivas, 1 (uma) modalidades adaptadas, e 05 (cinco) desafios, sendo:

MODALIDADES ESPORTIVAS COLETIVAS	MODALIDADES ESPORTIVAS INDIVIDUAIS	MODALIDADES ADAPTADAS	OFICINAS	DESAFIOS
	✓ Skate	✓ Skate		✓ Arremesso (3 pontos) ✓ Circuito Chute ao Gol ✓ Twister ✓ Capoeira ✓ Futmesa

- 2.3. Ficam estabelecidas as seguintes competições, coletivas e individuais, na Liga NESCAU:

MODALIDADE	CATEGORIA(S)
Skate Masculino	Kids, Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Juvenil
Skate Feminino	Kids, Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Juvenil

- 2.4. As categorias e faixas etárias para a Liga NESCAU serão conforme demonstrado abaixo.

a) MODALIDADES ESPORTIVAS

CATEGORIA	FAIXA ETÁRIA
Kids	7 a 9 anos, nascidos em 2018, 2017 e 2016
Pré-Mirim	10 e 11 anos, nascidos em 2015 e 2014
Mirim	12 e 13 anos, nascidos em 2013 e 2012
Infantil	14 e 15 anos, nascidos em 2011 e 2010
Juvenil	16 e 17 anos, nascidos em 2009 e 2008

b) MODALIDADES ADAPTADAS

CATEGORIA	FAIXA ETÁRIA
Única	7 a 17 anos, nascidos entre 2018 a 2008.

c) OFICINAS E DESAFIOS

CATEGORIA	FAIXA ETÁRIA
Única	A partir de 7 anos, nascidos entre 2008 e 1925

g) OFICINAS ADAPTADAS

MODALIDADES	MISTO	ATLETAS
Dentro dos 05 Desafios		
Total		

MODALIDADES	MISTO	ATLETAS
Dentro da Modalidade	50	50
Total		

3.9. O sistema de disputa estará disponível nos regulamentos específicos de cada modalidade.

3.9.1. Um representante de cada equipe será convidado para participar do Congresso Técnico, que será divulgado posteriormente pela organização do evento.

3.10. Todos os participantes competidores e membros da delegação receberão uma medalha de participação, independentemente da quantidade de modalidades, oficinas e desafio que vierem a participar.

4. DA MODALIDADE: SKATE

4.1. Fica desde já estabelecido cada "skatista" poderá participar de uma única categoria dentro da sua faixa etária na modalidade "Skate".

4.2. A modalidade "Skate" será realizada conforme as regras dispostas abaixo:

a) A competição será realizada em disputa masculina e feminina da categoria de *Street*.

b) As competições do skate serão regidas pelas regras vigentes da CBSK (Confederação Brasileira de Skateboard), observadas as exceções previstas neste regulamento.

c) A quantidade de competidores por categoria será definida pelo comitê organizador do evento.

d) Os competidores deverão confirmar as inscrições até 1 hora antes para a montagem das baterias de reconhecimento de pista e competição seguindo o cronograma de horário que será divulgado antes.

e) Cada competidor é responsável pelo seu equipamento de competição, quanto ao vestuário não há restrições e calçado será tênis não podendo competir de forma alguma com chinelos ou algum calçado similar e pé descalço.

f) A pista usada nesta competição será formada por um conjunto de obstáculos denominada de Street Skate.

g) O corpo de juízes será formado por 3 skatistas profissionais filiados a CBSK (Confederação Brasileira de Skateboard).

h) Cada bateria terá aquecimento prévio de 05 minutos antes de iniciar a competição valendo nota.

i) Cada bateria é composta por 10 competidores e as outras baterias esperam fora da área de competição para não atrapalhar o andamento, entrando na área apenas com o chamado do locutor e a liberação da organização.

j) Após a divulgação da ordem das baterias de aquecimento e competição fica proibida a troca de bateria por não comparecimento do skatista quando for chamado, apenas será permitida a troca para uma outra bateria caso haja quebra de seu equipamento e precise trocar durante o aquecimento ou competição, ou algum motivo de saúde que possa ocorrer antes ou durante o aquecimento como por exemplo algum mal-estar.

k) As informações de horários das baterias serão passadas pelo locutor através de chamadas e também na listagem passada pela organização do evento e caso o competidor não apareça fica automaticamente desclassificado da competição pelo não comparecimento no horário de sua bateria.

l) Caso o atleta tenha algum problema físico devido à queda durante o evento estará presente a equipe médica para dar assistência a cada competidor que precise, mas não é de responsabilidade da organização qualquer problema físico de algum atleta durante a competição uma vez que o skate se trata de uma atividade de risco.

m) Atletas que já participaram de eventos amadores em todo território nacional, sejam eles oficializados ou não por entidades que regem o skate brasileiro, podem participar do evento sem nenhuma restrição como já ocorre em todos os eventos do skate amador no Brasil.

