



GAMES



LIVRO DE REGRAS

QUALIFIER ONLINE 2023

- CF -

REGULAMENTO BOP GAMES QUALIFIER – CF 2023

1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

1.1 O **BOP GAMES 2023 - QUALIFIER ON LINE 2023**, doravante denominado torneio de praticantes de CF, será disputado entre os dias 29 de maio a 09 de junho de 2023, por meio de plataforma online com a realização dos *Workouts* no box/espço de treino do atleta.

1.1.2 A divulgação dos *Workouts* será iniciada no dia 29 de maio de 2023.

1.2 A Organização do evento irá homenagear e se inspirar nas Tropas de Operações Especiais do Brasil, com provas e exercícios com o conceito dessas forças.

1.2.1. Está fase inicial do torneio Bop Games, funcionará em formato de *Qualifier (qualificatórios)*, onde serão especificados uma série de exercícios (*Workouts*) a serem realizados em um período de dias. Os resultados deverão ser filmados e disponibilizados para comissão de arbitragem, os quais irão publicar a classificação dos resultados para as fases finais, conforme Cronograma do ANEXO B.

1.2.2 Os atletas inscritos deverão seguir as instruções previstas nesse regulamento, filmando obrigatoriamente dentro dos requisitos descritos, observando os padrões éticos de execução.

1.2.3 Serão selecionados os **atletas melhor classificados**, os quais irão integrar a fase. Final da Competição de forma presencial. Para essa fase, teremos um regulamento específico disponibilizado no site, conforme datas e calendário (ANEXO B). Os pontos são zerados ao final dessa fase iniciando uma nova competição.

1.2.4 **O *qualifier* é exclusivo para as categorias individuais, para equipes a vaga é definida por ordem de inscrição conforme regulamento do presencial.**

1.3 O *Qualifier* será desenvolvido nas seguintes categorias:

N	CATEGORIA	*CLASSIFICADOS PRESENCIAL
1	TEEN MASC INDIVIDUAL (14 a 17 ANOS)	10
2	TEEN FEM INDIVIDUAL (14 a 17 ANOS)	10
3	ELITE (4 Vagas) /RX MAS INDIVIDUAL (8 Vagas)	1º A 4º ELITE 5º A 24º RX
4	ELITE (3 Vagas) /RX FEM INDIVIDUAL (8 vagas)	1º A 3º ELITE 4º A 23º RX

* Se inscritos no mínimo 15 atletas na categoria conforme itens 1.3.1 e 1.3.2.

1.3.1. Para a classificação e existência da categoria no presencial, deve-se ter; inscritos no mínimo 15 atletas no *qualifier*.

1.3.2. Categorias com mais de 60 atletas inscritos poderão ter suas vagas aumentadas conforme disponibilidade.

1.3.3. As categorias vão sofrer alterações, serem suprimidas ou modificadas, caso não haja quórum suficiente.

1.4 As categorias possuem *standards* (pré-requisitos), que servem apenas como orientação de cargas e habilidades para a equipe integrar-se nas categorias do torneio. As cargas e movimentos exigidos como requisitos para participação das categorias serão:

N	MOVIMENTOS	Teen	Teen	Elite / RX	Elite / RX
		Individual Masculina	Individual Feminina	Individual Masculina	Individual Feminino
1	Pull-up	Sim	Sim	Sim	Sim
2	Toes To Bar	Sim	Sim	Sim	Sim
3	Chest to bar	2º fase	Não	SIM	SIM
4	Ring Muscle-up	Não	Não	SIM	2ª Fase
5	Bar Muscle-up	Não	Não	Sim	Sim
6	Rope Climb	Sim	Sim	Sim	Sim
7	HSPU	Sim	Sim	Sim	Sim
8	Hand Stand Walk	Não	Não	SIM	2ª Fase / ELITE
9	Pistol	2ª Fase	2ª Fase	SIM	SIM
10	Double Under	Sim	Sim	SIM	SIM
11	Snatch	40	29	60	39
12	Clean & Jerk	54	35	84	55
13	Thruster	40	29	60	39
14	Deadlift	74	45	100	65

Legenda: - As cargas estão descritas em quilos.
- 2ª Fase corresponde a etapa presencial.

