

BOOP



GAMES

23

LIVRO DE REGRAS

- CHEERLEADING -

REGULAMENTO BOP GAMES – CHEERLEADING 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 sequências de rotinas será divulgada até o dia 06 de setembro de 2023.

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

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

1.1.6 No dia 09 de setembro acontecerá as competições de Team Cheer, enquanto no dia 10 ocorrerá as competições de todos os individuais.

1.2. A Coordenação Esportiva ficará a cargo da **Brasil Cheerleading**, que integrará a Comissão Organizadora.

1.2.1 O Instagram oficial para contato e dúvidas será o @bopcheergames.

1.3 **Crossover:** Qualquer participante que compete em mais de uma equipe dentro de um Clube, Universidade ou Escola é considerada um crossover. Crossovers serão permitidos seguindo as seguintes restrições:

1.3.1 Participantes poderão apenas representar um programa All-Star e um programa Universitário ou Escolar.

1.3.2 Participantes crossover devem pagar uma taxa adicional para cada categoria adicional que competir.

1.3.3 Categoria individual não entra como crossover, logo, um atleta que está

em uma equipe coed 2.1, ao se inscrever em individuais, deverá pagar o valor de individual e não de crossover.

1.3.4 O atleta que competir Team Cheer por uma equipe universitária só poderá competir Team Cheer por uma equipe all star, porém poderá competir quantos individuais desejar, sendo limitado a 2 individuais de mesma categoria e nível e limitado a 5 rotinas, seja Team Cheer ou individuais, visando preservar a integridade física dos atletas.

Ex: Um atleta que competiu um group stunt nível 2 e 3 representando uma equipe, apenas poderá competir mais uma apresentação com outros atletas da mesma equipe de mesmo, sendo limitado esse crossover a uma pessoa. Logo, dois ou mais atletas não poderão fazer esse crossover.

1.4 IASF Política de Imagem: Jurados tem o direito de emitir alertas ou deduções quando uma coreografia, uniforme, maquiagem, bow, etc, estiverem de maneira inapropriada de acordo com o código. Todos os quadros da performance/rotina, incluindo a coreografia e música, devem ser apropriados para o público familiar. Exemplos de coreografias inapropriadas incluem, mas não limitam, apologia sexual, gestos agressivos de braço/mãos, etc. Música e palavras impróprias que incluem, mas não limitam, conotações sexuais, palavrões, atos de violência, etc.

1.5 Interrupção: Um atleta lesionado pode criar um risco de segurança em potencial por causa da incapacidade de segurar, suportar, apoiar ou capturar. Para a segurança de todos os atletas que competem, uma rotina pode ser interrompida se:

- a. Um atleta está claramente lesionado.
- b. Um atleta é inquestionavelmente lesionado e não retomar seu papel dentro da rotina dentro de 5 segundos.
- c. Um atleta deixa a área de competição devido a uma lesão. O Juíz de Segurança, Banca de Jurados, Treinador, Atleta lesionado ou um Oficial da Competição tem o direito de parar a rotina devido a uma lesão óbvia durante a performance. Se uma lesão faz com que a rotina seja interrompida durante a Competição, o time terá um tempo delimitado pelo organizador para se reagrupar antes de apresentar a rotina novamente. A equipe irá executar a rotina novamente em sua totalidade, mas o júri retomará a avaliação do ponto em que a lesão/interrupção ocorreu conforme determinado pelos juízes. Todas as habilidades devem ser realizadas por completo desde o início da rotina. Todas as deduções de pontos

acumulados até esse ponto (se houver) serão computadas. A apresentação será reencaixada de acordo que a agenda da competição permite. Um participante lesionado não pode retornar a área de competição a menos que os oficiais da competição recebam a liberação de todos os representantes listados abaixo:

- a. Agente de Saúde da competição;
- b. Pais/Encarregados do atleta;
- c. Treinador da equipe.

