

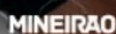
O QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE O

QUALIFIER CF GAMES



REGULAMENTO

BRASÍLIA ⚡ BELO HORIZONTE



1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

1.1.1.1 O BOP GAMES 2026 Qualifier Online de CF, doravante denominado Qualifier, será realizado por plataforma online, com execução dos WODs no box ou espaço de treino do atleta. Serão 3 WODs, divulgados entre 14 de abril, 17 de abril e 21 de abril de 2026, com envio de resultados e vídeos permitido até 30 de abril de 2026. A apuração ocorrerá de 01 a 14 de maio de 2026. O resultado oficial será divulgado em 15 de maio de 2026. O prazo para recursos será em 16 de maio de 2026 e o resultado final, após recursos, será divulgado em 17 de maio de 2026.

1.2 No momento da inscrição, o atleta deverá escolher para qual cidade deseja concorrer se Brasília, Belo Horizonte ou Brasília mais Belo Horizonte

1.3 Cada etapa terá sua própria classificação, formada apenas pelos atletas inscritos naquela etapa.

1.4 Serão 3 WODs, divulgados em 14 de abril, 17 de abril e 21 de abril de 2026 conforme calendário oficial da temporada divulgado nas redes sociais e site.

1.5 O Qualifier consiste na execução de uma sequência de WODs dentro do prazo final de 30 de abril, com envio obrigatório dos vídeos conforme padrões de filmagem e enquadramento. Validação técnica pela equipe de arbitragem, publicação de resultados e classificação em ranking por etapa escolhida

1.6 Os atletas deverão seguir integralmente as instruções deste regulamento, incluindo requisitos de filmagem e padrões de execução, respeitando os princípios de ética esportiva e integridade competitiva.

1.7 O Qualifier é classificatório. Ao final do Qualifier, os atletas classificados seguem para a etapa presencial, onde a pontuação será zerada e inicia-se uma nova competição, regida por regulamento específico da etapa presencial.

1.8 O Qualifier Online é exclusivo para as categorias individuais RX e Master 35+, valendo também como critério de direcionamento de vagas para a categoria Elite conforme descrito neste regulamento e na comunicação oficial da temporada.

1.9 As vagas presenciais das etapas de Brasília e Belo Horizonte serão preenchidas respeitando os critérios específicos de cada cidade e categoria.

1.9.1 Bop Games Brasília - BSB

Masculino Individual

- **Elite, 15 vagas** no total, classificação via Qualifier, 5 vagas para o top 5 do ranking, demais vagas por convite da organização
- **RX, 15 vagas** no total, classificação via Qualifier a partir do 6º colocado, até completar 15 vagas
- **Master 35+15 vagas** no total, classificação via Qualifier do 1º colocado, até completar 15 vagas

Feminino Individual

- **Elite, 15 vagas** no total, classificação via Qualifier, 3 vagas para as 3 primeiras do ranking, demais vagas por convite da organização
- **RX, 15 vagas** no total, classificação via Qualifier a partir da 4ª colocada, até completar 15 vagas
- **Master 35+, 15 vagas** no total, classificação via Qualifier da 1ª colocada, até completar 15 vagas

1.9.2 Bop Games Belo Horizonte – BHZ

As vagas presenciais da etapa de BHZ serão preenchidas pela soma das vagas garantidas no **Aquecimento BOP Games BHZ** com as vagas obtidas por classificação no **Qualifier Online**, respeitando os critérios específicos de cada categoria.

Masculino Individual

- **Elite, 20 vagas no total**, destas, 1 vaga será destinada ao campeão do RX no Aquecimento BOP Games BHZ, 5 vagas serão preenchidas via Qualifier Online pelos atletas classificados do 1º ao 5º lugar do ranking, e as vagas restantes serão definidas por convite da organização.
- **RX, 40 vagas no total**, destas, 2 vagas serão destinadas ao 2º e ao 3º colocados RX no Aquecimento BOP Games BHZ, e as vagas restantes serão preenchidas via Qualifier Online a partir do 6º colocado do ranking, em ordem de classificação, até completar o total de vagas.
- **Master 35+, 20 vagas no total**, destas, 3 vagas serão destinadas ao Top 3 do Master 35+ no Aquecimento BOP Games BHZ, e as vagas restantes serão preenchidas via Qualifier Online a partir do 1º colocado do ranking, em ordem de classificação, até completar o total de vagas.