1.4.1 A organização reserva-se no direito de mudar, incluir movimentos pouco usuais ou aumentar as cargas, se desejar, mediante avaliação de equipe organizadora e de arbitragem. A escolha da categoria é de responsabilidade exclusiva dos atletas.

1.5 Durante a publicação dos *Workouts*, serão apresentados pesos em Libras e Quilos, podendo o atleta executar os movimentos com qualquer anilha que tenha alguma dessas unidades de medida.

1.5.1 Qualquer atleta que utilizar um anilha de marca desconhecida ou que não permita identificar o peso deverá comprova-lo usando uma balança e mostrar isso no vídeo.

1.5.2 Na impossibilidade de adequar e converter os pesos por ausência de equipamentos por parte do atleta, o competidor deverá realizar o movimento com o peso **mais aproximado possível acima** do definido no Workout.

1.6 Todos os pesos indicados devem ser considerados para a execução de um Workout misto e não para execução de Workout de RM's (Repetições Máximas) onde as cargas podem ser maiores que as informadas.

1.7 Ao se inscrever na categoria RX e ELITE os atletas devem ser capazes de fazer os *benchmarks* com os pesos e movimentos recomendados.

2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

2.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma WodEngage, os quais terão os links divulgados no site do evento (bopgames.com.br). A plataforma de lançamento dos resultados e links dos vídeos será a WodEngage. Os atletas deverão, obrigatoriamente, baixar o aplicativo gratuito e/ou realizar o cadastro no site da WodEngage, após as inscrições, para fins de lançamento dos seus resultados e upload dos links dos Workouts/apresentações. As vagas serão limitadas e preenchidas por ordem de inscrição.

2.2 O número de vagas para cada categoria será disponibilizado a critério dos organizadores.

2.3 Qualquer pessoa poderá participar como atleta do torneio, desde que seja maior de 14 anos (*vide item 2.4*) e esteja fisicamente apto.

2.4 A idade mínima para a participação de um atleta nesta competição é de 14 anos completados até a data de início do *Qualifier* (ANEXO B). Para competir, os atletas

menores de 17 anos, devem estar autorizados do seu responsável, conforme ANEXO A deste regulamento.

2.5 Atletas TEEN devem ter a idade menor que 18 anos na data do presencial dia 09 de setembro de 2023. Para participação será exigida a apresentação de documento para comprovação da idade via e-mail¹ ou plataforma de inscrição.

2.5.1 Para os atletas **TEEN (14 a 17 anos)** poderão integrar a categoria desde que completem 14 anos antes do início do *presencial dia 09 de setembro de 2023*. (ANEXO B) e não tenha completado 18 anos.

2.6 Não haverá devolução de valores pagos após a realização da inscrição caso o atleta desista de alguma prova ou mesmo do torneio inteiro.

2.7 É obrigação exclusiva de cada atleta fornecer informações verídicas sobre os seus dados cadastrais, caso contrário, poderá sofrer punições contidas em lei.

2.8 O atleta se responsabiliza por qualquer informação prestada ao BOP GAMES. Assim, isenta a Organização para eventuais inverdades descritas nos mecanismos de inscrição.

2.9 O Briefing com os atletas (Congresso Técnico) acontecerá *online* nas Redes Sociais do BOP GAMES. O *Briefing* poderá acontecer em dias diferentes de acordo com as categorias e modalidades. As datas e horários serão informados nas Redes Sociais.

2.9.1 Orienta-se que todos assistam para receber as orientações do torneio.

3. DA PRODUÇÃO E GRAVAÇÃO DOS VÍDEOS NA FASE PRELIMINAR

3.1 O atleta é o único responsável por enviar seus resultados e vídeos de todos os Workouts da competição.

3.2 Para o atleta ser convocado para a fase presencial é preciso que tenha enviados todos os resultados e vídeos.

3.3 O atleta deve conferir pelo painel do atleta e pelo *leaderboard* da competição se os seus resultados foram postados corretamente, por meio da plataforma WodEngage.

3.3.1 O atleta deverá instalar o aplicativo WODENGAGE em seu aparelho celular, disponível gratuitamente nas plataformas de Downloads (Android ou IOS), realizar

¹ contato@bopgames.com.br

cadastro, login, acessar os eventos, selecionar o evento BOP GAMES, selecionar a modalidade, categoria e o Workout/round para lançar os resultados e enviar o link dos vídeos das apresentações. Após confirmação do envio, os vídeos serão disponibilizados para ser apurado pela organização.

