

BOOP



GAMES

23

LIVRO DE REGRAS

- TRICKLINE -

REGULAMENTO BOP GAMES – TRICKLINE 2023

1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

1.1 O **BOP GAMES 2023** será disputado nos dias 09 e 10 de setembro de 2023, no Estádio MINEIRÃO, com endereço na Av. Antônio Abrahão Caram, nº 1001, bairro São José, Belo Horizonte/MG, (Esplanada Sul – acesso pela Av. Carlos Luz com Av. Coronel Oscar Paschoal).

1.1.1 O torneio será realizado dentre os horários de 8h às 21h, com fechamento e escoamento dos acessos ao evento às 22h.

1.1.2 Recomenda-se chegar com 1 hora de antecedência ao horário da competição, a fim de se evitar filas e aglomerações nos acessos iniciais.

1.1.3 A programação completa das batalhas será divulgada até o dia 07 de setembro de 2023.

1.1.4 Os horários das batalhas poderão sofrer pequenas alterações, a fim de adequar ao cronograma possíveis atrasos, imprevistos ou intempéries.

1.1.5 Os portões serão abertos as 7h para acesso exclusivo a atletas.

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

1.3 O Torneio de TRICKLINE será desenvolvido nas categorias **Iniciante, Amador, Profissional e Feminino**.

1.4 A competição ocorrerá no formato tradicional de batalhas. Os atletas de cada categoria serão sorteados aleatoriamente, de maneira a se enfrentarem em batalhas diretas (1 contra 1) com duração de 120 segundos. Após o término destes 120 segundos, caso o atleta ainda esteja em cima da fita, ele terá mais 15 segundos para finalizar sua performance. Um aviso sonoro informa os 15 segundos finais e outro aviso sonoro o fim dos primeiros 120 segundos.

1.4.1 **IMPORTANTE** – quando o atleta adversário sair da fita ou cair, o cronômetro automaticamente iniciará o seu tempo e parará o tempo do seu adversário e assim sucessivamente até o término dos dois tempos.

1.5 Teremos limitações de manobras na categoria iniciante e amador. Recomendamos que o atleta faça sua inscrição na categoria correta, para não ser penalizado e/ou desclassificado.

1.6 Ao fim de cada batalha os juízes decidirão quem avança para a próxima etapa com base nos seguintes critérios:

- a) **Dificuldade** - O critério de "dificuldade" é avaliado todas as manobras realizadas pelos atletas. Combos que não são finalizados de Feet (pés) na fita, não ganharão o bônus de combo. Dificuldade das manobras têm os níveis de categoria iniciante, amador e Profissional.

Categoria Iniciante:

- Serão permitidas, no máximo, manobras de giro com rotações de 360° (ex.: butt 180, butt 360, spiral).
- Flips buttflip – backflip – skydive, com análise dos árbitros.
- Todas as manobras com rotações maiores, não somarão nenhum ponto.

A somatória contará com todos os eixos da manobra para determinar o grau de giro total.

Ex.: Freefall – 360° de giro vertical + 90° de giro horizontal = 450° Total

Categoria Amador:

- Serão permitidas, no máximo, manobras de giro com rotações de 540° (ex: butt 540, ascension, blander, butt mistyflip butt).
- Flips com até rotações de 540°. São flips que tem rotações de 360° + 180° (ex: arabianflip – skendyflip - mistyflip).
- Todas as manobras com rotações maiores, não somarão nenhum ponto.

Ex.: butt 720 - ascension 720 – mansonflip – angelflip - double frontflip – double backflip – owlflip e outras).

- Poderão haver exceções de acordo com o nível da manobra.

Por exemplo, o ascension 540 é uma manobra com grau total maior que 540°, mas será permitido devido ao seu nível de dificuldade não ser tão alto. Já o butt mistyflip to feet, possui, no total, 540°, mas não será aceito na categoria amador por exigir um nível maior de técnica.

