

BOOP



GAMES

2013

LIVRO DE REGRAS

- POLE GAMES -

REGULAMENTO BOP GAMES – POLE GAMES 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 das 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 apresentações do Pole Dance será divulgada até o dia 08 de setembro de 2023.

1.1.4 Os horários das apresentações 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.

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

1.2.1 A Coordenação ficará a cargo da equipe do Pole Games, que integrará a Comissão Organizadora.

1.3 O campeonato de Pole Games destina-se a praticantes independentes, clubes, escolas, estúdios, academias, associações e demais entidades que praticam pole dance em qualquer vertente deverão se inscrever nos respectivos formatos e respeitadas as categorias.

1.4 Este Regulamento é um guia geral tendo como livro de regras o Código de pontuação que deve ser seguido por todos(as) os(as) atletas. O Código de pontuação Pole Games que pode ser acessado através do seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/1tMDQ3mds0CLOxaPPxynAgbQq2UeZ6NWg?usp=share_link.

1.5 Todos(as) os(as) atletas inscritos devem ler na íntegra o código de pontuação para que possa(m) cumprir todos os requisitos com relação a sua participação na competição, lá constam informações sobre tempo de apresentação, movimentos obrigatórios, pontuações gerais, figurino, música. Somente o código de pontuação trás essas informações e elas precisam ser seguidas em sua totalidade.

1.6 O campeonato de Pole Games será desenvolvido em dois formatos, sendo eles Pole Battle e Pole Dance, nos itens específicos da modalidade, por se tratar de um evento competitivo os (as) Pole Dancers serão tratados(as) como atletas.

1.6.1 O Pole Battle será desenvolvido de forma individual, para maiores de 18 anos, nas categorias **Estreante**, **Amador**, **Semiprofissional** e **Profissional** e essas categorias serão divididas como pode ser observado na tabela 1.

Tabela 1- Tabela com a divisão das categorias do Pole Battle.

NOME DA CATEGORIA	DIVISÃO	IDADE
Estreante	Individual Feminina	+18 anos
Amador	Individual Feminina	+18 anos
Semiprofissional	Individual Feminina	+18 anos
Profissional	Individual Feminina	+18 anos

As categorias são definidas com base na experiência e vivência no pole. A categoria define o nível de dificuldade da apresentação, a seguir uma explicação sobre as categorias que serão desenvolvidas no Pole Battle.

❖ **ESTREANTE (POLE BATTLE)**

Atletas com nenhuma ou pouca experiência no Pole Dance;

- Critérios:

Alunos Básicos de Pole Dance. Ser estreante e não ter experiência de palco. Não poderá ser professor(a), instrutor(a), treinador(a) em nenhuma vertente de pole dance.

❖ **AMADOR (POLE BATTLE)**

Atletas com pouca experiência no pole dance;

- Critérios:

Alunos Básicos ou Intermediários de pole dance. Ser estreante ou ter competido no máximo três vezes como amador neste campeonato. Não poderá ser professor(a), instrutor(a), treinador(a) atleta em nenhuma vertente de pole dance.

❖ SEMIPROFISSIONAL (POLE BATTLE)

Atletas com uma boa experiência em pole dance, que tenha experiência ou não em competições de pole dance e em palcos.

- Critérios:

Alunos Intermediários ou Avançados de pole dance. Professor(a), instrutor(a), treinador(a), atleta em qualquer vertente do pole dance que não tem muita experiência de palco. Ter competido no máximo três vezes como semiprofissional neste campeonato

❖ PROFISSIONAL (POLE BATTLE)

Atletas com ampla experiência no pole dance e que possuem boa experiência de palco e competições.

- Critérios:

Alunos avançados de pole dance. Professor(a), instrutor(a), treinador(a), atleta em qualquer vertente do pole dance.

1.6.2 O Pole Dance será desenvolvido de forma individual e em dupla, para maiores de 18 anos, nas categorias **Amador**, **Semiprofissional**, **Profissional** e **Pole Dancer** seguindo as divisões apresentados na Tabela 2.

Tabela 2- Tabela com a divisão das categorias Pole Dance.