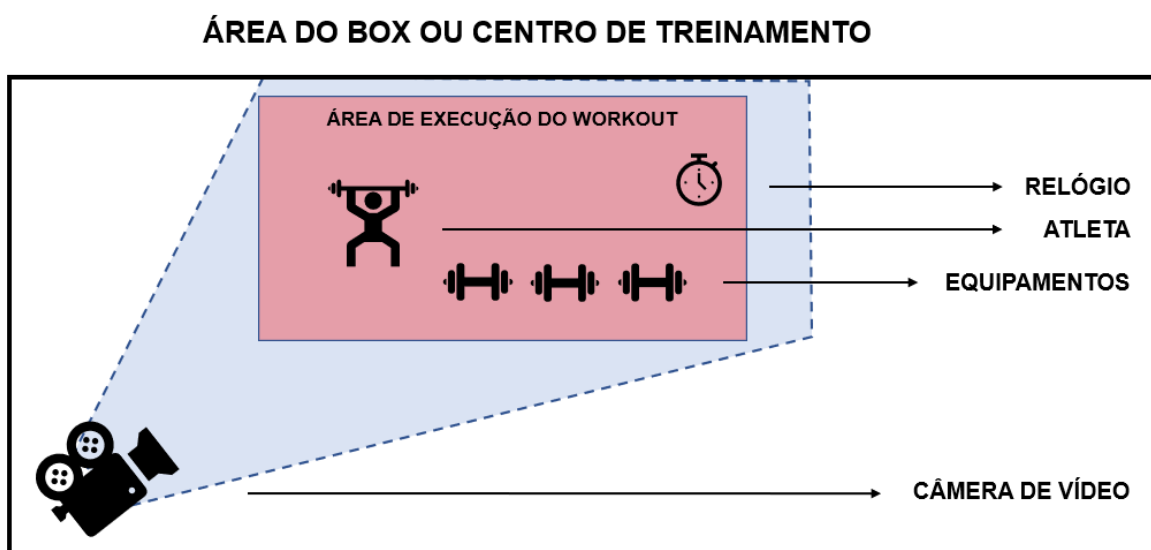
3.4 O atleta não deve deixar para última hora o envio dos seus resultados e vídeos, a fim de evitar problemas nas plataformas, tamanho dos vídeos, falhas da internet.

3.4.1 Não serão aceitos resultados ou vídeos fora do prazo deste regulamento.

3.4.2 A organização não se responsabiliza por envios de resultados e de vídeos feitos de forma incorreta.

3.4.3 Os pré-requisitos de cada movimento (standards) deverão ser claramente alcançados em cada repetição. Para isso, utilize-se da escolha certa do ângulo da câmera.

3.4.5 O ângulo de filmagem deverá ser, OBRIGATORIAMENTE, em diagonal, formando um ângulo de aproximadamente 45° em relação à posição do atleta, conforme figura:



3.5 O relógio deverá aparecer durante toda a execução do vídeo, para tanto, sugere-se a utilização do aplicativo WODPROOF.

3.6. Será invalidado recebendo a pontuação zero os vídeos na seguinte situação:

- a) Caso o relógio não aparecer por todo o tempo no campo de visão da câmera correndo, sem pausas.
- b) Se a pontuação enviada estiver diferente do vídeo, **em até 10 repetições**, o atleta sofrerá uma punição aplicada pela coordenação de arbitragem. Caso o número de

repetições inválidas no vídeo seja maior ou igual a 11, o vídeo será considerado inválido.

- c) Se o link do vídeo não funcionar (se estiver bloqueado ou privado por exemplo).
- d) Se o atleta utilizar qualquer equipamento diferente do solicitado com intuito de “ganhar vantagem”, facilitando a execução do evento.
- e) Os pesos utilizados não estiverem de acordo com o especificado no Workout.
- f) Não for possível identificar o atleta e os pesos utilizados no Workout.
- g) Não for cumprido o previsto no item 1.5 deste regulamento.
- h) O vídeo possuir cortes, edições e montagens que comprometam a fidelidade das imagens apresentadas.
- i) Descumprir alguma das previsões deste regulamento.
- j) Vídeos postados de Cabeça para baixo ou invertidos.**
- k) Receberem ajuda de terceiros durante a execução dos Workouts.**

3.6.1 A organização da competição se resguarda do direito de declarar a pontuação inválida ou revisar a pontuação de um atleta com base na auditoria dos vídeos, ou, ainda, de pedir um novo vídeo, a seu critério, para atletas que tiverem o seu resultado invalidado.

