



REGULAMENTO – ALTINHA NO 21K

SOBRE O EVENTO

De 16 a 18 de outubro de 2026, a Praia de Pipa — um dos destinos mais desejados do Brasil — se transforma no palco do maior encontro entre performance, bem-estar, aventura e lifestyle esportivo.

O Festival 21k de Pipa vai muito além de uma prova: é uma experiência completa, criada para quem busca superação, conexão com a natureza e dias inesquecíveis em um dos cenários mais impressionantes do país.

São três dias de programação que combinam esporte, turismo e celebração, reunindo atletas de todo o Brasil em provas que desafiam, inspiram e emocionam:

Modalidades

Corrida: 30k, 21k, 10k e 5k

Natação em águas abertas: 1500m e 500m

Duathlon: Mini Sprint, Sprint e Revezamento

Beach Tennis

Altinha (novidade em 2026): categoria OPEN

REGRAS GERAIS DO EVENTO

a. Informações Oficiais do evento - As informações oficiais do evento devem ser acompanhadas no instagram @21kdepipa. Não existe outro local com informações mais atualizadas do que o instagram do evento e o atleta deverá basear-se sempre por esse perfil.

b. Regulamento – Todo competidor é obrigado a ter conhecimento deste regulamento. Ao solicitar a inscrição, o competidor deve ler o documento. Os inscritos na competição estão automaticamente de acordo e aceitam todos os termos deste regulamento assim como todas as regras descritas e estipuladas, inclusive estar ciente que poderá ocorrer atualizações neste regulamento.

c. Itens de direito do atleta

Com o valor pago pela inscrição no evento, o atleta estará adquirindo itens e serviços que serão ofertados para si, dentre eles:

i. Sacola;

ii. Seguro;

iii. Serviço de atendimento básico de urgência médica e remoção;

iv. Hidratação durante os jogos aos atletas em quadra;

v. Hidratação no pós prova;

vi. Kit de frutas;



- vii. Apoio de staffs na arena do evento;
 - viii. Estrutura para quadra;
 - ix. Serviço de entrega dos kits;
 - x. Serviço de apuração de resultados;
 - xi. Serviço de entretenimento durante e no pós corrida;
 - xii. Sonorização do evento;
 - xiii. Troféus (para os classificados)
 - xiv. Camisa em tecido esportivo;
- d. Todas as outras estruturas e serviços agregados para que o evento ocorra dentro dos padrões de segurança e qualidade aos atletas.
- e. Kit de Participação – Ao se cadastrar no evento e pagar a taxa de inscrição, o atleta está ativando e aceitando sua participação de acordo com os critérios deste regulamento.
- f. Hidratação – A organização da prova oferecerá hidratação na arena do evento, exclusivamente para atletas inscritos no evento, durante sua competição, portando identificação da inscrição.
- g. Comportamento O atleta deve agir com respeito, cumprir as regras da prova, seguir o percurso e orientações da organização, zelar pela segurança e pelo meio ambiente, utilizar corretamente os itens obrigatórios e evitar qualquer conduta antidesportiva. O descumprimento poderá resultar em desclassificação ou exclusão do evento.
- h. Ajuda – Não será permitido o uso de apoio externo de qualquer espécie. Entretanto, os competidores de uma mesma modalidade poderão dar ajuda uns aos outros, sendo limitados a água, comida e primeiros socorros.
- i. Conduta – O comportamento inadequado, o uso de linguagem abusiva e agressão verbal ou de qualquer espécie são casos de advertência/banimento do atleta em questão.
- Esta regra vale em todas as modalidades, seja com outros atletas, staffs, equipe médica ou membros da organização.
- j. Aptidão – Todo atleta declara estar apto a participar desse evento, devendo o mesmo possuir o atestado de aptidão física, emitido por um médico cardiologista, liberando-o a participar do evento, declarando estar em plenas condições físicas para a competição. Caso o atleta não tenha esse documento, caso seja solicitado pela produção da prova o mesmo estará isentando totalmente a organização de possíveis ocorrências quanto a não observância de suas próprias limitações físicas e psicológicas, sendo ele (o atleta) o único responsável por eventuais problemas desta natureza que vier a ocorrer com ele próprio.
- k. Penalidades – Serão determinadas pela severidade da infração. A penalidade máxima será desqualificação dos resultados do evento e/ou perda de premiação (quando houver) e/ou pontuação de ranking (quando houver).
- *A decisão da gravidade da ocorrência ficará a critério da organização, em