NOME DA CATEGORIA	DIVISÃO	IDADE
Amador	Individual Feminina	+18 anos
Amador	Dupla Mista	+18 anos
Semiprofissional	Individual Feminina	+18 anos
Semiprofissional	Dupla Mista	+18 anos
Profissional	Individual Feminina	+18 anos
Pole Dancer Masculino	Individual Masculino	+18 anos

❖ AMADOR (POLE DANCE)

Atletas com pouca experiência no pole dance ou boa experiência, mas que não tenha experiência em competições de pole dance e em palcos.

- Critérios:

Alunos Básicos ou Intermediários de pole dance. Ser estreante ou ter competido no máximo três vezes como amador neste campeonato. Não poderá ser professor(a), instrutor(a), treinador(a) atleta em nenhuma vertente de pole dance.

❖ SEMI-PROFISSIONAL (POLE DANCE)

Atletas com uma boa experiência em pole dance, que tenha experiência ou não em competições de pole dance e em palcos.

- Critérios:

Alunos Intermediários ou Avançados de pole dance. Professor(a), instrutor(a), treinador(a), atleta em qualquer vertente do pole dance que não tem muita experiência de palco.

❖ PROFÍSSIONAL (POLE DANCE)

Atletas com ampla experiência no pole dance e que possuem boa experiência de palco e competições.

- Critérios:

Alunos avançados de pole dance. Professor(a), instrutor(a), treinador(a), atleta em qualquer vertente do pole dance.

❖ POLE DANCER MASCULINO (POLE DANCE)

Atletas com ou sem experiência no pole dance, que sejam praticantes do pole dance.

- Critérios:

Alunos Básicos, Intermediários ou Avançados de pole dance. Professor(a), instrutor(a), treinador(a) também podem se inscrever.

1.6.3 A categoria dupla permite duplas feminino/feminino, masculino/masculino e feminino/masculino.

1.6.4 A Coordenação do Pole Games, se reserva o direito de mudar o(a) atleta de categoria caso seja necessário, nesse caso a coordenação entrará em contato com o(a) atleta após a finalização das inscrições.

1.7 Os dois formatos de competição do Pole Games possuem regras e características diferentes.

1.7.1 A competição Pole Battle é um formato com método de pole estilo livre que consiste em rodadas competitivas no formato de batalhas. Esse formato de competição é o melhor lugar para mostrar seus truques, combos e ideias mais recentes e inovadores e também o melhor lugar para aquele atleta que não gosta de coreografias longas e ama improvisar.

Cada batalha, composta por dois atletas que se apresentam por duas vezes, terá a duração de 2 minutos. Os atletas têm 30 segundos de cada vez para estabelecer seu desafio, alternando o tempo e permitindo a cada atleta 2 turnos para mostrar o que eles podem fazer.

Os (As) atletas de cada categoria só poderão fazer movimentos permitidos para sua categoria observando o Código de Pontuação do Pole Games. Os (As) atletas de cada categoria serão sorteados aleatoriamente, de maneira a se enfrentarem em batalhas diretas (1 contra 1) com duração de 30 segundos para cada atleta por duas vezes na mesma batalha.

Os (As) atletas são chamados para se apresentarem no palco do Pole Games, cada um na sua respectiva barra, ambas fixas, em frente dos(as) árbitros(as). Haverá um aviso sonoro e o(a) 1º atleta inicia a sua apresentação. Após passar 25 segundos haverá uma contagem regressiva e ao final do tempo outro aviso sonoro será emitido para o (a) 1º atleta finalizar sua performance e o 2º atleta iniciar sua performance. O 2º atleta deve iniciar a sua apresentação assim que tocar o aviso sonoro. Após passar 25 segundos haverá uma contagem regressiva e ao final do tempo outro aviso sonoro será emitido para o (a) 2º atleta finalizar sua performance e o 1º atleta apresentar sua outra performance. O 1º atleta deve iniciar a sua segunda apresentação assim que tocar o aviso sonoro. Após passar 25 segundos haverá uma contagem regressiva e ao final do tempo outro aviso sonoro será emitido para o (a) 1º atleta finalizar sua performance e o 2º atleta apresentar sua outra performance. Após passar 25 segundos haverá uma contagem regressiva e ao final do tempo outro aviso sonoro será emitido para o (a) 2º atleta finalizar sua performance. E assim termina a batalha. Um mesmo atleta pode vir a ter que participar por até 5 batalhas dependendo do número de inscritos.