3.6.2 A organização poderá aplicar punições percentuais, a seu critério, se o atleta tiver o seu resultado invalidado.

3.6.3 Os atletas que a organização pedir um novo vídeo, terão um novo prazo de até 24h para enviar este novo vídeo.

3.7 Da Pontuação dos vídeos:

- a) A pontuação será indicada pela posição de cada atleta ao final de cada evento. Exemplo: se o atleta terminou o Evento 1 na 4ª posição, logo ele receberá 4 pontos.
- b) O *leaderboard* será apresentado em ordem crescente, da menor pontuação para a maior.
- c) Caso algum atleta fique empatado em número de pontos, o critério de desempate será o maior número de 1º lugares em cada evento, seguido do maior número de 2º lugares em cada evento, e assim por diante.

3.8 Todas as informações fornecidas pelos atletas, desde a inscrição, envio de pontuação, vídeos, tempos, repetições ou séries completadas, devem ser baseadas na verdade e na integridade das informações fornecidas. Qualquer atitude em que seja comprovada fraude, intenção de levar vantagem e intenção de burlar as regras aqui estabelecidas resultarão na desqualificação do atleta e o mesmo será banido das

próximas competições do BOP GAMES.

3.9 Ao se inscrever neste evento, o atleta assume, automaticamente, o conhecimento de todos os termos deste Regulamento. Estando de acordo com todos os itens supracitados e de todas as decisões da Organização, comprometendo-se a não recorrer a nenhum órgão ou Tribunal da Justiça comum no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

3.10 Os vídeos deverão ser feitos em formato horizontal (deitado/paisagem), sendo capaz de captar toda a área de execução do exercício.

3.10.1 Organização de materiais, montagem e ajustes de equipamentos, pesos ou etc., após iniciada a execução dos exercícios na filmagem ou transmissão ao vivo, não podem contar com auxílio de terceiros.

3.10.2 Os pesos utilizados nas cargas deverão ser mostrados nas filmagens, com foco e proximidade, antes de iniciar a execução dos exercícios, a fim de permitir a comissão de arbitragem a verificação das cargas.

3.10.3 Antes do início da execução, durante as filmagens, os atletas deverão se posicionar em frente à câmera, dizendo: NOME COMPLETO, BOX/EQUIPE QUE PERTENCE, MODALIDADE QUE SE INSCREVEU, CATEGORIA QUE PERTENCE e QUAL WORKOUT IRÁ EXECUTAR, por exemplo: *“Atleta Fulano de Tal, Box/equipe Caveira, Modalidade Crossfit, Categoria RX/Elite, Workout 02”*.

3.10.4 Após a apresentação, o atleta deverá apresentar (filmar) os Equipamentos, o grip que estiver usando, as Cargas a serem utilizadas, bem como a área de treino. Na sequência, deverá colocar a filmagem em LOCAL FIXO, onde apareça TODA a área de treino, bem como TODOS OS MOVIMENTOS durante TODO o WOD.

3.10.5 O vídeo deverá ser filmado com qualidade compatível que permita verificar integralmente a execução dos exercícios.

3.10.6 Sugere-se que os vídeos sejam gravados com o mínimo de ruído ou som no entorno possível. O atleta deve atentar para que não haja música ao fundo da gravação, pois pode haver restrições de postagem de vídeos no Youtube, segundo regras e previsões da proteção aos Direitos Autorais. É responsabilidade do atleta observar para que não haja nenhuma violação e que o vídeo não seja bloqueado. Não será postergado as datas de postagens constatado problemas dessa natureza.

3.10.7 Pode-se, o atleta, executar e filmar seu *Workout* com incentivo e apoio de outros atletas ou Coachs, desde que não auxiliem na execução, montagem de equipamentos, ajustes e comprometam a visibilidade da execução, por meio dos

vídeos.

