

BDF
GAMES



AQUECIMENTO BDF

GAMES

REGULAMENTO

CROSSFIT

REALIZAÇÃO

VERDON
EVENTOS

TICKETERIA

Sympla

PARCÍPIO

enaf

ERUTASS



HELE FITNESS
EQUIPMENT

PATROCÍNIO

ESPORTES
& LAZER



PREFEITURA
BELO HORIZONTE

PREFÁCIO

Este regulamento foi elaborado considerando as particularidades da modalidade de CF no contexto do **BOP GAMES Temporada 2026** e deverá ser rigorosamente observado por todos os atletas participantes.

É de **inteira responsabilidade do atleta** conhecer, compreender e cumprir, além deste regulamento específico, o **Regulamento Geral do BOP GAMES**, disponível no site oficial <https://www.bopgames.com.br/>. O descumprimento de quaisquer regras, normas ou diretrizes poderá acarretar sanções esportivas e/ou administrativas, conforme previsto nos regulamentos do evento.

O Regulamento Geral do BOP GAMES estabelece os aspectos institucionais e operacionais da competição, incluindo, mas não se limitando a: regras gerais de participação, critérios de inscrição, políticas de entrega de kits, briefings oficiais, além dos anexos obrigatórios, tais como termo de autorização para participação de menores de 18 (dezoito) anos, termo de autorização para retirada de kit por terceiros, lista de itens restritos e proibidos e demais disposições aplicáveis.

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

1. DO TORNEIO

1.1 A TEMPORADA BOP GAMES 2026 será composta pelas seguintes etapas presenciais:

- AQUECIMENTO BOP GAMES BHZ - 21 e 22 de março;
- BOP GAMES BRASÍLIA BSB - 04 e 05 de julho;
- BOP GAMES BELO HORIZONTE BHZ - 19 e 20 de setembro.

O presente regulamento é **único e válido para todas as etapas presenciais da temporada 2026**, devendo ser integralmente observado por todos os atletas, independentemente da etapa em que estiverem participando.

1.2 O Torneio de CF 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**, que poderão variar entre **individual ou equipes** sendo duplas, trios, quartetos ou outros modelos previamente divulgados.

- **Iniciantes:** Categoria destinada a atletas que estão dando os primeiros passos no universo das competições de CF. Indicada para participantes com pouca ou nenhuma experiência anterior em campeonatos. Os movimentos exigidos são simples, com cargas leves e **menor número de provas**, proporcionando uma introdução segura, educativa e motivadora ao ambiente competitivo.
- **Scale:** Categoria destinada a atletas iniciantes com maior familiaridade com o CF. Os movimentos permanecem básicos, com cargas leves a moderadas e **quantidade de provas reduzida**, sendo ideal para atletas que treinam com regularidade e desejam dar um próximo passo na evolução competitiva.
- **Evolution:** Categoria destinada a atletas intermediários, que já possuem domínio consistente dos principais movimentos ginásticos e levantamentos olímpicos. Indicada para competidores com experiência competitiva, maior capacidade física, técnica e estratégica, e que buscam desafios mais complexos.
- **Master 35+:** Categoria destinada a atletas com idade igual ou superior a 35 anos na data do evento. Indicada para competidores com rotina de treinos consolidada e nível técnico compatível com as exigências da categoria, respeitando as características da faixa etária.
- **Master 80:** Categoria destinada a atletas com idade mínima de 35 anos, cuja soma das idades dos integrantes seja igual ou superior a 80 anos. Indicada para atletas experientes que valorizam estratégia, trabalho em equipe e constância de performance.
- **Military:** Categoria exclusiva para atletas pertencentes à ativa ou à reserva remunerada de instituições de Segurança Pública e Forças Armadas. Indicada para competidores com elevado nível de condicionamento físico, resistência mental e aptidão para execução de provas com exigências funcionais específicas. Para participação nesta categoria, os atletas deverão, obrigatoriamente, realizar todos os workouts trajando Coturno Tático Militar e Calça Tática Militar, conforme especificações abaixo.