- Se você manda alguma dessas manobras acima, aconselhamos que se inscreva na Categoria Profissional.
- Lembrando que os árbitros estarão observando e analisando tudo. Todas as manobras com rotações maiores, não somarão nenhum ponto.

SISTEMA BRASILEIRO

JULGAMENTO DE TRICKLINE

Nós, como atletas profissionais de trickline, nos preocupamos que não temos um sistema de julgamento unificado. Por esse motivo, aqui no Brasil desenvolvemos esse sistema que tem satisfeito muitas das necessidades dos atletas atuais.

Esse sistema traz diversidade ao esporte já que valoriza não somente as manobras mais difíceis, mas também outros fatores, como por exemplo modificações das manobras, duração dos combos, transição entre manobras, e muitos outros critérios que permitem que os atletas sejam criativos e tenham diferentes estratégias para ganhar uma competição.

Temos utilizado esse sistema nos últimos 4 anos em competições oficiais e tem sido bem recebido por atletas nacionais e internacionais. Ao longo desse tempo, seguiu sendo atualizado com o feedback que temos recebido de diferentes atletas e juízes. Cremos na atualização constante já que o esporte está sempre evoluindo.

MANOBRAS

Manobra: movimentos com rotação em qualquer eixo (sagital/horizontal e longitudinal/vertical) maior ou igual a 180 graus com elementos de saída e chegada, estáticas e short trick;

Manobra estática: Qualquer posição executada em equilíbrio sem gerar impulso e sem perder o contato com a fita. Elementos de saída e chegada não serão considerados mesmo que estáticos.

Elementos de saída e chegada (bounce): são movimentos de impulsão para ganhar

amplitude para a execução das manobras.

Elementos de saída e chegada	Abreviação	Definição
Buttbounce	Butt	Ato de sentar na fita e gerar impulsão com o próprio corpo
Chestbounce	Chest	Estar em decúbito ventral e ter o tronco, uma coxa e parte inferior da perna unilateral em contato com a fita para gerar impulsão
Feetbounce	Feet	Utilizar os dois pés para impulsionar o corpo
Backbounce	Back	Utilizar as costas para gerar impulsão
Short trick	Short trick	Qualquer posição executada intencionalmente não citada acima para gerar impulso

Exemplo de manobra simples: buttbounce > frontflip > buttbounce [84]

Exemplo de manobra estática: drop knee [9]

Exemplo de manobra short trick: buttbounce > drop knee > buttbounce [9]

Exemplo de manobra composta: spradle > 360 > spradle: [1] > [44] > [1]

CRITÉRIOS DE JULGAMENTO DAS MANOBRAS

PONTUAÇÃO DE MANOBRA

Cada manobra tem uma pontuação que vai de 1 a 10 e está listada no anexo.

BONIFICAÇÃO DE MANOBRAS

DIVERSIDADE

Steeze

Serão contabilizados apenas quando o grab/steeze for realizado na manobra e serão adicionados os 15% de bônus no valor da manobra.

Grab: modificações intencionais durante a execução da manobra

Exemplo: durante o frontflip a atleta segura os dois tornozelos e estende o corpo; estender o corpo durante um backflip.

Aproveitamento de fita: utilização da fita superfície dentro dos limites de segurança delimitados pela área de queda (superfícies para absorver o impacto como colchões, água, areia, ect.). - A ser definido pelo regulamento de cada competição.

Flips e giros com short trick

Utilização de short trick no início OU finalização da manobra: 25% de bonificação

APP: aplicar 25% a todas as manobras (estática e giro/flip)

Ex: Spradle [1] + Butt frontflip butt [84]

(1pt + 25%) + (4pts + 25%)

No início E na finalização da manobra: 25% de bonificação

APP: aplicar 50% a todas as manobras (estática e giro/flip)

Ex: Spradle [1] + Butt frontflip butt [84] + spradle [1]

(1pt + 25%) + (4pts + 25%) + (1pt + 25%)

A depender da short trick será considerado manobras iniciadas com elementos de saída ou chegada de acordo com a relação abaixo:

Short trick	Elemento de saída e/ou chegada
Spradle	Buttbounce
Lady	Buttbounce
Double drop	Feetbounce
Drop knee	Feetbounce
Buddha	Buttbounce
Foot Plant	Feetbounce

Inside Foot Plant	Feetbounce
Side Buddha	Feetbounce
Invert drop knee	Feetbounce
Gambit	Feetbounce
Shoulder stand	Backbounce
Spaccata	Backbounce

Manobra de Base Switch

Manobras de switch serão bonificadas com 25% do valor da manobra quando os mesmos elementos de saída e chegada e forem realizados em bases diferentes.