3.10.8 Sugere-se que durante a execução e gravação do vídeo o atleta tenha um Coach para auxiliar na gravação e validar suas execuções e movimentos. Em caso de execução incorreta, o atleta poderá corrigi-la e refazê-la, desde que sozinho e sem auxílio. Movimentos incorretos e/ou mal executados serão invalidados e não contabilizados pela comissão de arbitragem. Movimentos incorretos e/ou mal executados serão invalidados e não contabilizados pela comissão de arbitragem de acordo com os seguintes critérios:

Tipo de Prova	Penalidades	
Amrap	as repetições invalidas serão retiradas do resultado final	
For Time	Burpee/Devil press	+5 segundos
	LPO	+4 segundos
	Ginásticos	+3 segundos
	Movimentos com KB, DB, Medball	+3 segundos
	DU/SU	+2 segundos

3.11 O vídeo deverá ser postado no período correto, não podendo ser alterado após a data prevista no CRONOGRAMA descrito no ANEXO B.

3.11.1 Os vídeos deverão ser postados na plataforma YouTube ou VEVO, desde que tenha visualização PÚBLICA e ABERTA, e que tenha sido postado até a data e hora final limite de inserção dos vídeos. Sugere-se realizar a postagem com antecedência ao dia e hora prevista para o encerramento, a fim de não ter problemas para o Upload, internet e etc.

3.11.2 Os vídeos postados deverão ter as informações no título e/ou descrição: NOME COMPLETO, DATA, MODALIDADE, CATEGORIA e QUAL WORKOUT irá executar.

3.11.3 Os vídeos deverão ser postados na horizontal, sendo invalidados vídeos postados invertidos ou de *cabeça para baixo*.

3.12 Após publicar os vídeos, os Links de acesso deverão ser inseridos na Plataforma WodEngage para verificação da equipe de arbitragem, conforme especificado no item 3.3.

3.13 Não serão aceitos vídeos postados fora das datas previstas.

4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO NA FASE PRESENCIAL

4.1 Os atletas deverão acompanhar o cronograma da competição, bem como o regulamento específico para etapa presencial.

4.2 Os atletas classificados deverão fazer uma nova inscrição, valores conforme regulamento específico.

4.3 Caso o atleta abra mão da participação, será convocado o próximo do *leaderboard*.

4.4 **Categorias que não atingirem o número mínimo de atletas serão alteradas ou excluídas.**

5. PREMIAÇÃO

5.1 Todos os atletas, em todas as categorias, receberão Certificado Digital de Participação, sendo que os atletas classificados entre os melhores, receberão um certificado especial e personalizado.

6. REGRAS GERAIS

6.1 Ao participar do **torneio** cada atleta assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita integralmente o Regulamento da prova, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor do seu estado de saúde, seguros ou quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação na prova, antes, durante e depois da prova.

6.2 **O atleta é responsável pelo seu estado de saúde.**

6.3 A Comissão Organizadora **NÃO SE RESPONSABILIZARÁ** por nenhum acidente, enfermidade ou lesão adquirida proveniente da execução dos exercícios e competição, seja por culpa ou dolo, ficando o atleta ciente que qualquer ocorrência relacionada à sua saúde durante o evento é de sua total responsabilidade, assumindo a inteira responsabilidade pelo que possa vir acontecer à sua saúde durante a realização das provas.

6.3.1 Recomenda-se que o atleta realize seus Workouts/apresentações em Academias/Box que estejam em conformidade com as regulamentações locais, bem como possuam seguro e equipamentos em estado de conservação adequado que garanta a integridade física dos atletas.

6.4 O competidor é responsável pela decisão de participar da prova, avaliando sua condição física e seu desempenho e julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição. Pode o diretor de prova, segundo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento.

6.5 Não haverá reembolso, por parte da organização, patrocinadores ou apoiadores, de nenhum valor correspondente a equipamentos e/ou acessórios utilizados pelos participantes no evento, independentemente de motivo, nem por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que por ventura os atletas participantes venham a sofrer durante a participação neste evento.

6.6 Todos os participantes do evento, atletas, *staffs*, organizadores e público em geral, cedem todos os direitos de utilização de sua imagem para o torneio, seus patrocinadores, apoiadores e organização da prova.

