

BOOP



GAMES

2013

LIVRO DE REGRAS

- CF GAMES -

REGULAMENTO BOP GAMES – CF 2023

1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

1.1 O **BOP GAMES 2023**, doravante denominado torneio de praticantes de Crossfit, 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 de competição, a fim de se evitar filas e aglomerações nos acessos iniciais.

1.1.3 Os horários dos *Workouts* poderão sofrer pequenas alterações, a fim de adequar ao cronograma possíveis atrasos, imprevistos ou intempéries.

1.1.3 Os portões serão abertos às 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 será desenvolvido nas categorias **Scale** (iniciante) Trio masculino e feminino, e Quarteto misto (2 homens e 2 mulheres); **Evolution** (intermediário) Trio masculino e feminino, Quarteto misto (2 homens e 2 mulheres); **RX** (avançado) individual masculino e feminino, e trio masculino; **Master 35+** Trio misto (2homens e 1 mulher), sendo todos com idade igual ou superior a 35 anos na data do evento; **Elite** individual masculino e individual feminino; **Military** Dupla masculina e feminina (sendo todos os integrantes da Ativa ou Reserva Remunerada de alguma instituição de Segurança Pública – Polícia Militar, Polícia Civil, Bombeiro Militar, Polícia Federal, Guarda Municipal, Polícia Rodoviária Federal, Polícia Penal (Agente Penitenciário) e Forças Armadas); **Teen** individual masculino e feminino (sendo todos menores de 18 anos até a data do evento).

1.3.1 Para participar das categorias individuais (Teen, RX, Elite), o atleta deve se classificar através de *qualifier online* (VER REGULAMENTO QUALIFIER ONLINE).

1.3.2 Conforme regulamento do *qualifier*, caso alguma categoria não complete o mínimo de 20 (vinte) atletas inscritos, a categoria individual presencial será excluída.

1.3.4 Categorias com mais de 50 atletas poderão ter suas vagas aumentadas.

1.3.5 As categorias individuais ou trios, poderão sofrer alterações, serem suprimidas ou modificadas, caso não haja quórum suficiente para completar 8 equipes inscritas na etapa presencial.

1.3.6 Para a categoria Military, os atletas deverão, obrigatoriamente, realizar todos os Workouts **trajando Coturno Tático Militar¹ e Calça Tática Militar².**

1.3.7 Para participação na categoria Military, será necessária a comprovação mediante apresentação de Carteira Funcional durante a retirada de KIT.

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.

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.

1.4.2 A escolha da categoria é de responsabilidade exclusiva dos atletas.

1.4.3 As cargas e movimentos exigidos como pré-requisitos para participação de cada categoria serão:

¹ Entende-se como Coturno Tático Militar aquele confeccionado em couro ou similar, com cadarço e cano em couro, tecido, cordura, náilon ou poliamida. Deverá ter em sua altura a medida de acordo com o item 6.2.2 da norma ABNT NBR ISO 20344:2008 (onde a altura é a distância vertical entre o ponto mais baixo da palmilha interna e o ponto mais alto do cabedal). Será de 220mm de altura para o número 40, podendo aumentar ou diminuir proporcionalmente, conforme a numeração.

² Entende-se como Calça Tática Militar aquela em modelo Cargo, em tecido de Rip Stop ou Terbrim contendo no mínimo 4 (quatro) bolsos, dos quais 2 (dois) deverão ser na parte de trás e 2 (dois) tipo cargo nas laterais direita e esquerda da perna. A calça poderá possuir bombacha ou não, devendo-se manter próxima ao cano do coturno.

N	MOVIMENTOS	Scale	Scale	Scale	Master	Evolution
		Quarteto 2M + 2F	Trio - Masc	Trio - Fem	Trio - Misto 2M + 1F	Quarteto 2M + 12F
1	Pull-up	0	2	1	3	2
2	Toes To Bar	0	2	1	3	2
3	Chest to bar	0	0	0	2	2
4	Ring Muscle-up	0	0	0	0	0
5	Bar Muscle-up	0	0	0	1	1
6	Rope Climb	1	2	1	3	2
7	HSPU	0	1	0	2	2
8	Hand Stand Walk	0	0	0	0	0
9	Pistol	0	0	0	1	1
10	Double Under	0	0	0	2	2
11	Snatch	30/19	34	25	50/29	50/29
12	Clean & Jerk	40/25	50	29	70/45	70/45
13	Thruster	30/19	34	25	50/29	50/29
14	Deadlift	60/45	70	49	84/49	84/49