Exemplo: buttbounce (regular) > frontflip > buttbounce (switch) [84] = 4pts + 25%

chestbounce (switch) > 360 > chestbounce (regular) [46] = 2,5pts + 25%

spradle (regular) > 540 > spradle (switch) = [1] + [115] + [1] + 25% bonus short trick + 25% switch

New Trick

Serão adicionados 50% no valor da manobra que nunca foi realizada em uma competição, a pontuação da manobra será determinada pelos jurados.

DIFICULDADE

Transição de manobras

Quando houver transição entre duas ou mais manobras diferentes de dificuldade alta será aplicado um bônus de 15% para cada manobra executada.

Manobras de dificuldade média aliadas a manobras de short tricks serão consideradas manobras de alta dificuldade, isto é, terá a bonificação de 15%.

Exemplo: Trick 1 + Trick 2 + Trick 3 (alta) + Trick 4 (alta) + Trick 5

Pontuação: 3 pts + 5 pts + 8 pts (+15%) + 6,5 pts (+15%) + 4 pts

Exemplo complexo: Para o caso abaixo é necessário considerar a bonificação de flips e giros com short trick (+25%). É importante destacar que o dropknee é considerado duas vezes por finalizar o backflip e iniciar o frontflip com suas respectivas bonificações.

Exemplo:

Backflip [85] > drop knee [9] > frontflip [84]

4pts (+25% + 15%) + 2*1,5pts (+ 15% + 25%) + 4pts (+25% + 15%) = 15,40

TÉCNICA

Será descontado uma porcentagem por utilizar qualquer superfície para ganhar vantagem ou suprir o desequilíbrio.

O dab será descontado quando a manobra for executada por completo, isto é, tiver uma pontuação.

O dab é aplicado apenas na pontuação da manobra e não do combo.

Quando o atleta erra a **última** manobra e cai da fita, o atleta perde 25% das manobras realizadas (combo incompleto).

Os dabs são divididos em nos seguintes níveis:

Leve	-5%	Um toque leve com a ponta do pé ou a mão
Médio	-10%	Ao encostar em alguma superfície que leve a quebra parcial do bounce da fita
Grave	-15%	Ao encostar em alguma superfície que leve a quebra total do bounce da fita
Gravíssimo	-25%	Cair da fita

Os níveis de dab serão julgados de acordo com a intensidade que a superfície é tocada ou do movimento. São considerados dab os seguintes movimentos:

Queda: ato de cair ou sair da fita sem completar a manobra;

Desequilíbrio: movimentos de recuperação; perda; buttbounce, chestbounce, stick-bounce de recuperação;

Movimentos de recuperação (buttbounce, chestbounce ou stickbounce): acontece quando ao término de uma manobra se faz necessário um bounce a mais para finalizar em 'feet'.

Exemplo: feet > 360 > feet (com desequilíbrio) > buttbounce de recuperação > feet [manobra 64 ou 65]

COMBO

Será considerado combo no mínimo de 3 manobras consecutivas, para que duas manobras sejam consideradas consecutivas devem ser executadas dentro do mesmo bounce. O combo deve ser finalizado em feet com o controle da fita.

PONTUAÇÃO DO COMBO

Os critérios de julgamento para a pontuação do combo serão avaliados pela diversidade, amplitude, quantidade, técnica de cada manobra dentro do combo.

CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

REPETIÇÃO DE MANOBRAS

Será considerada manobra repetida qualquer manobra que seja executada sem modificações dos elementos de chegada e saída ao longo da batalha.