6.7 Ao participar deste evento, o atleta aceitará e concordará, incondicionalmente em ter sua imagem divulgada através de fotos, filmes, rádio, jornais, revistas, televisão, internet ou qualquer outro meio de comunicação, seja para uso em informativos promocionais ou publicitários relativos à prova, sem acarretar nenhum ônus aos organizadores, renunciando o recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos, aos patrocinadores ou meios de comunicação em qualquer tempo/data. Filmes e fotografias relativos à prova têm o direito reservado aos organizadores. Qualquer forma de divulgação ou interesse em destinar um profissional para a cobertura do evento estará sujeita à aprovação dos organizadores da prova por escrito.

6.8 O árbitro é a autoridade máxima no evento. Não será tolerada nenhum tipo de reclamação acintosa ou desrespeito. Caso o atleta tenha qualquer problema durante uma prova, o mesmo deverá reportar ao coordenador de arbitragem após sua prova.

6.8.1 Os árbitros estarão avaliando a execução dos exercícios remotamente, presencialmente no Estúdio de transmissão BOP GAMES.

6.9 O atleta que descumprir as orientações do item anterior poderá ser automaticamente desclassificado da competição, sem direito a reembolso.

6.10 Não será permitido aos atletas exposição de mídia de seus patrocinadores por meio de cartazes, faixas ou banners nas áreas privativas e na área de competição. A utilização da marca de seus patrocinadores só poderá estar presente em seu uniforme de competição.

6.11 É de total responsabilidade do atleta verificar o horário de suas provas, assim

como todos os detalhes de cada prova.

6.12 Somente poderão participar do evento atletas que não estejam suspensos, ou que não estejam cumprindo qualquer tipo de punição impeditiva imposta por Confederações, Federações ou Tribunais Esportivos.

6.13 Equipes que competirem com menos atletas do que o previsto na inscrição e categoria, em algum dos Workouts, não serão pontuados para fins de classificação no torneio.

6.14 O atleta/time que não acabar o evento dentro do *time cap* (limite de tempo para a realização da prova) receberá no seu tempo final da prova o *time cap* mais um segundo por repetição que faltou para a finalização de sua prova.

6.15 Qualquer grip ginástico é permitido desde que não possua nenhum gancho plástico ou tecido para enrolar na barra de *pull-ups*. Enrolar a barra com esparadrapo ou qualquer outro tipo de fita não é permitido.

7. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

7.1 Os recursos e as reclamações serão analisados apenas pelo Head Judge responsável, que terá até final do dia de competições para resolvê-los.

7.2 Os recursos e as reclamações deverão ser formalizados nos canais de comunicação fora da transmissão.

7.3 Serão avaliados recursos dos seguintes méritos: verificações do tempo total de prova, verificação de anilhas/cargas levantadas, recontagem de repetições com número significativo, cobrança de movimento incorreto pelo árbitro, condução de prova incorreta do árbitro.

7.4 Recursos referente a padrões de movimento não serão aceitos.

7.5 Serão aceitos à critério do Head Judge responsável reclamações contra os times dentro dos seguintes termos: atitude antidesportiva e vantagem indevida.

7.6 Correções de resultados, verificações de tempo e reclamações poderão ser pedidas a qualquer momento.

7.7 A equipe arbitral poderá a qualquer momento utilizar o recurso de vídeo se achar necessário.

7.8 Ao abrir um recurso, o atleta/time entende que o Workout inteiro será reavaliado, caso necessário.

7.9 Os resultados poderão ser modificados a qualquer tempo pela equipe arbitral

desde que seja comprovado o erro material.

7.10 Apenas serão aceitos recursos e reclamações protocolados em até 1 dia após a publicação do resultado final das prova.

7.11 Os resultados oficiais poderão ser acompanhados no site oficial do evento.

7.12 A equipe arbitral e a organização do evento punirão um time por uma atitude antidesportiva ou de mal comportamento com penalização em resultado em prova, exclusão de prova ou até exclusão da competição.

8. DA INSCRIÇÃO E DA POLÍTICA DE TAXAS E DESCONTOS

8.1 As inscrições serão realizadas por meio de plataforma WodEngage a partir do dia 11 de maio de 2022.

8.2 Os valores e taxas de inscrições serão individuais por atleta, sendo estipulados baseados nos custos de produção, organização e estruturação do torneio.

