

BELO HORIZONTE

BOP GAMES

REGULAMENTO

KICKBOXING

VENDAS OFICIAIS

Sympla

LOCAL

MINEIRÃO

REALIZAÇÃO

**VERDON
EVENTOS**

APOIO

**MINAS
GERAIS**
GOVERNO
DO ESTADO
DE MINAS GERAIS



LIVRO DE REGRAS ESPORTIVAS - BOP GAMES 2026 – KICKBOXING**SUMÁRIO**

1. PREFÁCIO	3
2. DO TORNEIO	3
3. DA PARTICIPAÇÃO	7
4. PREMIAÇÃO	8
5. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS.....	9

ANEXOS

ANEXO A - Termo de Compromisso e Responsabilidade.....	12
ANEXO B - Cronograma preliminar de Competição.....	15

1. PREFÁCIO

Este regulamento foi elaborado considerando as particularidades desta modalidade e deve ser observado por todos os atletas participantes. No entanto, é de inteira responsabilidade do atleta conhecer e seguir também o regulamento geral da competição, disponível no site oficial do BOP Games Belo Horizonte 2026 (<https://bopgames.com.br/belo-horizonte-2026/>). O não cumprimento das regras pode acarretar sanções, conforme previsto nas diretrizes do evento.

Destaca-se que o regulamento geral do evento apresenta os aspectos, regras e prescrições gerais, regras de participação, informações sobre inscrição, entrega de kits e briefing, além dos anexos de termo de autorização para participação de menor de 18 anos, termo de autorização de retirada de kit por terceiros e itens restritos e proibidos, sendo de leitura obrigatória.

2. DO TORNEIO

- 2.1. A Coordenação Esportiva ficará a cargo de Thiago que integrará a Comissão Organizadora.
- 2.2. Das Pesagem
 - 2.2.1. O atleta deverá atingir o peso da categoria. Caso isso não aconteça, ele sofrerá penalidades decididas anteriormente com a promotoria e equipe de arbitragem e estas poderão ser: retirada de pontos, valor da bolsa ou até mesmo os dois.
 - 2.2.2. O limite de peso para um atleta fora do estipulado para a categoria, poderá ser até de 2 quilos, mas além das penalidades que o atleta sofrerá, o combate só acontecerá com o consentimento das duas equipes.
 - 2.2.3. Cada evento estipula uma margem para o peso aceitável para compensar a diferença de balanças e na maioria das vezes, este é referente a 300 gramas.
 - 2.2.4. Lutas de peso combinado e disputa de cinturão, não apresentam tolerância de peso.
- 2.3. Da Vestimenta dos Atletas
 - 2.3.1. É obrigatório para os atletas o uso de vestimenta adequada para a prática do Kickboxing que consiste:
 - 2.3.2. Homens: Apenas Short Thai, vestimenta por baixo do short (atenção: não será permitido o uso de qualquer vestimenta por baixo, que seja mais comprida que o short thai, este não deverá aparecer).
 - 2.3.3. Mulheres: short thai, vestimenta por baixo do short (atenção: não será permitido o uso de qualquer vestimenta por baixo que seja mais comprida que o short thai, este não deverá aparecer) e top.
- 2.4. Da Bandagem, Equipamentos e Proteções no Corpo do Atleta
 - 2.4.1. A Bandagem poderá ser feita de forma profissional, com o uso de esparadrapos, contando que caiba dentro da luva e que seja inspecionada pelo “cutman” do evento.