Coturno Tático Militar: Entende-se como Coturno Tático Militar o calçado confeccionado em couro ou material similar, com cadarço, possuindo cano em couro, tecido, cordura, nylon ou poliamida. A altura do coturno deverá atender ao item 6.2.2 da norma ABNT NBR ISO 20344:2008, sendo considerada a distância vertical entre o ponto mais baixo da palmilha interna e o ponto mais alto do cabedal. Para a

numeração 40, a altura mínima deverá ser de 220 mm, podendo aumentar ou diminuir proporcionalmente conforme a numeração do calçado.

Calça Tática Militar: Entende-se como Calça Tática Militar aquela confeccionada em modelo cargo, em tecido Rip Stop ou Terbrim, contendo no mínimo 4 bolsos, sendo 2 localizados na parte traseira e 2 bolsos tipo cargo nas laterais direita e esquerda da perna. A calça poderá possuir ou não ajuste tipo bombacha, devendo, em qualquer caso, manter-se próxima ao cano do coturno durante a execução das provas.

Para participação na categoria Military, será obrigatória a comprovação do vínculo institucional, mediante apresentação de Carteira Funcional válida no momento da retirada do kit do atleta.

- **Teen:** Categoria destinada a atletas menores de 18 anos até a data do evento. Indicada para jovens praticantes de CrossFit com acompanhamento técnico adequado, respeitando critérios de segurança, desenvolvimento físico e autorizações legais previstas no regulamento geral.
- **RX:** Categoria destinada a atletas avançados, com domínio completo dos movimentos ginásticos e dos levantamentos olímpicos, executados em cargas elevadas. Indicada para competidores com ampla experiência em campeonatos e alto nível de performance física, técnica e competitiva.

Ao se inscrever na categoria RX, o atleta declara estar plenamente apto a executar os benchmarks e workouts propostos pela CrossFit em seus canais oficiais, respeitando os pesos, movimentos e padrões de execução recomendados, bem como a realização de novos movimentos que venham a ser apresentados pela organização ao longo da competição.

- **Elite:** Categoria destinada a atletas de alto rendimento, com histórico competitivo consolidado e desempenho de destaque no cenário nacional, representando o mais alto nível técnico e esportivo do BOP GAMES.

Ao se inscrever nesta categoria, o atleta declara estar apto a executar quaisquer provas propostas pela organização, incluindo movimentos não tradicionais do CF, provas especiais, desafios realizados fora da arena de competição e em horários não convencionais, podendo ser convocado a qualquer momento durante os dias oficiais do evento.

1.2.1 Para participação nas categorias individuais ELITE, RX e Master 35+, o atleta deverá se classificar por meio do Qualifier Online oficial da Temporada BOP GAMES 2026.

1.2.2 Adicionalmente, a organização disponibiliza vagas diretas para a etapa BOP GAMES BH por meio do Aquecimento Oficial da Temporada 2026, conforme critérios técnicos e quantitativos definidos em regulamento específico.

1.3 Conforme regulamento do Qualifier Online, caso alguma categoria não atinja o número mínimo de 20 atletas inscritos, a organização poderá excluir a categoria da etapa presencial ou realizar convites adicionais para viabilizar sua realização.

1.4 Categorias com número elevado de inscritos poderão ter suas vagas ampliadas, a critério exclusivo da organização.

1.5 As categorias poderão sofrer alterações, ser suprimidas ou modificadas, bem como ter seus formatos ajustados, caso não haja quórum suficiente ou por decisão estratégica da organização.

1.6 As categorias possuem standards técnicos e pré requisitos de movimentos e cargas, que servem como orientação para o enquadramento dos atletas, não limitando a programação de provas.