Feminino Individual

- **Elite, 20 vagas** no total, destas, 1 vaga será destinada à campeã RX no Aquecimento BOP Games BHZ, 3 vagas serão preenchidas via Qualifier Online pelas atletas classificadas da 1ª à 3ª colocação do ranking, e as vagas restantes serão definidas por convite da organização.
- **RX, 20 vagas no total**, destas, 2 vagas serão destinadas à 2ª e à 3ª colocadas do RX no Aquecimento BOP Games BHZ, e as vagas restantes serão preenchidas via Qualifier Online a partir da 4ª colocada do ranking, em ordem de classificação, até completar o total de vagas.
- **Master 35+, 20 vagas no total**, destas, 3 vagas serão destinadas ao Top 3 do Master 35+ no Aquecimento BOP Games BHZ, e as vagas restantes serão preenchidas via Qualifier Online a partir da 1ª colocada do ranking, em ordem de classificação, até completar o total de vagas.

1.10 As categorias e vagas podem sofrer alterações, ser suprimidas ou modificadas, caso não haja quórum suficiente, por necessidade operacional ou por decisão estratégica da organização.

1.11 Os 3 WODs serão os mesmos para todas as categorias do Qualifier e para as duas cidades. As categorias possuem standards e pré requisitos que servem como orientação de cargas e habilidades para enquadramento do atleta, sem limitar a programação de provas da temporada.

STANDARDS				
MOVIMENTOS	Master		RX	
	Masc	Fem.	Masc	Fem.
Pull-up	Sim		Sim	
Toes To Bar	Sim		Sim	
Chest to bar	Sim		Sim	
Ring Muscle-up	Sim	Não	Sim	
Bar Muscle-up	Sim		Sim	
Rope Climb	Sim		Sim	
HSPU	Sim		Sim	
Hand Stand Walk	Não		Sim	Não
Pistol	Sim		Sim	
Double Under	Sim		Sim	
Crossover	Sim		Sim	
Natação	Sim		Sim	
Snatch	50	29	60	39
Clean & Jerk	70	45	84	55
Thruster	50	29	60	39
Deadlift	84	59	100	65

Legenda: O número indicado representa a **carga mínima, em quilogramas, a ser suportada pelos atletas**. Os pesos e cargas informados estão expressos em **quilogramas**.

1.12 A organização poderá, a seu critério, ajustar a programação do Qualifier Online, incluindo ou substituindo movimentos, bem como aumentar cargas e exigências técnicas, sempre mediante avaliação conjunta da equipe organizadora e da equipe de arbitragem e com comunicação oficial nos canais do evento. A escolha da categoria no ato da inscrição é de responsabilidade exclusiva do atleta, não cabendo contestação posterior por erro de enquadramento.

1.13 Durante a publicação dos WODs, as cargas poderão ser apresentadas em libras e em quilos. O atleta poderá executar os movimentos utilizando anilhas e equipamentos em qualquer uma dessas unidades de medida, desde que **não utilize anilhas em libras e em quilos na mesma barra** ou implemento utilizado no WOD.

1.14 Caso o atleta utilize anilhas de marca desconhecida, sem identificação legível ou que não permita a comprovação clara do peso, será obrigatória a validação do peso por balança, com apresentação visível no vídeo, antes da execução do WOD ou conforme instrução específica do WOD.

1.15 Na hipótese de impossibilidade de adequação exata da carga por limitação de equipamentos disponíveis, o atleta deverá executar o movimento com a **carga imediatamente superior** mais próxima da carga definida no WOD, vedada a utilização de carga inferior, salvo se houver previsão expressa e escrita na descrição do WOD.