decisão soberana e irrecorrível.

l. Alteração – Não é permitido qualquer tipo de alteração na prova ou número após a inscrição.

m. Premiação – O atleta com direito a premiação deverá retirar as medalhas, troféus e demais artigos oferecidos pela organização durante a cerimônia de premiação. Caso contrário, poderá perder o direito aos prêmios.

n. Retirada do Kit do atleta – Os kits deverão ser retirados nas datas, locais e prazos divulgados pela organização da prova, mediante apresentação de documento de identificação com foto. Ao receber o kit, o atleta deverá conferir o conteúdo. Não haverá entrega posterior, mesmo para os que desistirem de participar da competição, a qualquer tempo. Caso o atleta necessite que seu kit seja retirado por terceiros, é necessário que a terceira pessoa esteja de posse do documento de identificação do atleta (Foto) que irá participar da prova, além de levar impresso a “Autorização de retirada de kit por terceiros”, que estará disponibilizada no site de inscrições. Uma única pessoa só poderá retirar até 5 kits de terceiros.

o. Termo de responsabilidade – Todo atleta é obrigado a apresentar na entrega de kit o termo de responsabilidade devidamente assinado. O termo também poderá ser preenchido no dia da entrega do kit. A não entrega do termo pode acarretar na não participação do atleta na prova, de acordo com a avaliação soberana da organização.

p. Comprovante de Inscrição – Todo atleta é obrigado a apresentar na entrega de kit o comprovante de inscrição que recebe pelo e-mail como confirmação da mesma. No caso de não receber o comprovante o atleta deve entrar em contato com a ferramenta de inscrição Ticket Sport e solicitar a 2ª via do comprovante.

q. Cadastro e dados – O participante autoriza a utilização dos seus dados cadastrais pela organização em suas próximas ações de marketing. Também concede à mesma os direitos de utilização de sua imagem e voz para fins de divulgação e publicidade dos eventos.

r. Material – Todo o material de uso desportivo pessoal deve ser de propriedade do atleta. A organização não fornecerá equipamentos, salvo os entregues junto ao kit de atleta. A organização da prova não se responsabiliza por qualquer extravio de material pessoal ou prejuízo que porventura os atletas venham sofrer durante a participação no evento.

s. Riscos – O participante assume, por livre e espontânea vontade, os riscos e suas consequências decorrentes da sua participação na prova, sejam eles danos morais, físicos, materiais ou de qualquer natureza. Fica a organização, bem como quaisquer dos patrocinadores e apoiadores envolvidos, isentos da responsabilidade.

t. Decisões Soberanas – As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela comissão organizadora de forma soberana, não cabendo recursos a essas decisões.

Este regulamento poderá ser alterado a qualquer momento, sem necessidade de aviso prévio, por decisão da organização.



u. CONDICIONAMENTO FÍSICO E CAPACIDADE DE PARTICIPAR DA COMPETIÇÃO

O atleta deverá ter consciência de suas limitações físicas, no tocante a sua capacidade de participar de uma competição de corrida. Sabendo dos riscos envolvidos, ele (o atleta) é o único responsável pelas consequências que advierem da não observância de sua capacidade. Mesmo assim, a organização do evento irá dispor de todos os meios de atendimento e locomoção em caso de emergência, dispondo de equipes de socorristas com ambulância de pronto atendimento básico, além de seguro.