1.7 A organização reserva-se o direito de alterar, incluir movimentos pouco usuais ou ajustar cargas, mediante avaliação da equipe organizadora e da arbitragem oficial.

| EQUIPES | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|-----------|-----|-------|-----|-----------|-----|--------|-----|----------|-----|------|-----|
| MOVIMENTOS | Iniciante | | Scale | | Evolution | | Master | | Military | | RX | |
| | Masc | Fem | Masc | Fem | Masc | Fem | Masc | Fem | Masc | Fem | Masc | Fem |
| Pull-up | Não | | 1 | | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | |
| Toes To Bar | Não | | 1 | | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | |
| Chest to bar | Não | | Não | | Sim | 1 | Sim | 1 | Sim | 1 | Sim | |
| Ring Muscle-up | Não | | Não | | 1 | Não | 1 | Não | 1 | Não | 1 | |
| Bar Muscle-up | Não | | Não | | Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não | Sim | |
| Rope Climb | Não | | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | |
| HSPU | Não | | 1 | | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | |
| Hand Stand Walk | Não | | Não | | Não | | Não | | Não | | 1 | |
| Pistol | Não | | Não | | 1 | | 1 | | 1 | | Sim | |
| Double Under | Não | | Não | | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | |
| Crossover | Não | | Não | | 1 | | 1 | | 1 | | Sim | |
| Natação | Não | | Não | | 1 | | 1 | | Sim | | 1 | |
| Snatch | 30 | 19 | 34 | 25 | 50 | 29 | 50 | 29 | 50 | 50 | 60 | 39 |
| Clean & Jerk | 40 | 25 | 50 | 29 | 70 | 45 | 70 | 45 | 70 | 70 | 84 | 55 |
| Thruster | 30 | 19 | 34 | 25 | 50 | 29 | 50 | 29 | 50 | 50 | 60 | 39 |
| Deadlift | 60 | 45 | 70 | 49 | 84 | 59 | 84 | 59 | 84 | 84 | 100 | 65 |

| INDIVIDUAL | | | | | | | | | | |
|-----------------|-----------|-----|--------|-----|-------|-----|------|-----|--------------------------------|-----|
| MOVIMENTOS | Evolution | | Master | | Teens | | RX | | Elite | |
| | Masc | Fem | Masc | Fem | Masc | Fem | Masc | Fem | Masc | Fem |
| Pull-up | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | Prepare-se para o desconhecido | |
| Toes To Bar | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | | |
| Chest to bar | Sim | | Sim | | Sim | Não | Sim | | | |
| Ring Muscle-up | Sim | Não | Sim | Não | Não | | Sim | | | |
| Bar Muscle-up | Sim | | Sim | | Não | | Sim | | | |
| Rope Climb | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | | |
| HSPU | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | | |
| Hand Stand Walk | Não | | Não | | Não | | Sim | Não | | |
| Pistol | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | | |
| Double Under | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | | |
| Crossover | Sim | | Sim | | Sim | | Sim | | | |
| Natação | Sim | | Sim | | Não | | Sim | | | |
| Snatch | 50 | 29 | 50 | 29 | 40 | 29 | 60 | 39 | | |
| Clean & Jerk | 70 | 45 | 70 | 45 | 54 | 35 | 84 | 55 | | |
| Thruster | 50 | 29 | 50 | 29 | 40 | 29 | 60 | 39 | | |
| Deadlift | 84 | 59 | 84 | 59 | 74 | 45 | 100 | 65 | | |

Legenda: O número indicado representa a **quantidade mínima de atletas que devem dominar o movimento por categoria** ou a **carga mínima, em quilogramas, a ser suportada pelos integrantes da equipe**. Os pesos e cargas informados estão expressos em **quilogramas**. No dia do evento, as cargas poderão ser calculadas em **libras**, conforme disponibilidade de equipamentos, sendo realizada a **conversão aproximada** pela equipe organizadora.

1.10 Todos os pesos indicados referem-se à execução de **workouts** e não se aplicam a provas de **repetição máxima**, nas quais as cargas poderão ser superiores às informadas.

1.11 Ao se inscrever nas categorias **RX** e **Elite**, os atletas declaram estar aptos a executar os **benchmarks**, respeitando os pesos, movimentos e padrões de execução recomendados.

1.12 Para participação na categoria **Dupla Mista Master 80**, a soma das idades dos atletas deverá ser igual ou superior a **80 anos**, sendo obrigatório que ambos possuam, no mínimo, **35 anos completos** na data do evento.