N	MOVIMENTOS	Evolution	Evolution	Military	Military	RX - Trio
		Trio - Masc	Trio - Fem	Dupla - Masc	Dupla - Fem	Trio - Masc
1	Pull-up	3	3	2	1	3
2	Toes To Bar	3	3	2	1	3
3	Chest to bar	3	2	1	0	3
4	Ring Muscle-up	1	0	1	0	3
5	Bar Muscle-up	2	1	1	0	3
6	Rope Climb	3	3	2	2	3
7	HSPU	3	2	2	1	3
8	Hand Stand Walk	0	0	0	0	2
9	Pistol	2	1	1	1	3
10	Double Under	2	2	1	1	3
11	Snatch	50	29	50	29	60
12	Clean & Jerk	70	45	70	45	84
13	Thruster	50	29	50	29	60
14	Deadlift	84	49	84	49	100

N	MOVIMENTOS	Teens	Teens	RX	RX	ELITE
		Individual Masc	Individual Fem	Individual Masc	Individual Fem	Individual Masc / Fem
1	Pull-up	Sim	Sim	Sim	Sim	Prepare-se para o desconhecido
2	Toes To Bar	Sim	Sim	Sim	Sim	
3	Chest to bar	Sim	Não	Sim	Sim	
4	Ring Muscle-up	Não	Não	Sim	Sim	
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	Não	
9	Pistol	Sim	Sim	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:**
- O número representa a quantidade de atletas que devem dominar o movimento por categoria ou o peso, em quilos a ser suportado pelos integrantes da equipe.
 - **Os pesos e cargas estão em quilos**, no dia do evento poderão ser calculados em lbs, conforme disponibilidade de materiais, sendo feito conversão aproximada pela equipe organizadora.
 - Os atletas da categoria ELITE deverão ser capazes de realizar todos os movimentos e cargas dos benchmarks.

1.6 Todos os pesos indicados devem ser considerados para a execução de um *Workout* e não para execução 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, sendo a plataforma de apuração gerenciada pelo BOP GAMES.

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 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 (quatorze) anos.

2.4.1 Para competir, os atletas de 14 (quatorze) 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 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 *on-line* nas Redes Sociais do BOP GAMES, em datas e horários a serem previamente informados, podendo ocorrer em dias diferentes de acordo com as categorias.

3.1.1 Orienta-se que todos os integrantes da equipe assistam o *Briefing* para receber as orientações do torneio.

3.2 O *check-in* (confirmação da participação) ocorrerá nos dias que antecedem a realização do torneio, em data a ser definida e divulgada nas Redes Sociais do Torneio.

3.2.1 Todos os atletas, deverão estar com o *e-mail* válido devidamente cadastrado, não sendo válidos *e-mails* duplicados ou de terceiros.

3.3 A entrega dos *Kits* ocorrerá nos dias que antecede a realização do torneio, em data e local a ser definido e divulgado nas Redes Sociais do Torneio.

3.3.1 **Não haverá entrega de Kits no dia do evento**, devendo este ser recebido presencialmente no período disponibilizado para a entrega.

3.4 O *kit* de competição será composto por uma camiseta oficial do evento, pulseira de identificação (uso obrigatório durante o evento) e eventuais brindes.

3.4.1 O uso da pulseira é individual e intransferível, sendo de uso obrigatório em todas as áreas do evento.

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

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

- **Termo de Compromisso e Responsabilidade** assinado por todos os integrantes da equipe (original), conforme **ANEXO B** deste Livro de Regras;

- **Protocolo/comprovante de inscrição** (fotocópia ou digital);

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

- **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 ou integrante da sua equipe.**

3.6 Nas **inscrições feitas em Equipes**, os Kits poderão ser retirados por apenas um atleta da equipe, desde que o atleta tenha em mãos **todos os documentos listados no item 3.5 de todos os integrantes**. Basta que o responsável pela retirada apresente seu **documento de identidade, protocolo de inscrição e o Termo de Responsabilidade** impresso e assinados por todos os integrantes da equipe, não sendo necessário, neste caso, a apresentação do ANEXO C (Termo de retirada por terceiros).