1.16 As cargas informadas na descrição de cada WOD devem ser consideradas como referência obrigatória para WODs com cargas fixas ou combinações de movimentos. Em testes de repetições máximas ou levantamento máximo, quando previstos, as cargas poderão ser superiores às cargas de referência indicadas, respeitando os critérios e limites estabelecidos na descrição específica do WOD.

2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

2.1 No momento da inscrição, o atleta deverá escolher para qual cidade deseja concorrer no Qualifier Online: Brasília, Belo Horizonte ou, caso deseje, poderá disputar vagas em ambas as etapas presenciais. Cada cidade terá seu próprio leaderboard, formado exclusivamente pelos atletas inscritos naquela localidade, e a classificação será apurada separadamente para cada etapa.

2.1.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Sympla, por meio dos links disponibilizados no site oficial do evento. A plataforma oficial para lançamento de resultados e envio dos vídeos será a WodEngage. Após efetuar a inscrição, o atleta deverá, obrigatoriamente, baixar o aplicativo e ou realizar o cadastro na WodEngage para inserção de resultados e upload dos links dos vídeos, conforme as orientações deste regulamento e de cada WOD divulgado. As inscrições estarão sujeitas a limite de vagas e serão preenchidas por ordem de inscrição.

2.2 O número de vagas por categoria e por cidade seguirá a composição definida pela organização, considerando a soma das vagas do Aquecimento e das vagas do Qualifier Online, podendo ser ajustado por critérios técnicos, operacionais e estratégicos do evento, com divulgação oficial.

2.3 Poderá participar como atleta do Qualifier Online qualquer pessoa que esteja fisicamente apta para a prática esportiva e que atenda aos critérios de idade e categoria previstos neste regulamento.

2.4 A idade mínima para participação é de 14 anos completos até a data de início do Qualifier, conforme calendário oficial. Para atletas menores de 18 anos, a participação somente será permitida mediante autorização expressa do responsável legal, nos termos do modelo disponibilizado no ANEXO A.

2.4.1 Para participar da categoria Master 35+, o atleta deverá ter 35 anos completos ou mais até a data da etapa presencial correspondente à vaga pretendida.

2.5 Após a confirmação da inscrição, não haverá devolução de valores pagos em caso de desistência, ausência, abandono da competição, não envio de resultados, envio de vídeos em desconformidade, desclassificação, ou qualquer outro motivo que impeça o atleta de participar total ou parcialmente do Qualifier ou das etapas subsequentes.

2.6 É obrigação exclusiva do atleta fornecer informações verdadeiras e completas em seu cadastro e em quaisquer documentos solicitados. A prestação de informações falsas ou incompletas poderá implicar desclassificação, perda de vaga e demais medidas cabíveis.

2.7 O atleta se responsabiliza integralmente por todas as informações prestadas ao BOP GAMES, isentando a organização de quaisquer responsabilidades decorrentes de dados incorretos, inconsistentes ou inverídicos informados nos mecanismos de inscrição e nas plataformas oficiais do Qualifier.

3. DA PRODUÇÃO E GRAVAÇÃO DOS VÍDEOS

3.1 O atleta é o único e exclusivo responsável por registrar, enviar e garantir o envio correto dos resultados e dos vídeos correspondentes a todos os WODs do **Qualifier Online**, conforme prazos, padrões técnicos e orientações publicadas pela organização.

3.2 Para que o atleta seja elegível à convocação para a etapa presencial, é obrigatório que tenha enviado todos os resultados e todos os vídeos dos WODs, dentro do prazo, no leaderboard da cidade para a qual se inscreveu. **No caso de inscrição em ambas as cidades, o atleta deverá cumprir os envios corretamente em cada uma das inscrições, respeitando os respectivos leaderboards.**

3.3 É responsabilidade do atleta acompanhar, pelo painel do atleta e pelo leaderboard oficial, se os resultados foram lançados corretamente e se estão vinculados à cidade, modalidade e categoria em que se inscreveu, por meio da plataforma **WodEngage**.