Nenhum atleta poderá mudar nem transferir a inscrição para outro atleta. As inscrições são pessoais e intransferíveis, sem exceções. Cada atleta deverá ler atentamente o regulamento antes de proceder com seu pedido de inscrição.

INFORMAÇÕES DA MODALIDADE

Apresentação

O sistema Bola no Ar é o modelo padrão de avaliação utilizado nos eventos da Liga Em Alta, com o objetivo de simplificar e padronizar os critérios de julgamento nas apresentações de altinha.

A competição será realizada em 2 dias, sendo: SABADO (17/10) e DOMINGO (18/10)

Categorias

SABADO (17/10) – aberto para o público em geral: até 16 equipes em categoria OPEN – QUARTETO, definido pelos próprios inscritos.

Os quartetos devem ser compostos por DOIS HOMENS e DUAS MULHERES.

DOMINGO (18/10) – direcionado apenas aos atletas que são moradores de PIPA: até 16 equipes em categoria INTERMEDIÁRIO – QUARTETO definido por sorteio

CRITÉRIOS

A avaliação é feita com base em cinco critérios, cada um com nota máxima de 10 pontos. A nota final de cada apresentação é a média aritmética das notas desses cinco critérios.

Os critérios são interdependentes, ou seja, mesmo que analisados individualmente, todos influenciam direta ou indiretamente a performance geral. Eles são divididos em dois grupos:

- Critérios de Penalidade: Queda de Bola e Passe
- Critérios de Somatório: Corte, Intensidade e Criatividade Objetiva



1. Queda de Bola (10 a 0) – Penalidade

A nota inicia em 10 e diminui conforme a quantidade de quedas da bola durante a apresentação, segundo a tabela:

- 0 quedas = 10,0
- 1 queda = 9,0
- 2 quedas = 8,0
- ...
- 9 quedas = 1,0
- 10 ou mais quedas = 0

Observações:

- Mão na bola (exceto no início do jogo) é considerada uma queda, mesmo se o jogo continuar.
- Se a bola bater na mão e cair em seguida, penaliza-se apenas a mão, não a queda.
- Toda vez que for considerada mão, o juiz deve apitar para reinício da jogada.

2. Passe (10 a 0) – Penalidade

Esse critério considera dois tipos de penalização:

- Quedas: além de pontuarem no critério "Queda de Bola", cada queda também retira 0,2 pontos da média de passe.
- Dois Toques: cada lance em que o atleta toca duas vezes consecutivas na bola retira 0,4 pontos da média.

Exemplo de cálculo:

Apresentação com 4 quedas e 3 lances de dois toques:

$$10 - (0,2 \times 4) - (0,4 \times 3) = 10 - 0,8 - 1,2 = 8,0$$

Observações:

- Se a bola não perde contato com o corpo ao mudar de área, não é considerado dois toques.
- Grudar a bola e passar para o parceiro também não penaliza.
- Quando há três ou mais toques, penaliza-se 0,1 por toque extra.

3. Intensidade dos Cortes (0 a 10) – Somatório

Esse critério mede a dinâmica do jogo com base nos cortes realizados. São classificados em:

- Conceito 3: Alta potência, sem parábola (+0,2)
- Conceito 2: Potência média, parábola curta (+0,1)



- Conceito 1: Potência baixa, cortes do chão (+0,05)
 - Exemplo:
 - 20 cortes C3: $20 \times 0,2 = 4,0$
 - 13 cortes C2: $13 \times 0,1 = 1,3$
 - 05 cortes C1: $25 \times 0,05 = 1,25$
- Total: 6,55

All in:

Jogadas extremamente arriscadas e de alto nível técnico, sem queda. Cada all in acrescenta +1 ponto extra neste critério.

Observações:

- Parâmetros como força, movimento, ângulo da parábola e intenção determinam o conceito.
- Condições externas (vento, areia, espaço) influenciam a pontuação e são consideradas.