Sempre que a manobra for repetida o valor cairá pela metade e na quarta vez que for repetida não somará nenhuma pontuação.

Exemplo:

- Primeiro Backflip - 100%
- Segundo Backflip - 50%
- Terceiro Backflip – 25%

- Quarto Backflip – 0

O uso de short trick no início e finalização da manobra combinada (spradle + butt frontflip + spradle) não serão consideradas repetidas.

Frontside e backside são manobras diferentes e estão contempladas na lista de pontuação.

Amplitude de altura

Devido à dificuldade e o investimento de tempo para fazer manobras com maiores amplitudes, será aplicado uma bonificação de 0-10% de acordo com a porcentagem de manobras em amplitude alta que foram executadas dentro do combo. O critério será avaliado em nível, considerado de acordo com a constância de amplitude em no mínimo três manobras; e constância, avaliada de acordo com a capacidade do atleta de manter a amplitude dentro de um combo.

Exemplo: combo com 10 manobras e 6 foram executadas em amplitude alta [(quantidade de manobras em amplitude) :(quantidade de manobras totais)] x 10% [6:10] x 10% = bonificação de +6% do combo total

Quantidade de manobras

A partir da terceira manobra dentro do mesmo combo será acrescido 1% por manobra.

- 3 manobras – 3%
- 4 manobras – 4%
- 5 manobras – 5%
- 6 manobras - 6%
- 7 manobras - 7%
- 8 manobras - 8%
- 9 manobras - 9%
- 10 manobras - 10%
- 11 manobras - 11%
- 12 manobras - 12%

2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

2.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Symply.

2.1.1 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 12 (doze) anos e esteja fisicamente apto.
- 2.4 Para competir, os atletas de 12 (doze) a 17 (dezesete) anos, devem estar autorizados e acompanhados do seu responsável, conforme **ANEXO A** deste regulamento.
- 2.5 Não haverá devolução de valores pagos após a realização da inscrição caso a equipe ou algum membro da equipe desista de alguma prova ou mesmo do torneio inteiro.
- 2.6 É obrigação exclusiva de cada atleta fornecer informações verídicas sobre os seus dados cadastrais. Caso contrário, poderá sofrer punições contidas em lei.
- 2.7 Todos os atletas deverão se inscrever com o e-mail válido devidamente cadastrado, não sendo válido *e-mails* duplicados ou de terceiros.
- 2.8 O atleta se responsabiliza por qualquer informação prestada ao BOP GAMES, isentando a Organização de eventuais inverdades descritas nos mecanismos de inscrição.
- 2.9 Não será devolvido o valor da inscrição caso não tenha adversário para o atleta inscrito. O atleta será considerado campeão e receberá a medalha de primeiro lugar.

3. BRIEFING E ENTREGA DE KITS

- 3.1 O *Briefing* com os atletas (Congresso Técnico) acontecerá *online* nas Redes Sociais do BOP GAMES, em datas e horários a serem previamente informados.
- 3.1.1 Orienta-se que todos os atletas assistam o *Briefing* para receber as orientações do torneio.
- 3.2 A entrega dos *Kits* ocorrerá na semana que antecede a realização do torneio, em data e local a ser definido e divulgado nas Redes Sociais do Torneio.
- 3.2.1 Não haverá entrega de *Kits* no dia do evento, devendo este ser recebido presencialmente no período disponibilizado para a entrega.
- 3.3 O KIT Atleta, para efeitos de inscrição, consiste em uma **CORTESIA** fornecida por patrocinadores, não estando vinculado as Taxas de Inscrição.
- 3.3.1 O *kit* de competição será composto por uma camiseta oficial do evento, pulseira de identificação (uso obrigatório durante o evento) e eventuais brindes.
- 3.3.2 O uso da pulseira é individual e intransferível, sendo de uso obrigatório em todas as áreas do evento.

3.3.3 O empréstimo ou cessão de pulseira de acesso a terceiros poderá ensejar na desclassificação do atleta da competição, além das sanções cíveis e penais previstas em lei.