1.6 **Uniforme:** O Juíz de Segurança ou a Banca de Jurados tem direito de parar a rotina ou avaliar uma dedução por uma distração no uniforme (uniforme soltando; calça/saia rasgada; expondo o competidor). Cada competidor é obrigado a tomar as medidas necessárias para impedir uma exposição inapropriada durante a performance. Se um jurado interromper a rotina ou um competidor sair da área de competição para ajustar o uniforme, haverá uma dedução de 1 ponto a 3 pontos a depender da análise dos árbitros responsáveis.

1.7 **Música:** No caso de um erro na música pelo arquivo ou equipamento da competição, o time deve continuar a performance até o fim da rotina de competição. As músicas de rotina devem ser entregues na mesa de som por meio de um aparelho de telefone ou PenDrive, no formato Mp3 seguindo o horário oficial do cronograma. (Outros formatos deverão ser previamente mandados para serem avaliados se poderão ou não ser validos).

1.8 **Aquecimento:** Os horários de aquecimento serão rigorosamente aplicados. Qualquer equipe que perde o tempo do aquecimento, perderá sua vez. Devido a quantidade de crossovers, a organização fará o melhor para acomodar o tempo de aquecimento das equipes participantes.

1.9 **Área de competição:** A competição será feita em um solo de Tatame EVA de 16 metros por 12 metros e uma área extra de aquecimento. Apenas atletas e treinadores serão permitidos a entrar no solo de prática e aquecimento durante o evento.

1.10 **Spotters:** Spotters trabalharão apenas por motivos de segurança e não serão permitidos falar com os atletas durante a apresentação. Estes sairão imediatamente após a rotina. Spotters serão uniformizados com sapatos e roupas adequadas para não ocorrer nenhuma confusão com competidores. Caso o spotter encoste no stunt, esse ato será considerado queda, e analisado pelo árbitro a dedução correta de acordo com o código utilizado.

1.11 Código de Conduta: Esperamos que todas as equipes, treinadores e espectadores representem a comunidade do Cheerleading de uma maneira positiva para garantir uma experiência positiva para todos os indivíduos envolvidos. Quaisquer dúvidas ou preocupações que afetem o desempenho de uma equipe, devem ser expressadas por um treinador para um oficial do evento.

1.12 Conduta Anti Desportiva: Quando um treinador, atleta ou fã falha mostrando o bom desportivismo (comportamento indisciplinado), ou quebra a conduta do campeonato, a equipe terá uma penalidade que será de acordo com o código ou no pior dos casos, será desclassificada. Treinadores, atletas, etc são esperados para manter uma conduta adequada e profissional.

1.13 Painel de Jurados: Painel de Jurados: A Banca de Jurados é responsável pela avaliação de cada performance baseado no método IAS 23-25. Cada jurado preencherá a ficha de avaliação de cada apresentação, julgando as habilidades técnicas, deduções e as violações durante a rotina.

1.14 Resultado: Será disponível a todos os treinadores após o evento, uma conversação em grupo com os Jurados do Campeonato. Quaisquer dúvidas em relação a arbitragem, poderão ser tirados apenas neste período. Toda premiação acontecerá no domingo dia 10, após os individuais.

1.15: Regras Gerais: O campeonato seguirá as regras de segurança IASF 2023-2025 e regras de pontuação IASF 2022-2023. Equipes Universitárias deverão apresentar Cheer Section, que serão pontuadas. Já as equipe All Star, será opcional e não ocorrerá dedução na não apresentação.

1.15.1 O Campeonato oferecerá algumas categorias e níveis do Cheerleading.

1.15.2 Categorias individuais:

1)Group Stunt: Níveis 2 a 3, 4 a 5, 6 a 7 sendo composto por 4 a 5 atletas. Nesse haverá opções para stunt coed e all girl, sendo esses, categorias diferentes.

2)Elite Stunt: Níveis 2 a 3, 4 a 5, 6 a 7 sendo composto por 3 atletas. Nesse haverá opções para stunt coed e all girl, sendo esses, categorias diferentes.

3)Partner Stunt: níveis 2 a 3, 4 a 5, 6 a 7 sendo composto por 2 atletas mais spotter selecionado pelos mesmos. Nesse haverá opções para stunt coed e all girl, sendo esses, categorias diferentes.