1.7.1.1 Teremos movimentos permitidos para cada categoria descritos no Código de Pontuação do Pole Games. Recomendamos que o(a) atleta faça sua inscrição na

categoria correta, para não ser penalizado e/ou desclassificado.

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

- a) Impacto visual - Combos criativos e Inovação** – Refere-se ao efeito que a representação visual das combinações para a batalha tem sobre o(a) árbitro. Os (As) árbitros(as) vão avaliar a criatividade exibida pelos atletas em suas transições. por se tratar de uma competição de estilo livre, os jurados buscarão uma apresentação que deve fluir constantemente. Junto com isso, os (as) árbitros(as) avaliarão se as transições são suaves e inovadoras, irão encher os olhos por algo fora do comum e truques nunca vistos. Os (As) árbitros(as) procurarão por esse fator UAU. Quanto impacto os atletas causaram ao longo de suas rodadas de batalha? Esse é o tipo de apresentação que fará a multidão se levantar, prestar atenção e se lembrar depois que o dia terminar? É sobre isso que as pessoas vão falar amanhã?
- b) Execução Técnica** - Os (As) árbitros(as) buscarão uma demonstração de segurança e controle ao longo das rodadas de batalha – o atleta precisará demonstrar que tem segurança para completar suas rodadas, bem como controle durante toda a apresentação de seu desafio. Os (As) árbitros(as) procurarão o grau de dificuldade nos componentes que compõem uma rodada de batalha.
- c) Desempenho geral** - Essa seção é usada para avaliar toda a apresentação das rodadas de batalha em termos de entretenimento, engajamento e energia. Os (As) árbitros(as) estão procurando por atletas que exibam energia explosiva de forma adequada e exibam acentuação da música por meio de suas ações. Os atletas devem exibir resistência sustentada durante toda a batalha. Serão avaliados presença de palco, carisma, atitude e confiança em seu desafio. Será avaliado também a diversidade de movimentos utilizados.

1.7.2 A competição de Pole Dance é um formato em que o(a) atleta deverá apresentar uma performance, previamente ensaiada, uma união perfeita da arte com movimentos esportivos! O Pole Dance visa a combinação harmônica de criatividade e elementos do pole dance. Os (As) atletas irão se apresentar no Palco do Pole Games, em frente dos(as) árbitros(as), contendo uma barra fixa e a outra giratória. O(A) atleta deve apresentar a coreografia com fluidez, executá-la no ritmo e incorporar o movimento à

música. A coreografia precisa ter um tema ou associação com uma música, ser original dentro e fora da barra. Os movimentos devem ser contínuos, explorando a flexibilidade, força e o uso de ambas as barras (Giratória e Estática). Esses movimentos devem ser executados dentro do nível de dificuldade de cada categoria que será disponibilizado no código de pontuação. Cada categoria terá um tempo específico e elementos obrigatórios a serem apresentados em suas performances artísticas esportivas. Toda criatividade combinada com elementos dinâmicos, de força, de flexibilidade e giros deverão ser explorados na performance. As apresentações de cada categoria serão sorteadas aleatoriamente até o dia 03 de setembro de 2023. A data do sorteio será avisada com antecedência aos participantes e será transmitida através dos meios de comunicação do campeonato. O vencedor será aquele que conseguir a maior pontuação de acordo com os requisitos estabelecidos no Código de Pontuação do Pole Games. A pontuação será exibida publicamente após o seu desempenho.

1.7.2.1 Teremos movimentos permitidos e pontuados, de acordo com as categorias, descritos no Código de Pontuação do Pole Games. Recomendamos que os(as) atletas façam sua inscrição na categoria correta, para não serem penalizados e/ou desclassificados.