- 2.4.2. Não será permitido o uso de qualquer bandage, joelheira, band-aid, fitas fisioterápicas, nenhum esparadrapo ou malha pelo corpo. Também não será aceito short de compressão por baixo do short thai. Será permitido apenas a tornozeleira e o PRAJED ou KRUWANG.
- 2.4.3. Atletas com unhas grandes, terão suas unhas cortadas se o árbitro ou o assistente achar necessário.
- 2.4.4. Menores de 15 anos: Conforme legislação Brasileira, haverá uso obrigatório uso de Colete, luvas, capacete, caneleira, cotoveleira, protetor bucal e coquilha.
- 2.4.5. Menores de 15 a 18 anos: Apesar da comissão do evento sugerir o uso de Colete e capacete, foi decidido pela promoção do evento que os atletas usarão apenas luvas, caneleira, cotoveleira, protetor bucal e coquilha.
- 2.4.6. Amador adulto: Caneleira, luvas, cotoveleira, protetor bucal e coquilha.
- 2.4.7. Semi profissional: luvas, cotoveleira, protetor bucal e coquilha.
- 2.4.8. Profissional: Apenas luvas, protetor bucal e coquilha.
- 2.5. Da Numeração das Luvas
 - 2.5.1. A Comissão recomenda que as luvas usadas em eventos, sejam de no máximo 12 oz, para haver efetividade no jogo de mãos dos atletas.
- 2.6. Dos Corners
 - 2.6.1. Serão permitidos por atletas apenas 2 (dois) corners, conforme combinado com a promotoria do evento.
- 2.7. Postura Dos Treinadores e Assistentes
 - 2.7.1. A equipe técnica dos atletas deve ter postura exemplar nos eventos. Palavras de baixo calão, seja com o próprio atleta, árbitro, juízes ou público, serão severamente advertidas podendo levar a perda de pontos ou até mesmo desclassificação do atleta.
 - 2.7.2. É proibido aos corners, assistir ao combate de pé, bater no ringue de qualquer forma, puxar as cordas ou subir no mesmo em qualquer momento durante o combate exceto em caso de desistência do seu próprio atleta.
 - 2.7.3. Atenção: Em caso de o corner decidir por interromper o combate por desistência, este deverá ficar de pé e sinalizar para o árbitro ou até mesmo subir no ringue. Jogar toalha sobre o ringue é ato proibido nas regras do Kickboxing.
 - 2.7.4. É proibido aos corners, acompanharem seus atletas portando camisetas, shorts, bermudas, chinelos e bonés.
- 2.8. Da Entrada Ao Ringue: (Tradição, Way Kru E Ram Muay)
 - 2.8.1. Ao entrar no Ringue, o atleta deverá portar os adereços que são de tradição do Kickboxing como: Mongkon, Phuang Malai, Prajieds ou Kruangs (a comissão do evento deverá estimular os treinadores a usarem estes adereços em seus atletas).
 - 2.8.2. Após subir no ringue, o árbitro fará a conferência no atleta e pedirá para que eles circulem o ringue com suas mãos na corda superior, com

propósito de “selar” este ringue. Ao retornar para o seu córner, o atleta deverá aguardar o árbitro chamá-lo ao centro para dar as instruções resumidas referentes às regras e seus comandos. Após este momento, o atleta retornará ao corner para que seu treinador possa retirar o Mongkon e assim iniciar o combate.

2.8.3. Caso o atleta não queira realizar a selagem do ringue, o mesmo deverá se colocar mais ao centro do ringue para facilitar a passagem do atleta que o está executando.

2.8.4. Importante: Mulheres com Mongkon não poderão entrar por baixo das cordas. O importante por tradição do esporte é não passar o Mongkon por entre as cordas e sim por cima delas.

2.8.5. Caso a mulher opte por passar por baixo das cordas, seu treinador deverá retirar o Mong-kon e aí sim, após o atleta passar pelas cordas, o treinador deverá colocá-lo novamente na cabeça do atleta.

2.9. Da Quantidade e Tempo dos Rounds

2.9.1. Lutas infantis: 3 rounds de 1,5 minutos por 1 minuto de descanso.

2.9.2. Lutas amadoras: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

2.9.3. Lutas semiprofissionais: 3 rounds de 3 minutos por 1 minuto de descanso.

2.9.4. Lutas profissionais: 3 rounds de 3 minutos por 1,5 minutos de descanso.

2.9.5. Lutas que valem cinturão ou Super lutas: 5 rounds de 3 minutos por 2 minutos de descanso

2.9.6. Luta de cinturão empata quando:

a) Quando o cinturão estiver vago, continuará vago.

b) Quando o cinturão tiver “dono”, o cinturão continuará com o atual dono em caso de empate.

2.10. Sistema de Pontuação

2.10.1. 1 A forma de pontuação do Kickboxing é feita no sistema de CORRIDA. A luta é pontuada como um todo, diferente de outros esportes, onde pontua-se round a round. O atleta deve mostrar evolução no seu trabalho técnico no decorrer dos rounds, dominância do combate e eficiência do jogo adotado.