3.3.1 O envio de resultados e vídeos será realizado exclusivamente pela **WodEngage**. O atleta deverá instalar o aplicativo **WodEngage** em seu aparelho celular, disponível gratuitamente para Android e IOS, realizar cadastro e login, acessar a área de eventos, selecionar o evento BOP GAMES referente à cidade escolhida, selecionar a modalidade, a categoria e o WOD correspondente, lançar o resultado e anexar o link do vídeo da execução. Após a confirmação do envio, o material ficará disponível para validação e apuração pela organização e equipe de arbitragem.

3.4 O atleta não deverá deixar o envio de resultados e vídeos para os momentos finais do prazo, com o objetivo de reduzir riscos de instabilidade de plataforma, falhas de conexão, limitações de upload, problemas de armazenamento, links incorretos, vídeos com tamanho inadequado, ou qualquer outro fator que possa impedir a validação.

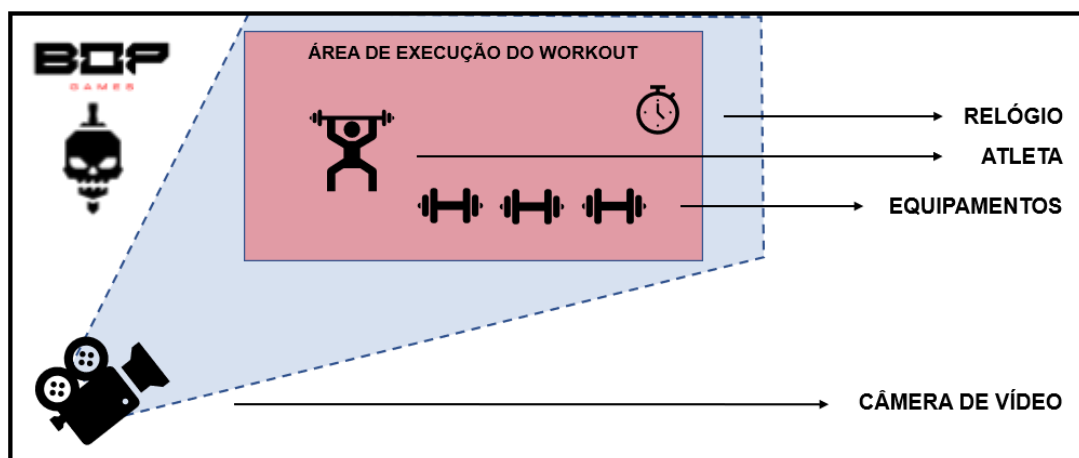
3.4.1 Não serão aceitos resultados ou vídeos enviados fora do prazo estabelecido no calendário oficial do Qualifier.

3.4.2 A organização **não se responsabiliza** por lançamentos realizados de forma incorreta, incompleta, em evento errado, cidade errada, categoria errada, WOD errado, por link inválido, por vídeo inacessível, por vídeo privado, por falha de permissão, por ausência de evidências no vídeo, ou por qualquer outra inconsistência de envio.

3.4.3 Os padrões técnicos de cada movimento, descritos na orientação do WOD e neste regulamento, deverão ser claramente demonstrados em todas as repetições. O atleta deverá escolher posicionamento e enquadramento de câmera que permitam visualização completa do corpo, da amplitude, das marcações do espaço e do equipamento utilizado, quando aplicável.

3.4.4 O ângulo de filmagem deverá ser obrigatoriamente em diagonal, formando aproximadamente 45 graus em relação à posição do atleta, de modo a permitir visualização simultânea do atleta e dos implementos. A organização poderá disponibilizar figura ilustrativa e orientações complementares nos canais oficiais, as quais passam a integrar as regras de filmagem do Qualifier.

ÁREA DO BOX OU CENTRO DE TREINAMENTO



3.5 O relógio deverá permanecer visível durante toda a execução, com contagem contínua e sem interrupções. Recomenda-se a utilização de aplicativo de cronômetro como **WODProof** ou similar, desde que o tempo fique claramente legível no vídeo.