1.7.2.2 Ao fim de cada apresentação (as) árbitros (as) darão a pontuação que está descrita no Código de Pontuação do Pole Games com base nos seguintes critérios:

- a) **Coreografia** - Refere-se à originalidade da apresentação geral, incluindo o tema, escolha de música, fantasia e originalidade da coreografia em toda a apresentação. O (A) atleta deve criar uma coreografia surpreendente e emocionante, que seja original e memorável, deve combinar dois ou mais movimentos em sequências fluidas na barra e no solo. Isso inclui movimentos de dança, chão e bastão. A coreografia deve conter um personagem ou persona e uma história que seja envolvente durante toda a apresentação. A coreografia precisa mostrar sua arte, e não apenas uma sequência atlética de movimentos. A coreografia deve contar uma história clara e os movimentos devem refletir essa história, deve ter uma interpretação musical mostrando a interação entre a música, o movimento e a criatividade. A coreografia não deve ser repetitiva, rasa e não se desenvolver durante a performance; Os (As) árbitros(as) irão pontuar a coreografia considerando o Código de Pontuação.

- b) Execução Técnica** - Os (As) árbitros(as) buscarão uma demonstração de segurança e controle ao longo da apresentação da coreografia – a (o) atleta precisará demonstrar que tem segurança e controle para completar a apresentação. Os (As) árbitros(as) analisarão a capacidade do (a) atleta de controlar todo o seu corpo durante toda a performance e demonstrar intenção consciente em todos os momentos e movimentos. O (a) atleta será avaliado na maneira como combina habilidades e truques avançados e/ou novos ao longo de toda a apresentação tanto no solo quanto no pole. Será avaliada a limpeza da execução durante todo o desempenho. Os (As) árbitros(as) vão pontuar a capacidade de usar uma variedade de elementos/ferramentas para contar sua história bem como a capacidade de usar figurinos, adereços e o espaço disponível no palco para reforçar o tema, mensagem ou história. Os (As) árbitros(as) procurarão o grau de dificuldade nos componentes que compõem a apresentação e usarão a pontuação de acordo com o Código de Pontuação.
- c) Apresentação** - Essa seção é usada para avaliar Interpretação refere-se à capacidade do atleta de interpretar a música, suas expressões faciais, suas emoções, coreografia e a criação de um personagem ou personagem e história. O (A) atleta deve criar coreografia que mostra a luz, sombra, sentimento e emoção da música e seus movimentos. Eles devem se conectar com a música e mostrar expressão através do seu traje, corpo e movimentos faciais. Deve haver forte coesão entre a coreografia geral e a escolha da música. A música deverá dar suporte e colocar a apresentação em destaque. O atleta deve interpretar a música e demonstrar não apenas ritmo e velocidade, se movendo no tempo das batidas e frases, mas a sua fluidez, forma, intensidade e paixão dentro de sua apresentação física. Os (As) árbitros(as) avaliarão se o (a) atleta transmitiu que sentiu e acreditou em sua história, se ele (a) se movimenta dentro do ritmo certo ou se perde nas batidas da música quando ele estava claramente tentando se movimentar de acordo com eles, se a música aparece apenas como plano de fundo parecendo não fazer parte da coreografia. - Os (As) árbitros(as) analisarão se o (a) atleta foi performático, ao executar partes da coreografia (geralmente no pole) ou se pareceu estar perdido em relação a ela se o (a) atleta usa apenas o rosto ou parte do corpo para expressar e não o corpo todo. Serão observados se as emoções não coincidem com o tema ou a história, ou não há nenhuma emoção ou tema. – Nessa parte serão avaliadas

a Presença e Carisma no Palco, os (as) atletas devem estar em total controle de sua apresentação, e se movimentar com um estilo ou maneira impressionante, sendo ao mesmo tempo envolvente e carismático.

1.8 A Comissão de Arbitragem será composta de 3 (três) jurados e será responsável pela lisura e transparência da competição.

1.9 O campeonato de Pole Games será estruturado um palco com duas barras montadas em uma estrutura de box Truss. As barras terão diâmetro de 45 mm e uma altura de aproximadamente 4 metros. A distância entre as barras será de aproximadamente 3 metros. As duas barras serão Quick Lock, ou Story, que permite a alteração de barra fixa para giratória.