2.10.2. Importante: É possível nas regras do Kickboxing, o atleta ganhar um combate ganhando apenas 1 ROUND!! Contanto que a superioridade seja realmente confirmada neste round.

2.10.3. A arbitragem trabalha em cima de 3 pilares técnicos:

- **FORÇA** – A potência do golpe. O quanto o golpe machucou o adversário. A força de se manter postura e não demonstrar o golpe. Esta postura demonstrando força serve durante o combate e nos intervalos.
- **EQUILÍBRIO E POSTURA** – O atleta deverá manter-se postulado o tempo todo, demonstrando limpeza de técnica nos golpes deferidos e não demonstrando sentir os golpes recebidos. A manutenção do

equilíbrio, demonstra em um atleta a sua postura. É importante manter-se na base absorvendo os golpes e manter-se sempre em pé.

- EFETIVIDADE TÉCNICA – É o quanto o atleta consegue impor seu jogo e suas técnicas em relação ao adversário. É a precisão em imprimir golpes limpos em seu oponente.

2.10.4. A arbitragem também trabalha considerando o “código de honra” no Kickboxing:

- NÃO SENTIR DOR – O atleta não deverá acusar os golpes sentidos. (exemplo: fazer caretas ou perda de postura).
- NÃO SENTIR MEDO – O atleta não deverá andar para trás, exceto em momentos táticos ou fintas. O atleta deverá sempre buscar o combate.
- NÃO DEMONSTRAR CANSAÇO – O Atleta deverá estar apto a desenvolver a luta, estar sempre em ascensão. Ser capaz de ir aumentando seu ritmo durante a luta e terminar o combate em boas condições físicas.

2.11. Das Faltas

2.11.1. Qualquer golpe COM PROJEÇÃO DE QUADRIL que não simule um chute, é ilegal (suplê por exemplo).

2.11.2. Rasteiras com calcanhar com a parte de trás da perna (GANCHO), varredura nas pernas, inversão do tronco e Single-Leg são golpes ilegais.

2.11.3. JOELHADA na região genital estando em clinch, é golpe ilegal.

2.11.4. Segurar a perna do adversário e andar para FRENTE MAIS DE 2 PASSOS, sem golpear, é falta.

2.11.5. Segurar as cordas ou APOIAR as luvas nas cordas para desferir qualquer golpe, ou em qualquer outra situação na luta, é falta.

2.11.6. Golpear o atleta no chão, com 3 OU MAIS APOIOS, é falta.

2.11.7. Qualquer forma de ataque ao adversário utilizando golpes que NÃO SEJAM socos, cotoveladas, joelhadas e chutes, são considerados faltas.

2.11.8. IMPORTANTE: Golpes desferidos no adversário em 2 apoios como: chute nas costas, agressão na nuca, na região genital (exceto joelhada no clinch), são golpes VÁLIDOS. Faltas podem levar a ADVERTÊNCIAS, PERDA DE PONTOS, ou até mesmo a DESCLASSIFICAÇÃO do atleta. Estas penalidades irão depender do julgamento do árbitro central no ato da ocorrência.

2.11.9. Knock Down

2.11.9.1. Por regra do Kickboxing, são permitidos apenas três (3) knockdowns em um mesmo round, sendo o terceiro, encerramento do combate sem abrir contagem ou cinco (5) knockdowns na luta toda, sendo o quinto, encerramento do combate sem necessidade de abrir contagem.

