

LIGA ESPORTIVA NESCAU 2025

REGULAMENTO DESAFIOS -

ETAPA SALVADOR

CATEGORIAS

Para o desafio, a LIGA ESPORTIVA NESCAU 2025 estabelece:

- Será aberta a participação de 7 a 100 anos (2018 a 1925).
- Não haverá diferença de gênero, a categoria será mista (única).

PREMIAÇÃO

- Todos receberão medalhas de participação, independente da quantidade de modalidades competitivas, oficinas e desafios que vierem a participar

PRAZO DE INSCRIÇÃO

- O prazo para o término das inscrições prévias será até o dia 30 de junho de 2025, ou até o final da quantidade de participantes estabelecida no site.

MODALIDADES

1. CIRCUITO DO CHUTE AO GOL

O CIRCUITO CHUTE AO GOL será no modelo DESAFIO, sem caráter competitivo, e serão desafiados a partir da seguinte regra:

- 1.1** 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.

2. CORNHOLE

O CornHole será no modelo DESAFIO, onde os participantes jogarão sem caráter competitivo, onde os jogadores serão desafiados a partir das seguintes regras:

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

LIGA ESPORTIVA NESCAU 2025

REGULAMENTO DESAFIOS - ETAPA SALVADOR

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.

3. CAPOEIRA

A CAPOEIRA será no modelo DESAFIO, onde os participantes jogarão em duplas, trios ou quartetos sem caráter competitivo, onde serão desafiados a partir das seguintes regras:

3.1 Cada apresentação terá duração de 3 a 5 minutos. As apresentações ocorrerão dentro de uma roda de capoeira, como acompanhamento musical ao vivo (berimbau, pandeiro e palmas). Os participantes serão avaliados pelos monitores do desafio de forma lúdica e positiva, considerando:

- Criatividade nos movimentos;
- Expressão Corporal;
- Respeito ao parceiro e a roda;
- Fluidez e controle durante a movimentação;