4.3. As competições acontecerão de forma presencial, divididas em 02 (duas) fases, sendo:

- i. Primeira Fase/ Eliminatória: cada competidor será avaliado por manobras de *Street* e serão classificados os 10 (dez) skatistas com as maiores notas durante as apresentações;
- ii. Fase Final: cada skatista terá 2 (duas) voltas de 45 (quarenta e cinco) segundos para se apresentar na pista valendo a sua melhor volta para a classificação final de cada competidor.

4.4. A avaliação dos skatistas ficará a cargo do comitê técnico de skate e terá uma equipe especializada e profissional para avaliar as voltas dos skatistas. As notas aplicadas poderão ir de 0 (zero) a 100 (cem).

4.5. Haverá critérios de avaliação com notas dadas pelo comitê técnico de arbitragem onde será observado a fluidez das manobras, execução, velocidade, estilo, altura e a criatividade de cada skatista em sua apresentação

4.6. Os skatistas com maior pontuação, que ocuparem os 3 (três) primeiros lugares do ranking receberão medalhas de acordo com a sua colocação (ouro, bronze e prata), para cada categoria e gênero.

5. DOS DESAFIOS E DAS OFICINAS

5.1. Os desafios e oficinas não tem caráter competitivo, mas sim de vivência e aprendizado das atividades propostas e ambos serão regidos conforme as disposições abaixo. Cada evento poderá conter diferentes composições de desafios e oficinas, devendo os participantes consultarem as oficinas e desafios disponíveis para o Evento de inscrição, conforme item 2 do presente Regulamento.

5.2. Os desafios poderão ser:

- a) Arremesso de 3 pontos/Lance Livre: o desafio terá duração de 2 minutos, onde o participante deverá efetuar nove arremessos, distribuídos em três pontos previamente demarcados, sendo efetuados três arremessos em cada ponto;
- b) Badminton: o desafio terá duração de 5 minutos. O objetivo do jogo é fazer com que a peteca toque o campo adversário, passando por cima da rede. Quando isto acontece é contabilizado um ponto. Quando o jogador joga a peteca para fora da quadra, o ponto é contabilizado para o adversário. Ao término dos 5 minutos, o participante que realizou mais pontos vence o desafio;
- c) Circuito chute ao gol: o desafio terá duração de 1 minuto, onde o participante deverá conduzir a bola com os pés através de três circuitos montados e finalizar com o chute ao gol, tentando acertar um dos alvos demarcados;
- d) Embaixadinhas: o desafio terá duração de 2 minutos, onde o participante deverá efetuar embaixadinhas, demonstrando domínio da bola sem que a mesma entre em contato com o solo ou com as mãos. Será avaliada a habilidade demonstrada na execução. Será permitido executar as embaixadinhas em pé, sentado ou deitado, com os pés, cabeça, ombros, peito e joelhos;
- e) Pebolim: as equipes serão compostas de 4 participantes dentro da faixa etária mais apropriada. Será declarado vencedora a equipe que fizer 5 gols primeiro, ou a equipe que tiver mais gols no tempo de 5 minutos;
- f) Racing Car E-Sports: o participante deverá pilotar um carro de automobilismo em uma pista escolhida por ele, o objetivo é realizar a corrida e obter a melhor colocação no grid;