- 2.11.9.2. **IMPORTANTE:** O gongo não salva o atleta, com exceção do último round. Em qualquer um dos rounds anteriores ao último, a contagem continua até o atleta levantar e se mostrar apto para a luta. Caso contrário, mesmo após o bater do gongo, a luta será encerrada. No último round, caso o gongo seja soado no momento do golpe, o atleta ficará livre da contagem e a luta terminará.
- 2.11.10. **Uso do Clinch**
 - 2.11.10.1. Em caso de clinch, o árbitro irá intervir e separar os atletas a partir de 3 segundos sem combatividade.
 - 2.11.10.2. É avaliado a capacidade de evolução no clinch e os critérios desta avaliação são: DOMÍNIO DO CLINCH COM MELHORES PEGADAS, JOELHADAS EFETIVAS, TRAVAS, QUEDAS E IR PARA AS COSTAS.
 - 2.11.10.3. Caso esteja acontecendo uma situação de superioridade extrema no clinch, o árbitro poderá intervir se achar necessário para proteger a integridade física do outro atleta.
- 2.11.11. **Sumaidai (Sem Condições de Luta)**
 - 2.11.11.1. A sumaida é aplicada quando é perceptível que um atleta não tem condições de lutar ou quando o árbitro percebe uma diferença técnica muito grande em um dos atletas ou um dano muito forte que tenha causado uma lesão. O árbitro poderá parar a luta e aplicar um nocaute técnico ou su mai dai, pois o atleta não tem condições de continuar na luta.
- 2.11.12. **Ladyboy**
 - 2.11.12.1. É uma ação quando o atleta atinge as costas do seu adversário e aí realiza movimentos obscenos, desmerecendo e desrespeitando seu oponente e ao público ali presente. Esta atitude pode ser passível de desclassificação.
- 2.11.13. **Equipe Médica**
 - 2.11.13.1. O médico é uma autoridade incontestável no evento. O árbitro deverá autorizar a intervenção médica assim que julgar necessário e este por ser autoridade máxima no evento, decidirá sobre o andamento do combate e sua decisão não poderá ser em momento algum contestado.
 - 2.11.13.2. **IMPORTANTE:** Caso o médico perceba a necessidade de sua intervenção sem a autorização do árbitro, este poderá intervir sem ser contestado.

3. DA PARTICIPAÇÃO

- 3.1. Os atletas deverão comparecer no local do torneio no horário informado, de acordo com o cronograma disponibilizado no site e nas redes sociais.
- 3.2. É obrigatória a apresentação de atestado médico comprovando a aptidão

do atleta de participar da competição.

3.2.1. O atestado deverá ser apresentado no dia da sua luta.

- 3.3. O último prazo para troca de integrantes da equipe é até 15 dias antes do evento.
- 3.4. Condições de Participação por Faixa Etária: Qualquer pessoa com idade igual ou superior a 06 (seis) anos e em CONDIÇÕES FÍSICAS adequadas poderá participar como atleta do torneio.
- 3.5. **Não é permitida a troca de integrantes ao longo da competição.**
- 3.6. Não é permitida a troca de integrantes ao longo da competição. Os cronogramas com as ordens das apresentações serão divulgados por meio do site oficial e das Redes Sociais do evento. É responsabilidade de cada atleta estar atento a essas informações, pois elas são essenciais para o planejamento e participação adequada nas competições.
- 3.7. Conhecimento das Regras: É obrigação de cada atleta ter pleno conhecimento das regras da competição, conforme informado durante o congresso técnico. O cumprimento das regras é fundamental para garantir a segurança e a justiça durante as competições.
- 3.8. Uso da Camisa Oficial: Os atletas devem usar obrigatoriamente a camisa oficial do evento na primeira prova. O não cumprimento dessa regra resultará na perda da pontuação adquirida na prova.
- 3.9. Responsabilidade pelos Equipamentos: Os equipamentos, como capacetes e luvas, serão fornecidos pelo evento. Os demais itens, como protetor bucal, genital, ataduras, sapatilhas, short ou calção e camiseta, são de responsabilidade do atleta.
- 3.10. Será desclassificado o atleta que não estiver presente no momento de sua luta.
- 3.11. Caso o atleta não compareça ao ringue após três chamadas, será desclassificado e seu adversário será declarado campeão.
- 3.12. O atleta deve estar adequadamente vestido com as cores do seu corner, sendo obrigado o atleta levar as cores azul e vermelho.
- 3.13. É proibido ao atleta competir com camisa ou rashguard.
- 3.14. Os corners dos atletas devem estar vestidos adequadamente, sendo proibido o uso de bonés, chinelo e bermuda.
- 3.15. É proibido o uso de qualquer vestimenta de times de futebol e torcidas organizadas.
- 3.16. Condutas Irregulares: Será desclassificado o atleta que usar meios fraudulentos para competir, adotar conduta antidesportiva para participar do evento ou cometer outras irregularidades, conforme determinado pela Comissão Organizadora.