2. DA PARTICIPAÇÃO

2.1 Os atletas e equipes deverão comparecer ao local do torneio no horário indicado no cronograma oficial, divulgado pelos canais oficiais do evento, incluindo site, aplicativo e redes sociais.

2.2 O prazo final para troca de integrantes via plataforma de inscrição é de **15 dias antes do evento**. Após esse prazo, a equipe deverá solicitar a alteração por e-mail, ficando a aprovação a critério da organização, podendo ser indeferida por ausência de tempo hábil para ajustes operacionais. A participação de atleta não inscrito em qualquer prova implicará **desclassificação da equipe**.

2.3 Não será permitida a troca de integrantes durante a competição.

2.4 Os workouts e demais informações de prova serão divulgados pelos canais oficiais do evento. A organização poderá, a seu critério, divulgar parcial ou integralmente os workouts com antecedência, considerando a proposta competitiva da modalidade.

2.5 Poderá haver corte de atletas ou equipes para o último workout de cada categoria, conforme critérios divulgados no briefing e ou congresso técnico.

2.6 É responsabilidade do atleta e da equipe conhecer integralmente as regras, padrões de execução, sequência de movimentos e orientações de cada prova, conforme divulgado nos canais oficiais e confirmado no congresso técnico.

2.7 Se informado pela organização, na primeira prova do primeiro dia de competição, todos os atletas deverão utilizar a camisa oficial do evento. O descumprimento acarretará em penalidade.

2.8 É de responsabilidade do atleta providenciar e utilizar equipamentos e acessórios de uso pessoal, quando necessários, como touca, óculos, corda, grip, luvas, meião, joelheira e outros.

2.9 Será desclassificado o atleta ou a equipe que utilizar meios fraudulentos, adotar conduta antidesportiva ou praticar quaisquer atos que a comissão organizadora considere irregulares, atentatórios à integridade esportiva ou à segurança do evento.

2.10 Equipes que realizarem qualquer workout com quantidade de atletas inferior ao previsto para a categoria inscrita **não receberão pontuação** para fins de classificação geral.

2.11 Atletas ou equipes que não adentrarem na arena quando chamados, ou que não realizarem qualquer workout, **não receberão pontuação** na respectiva prova para fins de classificação geral.

2.12 A pontuação de cada prova corresponderá à colocação obtida. Exemplo: 1º lugar recebe 1 ponto, 2º lugar recebe 2 pontos, e assim sucessivamente.

2.13 A classificação geral será definida pela soma dos pontos obtidos em todas as provas. Vence o atleta ou equipe com **menor pontuação total**.

2.14 O atleta ou equipe que não concluir a prova dentro do time cap terá como resultado final o **time cap acrescido de 1 segundo para cada repetição ou tarefa faltante** para conclusão, conforme apuração da arbitragem.

2.15 Em caso de empate na classificação geral, o primeiro critério de desempate será a maior quantidade de melhores colocações ao longo da competição. Exemplo: prevalece quem tiver mais 1º lugares, persistindo o empate, mais 2º lugares, e assim sucessivamente.

2.16 Persistindo o empate após o critério anterior, o desempate será definido pelo resultado da última prova.

2.17 É proibida a utilização de grips de ginástica, couro, tecido, esparadrapo ou similares em barras de levantamento olímpico, dumbbell, kettlebell e equipamentos equivalentes. O uso será permitido apenas em barra de ginástica e argolas, quando aplicável.

2.18 É proibido enrolar esparadrapo ou qualquer tipo de fita em qualquer equipamento da competição.

3. DA PREMIAÇÃO

3.1 A premiação do Torneio de CF do BOP GAMES 2026 seguirá o formato por etapa, conforme abaixo:

3.1.1 Aquecimento BOP GAMES BH

Serão premiados os **3 primeiros colocados** de cada categoria, com troféus, medalhas e, eventualmente, brindes de patrocinadores, entregues exclusivamente no pódio oficial do evento.