4. Velocidade dos Toques (0 a 10) – Somatório

Critério simples baseado na quantidade total de toques em uma apresentação de 300 segundos.

- Uma média de 1 toque por segundo (301 toques ou mais) = nota 10
- Fórmula: Total de toques $\times 0,0333$

Exemplo:

$$255 \text{ toques} \times 0,0333 = 8,49$$

5. Criatividade Objetiva (0 a 10) – Somatório

Este critério avalia os recursos técnicos e criativos utilizados durante a apresentação, com foco no objetivo da manobra: passe, defesa, levantada ou ataque.

A pontuação é somada com base no conceito de cada manobra, conforme abaixo:

Conceito	Tipo de Manobra / Recurso	Pontuação
1	Passe criativo	+0,1
2	Manobras repetidas (C3) acima de 3x ou inovações a serem interpretadas	+0,2
3	Defesa, levantada ou ataque do chão	+0,4
4	Ataques aéreos imperfeitos (força, parábola ou movimento desequilibrados)	+0,7



Conceito	Tipo de Manobra / Recurso	Pontuação
5	Ataques aéreos perfeitos (plásticos, altos, fortes e bem executados)	+1,1

Bônus por Variação

Cada manobra diferente apresentada soma +0,1 na pontuação total de criatividade, contabilizada na primeira execução.

Exemplo Detalhado de Cálculo – Criatividade

Conceito 1 – Passe Criativo

- 1 Shark passando
- 3 Escorpiões
- 2 Sarradas
- 4 Letras (só as 3 primeiras contam)

Subtotal C1 = $(1 + 3 + 2 + 3) \times 0,1 = 0,9$ pontos

Conceito 2 – Repetição ou Inovação

- 2 Chutes de chilena (excedentes do conceito 3, que ultrapassaram o limite de 3 repetições)

Subtotal C2 = $2 \times 0,2 = 0,4$ pontos

Conceito 3 – Defesa, Levantada e Ataque do Chão

- 2 Letras do chão: $2 \times 0,5 = 1,0$
- 1 Escorpião: 0,5
- 5 Chutes de chilena: apenas 3 contam nesse conceito $\rightarrow 3 \times 0,5 = 1,5$

Subtotal C3 = 2,4 pontos

Conceito 4 – Ataques Aéreos Imperfeitos

- 1 Shark imperfeito = 0,7
- 1 Bike = 0,7

Subtotal C4 = 1,4 pontos

Conceito 5 – Ataques Aéreos Perfeitos

- 2 Sharks bem executados = $2 \times 1,1 = 2,2$

Subtotal C5 = 2,2 pontos

Bônus por Variação

- 7 manobras diferentes apresentadas

Subtotal bônus = $7 \times 0,1 = 0,7$ pontos

Total da Criatividade Objetiva:

$0,9 (C1) + 0,4 (C2) + 2,4 (C3) + 1,4 (C4) + 2,2 (C5) + 0,7 (bônus) = 8,0$



REGRAS IMPORTANTES:

- As manobras aéreas só começam a valer após todos os 4 atletas tocarem na bola, seja no início do jogo ou após uma queda.
- Limite de 3 manobras repetidas por conceito. Excedentes entram como pontuação do conceito anterior
- O limite de manobras repetidas em uma apresentação, para contar como criatividade é de 6 vezes, sendo 3 delas entrando no conceito mínimo(C1)
- Quando o levantador ergue a bola para frente e recebe um ataque diretamente sobre ele, essa manobra vale um conceito a menos do que o avaliado originalmente.

Ex: Shark perfeito (Conceito 5) feito sobre o levantador cai para Conceito 4.

- Manobras de ataque, mesmo que repetidas acima do limite máximo, ainda sim continuam contando no critério de corte.