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

3.7.1 Entende-se por terceiros qualquer pessoa que não seja o próprio atleta ou algum integrante de sua equipe.

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

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

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

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

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

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

3.12 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, app e nas Redes Sociais.

4.2 **O último prazo para troca de integrantes da equipe é 31/08/2023. Após essa data, a equipe que realizar qualquer prova com atleta não inscrito será excluída da competição.**

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

4.3 Os *Workouts* serão divulgados por meio do site oficial/redes sociais ficando a critério da Organização a liberação antecipada, ou não, de todos os *workouts*, tendo em vista a versatilidade e capacidade de superar adversidades exigida aos atletas.

4.4 **Poderemos ter corte de equipes no último *workout* de cada categoria. O corte das equipes será anunciado no *briefing*.**

4.5 É obrigação de cada equipe ter o conhecimento de cada prova e cumprir com cada regra e sequência de movimentos em sua totalidade, conforme informado no congresso técnico.

4.6 Todos os atletas **durante a primeira prova do primeiro dia (sábado)**, deverão usar a camisa oficial do evento sob pena de perder a pontuação adquirida na prova.

4.7 É de responsabilidade do atleta a utilização de eventuais equipamentos e acessórios para a realização das provas, as quais requerem ajustes pessoais, como, por exemplo, corda, luva, meião, etc.

4.8 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.

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

4.10 As Equipes ou Atletas que não adentrarem na Arena ou não realizarem algum dos *Workouts* não serão pontuados para fins de classificação no torneio.

4.11 A pontuação de cada evento é a colocação na qual o atleta ou o time ficou na prova. Por exemplo: o atleta que ficou em primeiro lugar, receberá 1 ponto.

4.12 A classificação geral é a soma de todos os pontos do atleta ou do time em cada um dos eventos durante toda a competição.

4.13 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.

4.14 O critério de desempate na classificação geral é a quantidade de melhores resultados de cada atleta ou time. Por exemplo: se dois atletas empatarem em terceiro lugar na classificação, e um deles tiver um segundo lugar, enquanto o melhor resultado do outro for um terceiro, o atleta que tiver um segundo lugar levará vantagem no desempate.

4.14.1 O segundo critério desempate é o resultado da última prova, que será usado apenas se o critério anterior for esgotado.

4.15 **É proibida a utilização de qualquer Grip de ginástica (couro, tecido, esparadrapo...)** em barras de levantamento olímpico, Dumbbell, Kettlebell, entre outros. **Somente é permitido na barra de ginastica e argola.**

4.16 Enrolar a barra de ginastica ou olímpica com esparadrapo ou qualquer outro tipo de fita não é permitido.

5. PREMIAÇÃO

5.1 As 03 (três) primeiras equipes de cada categoria receberão **troféus e medalhas** e, eventualmente, brindes de patrocinadores, entregues exclusivamente no Podium Oficial do evento.

5.1.1 As equipes que ficarem entre a **4ª e a 10ª colocação de cada categoria receberão Medalhas de premiação**, as quais deverão ser retiradas na BOP GAMES STORE, após premiação Oficial do CF GAMES no Podium principal.

5.1.2 As equipes que participarem da cerimônia de premiação e não retirarem as medalhas na BOP GAMES STORE no dia 10 de setembro **abrem mão do direito aos brindes e prêmios.**

5.2 As categorias ELITE e RX terão premiação em dinheiro para os melhores classificados, sendo que os valores serão divulgados no site oficial e redes sociais até a data do evento.

5.3 As primeiras colocações de cada categoria serão definidas pelas seguintes regras:

5.3.1 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.

5.3.2 O *leaderboard* será apresentado em ordem crescente, da menor pontuação para a maior.

5.3.3 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.

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 da prova.

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 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.

6.4 O Atleta deverá apresentar no *check-in online*, o **TERMO DE COMPROMISSO E RESPONSABILIDADE, de todos os integrantes da equipe**, previsto no **ANEXO B** deste regulamento.

6.5 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.

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 por todo o percurso da prova, que será garantida 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 da prova 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 da prova.