4) Best Cheer: Níveis 1 ao 7 sendo categoria de 1 pessoa só. Nesse haverá 2 categorias: Masculina e feminina.

5) Best Basket: níveis 2 ao 7 sendo composto por 4 a 5 atletas. Nesse haverá opções para stunt coed e all girl, sendo esses, categorias diferentes.

1.15.3 Todas as categorias individuais com exclusão de Partner Stunt terão duração máxima de 1 minuto. Para Partner Stunt poderá ser de 45 segundos a 1 minuto, sendo penalizado as rotinas que fizerem tempos menores ou maiores. Haverá uma tolerância de 3 segundos para mais ou para menos pensando na possibilidade de erro humano.

1.15.4 Categoria Best Basket, o grupo deve executar 3 baskets de nível apenas, podendo repetir a skill caso deseje.

2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

2.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Symppla.

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 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.

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. Para o cheerleading, como o uso de uniforme é critério de avaliação, haverá permissão para usar os uniformes da equipe no dia da sua competição e na hora da premiação. Nas áreas que não correspondem ao Cheer, o uso da camisa é obrigatório.

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 poderão 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 Nas **inscrições feitas em Equipes**, os *Kits* poderão ser retirados por apenas um atleta. Na hora da retirada dos kits, o responsável deverá apresentar todos os documentos mencionados no item 3.4, não sendo necessário, neste caso, a apresentação do ANEXO C (Termo de retirada por terceiros).

3.6 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.

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

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

3.7.1 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.

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

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

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

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

3.10 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, fora se os atletas que já estejam previamente inscritos como atletas reserva, e os atletas reservas tem as mesma obrigações de documentação e pagamento que um atleta titular para serem válidos.

4.3 Os cronogramas com as ordens da competição serão divulgados por meio do site oficial/redes sociais, na página **@cheerbopgames**.

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.~~

Obs: Para o Cheer foi criado algumas exceções e individualidades dispostos acima!

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.

- **Universitário:**

ATLETAS OURO:

1- Haverá a possibilidade de Atletas ouro;

1.1- **São** atletas ouro aqueles atletas que tenham até **3 anos** de formado ou até **1 ano** de curso trancado, contanto do último dia do semestre letivo de formação e do dia do trancamento;

Obs: Será de responsabilidade da equipe e/ou atleta provar essa data estipulada, e a não comprovação acarretará prévia eliminação do atleta ou da equipe caso essa já tenha apresentado.

1.2- Poderá compor até **3 atletas** ouros a rotinas de Team Cheer e é limitado até **1 atleta** ouro nas categorias individuais, independentemente da categoria, podendo ser best tumbler ou best cheer;

ATLETAS CORINGAS:

1- Haverá a possibilidade de Atletas coringas.

1.1- **São** atletas coringas: Atletas de outras atléticas, porém de mesma faculdade.

1.2- Poderão haver **até 20%** de atletas coringas, dos inscritos nas categorias individuais ou Team Cheer.

Ex1: Nas categorias individuais o número de participantes coringas que podem participar é igual a 1, não sendo cumulativo com atletas ouro, ou seja, caso haja um atleta ouro na categoria individual, não será permitida a presença de atleta coringa (mesmo se forem apenas 4 atletas e não 5 poderá contar com um atleta ouro ou um coringa).

Ex2: Nas categorias Team Cheer arredondaremos para baixo, ou seja se uma equipe tem 10 atletas, poderá ser desses 10 apenas 2 atletas de outras atléticas, até que esse número de atletas seja igual a 15, para ai então poder levar 3.

Logo, para poder levar 2 atletas coringas no Team Cheer o número mínimo de atletas regulares deverá ser igual a 8 e não será contabilizado nesses 8 atletas ouros, ou seja, 8 desses atletas deverão ser atletas que ainda estejam cursando e não estejam com o curso trancado.

