

**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**

<b>MODALIDADES</b>	<b>MISTO</b>	<b>ATLETAS</b>
Dentro dos 05 Desafios		
Total		

<b>MODALIDADES</b>	<b>MISTO</b>	<b>ATLETAS</b>
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.

<b>CATEGORIA</b>	<b>SOLO</b>	<b>DUETO OU TRIO</b>	<b>GRUPO</b>
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](http://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](http://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](http://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.