3.4 **O KIT SOMENTE PODERÁ SER RETIRADO** mediante a apresentação dos seguintes documentos:

- Termo de Compromisso e Responsabilidade **impresso e assinado**, conforme **ANEXO B** deste Livro de Regras;

- Protocolo/comprovante de inscrição (fotocópia);

- Documento de Identidade com foto original (CPF, RG, CNH ou qualquer outro nos termos da Lei 12.037/09) (fotocópia);

- Termo de autorização para participação de menor de 18 anos, impresso, (**ANEXO A**), se aplicável;

- Termo de retirada por terceiros (**ANEXO C**), impresso, caso alguém que não seja o próprio atleta retire os kits.

3.5 No caso de **retirada por terceiros**, o responsável deverá apresentar todos os documentos mencionados no item 3.4, apresentando, também, seu documento de identidade, sendo necessário, neste caso, a entrega do **ANEXO C (Termo de retirada por terceiros)**, de maneira impressa, que ficará sob a posse da Comissão Organizadora.

3.5.1 Entende-se por terceiros qualquer pessoa que não seja o próprio atleta.

3.6 A PULSEIRA entregue durante a retirada do KIT, certificará o recebimento e conferência dos documentos necessários, constantes neste Manual de Regras.

3.6.1 Em caso de perda ou extravio da pulseira, será cobrado o valor de R\$ 60,00 (sessenta) reais ao atleta inscrito para cessão de nova pulseira.

3.7 **A retirada do kit é por ordem de chegada. Desse modo, os primeiros terão preferências para retirada das camisetas com o tamanho desejado.**

3.7.1 Considerando a logística de produção dos uniformes e intempestividade das inscrições, poderá ser repassado camisetas com tamanhos superiores ou inferiores ao desejado pelo atleta.

3.8 No momento da retirada do kit o atleta deverá conferir os dados pessoais da equipe, categoria, dentre outros.

3.8.1 Com a retirada do kit, o atleta manifesta sua concordância com a veracidade dos dados constantes na inscrição, não sendo aceitas reclamações posteriores.

3.9 Inscrições realizadas ou atletas substituídos em um prazo menor que 45 dias

antes do evento não terão garantia de *kits* com os tamanhos de camisas precisos, recebendo, para tanto, uniformes conforme a disponibilidade da organização.

4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

4.1 Os atletas deverão comparecer no local do torneio no horário informado, de acordo com o cronograma disponibilizado no site e nas Redes Sociais.

4.2 O último prazo para substituição de atletas é até dia 06/09/2023, às 22h.

4.2.1 Não é permitida a troca de atletas ao longo da competição.

4.3 Os cronogramas com as ordens das batalhas serão divulgados por meio do site oficial/redes sociais.

4.4 É obrigação de cada atleta ter o conhecimento das regras da competição, conforme informado no congresso técnico.

4.5 Os atletas deverão usar a camisa oficial do evento, obrigatoriamente, na primeira prova, sob pena de perder a pontuação adquirida na prova.

4.6 É de responsabilidade do atleta a utilização de eventuais equipamentos e acessórios para a participação nos jogos, os quais requerem ajustes pessoais.

4.7 Será desclassificado o atleta que usar de meios fraudulentos para competir; adotar conduta antidesportiva para participar do evento e outras que a Comissão Organizadora entender como irregular.

5. PREMIAÇÃO

5.1 Os 3 (três) primeiros colocados de cada categoria receberão medalhas e o primeiro de cada categoria receberá troféu. Eventualmente, poderão receber brindes de patrocinadores.

5.2 A categoria Profissional terá premiação em dinheiro para os três melhores classificados, sendo que os valores serão divulgados no site oficial e redes sociais, desde que presentes mais de 16 competidores em cada categoria.

5.3 As 3 (três) primeiras colocações de cada categoria serão definidas pela regra de pontuação do torneio que será informado.