3.1.2 Etapas BOP GAMES BRASÍLIA - BSB e BOP GAMES BELO HORIZONTE - BHZ

Serão premiados os **5 primeiros colocados** de cada categoria, com troféus, medalhas e,

eventualmente, brindes de patrocinadores, entregues exclusivamente no pódio oficial do evento.

3.1.3 A organização poderá definir e divulgar, por etapa, detalhes adicionais de premiação, respeitando este regulamento e os comunicados oficiais.

3.2 Nas etapas **BOP GAMES BRASÍLIA - BSB** e **BOP GAMES BELO HORIZONTE - BHZ** todos os atletas que não subirem ao pódio receberão medalha de participação, que deverá ser retirada no local e prazo informados pela organização, conforme comunicado oficial. Não haverá entrega de medalhas após o encerramento do evento.

3.3 Os atletas que subirem ao pódio receberão suas medalhas exclusivamente no momento da cerimônia de premiação. Atletas com direito à premiação deverão comparecer ao pódio imediatamente quando forem convocados.

3.4 Atletas e equipes que não participarem da cerimônia de premiação, quando aplicável, ou que não retirarem medalhas no prazo definido, renunciam ao direito aos brindes e premiações vinculadas à retirada presencial. Não serão realizados envios após o término do evento.

3.5 No **Aquecimento BOP GAMES BH**, os atletas das categorias **individuais RX e Master** que ocuparam o pódio garantem vaga direta para a etapa presencial do **BOP GAMES BELO HORIZONTE - BHZ**, sem necessidade de participação no **Qualifier Online**, respeitada a categoria de enquadramento, da seguinte forma: **o vencedor da categoria RX garante vaga na categoria Elite, o segundo e o terceiro colocados garantem vaga na categoria RX, e os atletas do pódio da categoria Master garantem vaga na própria categoria Master.**

3.5.1 A vaga direta não isenta o atleta do processo de inscrição. O atleta deverá **realizar a inscrição normalmente e efetuar o pagamento integral** da inscrição da etapa presencial BHZ dentro do prazo e condições estabelecidos pela organização. O não cumprimento de prazos ou procedimentos implicará perda da vaga.

3.6 A premiação em dinheiro ocorrerá **exclusivamente nas etapas BSB e BHZ e somente para as categorias RX e Elite**, conforme valores e critérios divulgados no site oficial e redes sociais.

3.6.1 Não haverá premiação em dinheiro no Aquecimento BOP GAMES BH.

3.7 A premiação em dinheiro das categorias RX e Elite poderá ser condicionada à presença no pódio, à conferência documental quando aplicável e ao cumprimento integral das regras do evento, sob pena de perda do direito à premiação.

3.8 A organização se reserva o direito de incluir, ajustar ou modificar o formato e os valores de premiação, bem como a quantidade de atletas ou equipes premiadas, por necessidade administrativa, logística ou técnica, mediante divulgação prévia nos canais oficiais.

4. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

4.1 Todo recurso ou reclamação deverá, obrigatoriamente, ser iniciado por comunicação ao Head Judge imediatamente após o término da prova. Não havendo solução em arena, o líder da equipe ou o atleta responsável deverá protocolar o recurso por meio de **formulário oficial online**, divulgado nos canais oficiais do evento.

4.2 O prazo para envio do recurso via formulário é de até **20 minutos após a publicação do resultado da prova no leaderboard**. Após esse prazo, nenhum recurso será aceito, independentemente do motivo.

4.3 No último dia de competição, o prazo para protocolar recurso referente à prova final será de até **10 minutos** após a publicação do resultado.

4.4 Ao enviar o formulário, o recorrente declara ciência e aceitação integral das regras deste capítulo. As orientações sobre andamento e conclusão do recurso serão enviadas ao e-mail cadastrado na inscrição, sendo responsabilidade do atleta manter seus dados atualizados.

4.5 A presença do atleta e ou representante da equipe na Mesa de Recursos poderá ser solicitada a qualquer momento, sob pena de indeferimento por ausência injustificada quando convocado.

