

BELO HORIZONTE

BOP GAMES

REGULAMENTO

SPEEDLINE/TRICKLINE

VENDAS OFICIAIS

Sympla

LOCAL

MINEIRAO

REALIZAÇÃO

**VERDON
EVENTOS**

APOIO

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

BOP
GAMES

LIVRO DE REGRAS ESPORTIVAS - BOP GAMES 2026 – SPEEDLINE E
TRICKLINE

SUMÁRIO

1. PREFÁCIO	3
2. DO TORNEIO	3
3. DA PARTICIPAÇÃO - SPEEDLINE.....	3
4. DA PARTICIPAÇÃO - TRICKLINE.....	4
5. CONDUTA.....	8
5. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS.....	8

ANEXOS

ANEXO A - Termo de Compromisso e Responsabilidade.....	9
ANEXO B - Cronograma preliminar de Competição.....	10

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.

A leitura integral e o pleno entendimento do Regulamento Geral e deste regulamento específico são condições indispensáveis para a participação na modalidade de SPEEDLINE E TRICKLINE, sendo o atleta plenamente responsável por quaisquer consequências decorrentes do desconhecimento ou da inobservância das normas estabelecidas.

2. DO TORNEIO

- 2.1. A temporada do BOP GAMES BELO HORIZONTE BHZ - ocorrerá nos dias 19 e 20 de setembro de 2026.
- 2.2. O Torneio de SPEEDLINE E TRICKLINE do BOP GAMES será desenvolvido nas categorias descritas abaixo. Ressalta-se que nem todas as categorias são obrigatoriamente oferecidas em todas as etapas da temporada, podendo a organização definir, a cada edição, as categorias participantes, bem como os formatos de disputa INDIVIDUAL.

3. DA PARTICIPAÇÃO – SPEEDLINE

3.1. CATEGORIAS – SPEEDLINE

O Torneio de SPEEDLINE será desenvolvido nas categorias **Amador**, **Profissional** e **Feminino**.

3.2. REGRAS DA COMPETIÇÃO – SPEEDLINE

A competição de Speedline acontecerá em duas linhas paralelas de 115 metros de distância total, tendo a distância de 50 metros marcada para corrida em cada uma das fitas. O atleta tem que fazer o percurso de ida para reconhecimento ou ajustes da fita. Tem um tempo de 5 minutos para chegar até a marcação de saída. OBS.: Os atletas ao chegarem à marcação de saída, tem que se posicionar e aguardar o sinal sonoro para a largada com o pé atrás da marcação de partida. Ganha quem chegar ao final primeiro, pisando na marcação ou pisando após ela.

Antes da chegada dos atletas, a equipe de rigging testará as linhas e ajustará as tensões de cada uma das linhas montadas para a competição.

3.3. SEGURANÇA – SPEEDLINE

- Todos os atletas são obrigados a ter suas cadeirinhas em totais condições de uso e dentro da validade de uso. Árbitros estarão verificando às condições e estado delas antes de entrar no highline.
- Importante ter os acessórios de segurança (solteira, mosquetão, hangover ou rolex).
- Não vai ser permitido entrar no Highline com brincos, pulseiras, colar, relógio, piercing ou qualquer coisa que possa causar algum acidente.

3.4. AQUECIMENTO E RECONHECIMENTO – SPEEDLINE

- Será definido e coordenado um período de 10 minutos para cada um dos participantes realizarem o seu aquecimento e reconhecimento das fitas, equipamentos e características dos highlines utilizados para a competição. A organização será responsável por informar o horário e qual das fitas cada um dos participantes irá realizar seu aquecimento.
- Ambas as fitas terão os mesmos equipamentos e características. A organização fará todo esforço para que a tensão entre as montagens seja o mais próxima possível para que não haja benefício ou vantagens em nenhuma das montagens quando comparada a outra.

3.5. QUALIFICAÇÃO DA COMPETIÇÃO – SPEEDLINE

- Para a rodada de classificação cada participante vai ter uma ida e uma volta para fazer o seu melhor tempo. Serão dois tempos e o melhor tempo desses dois, vai contar para a fase de classificação.
- Cada atleta pode optar pelo estilo de subida que preferir, sendo obrigatório o mesmo estar sentado na fita e com todo o corpo atrás da marcação de saída.
- Cada participante sinalizará com as mãos para os juízes a fim de informar que eles estão prontos para a largada. Após a sinalização os juízes irão comunicar (através de caixas de som) preparar e na sequência emitem um sinal sonoro liberando os atletas para a largada.
- E os cruzamentos das batalhas serão entre os melhores e piores tempos da fase de classificação, lembrando que na primeira fase ficaram 16 atletas para o chaveamento. Após a classificação a escolha da fita na batalha fica com o atleta que fez o melhor tempo na classificação.
- Competição na fase das oitavas, quarta, semi e finais acontecerão no mata-a-mata até os vencedores.

4. DA PARTICIPAÇÃO – TRICKLINE

4.1. CATEGORIAS – TRICKLINE

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

4.2. ESTRUTURA GERAL DA COMPETIÇÃO – TRICKLINE

A competição será estruturada em fases eliminatórias, podendo iniciar com até 16 atletas, divididos em 2 baterias de 8 atletas cada. A primeira fase será classificatória e os 8 atletas mais bem pontuados avançam à fase seguinte.

Formato: 3 voltas de 1 minuto + Best Trick (3 tentativas).

Em campeonatos com a categoria Profissional (PRO): caso o atleta caia da fita antes de realizar as 10 manobras a volta será encerrada, mesmo que não tenha finalizado o tempo de 1 minuto.