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 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.

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 tolerada nenhum tipo de reclamação acintosa, desrespeito ou agressão aos mesmos, por parte dos atletas ou de sua torcida, sob pena de punição da equipe, com acréscimo de **60seg, 45seg, 30seg ou desclassificação** conforme julgar a Comissão Organizadora, sem direito a reembolso.

6.16.1 Caso o atleta tenha qualquer problema durante uma prova, deverá reportar ao coordenador de arbitragem após sua prova. **Não sendo aceitos recursos após esse prazo.**

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 e boxes 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 suas provas e sua posição na arena, assim como todos os detalhes de cada prova.

6.21 O atleta que não comparecer à prova no horário pré-determinado será automaticamente desclassificado desta prova.

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 *Head Judge* responsável, **logo após o termino da bateria.**

7.1.1 Recursos após a bateria poderão ser aceitos com vídeo completo da prova, sem cortes, desfoque ou travas. O mesmo deve ser postado em plataforma digital em alta qualidade.

7.2 Os recursos e as reclamações deverão ser formalizados apenas pelo capitão do time, não podendo ser feitos pelo *coach* ou responsável.

7.3 Serão avaliados recursos dos seguintes méritos: condução de prova incorreta do árbitro, resultado lançado diferente do da súmula assinada.

7.4 Recursos referentes a **padrões de movimento não serão aceitos**, nossos juízes são capacitados e estão melhores posicionados para julgar a execução do movimento do atleta.

7.5 Serão aceitas, à critério do *head judge* responsável, reclamações contra os times dentro dos seguintes termos: atitude antidesportiva e vantagem indevida.

7.6 **Desafios de vídeos** poderão ser requisitados dentro dos seguintes critérios: um por atleta/time; se o atleta/time ganhar o desafio, manterá a oportunidade de pedir novo desafio, se perder, não serão mais aceitos desafios de vídeo deste atleta/time.

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 ao término da prova em que o problema ocorreu. Após esse prazo, fica a critério do Head Judge a aceitação mediante aos dados informados.

7.11 No último dia de competição, o prazo para protocolar é de até 10 (dez) minutos após a publicação do resultado da prova.

7.12 Os resultados oficiais poderão ser acompanhados no site oficial ou app do evento.

7.13 O resultado final oficial será divulgado no pódio do evento, podendo ser utilizado outros canais digitais para a divulgação.

7.14 A equipe arbitral e a organização do evento punirão com acréscimo de **60seg, 45seg, 30seg ou desclassificação** do time, por uma atitude antidesportiva ou de mal comportamento, com penalização em resultado em prova.

7.14.1 O atleta ou time é responsável pela sua torcida, podendo sofrer penalidades ou até mesmo desclassificação, pelo mal comportamento ou atitude ante desportiva praticados por eles.

7.15 Em caso de pane eletrônica ou dano de qualquer equipamento que impossibilite a conclusão da prova, o atleta ou time tem a opção de refazer a prova inteira novamente, em uma próxima bateria ou ficar com o resultado disponível até o momento da falha.

7.15.1 Todos os equipamentos são testados e aprovados para uso na competição, pela empresa fabricante/patrocinadora. Qualquer equipamento está sujeito a quebra ou mal funcionamento.

7.15.2 Não cabe recurso em falha, pane eletrônica ou dano de equipamentos. Única opção é refazer a prova conforme descrito no item 7.15.

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 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 torneio.

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 As equipes que se inscreverem e desistirem de participar do torneio não farão jus a restituição dos valores pagos.

8.5 As equipes que se inscreverem e, eventualmente, necessitarem de substituir algum dos integrantes, deverão fazer a alteração na plataforma de inscrição, o último prazo para substituições é no dia 31/08/2023.

8.6 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 praticantes de *CROSSFIT*, 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 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 de **CF 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 TIMES E ADAPTADOS	09/05/23	27/08/23
2	INSCRIÇÕES QUALIFIER	09/05/23	28/05/23 (23h59)
3	QUALIFIER	29/05/23	09/06/23
4	RESULTADO QUALIFIER	16/06/23	16/06/23
5	INSCRIÇÕES INDIVIDUAL	16/06/23	19/06/23
9	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, sacolas 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