Ex: Shark perfeito (Conceito 5) feito sobre o levantador cai para Conceito

Regras específicas:

- Só se contabiliza manobra após o início ou pós queda, com todos os 4 tocando na bola.
- Manobras de ataque em cima do levantador valem um conceito a menos.

Scouters

Cada apresentação é acompanhada por 3 Scouters:

- Scouter 1: Toques, quedas e dois toques
- Scouter 2: Cortes (C1, C2, C3) e all ins
- Scouter 3: Manobras criativas (C1 a C5)

Exemplo de Cálculo Final

Critério	Nota
Queda de Bola	6,0
Passe	8,0
Corte	6,55
Velocidade	8,49
Criatividade	8,0
Média Final	7,40



NORMAS DE CONDUTA

1. Não é permitido falar com os Scouters sobre notas, exceto na presença do Head Judge.
2. Só é permitido falar com o Head Judge ao final de cada fase.
3. É proibido isolar a bola após a apresentação.
4. Em caso de isolar a bola nas fases 1, repescagem, fase 3 e semi finais, a penalidade será de 1 queda na apresentação seguinte.
5. Em caso de isolar a bola na final, a penalidade será de 1 queda na mesma apresentação.
6. Qualquer tipo de ofensa verbal ou gestual por parte de qualquer envolvido é passível de punição.

Punições podem incluir:

- Penalidade com queda na apresentação atual ou seguinte
- Eliminação do torneio
- Suspensão de futuras competições da Liga Em Alta e/ou Sistema Bola no Ar.

DESEMPATE

Em caso de empate na nota final, o critério de Corte será o comparativo para determinar a apresentação vencedora, seguido pela seguinte ordem de relevância.

- 1º Corte
- 2º Criatividade
- 3º Queda
- 4º Toques na bola
- 5º Passe

PAGAMENTO E INSCRIÇÕES

As inscrições serão feitas pelo site www.ticketsports.com.br com o acesso pelo site: www.21kdepipa.com.br

O seguro oferecido pela Ticket Sports, não é de responsabilidade da organização do evento, devendo ser tratado diretamente com a plataforma.

Prazos para confirmação de pagamento:

Pagamentos via boleto bancário tem o prazo de até 5 dias após o pagamento para serem compensados no sistema.

Pagamentos via cartão de crédito ou PIX são aprovados em 5 minutos. Os pagamentos em boleto após o vencimento não serão reconhecidos.



CANCELAMENTO DE INSCRIÇÃO

O atleta inscrito poderá solicitar o cancelamento de sua participação na prova em até 7 dias após a confirmação de sua inscrição.

Após 7 dias da data de inscrição e antes de 50 dias do evento, o atleta receberá 50% do valor pago.

O reembolso do valor será feito em até 30 dias da data da confirmação do pagamento.

Solicitações de cancelamento com menos de 50 dias da realização do evento não será devolvido nem ressarcido qualquer valor.

Justificativas referentes à condição de saúde do atleta não é aceita como justificativa para ressarcimentos fora dos prazos determinados nesta cláusula.

O participante declara estar ciente das regras e apto a participar da competição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS DO EVENTO

O horário do início dos jogos poderá sofrer ajustes, caso surjam dificuldades de ordem externa, tais como segurança pública, regulamentações e decretos vigentes no período, pandemia, epidemia, tráfego intenso de veículos, falhas de comunicação, suspensão no fornecimento de energia, entre outros.

Poderá ser incluídas cláusulas neste evento, para um maior entendimento de todas as partes.

Dúvidas ou informações técnicas poderão ser esclarecidas com a organização técnica, por meio do e-mail falecom@21kdepipa.com.br e podem ser respondidas até 5 dias úteis. Não haverá atendimento aos sábados, domingos, feriados e datas comemorativas.

Até a data do evento também poderão ser realizados ajustes do local com objetivo de melhorias técnicas e atendimento às necessidades da cidade e órgãos públicos competentes.

As dúvidas ou omissões deste regulamento serão dirimidas pela equipe organizadora.