4.6 Cada atleta ou equipe terá direito a **1 recurso indeferido** durante o evento. Caso o recurso seja indeferido, o atleta ou equipe **perde o direito de apresentar novos recursos**. Caso o recurso seja julgado procedente, o atleta ou equipe mantém o direito de apresentar um novo recurso futuro, respeitados os prazos e regras.

4.7 Ao abrir um recurso, o atleta ou equipe reconhece que a prova será reavaliada **por inteiro**, podendo ocorrer alteração do score para mais ou para menos, inclusive por identificação de no reps, penalidades ou ajustes não aplicados durante a arbitragem em tempo real.

4.8 Recursos somente serão analisados mediante apresentação de **filmagem completa, clara e ininterrupta** da prova, com enquadramento suficiente para ver execução, contagem e padrões aplicáveis. Sem vídeo apto, o recurso será indeferido.

4.9 Reclamações e recursos serão aceitos apenas nos seguintes casos, desde que comprovados de forma clara no vídeo e ou em registros oficiais da prova:

- a) Lançamento equivocado de score
- b) Diferença significativa na quantidade de repetições contabilizadas
- c) Tempo de conclusão lançado incorretamente
- d) Condução equivocada do árbitro que tenha impactado diretamente o resultado
- e) Carga utilizada divergente da carga oficial prevista para a prova

4.10 Recursos relacionados a padrão de movimento não serão aceitos. A avaliação do padrão é atribuição exclusiva da arbitragem em campo, que se encontra na melhor posição para julgar a execução do atleta.

4.11 Não são permitidos recursos sobre resultados de outras equipes ou atletas. Excepcionalmente, a Direção de Prova poderá autorizar análise quando houver indício objetivo e relevante de erro de tempo ou de quantidade de repetições, identificado pela equipe técnica.

4.12 A organização poderá, a qualquer momento, corrigir inconsistências identificadas no leaderboard, súmulas ou lançamentos, com ou sem solicitação de recurso, caso seja constatado erro material, falha de sistema ou divergência entre registro oficial e score publicado.

4.13 Em caso de alta demanda, a organização poderá suspender temporariamente o recebimento pelo formulário e direcionar os recursos para protocolização presencial na Sala de Apuração, mantendo-se obrigatoriamente os mesmos prazos previstos neste regulamento.

4.14 Serão aceitas, a critério do Head Judge e ou Direção de Prova, reclamações contra equipes ou atletas por atitude antidesportiva, vantagem indevida ou conduta irregular. As penalidades poderão incluir advertência, ajuste de score, perda de pontos, desclassificação de prova ou eliminação do evento, conforme gravidade e análise da comissão organizadora.

4.15 O atleta ou equipe é responsável por sua torcida e acompanhantes, podendo sofrer penalidades ou desclassificação por atitudes antidesportivas, ameaças, agressões, ofensas ou qualquer conduta inadequada praticada por eles, dentro ou fora da arena, a critério da comissão organizadora.

4.16 Em caso de pane eletrônica ou dano de equipamento que impeça a conclusão da prova, o atleta ou equipe poderá optar por:

- a) Refazer integralmente a prova, em bateria posterior, quando a logística permitir, ou
- b) Manter o resultado obtido até o momento da falha, conforme avaliação e registro da equipe técnica

4.17 Todos os equipamentos são testados e aprovados para uso, porém qualquer equipamento está sujeito a falhas. Não cabe recurso por pane, falha eletrônica ou quebra de equipamento, aplicando-se exclusivamente o procedimento previsto no item 4.16.

4.18 Este regulamento do integra e se complementa com o regulamento da do **Qualifier on line CF 2026**. Ambos formam, em conjunto, as regras aplicáveis ao atleta, sendo sua leitura e cumprimento obrigatórios. Em caso de conflito entre disposições, prevalecerá a regra específica do tema e da fase correspondente, conforme interpretação da organização.

4.18 Qualquer situação omissa, excepcional ou não prevista neste regulamento será analisada pela Direção Esportiva, sendo a decisão final exclusiva da organização, não cabendo recurso.

Belo Horizonte, 23 de janeiro de 2026.

COMISSÃO ORGANIZADORA