5.4 Os atletas que fizerem jus à premiação deverão comparecer ao pódio, assim que a cerimônia de premiação for iniciada.

5.4.1 O atleta que não comparecer ao pódio durante a cerimônia de premiação,

poderá perder o direito aos prêmios, conforme determinação da organização.

5.5 A organização se reserva ao direito de incluir ou modificar o formato e valor da premiação, *ranking* ou participação especial, nos casos de necessidade administrativa.

5.6 Todos atletas que participar da competição serão pontuados no Ranking Mundial pela Associação Internacional de Slackline (ISA)! Atletas Mineiros associados na Associação Mineira de Slackline serão pontuados no Ranking Mineiro da Associação.

6. REGRAS GERAIS

6.1 Ao participar do torneio cada atleta assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita integralmente o Regulamento dos jogos, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor do seu estado de saúde e assumindo as despesas de transporte, hospedagem, alimentação, 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, devendo estar em dia com a sua avaliação médica.**

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 participação nos jogos.

6.4 O Atleta deverá apresentar no momento da retirada dos kits (*check in*), o **TERMO DE COMPROMISSO E RESPONSABILIDADE**, previsto no **ANEXO B** deste regulamento.

6.5 O competidor é responsável pela decisão de participar do jogo, avaliando sua condição física e seu desempenho e julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição.

6.5.1 Pode o diretor de prova, segundo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento.

6.6 Haverá, para qualquer tipo de emergência, serviço de atendimento médico e segurança disponíveis no evento, que serão garantidos pela organização do evento.

6.7 Para atendimento emergencial aos atletas será disponibilizado um serviço de ambulância móvel para remoção.

6.7.1 O atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência, como de continuidade, será efetuado na rede pública, ou particular, caso o atleta possua convênio com alguma instituição.

6.8 O atleta ou seu (sua) acompanhante responsável poderá se decidir por outro sistema de atendimento, eximindo a organização de qualquer responsabilidade, desde a remoção, transferência até seu atendimento médico.

6.9 A organização não se responsabilizará por qualquer objeto deixado no local do evento e por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os atletas venham a sofrer durante a participação no torneio.

6.10 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.

6.11 A segurança dos jogos receberá apoio dos órgãos competentes e haverá sinalização para orientação dos participantes.

6.12 A Organização do torneio poderá suspender o evento nas arenas em caso de chuva ou por qualquer motivo que ponha em risco a segurança dos participantes ou do público presente. Nesses casos, os árbitros e a Comissão Organizadora deliberarão sobre adiamento e atraso, suspensão, modificação ou cancelamento da prova, conforme duração ou intensidade da intempérie, não fazendo jus, o participante, a qualquer tipo de indenização ou ressarcimento.

6.13 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 dos jogos.

6.14 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 aos jogos, 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 aos jogos têm o direito reservado aos

organizadores.

6.14.1 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.

6.15 Os atletas e espectadores ficam cientificados que parte das filmagens e fotografias do evento serão feitas por Veículos Aéreos não Tripulados (VANT), também chamados de Drones.

6.16 O árbitro é a autoridade máxima na arena de jogos. Não será tolerado nenhum tipo de reclamação acintosa, desrespeito ou agressão aos mesmos, por parte dos atletas ou de sua torcida, sob pena de punição da equipe, a ser decidida pela Comissão Organizadora, sem direito a reembolso.

6.16.1 Caso o atleta tenha qualquer problema durante um jogo, deverá reportar ao coordenador de arbitragem após o jogo.

6.18 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.

6.18.1 A utilização da marca de seus patrocinadores só poderá estar presente em seu uniforme de competição.

6.19 Não será permitido aos atletas montagem de tendas, barracas, macas ou qualquer tipo de estrutura sem a prévia autorização da organização em áreas internas do evento.

6.20 É de total responsabilidade do atleta verificar o horário de seus jogos e sua localização no evento, assim como todos os detalhes de cada jogo.

6.21 O atleta que não comparecer aos jogos no horário pré-determinado será automaticamente desclassificado desta partida.