- g) Rugby Tag: as equipes serão formadas por 5 a 7 jogadores em cada equipe, onde o principal objetivo do jogo é levar a bola até a linha de gol do rival o máximo de vezes possível. A bola deverá ser transportada sempre com as duas mãos, para ser passada a qualquer momento, sendo que, só é permitido passar a bola para o lado ou para trás. O portador da bola não pode empurrar os adversários e nem impedir que estes lhe retirem o cinto (TAG). A partir do momento que um TAG foi retirado, o portador da bola deve parar a corrida e tem 3 segundos para passar a bola para um companheiro da sua equipe. O participante da defesa que retira o TAG do atacante deve: (i) retirar a fita e gritar "TAG"; (ii) levantar o braço, e; (iii) entregar a fita. A equipe que cumprir com todo o disposto acima e marcar mais pontos ao término dos 7 minutos, ganha o desafio.
- h) Twister: o participante deverá atravessar o tapete, colocando as mãos e pés nas cores correspondentes ao que for determinado pela roleta e permanecer até os demais jogadores irem sendo eliminados por não permanecerem nas posições indicadas pela roleta.
- i) Cornhole: o desafio terá duração de no máximo 5 minutos, onde os participantes se enfrentarão em duplas. Cada um terá a oportunidade de jogar por duas vezes 4 sacos, totalizando 8 arremessos para cada participante. Os arremessos serão de forma alternada, onde o participante que ganhar a disputa de par ou ímpar, decide se começa arremessando ou deixa que seu oponente inicie a partida. Os pontos serão atribuídos da seguinte forma: os sacos que entrarem no buraco valem 20 pontos. Os sacos sobre o tabuleiro valerão o ponto no qual a área em que ele parar. Cada área é demarcada por pontuações. Os lançamentos deverão ser feitos a distâncias variáveis, de acordo com a idade e/ou habilidade dos participantes. Um saco adversário poderá derrubar da plataforma um saco do jogador oponente. Assim, o saco que sair da plataforma não pontua. Se o saco do adversário derrubar o saco do jogador oponente no buraco, este contará 20 pontos. Ao término dos arremessos, o jogador que tiver maior número de pontos ganha o desafio.
- j) Beach Tennis: as equipes serão compostas de 4 participantes dentro da faixa etária mais apropriada. Sendo o confronto realizado em duplas. Assim como no tênis de quadra, a contagem da pontuação é feita no formato 0/15/30/40 e o 40 X 40 é sempre sem vantagem, chamado de gold point (ponto decisivo), ou seja, quem marca esse ponto, ganha a partida. Será disputado um set de 5 (cinco) partidas, onde ao término delas, a dupla que ganhar mais partidas será a vencedora do desafio.
- k) Dança Livre: a organização do evento fará a divisão dos grupos a se apresentarem. Este desafio pode ser realizado individualmente, em duplas, trios ou grupos de até 12 participantes/dançarinos. Os participantes poderão escolher dentre os estilos: Dança de salão; Dança Esportiva; Dança moderna; Jazz; Dança Contemporânea; Dança passinho; Danças folclóricas/étnicas (Catira, Maculelê, Forró, Cirandas, Carimbo, Fandango, Maracatu, Axé, Samba, Tango, Dança do Ventre, Tarantela e Flamenco); Cheerleading; GPT (Ginástica para todos) e/ou MIX (um ou mais estilos). Movimentos aéreos não serão permitidos, para que a coreografia seja realizada de forma segura. O palco terá a medida de 6x5m, por 20cm de altura, com o pé direito de 3,5m. Os horários das apresentações e de chegada serão separados por Estilo, sendo informados posteriormente após as inscrições. Apresentações pré-inscritas que chegarem fora do horário irão se apresentar apenas no final de todos os estilos. A música apresentada no evento é de responsabilidade única de quem faz a inscrição (escola, grupo, instituição, participante/dançarino). Poderá ser utilizada música de livre escolha que seja, SEM CANTO e livre de direitos autorais (trilha branca). A música utilizada na composição coreográfica deverá ser apresentada em pen-drive, com conexão em USB, em formato MP3, para melhor qualidade do áudio. Será disponibilizado posteriormente um link para envio da música, seu formato e nomeado com "Estilo + Nome da Coreografia", por exemplo: "JAZZ-LINDA FLOR". Recomenda-se que também seja levado no dia do evento um pen-drive reserva para suprir quaisquer imprevistos. Um representante de cada grupo poderá permanecer junto ao som, durante a apresentação oficial. O tempo máximo de cada composição coreográfica será conforme abaixo, não sendo aceitos trabalhos que desrespeitem o tempo estipulado:
- l) Capoeira: Este desafio poderá ser realizado individualmente, em duplas, ou grupos, dependendo da divisão feita pela organização do evento. Os participantes terão até 15 (quinze) minutos para jogarem o desafio. Para jogar capoeira, é essencial manter o respeito entre os participantes e seguir os ensinamentos do mestre, sempre com educação e disciplina. O jogo deve ser leve, sem o uso de força excessiva, priorizando a técnica e a coordenação motora. Durante a roda, é importante respeitar o espaço dos outros jogadores e aguardar a vez de forma organizada. Os movimentos devem ser realizados com atenção e segurança, evitando quedas ou lesões. Por fim, a capoeira deve ser encarada como uma brincadeira, promovendo a diversão e o aprendizado coletivo.
- m) Futmesa: Para jogar futmesa, é importante respeitar o espaço de jogo e os adversários, mantendo a disciplina e a cordialidade durante a partida. O jogo deve ser jogado com os pés, evitando o uso das mãos, e as jogadas devem ser realizadas de maneira técnica e precisa. É fundamental manter a concentração e a comunicação com o parceiro, caso