Em campeonatos com a categoria Amador: caso o atleta caia da fita antes de realizar as 10 manobras ele pode retornar 1 vez pra fita, caso caia novamente a volta será encerrada, mesmo que não tenha finalizado o tempo de 1 minuto.

Em campeonatos com a categoria Iniciante: caso o atleta caia da fita antes de realizar as 10 manobras da sua respectiva volta ele pode retornar pra fita quantas vezes quiser até encerrar o tempo da volta (1 minuto).

FAIRPLAY (todas as categorias): Caso o atleta erre a sua primeira manobra dentro dos primeiros 15 segundos durante a fase de voltas ele poderá iniciar a sua volta novamente e o cronômetro será reiniciado.

4.3. FASE CLASSIFICATÓRIA – TRICKLINE

A fase classificatória será realizada através de sorteio. Cada atleta terá 1 minuto para fazer até 10 manobras. Finalizada a volta de todos os atletas participantes, ficarão definidos do 1º ao 8º lugar.

A fase seguinte (fase de voltas) será iniciada do último lugar para o primeiro, então, o atleta que ficou em 8º (menor pontuação) na fase classificatória será o primeiro a iniciar a fase de voltas e o atleta de maior pontuação irá ser o último a realizar a fase de voltas (runs).

4.4. VOLTAS – TRICKLINE

Cada atleta realiza 3 voltas de 1 minuto, com até 10 manobras por volta. As voltas são alternadas entre os atletas.

Os juízes registram no sistema: manobras, penalidades (DABs), bônus e combos. Serão consideradas as duas melhores voltas.

4.5. BEST TRICK – TRICKLINE

Cada atleta tem 3 tentativas de até 30 segundos. As voltas são alternadas entre os atletas.

Apenas a tentativa de maior pontuação é considerada para a nota final.

4.6. SISTEMA DE PONTUAÇÃO – TRICKLINE

Cada manobra possui valor pré-definido no sistema.

Os juízes apenas selecionam a manobra e aplicam ajustes: penalidades, bônus, repetições e combos.

4.7. MANOBRAS – TRICKLINE

- Manobra são movimentos com rotação em qualquer eixo

(sagital/horizontal e longitudinal/vertical) maior ou igual a 180° com elementos de saída e chegada, estáticas e short trick;

- Manobra estática: Qualquer posição executada em equilíbrio sem gerar impulso e sem perder o contato com a fita;
- Elementos de saída e chegada (bounce): são movimentos de impulsão para ganhar amplitude para a execução das manobras.

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

Exemplo de manobra simples: buttbounce > frontflip > buttbounce

Exemplo de manobra estática: drop knee

Exemplo de manobra short trick: buttbounce > drop knee > buttbounce

Exemplo de manobra composta: spradle > 360 > spradle

Short Trick: Para quesito de pontuação é considerado a soma do valor da manobra + short trick, mas a manobra iniciada ou finalizada em shorttrick é uma MANOBRA COMPOSTA, sendo contabilizada como 1 manobra no total de 10 que podem ser realizadas em cada volta.

Exemplo de manobra composta: spradle > 360 > spradle

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

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

Gambit	Feetbounce
Shoulder stand	Backbounce
Spaccata	Backbounce

- Repetição de Manobra:

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

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

Exemplo:

- Primeiro Backflip - 100% do valor da manobra
- Segundo Backflip - 50% do valor da manobra
- Terceiro Backflip - 25% do valor da manobra
- Quarto Backflip - 0 pontos

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

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

4.8. PENALIDADE (DAB) – TRICKLINE

DABs ocorrem em casos de desequilíbrio, apoio externo ou recuperação. A penalidade é aplicada quando há contato para recuperação.

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

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

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

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

Os níveis de DAB serão julgados de acordo com a intensidade que a superfície é tocada ou do movimento.

Também são considerados DAB os movimentos de recuperação (buttbounce, chestbounce ou stickbounce) que acontecem quando ao término de uma manobra se faz necessário um bounce a mais para finalizar em 'feet'.

Exemplo: feet > 360 > feet (com desequilíbrio) > buttbounce de recuperação > feet (-5%)

4.9. BÔNUS TÉCNICO – TRICKLINE

Grab/Steeze: execução com variação estética. Serão contabilizados apenas quando o grab/steeze for realizado na manobra e serão adicionados os 15% de

bônus no valor da manobra.

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

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

Exemplo de switch: buttbounce (regular) > frontflip > buttbounce (switch) chestbounce (switch) > 360 > chestbounce (regular) spradle (regular) > 540 > spradle (switch)

4.10. COMBOS – TRICKLINE

Mínimo de 3 manobras consecutivas. Para que três manobras sejam consideradas consecutivas devem ser executadas dentro do mesmo bounce. O combo deve finalizar em feet com 3 segundos de controle.

Quando o atleta erra a última manobra e cai da fita não encerrando a manobra em feet, não será contabilizada a última manobra e não ganhará a bonificação do combo (combo incompleto).

Pontuação de Combos

3–4 manobras: +5%

5–6 manobras: +10%

7–9 manobras: +15%

10 manobras: +20%

4.11. NOTA FINAL

Nota Final = (Melhor volta + Segunda melhor volta + Best Trick) / 3

4.12. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- I. Melhor volta
- II. Melhor Best Trick
- III. Maior pontuação em combos
- IV. Menor número de DABs
- V. Volta descartada
- VI. Decisão dos juízes

5. CONDUTA

Atletas devem manter respeito e seguir as regras do evento.

Condutas antidesportivas podem resultar em penalização ou desclassificação.

6. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

- 6.1. Qualquer situação não prevista neste regulamento, ou que a direção esportiva julgue como exceção, será tratada como tal e a decisão cabe exclusivamente à organização.

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.*