6.22 A Organização não recomenda que sejam deixados objetos de valor no Guarda-Volumes tais como relógios, roupas ou acessórios de alto valor, equipamentos eletrônicos, de som ou celulares, cheques, cartões de crédito, entre outros.

6.22.1 A Organização não se responsabilizará por qualquer objeto deixado no Guarda-Volumes.

6.23 Os acessos às áreas no interior do evento serão sinalizados, sendo proibido pular as grades que delimitam estas áreas sob qualquer pretexto ou acessar áreas restritas à organização.

6.24 Poderão ser realizados exames *antidoping* para os atletas participantes do

evento a critério da Organização, ficando terminantemente proibido de participar do evento o atleta que se recusar injustificadamente de se submeter a eles, não havendo reembolso, em nenhum caso.

6.25 Os convidados e torcedores deverão observar a previsão de itens restritos e proibidos constantes no ANEXO E do regulamento.

7. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

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

7.2 Em caso de recurso aceito haverá repetição da corrida ou batalha.

8. DA INSCRIÇÃO E DA POLÍTICA DE TAXAS E DESCONTOS

8.1 As inscrições serão realizadas por meio da plataforma Sympla a partir do dia 09 de maio de 2023, às 12h.

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

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

8.4 O atleta que se inscrever e desistir de participar do torneio não farão jus a restituição dos valores pagos.

8.5 O atleta que se inscrever e, eventualmente, necessitar de ser substituído, deverá fazer a alteração na própria plataforma de inscrição ou enviar a solicitação de alteração através do e-mail <contato@bopgames.com.br>, até o dia 06/09/2023, 22h, com todos os dados do atleta substituído e substituto, para fins de ajustes e organização do cronograma do torneio.

8.5.1 Não serão aceitas substituições após essa data.

8.6 Não serão realizadas, sob quaisquer motivos, inscrições após a data-limite do terceiro lote.

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.

8.7.1 Para o idoso fazer jus ao benefício, será necessário entrar em contato pelo e-

mail < contato@bopgames.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 Os atletas participantes policiais e/ou bombeiros militares estarão competindo na condição de civis, não sendo considerado Ato de Serviço.

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

9.4 Todos os participantes, convidados e espectadores do evento deverão se portar de maneira compatível ao local do evento, observando as regras dos bons costumes, pautando-se pela civilidade, assentada em manifestações de cortesia, respeito e espírito esportivo.

9.5 Os atletas deverão manter, durante todo o tempo, uma conduta desportiva adequada; 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.

9.6 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, no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

9.7 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 _____, inscrito(a) no CPF nº _____ autorizo o(a) adolescente/filho(a) _____, CPF nº _____, com _____ anos de idade, conforme documento de identidade que porta, de quem sou _____ (relação de parentesco) a participar do torneio de TRICKLINE, no **BOP GAMES**, estando ciente das previsões e responsabilidades do Regulamento da competição, a se realizar no Estádio Mineirão, em Belo Horizonte/MG, nos dias 09 e 10 de setembro de 2023, em companhia de _____, com _____ anos de idade, inscrito no CPF sob o nº _____ residente e domiciliado na _____
(endereço do responsável).

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

Assinatura do pai/mãe (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**Termo de Compromisso e Responsabilidade**

EU, _____ (Nome do Atleta),
CPF _____;

inscrito no **TRICKLINE DO BOP GAMES** na **CATEGORIA** _____,
nos comprometemos com o estabelecido no **Regulamento do BOP GAMES**,
sobretudo o previsto nos itens 6.1, 6.2 e 6.3, que trata:

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 e assumindo as despesas de transporte, hospedagem, alimentação, 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, devendo estar em dia com a sua avaliação médica.

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 dos jogos.