esteja jogando em duplas. A organização do evento irá fazer a divisão dos jogadores de acordo com o tempo de 15 (quinze) minutos.

CATEGORIA	SOLO	DUETO OU TRIO	GRUPO
A partir de 7 anos	1 minuto e 30 segundos	3 minutos	5 minutos

6. DAS PENALIDADES

- 6.1.** Caberá aplicação de penas disciplinares a atletas e membros da comissão técnica, assim como a dirigentes e suas respectivas torcidas, que tenham incorrido infrações, como por exemplo, mas não se limitando a: Prejudicar o bom andamento da competição, oficinas ou desafios; Promover desordem antes, durante e/ou depois, num perímetro de até 300 (trezentos) metros dos locais do evento; Incentivar o desrespeito às autoridades; Estimular a prática de violência; Proferir palavras ou fazer gestos ofensivos à moral; Arremessar objetos ou mesmo invadir os locais dos eventos; Faltar com respeito às autoridades ou dirigentes; Agredir ou tentar agredir os árbitros, dirigentes, autoridades, adversários, torcedores e/ou demais pessoas no local; Depredar as instalações ou locais do evento.
- 6.2.** As penalidades disciplinares podem se classificar em: advertência por escrito, suspensão e/ou eliminação da “LIGA NESCAU”.

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 7.1.** A Promotora desde já, esclarece que não se responsabiliza por despesas com transporte, alimentação e outros eventuais custos dispendidos por qualquer um dos participantes no Evento “Liga Nescau”, sendo certo de que custos são de sua integral responsabilidade.
- 7.2.** A Promotora e a Parceira entendem que, no ato da inscrição, os pais/responsáveis legais ou diretor/responsável da entidade/instituição, declaram total conhecimento do regulamento e assumem responsabilidade pelas informações fornecidas, como também das condições físicas e de saúde do participante inscrito.
- 7.3.** A Promotora e a Parceira não se responsabilizam por acidentes causados ou sofridos pelos participantes, antes, durante e depois da competição, ou mesmo nos deslocamentos de ida e volta aos locais de realização do evento “Liga Nescau”.
- 7.4.** A Promotora e Parceira responsabilizar-se-ão pelos primeiros socorros aos participantes durante a competição, providenciando ambulância, enfermeiros e fisioterapeutas nos locais de competição.
- 7.4.1.** No caso de remoção, um responsável direto (pais ou responsável legal), ou indireto (membro da comissão técnica ou dirigente) deverá obrigatoriamente acompanhar o acidentado ao local do atendimento especializado.
- 7.5.** Não será permitido, em qualquer fase da competição, oficinas e desafio, o uso de uniformes, faixas e símbolos com patrocínios ou mensagens publicitárias de empresas concorrentes da promotora.
- 7.6.** O Evento não está sujeito a qualquer tipo de álea, sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada.
- 7.7.** A Promotora se reserva ao direito de efetuar alterações neste Regulamento sem aviso prévio, assegurando sua publicidade por intermédio do site www.nescau.com.br/liganescau/etapa-maceio-2025
- 7.8.** O participante poderá contatar a Promotora por meio dos canais de atendimento disponibilizados no site www.nescau.com.br/liganescau/etapa-maceio-2025
- 7.9.** A participação no Evento pressupõe a aceitação e concordância sem reservas de todos os termos deste Regulamento, disponível no site www.nescau.com.br/liganescau/etapa-maceio-2025
- 7.10.** Os casos inexistentes a este regulamento serão interpretados, discutidos e deliberados pelo Comitê Organizador, da Promotora, que terá autonomia e isonomia para deliberar sobre questões, que porventura, se façam necessárias devido a possíveis ausências de regras ou normas deste regulamento.