4. DA PREMIAÇÃO

- 4.1. O atleta campeão receberá a medalha de ouro e o atleta vice-campeão receberá a medalha de prata.
- 4.2. Os atletas que fizerem jus à premiação serão premados ao final do 3º

round, dentro do ringue.

- 4.3. Os atletas que fizerem jus à premiação deverão comparecer ao pódio, assim que a cerimônia de premiação for iniciada.
- 4.4. O atleta que não comparecer ao pódio durante a cerimônia de premiação, poderá perder o direito aos prêmios, conforme determinação da organização.
- 4.5. A organização se reserva ao direito de incluir ou modificar o formato e valor da premiação, ranking ou participação especial, nos casos de necessidade administrativa.

5. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

- 5.1. O Kickboxing no Brasil é um esporte em constante amadurecimento e evolução e tanto os treinadores, atletas como os árbitros, estão lidando com as regras deste esporte, de uma forma cada vez mais assertiva. Por ser um esporte muito dinâmico, temos muito que evoluir ainda.
- 5.2. Acreditamos que esta evolução acontecerá somente através do conhecimento do esporte e isso é o que defendemos plenamente e por este motivo, os árbitros apresentam cursos homologados de arbitragem em lutas de Kickboxing e passam muitas horas por semana em treinamentos e reuniões de alinhamento de toda equipe, para que possa entregar para o evento, um trabalho de muita qualidade com total imparcialidade.
- 5.3. Mesmo com muito estudo, erros podem acontecer, afinal somos todos humanos e por isso, somos passíveis de erros. O que podemos garantir é que estamos ali na condução do evento para permitirmos que os atletas e sua equipe possam apresentar para o público presente um kickboxing de pura qualidade.
- 5.4. Então, qualquer situação de discordância nos resultados e ou nas ações da arbitragem, deverão ser tratadas com total respeito, até mesmo porque não existe em hipótese alguma, qualquer interesse por parte da arbitragem em favorecer algum atleta em relação ao seu adversário. Defendemos que atitudes como esta, prejudicam não somente o evento como o kickboxing
- 5.5. As reclamações em um evento, deverão ser feitas de forma sempre respeitosa e educada, e direcionada ao profissional responsável pela arbitragem do evento (o diretor por exemplo) expondo suas dúvidas ou questões para o esclarecimento do resultado em questão. Lembrando que, não haverá abertura das papeletas, pois estas são documentos da arbitragem, a não ser que haja EXTREMA NECESSIDADE.
- 5.6. Temos que ressaltar que em lutas pares, onde os dois lutadores podem sair como vencedores, não permite qualquer pedido de revisão do combate.

- 5.7. Outra situação em que a revisão não será aceita, é em combates em que os três juízes enxergaram o mesmo resultado, ou seja, por unanimidade.
- 5.8. Portanto, é muito importante a confiança de todas as equipes e promotores no trabalho da equipe de arbitragem para que o Kickboxing no Brasil possa crescer cada vez mais.
- 5.9. Qualquer treinador que sentir necessidade, terá o direito de pedir revisão do resultado da luta de seu atleta. Mas para que isso possa acontecer, o treinador terá que seguir alguns critérios. Primeiramente terá que manifestar com a direção da equipe de arbitragem de forma educada e profissional e mediante a esse manifesto, o treinador receberá, após o evento, uma mensagem no whatsapp com a descrição de como se proceder para se ter a revisão desejada. O procedimento será o seguinte: O treinador deverá preencher um formulário que receberá por e-mail da COMISSÃO.

Belo Horizonte, 30 de maio de 2026.

COMISSÃO ORGANIZADORA

ANEXO A**ANEXO AO SISTEMA DE INSCRIÇÃO ONLINE****TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA ATLETAS - BOP GAMES**
2026**Termo de Responsabilidade de Acidentes e Aptidão Física**

Eu, na qualidade de atleta do evento BOP GAMES 2026, declaro para os devidos fins de direito que:

Ao aceitar os termos aqui dispostos, declaro que li, compreendi e concordo com os termos e condições estabelecidos abaixo, referentes à minha participação como atleta no evento BOP Games 2026:

1. **Aptidão Física e Mental:** Declaro estar em plenas condições físicas e mentais para participar das atividades esportivas propostas no evento BOP GAMES 2026. Atesto que realizei, por minha conta, todos os exames médicos necessários para assegurar minha aptidão física, não havendo qualquer contraindicação médica para a prática das modalidades esportivas do evento. Confirmo que minha frequência cardíaca e demais indicadores de saúde estão dentro dos parâmetros normais para a prática do esporte no qual me inscrevi.
2. **Assunção de Riscos:** Reconheço e aceito que a participação em atividades esportivas envolve riscos inerentes, incluindo, mas não se limitando a lesões físicas, traumas, distúrbios de saúde ou mesmo morte. Assumo voluntariamente todos os riscos associados à minha participação no evento, isentando expressamente os organizadores, patrocinadores, parceiros e quaisquer outras entidades envolvidas na realização do evento de qualquer responsabilidade por danos pessoais, materiais ou morais que eu possa sofrer.
3. **Isenção de Responsabilidade:** Declaro, para os devidos fins, estar ciente de toda a regulamentação, regras e exigências do evento esportivo no qual se inscreve e, por isso, isento a organização e toda a equipe envolvida, seja pessoa física ou jurídica, de qualquer responsabilidade, caso ocorra algum acidente durante o evento esportivo e após a data de realização.
4. **Impedimento Médico:** Declaro estar ciente de que, se houver qualquer impedimento médico ou físico para a participação na competição, devo levar tal fato ao conhecimento dos organizadores e me abster da participação nos eventos esportivos em questão.

Termo de Responsabilidade: Tratamentos Emergenciais e Recusa de Assistência Médica

5. Autorização para Tratamento Médico: Em caso de emergência médica, autorizo os organizadores e seus representantes a tomarem todas as medidas necessárias para meu atendimento e tratamento, inclusive remoção para hospitais ou clínicas médicas. Concordo em arcar com todos os custos decorrentes de tais atendimentos e tratamentos, isentando os organizadores de qualquer responsabilidade pelas decisões tomadas em emergência.
6. Recusa de Assistência Médica: Por motivos pessoais ou religiosos, afirmo que me responsabilizo pela recusa de assistência médica, deixando assim toda a organização e qualquer pessoa física ou jurídica ligada ao evento esportivo isentos de qualquer responsabilidade perante a minha recusa por auxílio médico necessário durante a competição.

Declaração de Responsabilidade:

7. Responsabilidade pelos Dados Fornecidos: Ao participar do torneio, assumo a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceito integralmente o regulamento da prova. Participo por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor do meu estado de saúde e assumindo as despesas de transporte, hospedagem, alimentação, seguros ou quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da minha participação na prova, antes, durante e depois da prova.
8. Responsabilidade pelo Estado de Saúde: Reconheço que sou responsável pelo meu estado de saúde, devendo estar em dia com a minha avaliação médica.
9. Isenção de Responsabilidade da Comissão Organizadora: Entendo e concordo que 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. Fico ciente de que qualquer ocorrência relacionada à minha saúde durante o evento é de minha total responsabilidade, assumindo a inteira responsabilidade pelo que possa vir acontecer à minha saúde durante a realização dos jogos.

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

- I. Nenhum médico me informou que possuía um problema do coração e recomendou que só fizesse atividade física sob supervisão médica;
- II. Não sinto dor no peito causada pela prática de atividade física e nem senti dor no peito no último mês;
- III. Não perco a consciência ou caio, como resultado de tonteira;

- IV. Não tenho nenhum problema ósseo ou muscular que poderia ser agravado com a prática de atividade física;
- V. Nenhum médico me recomendou o uso de medicamento de pressão arterial ou condição física.
- VI. 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.
- VII. Encontro-me apto a praticar esta atividade e asseguro estar em excelentes condições físicas e psicológicas, sendo perfeitamente responsável pelos meus atos.

ANEXO B**Cronograma preliminar de Competição**

	FASE	DATA DE INÍCIO*	DATA DE TÉRMINO*
1	INSCRIÇÕES – BELO HORIZONTE	12/05/2026	Encerramento conforme esgotar as vagas
2	ENTREGA DE KITS – BELO HORIZONTE	17/09/2026	18/09/2026
3	EVENTO PRESENCIAL – BELO HORIZONTE	19/09/2026	20/09/2026

**As datas podem sofrer alterações.*