8.3 Os valores das taxas de inscrições serão redimensionados e divididos em lotes. Os lotes serão dimensionados por períodos e datas de acordo com a organização.

8.4 Os atletas que se inscreverem e desistirem de participar do torneio não farão jus a restituição dos valores pagos.

8.5 Não será realizado sob quaisquer motivos inscrições após a data-limite do terceiro lote.

8.6. Para a etapa presencial deve ser feita uma nova inscrição, e será cobrada conforme regulamento específico presencial.

8.7 Em observância ao Estatuto do Idoso, a ORGANIZAÇÃO disponibilizará aos ATLETAS com idade igual ou acima de 60 (sessenta) anos, o desconto de 50% (cinquenta por cento) no valor da inscrição. Para o idoso fazer jus ao benefício, será necessário entrar em contato pelo e-mail < bopegamesmg@gmail.com.br >, informar os dados pessoais e enviar uma cópia digitalizada do documento de identidade com foto (RG ou CNH).

9. PRESCRIÇÕES DIVERSAS

9.1 As dúvidas ou informações técnicas deverão ser enviadas para o e-mail da organização do evento < contato@bopgames.com.br >.

9.2 As dúvidas ou omissões deste regulamento serão definidas pela comissão

técnica presente na prova e/ou pelos organizadores de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.

9.3 A Organização reserva-se o direito de incluir no evento atletas especialmente convidados.

9.4 Os atletas deverão manter durante todo o tempo uma conduta desportiva; serem responsáveis pela sua própria segurança e a segurança de outros; serem responsáveis pela compreensão e pelo cumprimento deste regulamento; tratarem a todos com respeito e cortesia; não fazerem uso da linguagem vulgar ou de baixo calão e, em eventual abandono, informar à organização.

9.5 Ao se inscrever neste evento, o atleta assume, automaticamente, o conhecimento de todos os termos deste Regulamento. Estando de acordo com todos os itens supracitados e de todas as decisões da Organização, comprometendo-se a não recorrer a nenhum órgão ou Tribunal da Justiça comum no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

9.6 As dúvidas ou omissões deste REGULAMENTO serão dirimidas pela COMISSÃO ORGANIZADORA de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.

Belo Horizonte, 09 de maio de 2023.

COMISSÃO ORGANIZADORA

ANEXO A**Termo de autorização para participação de menor de 18 anos**

Eu, _____ (nome completo do pai/mãe ou responsável legal), nacionalidade _____, portador(a) do RG nº _____, órgão expedidor _____, e inscrito(a) no CPF/MF nº _____ autorizo o(a) adolescente/filho(a) _____, com _____ anos de idade, conforme documento de identidade que porta, de quem sou _____ (relação de parentesco) a participar do torneio de praticantes de *Crossfit* denominado **BOP GAMES**, estando ciente das previsões e responsabilidades do Regulamento da competição, a se realizar em plataforma online.

Local: _____, data ____/____/____ (data da assinatura)

Assinatura do pai (ou responsável legal)

Telefones de contato do responsável: _____

Observação: É OBRIGATÓRIA A APRESENTAÇÃO DE UM DOCUMENTO COM FOTO, NOME COMPLETO E DATA DE NASCIMENTO, DO MENOR E DO RESPONSÁVEL LEGAL, JUNTO COM ESTA AUTORIZAÇÃO (Será aceito cópia autenticada do documento do Responsável Legal). Sem estes documentos, o menor não poderá participar do torneio.

ANEXO B
Cronograma preliminar de Competição

	FASE	PERÍODO
1	INSCRIÇÕES	09/05 a 28/05
2	DIVULGAÇÃO DOS WORKOUTS	29/05, 31/05 e 02/06
3	EXECUÇÃO E LANÇAMENTO DOS WORKOUTS NA PLATAFORMA WODENGAGE	29/05 a 09/06
4	VALIDAÇÃO DOS ÁRBITROS	09/06 a 15/06
5	DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS FINAIS DA FASE CLASSIFICATÓRIA	16/06
6	INSCRIÇÕES 1º CHAMADA PRESENCIAL	16/06 a 19/06

* As datas podem sofrer alterações.