Além disso, declaro ser responsável e concordar com todas as situações abaixo:

- *Nenhum médico me informou que possuía um problema do coração e recomendou que só fizesse atividade física sob supervisão médica;*
- *Não sinto dor no peito causada pela prática de atividade física;*
- *Não senti dor no peito no último mês;*
- *Não perco a consciência ou caio, como resultado de tonteira;*
- *Não tenho nenhum problema ósseo ou muscular que poderia ser agravado com a prática de atividade física;*
- *Nenhum médico me recomendou o uso de medicamento de pressão arterial ou condição física.*
- *Não tenho consciência, por meio da minha própria experiência ou aconselhamento médico, de outra razão física que impeça a minha atividade física sem supervisão médica.*
- *Encontro-me apto a praticar esta atividade e asseguro estar em excelentes condições físicas e psicológicas, sendo perfeitamente responsável pelos meus atos.*

_____ ATLETA

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

ANEXO C**Termo de autorização para retirada de Kit por terceiros**

Eu, _____ (nome completo do **ATLETA**), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

inscrito no **TRICKLINE DO BOP GAMES**, na **CATEGORIA** _____, autorizo _____ (nome completo do terceiro), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____, a retirar meu *Kit* atleta.

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

Assinatura do ATLETA

Telefone de contato do atleta: _____

ANEXO D
Cronograma preliminar de Competição

	FASE	DATA DE INÍCIO	DATA DE TÉRMINO
1	INSCRIÇÕES	09/05/23	01/09/23
2	ETAPAS CLASSIFICATÓRIAS	<i>à definir</i>	-
3	ETAPAS FINAIS	<i>à definir</i>	-
4	ENTREGA DE KITS	07/09/23	08/09/23
10	EVENTO PRESENCIAL	09/09/23	10/09/23

* Encerramento conforme esgotar as vagas.

** As datas podem sofrer alterações.

ANEXO E

Itens Restritos e Proibidos

Itens Proibidos durante o evento BOP GAMES

1. Materiais, substâncias ou dispositivos explosivos.
2. Substâncias tóxicas ou venenosas (qualquer tipo de forma e recipiente).
3. Dispositivos incendiários e substâncias inflamáveis.
Exceções:
 - Isqueiros para uso pessoal, somente em áreas destinadas a fumantes;
 - Tanques de oxigênio requeridos por necessidade médica.
4. Armas de fogo ou qualquer item que possa ser utilizado para causar dano físico a outras pessoas (facas, canivetes, correntes, capacetes, madeira, etc.).
5. Itens que podem prejudicar a continuidade do evento ou a operação da instalação:
 - Qualquer item que possa ser utilizado para realização de protestos na instalação (ex. Cartazes, placas, faixas);
 - Ponteiros de laser, luzes estroboscópicas ou outros dispositivos emissores de luz;
 - Itens que criam ruído excessivo, podendo interferir na condução das competições (ex. Megafones, instrumentos musicais, apitos etc.), salvo se autorizado pela Organização do Evento;
 - Dispositivos que emitem sinais de rádio ou internet (ex. rádios comunicadores, dispositivos sem fio ou roteadores);
 - Qualquer item de tamanho excessivo que possa causar distúrbio à condução do evento;
 - Veículos Aéreos Não Tripulados (DRONES).
6. Outros:
 - Bebidas alcoólicas e não-alcoólicas de qualquer natureza;
 - Itens de cunho político, religioso ou outros temas que possam ser utilizados para causar ofensa ou incitar discórdia;
 - Itens de tema comercial que possam ser utilizados para marketing de emboscada;
 - Equipamentos profissionais de TV, filmagem ou fotografia;
 - Recipientes ou objetos de vidro;
 - Equipamentos profissionais de fisioterapia, como macas, equipamentos eletrônicos, colchonetes, ventosas, etc.
 - Barracas, macas, cadeiras, tendas, caixas térmicas, gelo, etc.
 - Qualquer item ou material de comercialização interna não autorizada.

Itens Permitidos, porém, com restrições:

1. Alimentos e bebidas apenas para consumo pessoal (dieta), lanches rápidos, necessidades médicas ou alimentos especiais para crianças.
2. Medicamentos para uso pessoal, com prescrição médica (quando necessário).
3. Guarda-chuvas sem indicação de marca e que não tenha borda pontiaguda.

COMISSÃO ORGANIZADORA