1.10 Além do Campeonato haverá também a possibilidade de apresentações não competitivas. Algumas regras do campeonato não se aplicam as apresentações não competitivas, sendo elas:

Não haverá premiação para as apresentações não competitivas;

Não haverá entrega de kits para as apresentações não competitivas.

1.11 As apresentações não competitivas poderão ser feitas em dois formatos, sendo eles Pole Dance e Lira Circense.

1.11.1 O(A) artista/atleta poderá ser apresentado individual, em dupla ou em grupo de três ou 4 Pole Dancers e as inscrições serão oferecidas com valores diferentes pela quantidade de artista/atleta em lote único como pode ser observado na tabela 3.

Tabela 3- Tabela com a divisão das possibilidades de apresentações de Pole Dance.

APRESENTAÇÃO	VALORES
Individual	R\$ 150,00
Dupla	R\$ 250,00
Trio	R\$ 330,00
Quarteto	R\$ 400,00

1.11.2 A Lira Circense poderá ser apresentada de forma individual ou em dupla e as inscrições serão oferecidas com valores diferentes pela quantidade de artista/atleta em um lote único como pode ser observado na tabela 4.

Tabela 4- Tabela com a divisão das possibilidades de apresentações de Pole Dance.

APRESENTAÇÃO	VALORES
Individual	R\$ 150,00
Dupla	R\$ 250,00

1.12 As apresentações acontecerão em um palco com duas barras montadas em uma estrutura de box Truss. As barras terão diâmetro de 45 mm e uma altura de aproximadamente 4 metros. A distância entre as barras será de aproximadamente 3 metros. As duas barras serão Quick Lock, ou Story, que permite a alteração de barra fixa para giratória. Para apresentação de Lira Circense será utilizada uma lira circense cujo diâmetro do aro é 92 cm.

1.13 As Inscrições na apresentação não competitiva darão acesso aos artistas/atletas nos dois dias de evento sendo que as pulseiras serão entregues diretamente para um dos artistas/atletas inscritos(as) na apresentação e a entrega será combinada com a organização do Pole Games.

1.14 As inscrições para duplas, trios ou quartetos deverão ser feitas juntas em uma única compra.

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 18 (dezoito) anos e esteja fisicamente apto.

2.4 Não haverá devolução de valores pagos após a realização da inscrição caso a pessoa, a dupla, o trio e o quarteto ou algum membro da dupla, trio ou quarteto desista de alguma etapa ou mesmo do campeonato inteiro.

2.5 É obrigação exclusiva de cada atleta/artista fornecer informações verídicas sobre os seus dados cadastrais. Caso contrário, poderá sofrer punições contidas em

lei.

2.6 Todos os atletas/artistas deverão se inscrever com o e-mail válido devidamente cadastrado, não sendo válido *e-mails* duplicados ou de terceiros.

2.7 O atleta/artista 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.

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.

3.11 Cada atleta inscrito faz jus a apenas um KIT ATLETA, conforme regulamento, independentemente de estar inscrito em várias categorias.

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 27/08/2023, às 22h.

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

4.3 Os cronogramas com as ordens das lutas 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 troféu e/ou medalha, e ainda poderão vir a receber prêmio dos patrocinadores.

5.2 A categoria Profissional poderá ter premiação em dinheiro para o primeiro colocado, sendo que os valores serão divulgados no site oficial e redes sociais dependendo do número de inscritos.

5.3 As 3 (três) primeiras colocações de cada categoria serão definidas pela regra de cada categoria conforme o Código do Pole Games.

5.4 Os atletas que fizerem jus à premiação deverão comparecer ao pódio, assim que a cerimônia de premiação for iniciada usando a blusa disponibilizada no kit.

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.

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 porventura 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 árbitro responsável, que terá até final do dia de competições para resolvê-los.

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 27/08/2023, 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 POLE GAMES, 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 _____,

EU, _____ (nome), CPF _____,

EU, _____ (nome), CPF _____,

Eu, _____ (nome), CPF _____,

todos inscritos no **POLE GAMES 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 **POLE GAMES 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	27/08/2023
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