1.3- Apenas estarão inclusos como atletas coringas, atletas **devidamente ativos** no semestre em questão (2º semestre de 2023), **não** podendo estar com o curso trancado ou formado, sendo esse tópico válido para Team Cheer ou individuais;

Ex: Um atleta formado em Engenharia ou com o curso trancado, não poderá compor a equipe de direito, apenas pela própria atlética de Engenharia se a formação for até 3 anos e o curso trancado for igual ou inferior a 1 ano do dia do trancamento.

1.4 Apenas 1 atleta coringa poderá compor uma equipe que não seja do seu curso, caso sua atlética ou curso esteja competindo Team Cheer, independentemente do número de atletas. Ou seja, se houverem 2 atletas da Engenharia que treinam com o direito e a Engenharia de sua faculdade for competir Team Cheer, apenas 1 deles poderá competir pelo direito e outro deverá estar inscrito no time do próprio curso.

Orientações gerais para as equipes universitárias, sendo Team Cheer ou Individuais:

- O coach deverá enviar a lista com nomes mais documentos oficial com foto, de cada participante (incluindo os reservas caso tenha), pelo email: bopcheergames@gmail.com e deverá levar lista impressa no dia para identificação. E se possível/recomendado perguntar na página do Instagram @cheerbopgames se o email foi recebido.
- Não será necessário a existência de um CNPJ para ser considerado equipe Universitária, nem filiação em qualquer tipo de órgão ou entidade do esporte.
- **ALL STAR**
 - 1- Será considerado atleta All Star, aquele que tiver prévia identificação na inscrição feita no sympla, documento adicional enviado pelo email e esteja devidamente matriculado na equipe.
 - O coach deverá enviar a lista com nomes mais documentos oficial com foto, de cada participante (incluindo os reservas caso tenha), pelo email: bopcheergames@gmail.com e deverá levar lista impressa no dia para identificação. E se possível/recomendado perguntar na página do Instagram @cheerbopgames se o email foi recebido.
 - 2- Não será necessário a existência de um CNPJ para ser considerado equipe All Star, nem filiação em qualquer tipo de órgão ou entidade do esporte.
 - 3- O nível das competições All Star, inicialmente, será nível 2 Non Tumbling. Porém, caso haja mais demandas, um responsável da equipe entrará em contato para organizar as competições da melhor forma.

5. PREMIAÇÃO

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

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

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

5.4 O atleta que não comparecer ao pódio durante a cerimônia de premiação, poderá perder o direito aos prêmios, conforme determinação da organização. Casos específicos serão analisados e caberá somente a organização do evento, juntamente aos árbitros responsáveis analisar e tomar uma decisão.

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.

6. REGRAS GERAIS

6.1 Ao participar do torneio cada atleta e/ou coordenação da equipe 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 alteração da nota.

7.3 Em casos específicos, havendo erro de parte da gestão organizadora do evento, serão analisadas as demandas, podendo ou não, a cargo da gestão organizadora, ser aceitos o pedido e haver a alteração da nota.

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 > e < bopcheergames@gmail.com > ou pelo Instagram @bopcheergames.

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 CHEERLEADING, 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), CPF _____,

todos inscritos no **CHEERLEADING 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 das provas.

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 1

_____ ATLETA 2

_____ ATLETA 3

_____ ATLETA 4

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

ANEXO C

Termo de autorização para retirada de Kit por terceiros

Eu, _____ (nome completo do **ATLETA 1**), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Eu, _____ (nome completo do **ATLETA 2**), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Eu, _____ (nome completo do **ATLETA 3**), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Eu _____ (nome completo do **ATLETA 4**), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Todos inscritos no torneio **CHEERLEADING DO BOP GAMES**, na **CATEGORIA** _____, autorizamos _____ o(a) _____ (nome completo do terceiro), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____, a retirar nossos *Kits* atleta.

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

Assinatura do ATLETA 1

Assinatura do ATLETA 2

Assinatura do ATLETA 3

Assinatura do ATLETA 4

Telefone de contato do capitão da equipe: _____

ANEXO D**Cronograma preliminar de Competição**

	FASE	DATA DE INÍCIO	DATA DE TÉRMINO
1	INSCRIÇÕES	09/05/23	01/09/23
2	ENTREGA DE KITS	07/09/23	08/09/23
3	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