3.6 Será atribuída pontuação zero e o vídeo **será considerado inválido** nas seguintes situações:

a) quando o **relógio não aparecer** durante toda a execução, ou quando não for possível comprovar a contagem contínua sem pausas;

b) quando o **link do vídeo estiver inacessível**, privado, bloqueado, expirado ou com restrição de visualização;

c) quando **houver cortes, edições**, montagens, aceleração, sobreposição de imagens, filtros ou qualquer intervenção que comprometa a fidelidade da execução;

d) quando o **vídeo estiver invertido**, de cabeça para baixo ou com orientação que dificulte a análise;

e) quando **não for possível identificar** com clareza o atleta, a área de execução e os equipamentos, incluindo as cargas utilizadas;

f) quando **forem utilizados equipamentos, adaptações, apoios ou recursos diferentes** dos solicitados no WOD com a intenção de obter vantagem;

g) quando as **cargas utilizadas estiverem abaixo** do especificado para a categoria ou em desacordo com as regras de pesos deste regulamento;

h) quando **houver auxílio de terceiros** durante a execução do WOD, incluindo interferência física no atleta, movimentação de equipamentos durante o WOD, ajustes de carga, marcações ou qualquer ação que altere o desempenho;

i) quando houver **descumprimento de qualquer item deste regulamento**, incluindo padrões de movimento, requisitos de filmagem e regras de integridade.

3.6.1 Se a pontuação lançada pelo atleta estiver diferente do que aparece no vídeo, a coordenação de arbitragem poderá ajustar o resultado conforme a evidência apresentada. Quando a divergência ou o volume de repetições inválidas for de até 10 por cento do total do WOD, poderá ser aplicada punição técnica definida pela coordenação de arbitragem. Quando a divergência ou o volume de repetições inválidas for igual ou superior a 11 por cento do total, o vídeo poderá ser invalidado e receber pontuação zero, a critério da coordenação de arbitragem.

3.6.2 A organização poderá aplicar penalidades percentuais ou ajustes de pontuação, conforme critérios técnicos de arbitragem e auditoria, sempre baseados no vídeo enviado e nos standards do WOD.

3.6.3 Quando a organização solicitar novo envio, o atleta terá prazo de até 24 horas para reenviar o vídeo ou corrigir o material solicitado, a contar da comunicação oficial por e-mail ou whatsapp.

3.7 A pontuação do Qualifier Online será definida pela colocação do atleta ao final de cada WOD, em cada leaderboard. Exemplo: se o atleta terminar o WOD 1 na 4ª posição, receberá 4 pontos. O leaderboard geral será ordenado da menor pontuação para a maior. Em caso de empate na pontuação total, o desempate será pelo maior número de 1º lugares, depois maior número de 2º lugares, e assim sucessivamente.

3.8 Todas as informações prestadas pelo atleta, desde a inscrição até o envio de tempos, repetições, séries e vídeos, devem refletir a verdade e a integridade competitiva. **Qualquer fraude, tentativa de obter vantagem indevida, manipulação de vídeo, adulteração de resultado ou conduta que burle as regras poderá resultar em desclassificação**, perda de vaga e impedimento de participação em edições futuras do BOP GAMES, a critério da organização.

3.9 Ao se inscrever, o atleta declara conhecer e aceitar integralmente este regulamento e as decisões da organização e da arbitragem, que serão soberanas para fins de validação, ajuste, penalização ou invalidação de resultados.

3.9.1 O atleta reconhece que as decisões técnicas e disciplinares aplicadas pela organização e pela coordenação de arbitragem no âmbito do Qualifier Online são finais para os fins desta competição, comprometendo-se a respeitar os critérios e procedimentos definidos neste regulamento.

3.10 Os vídeos deverão ser gravados obrigatoriamente em **formato horizontal**, com enquadramento que capture toda a área de execução e permita ver o atleta completo e os implementos durante todo o WOD.

3.10.1 Após o início do WOD, organização de materiais, montagem, troca ou ajuste de equipamentos e cargas não poderão contar com auxílio de terceiros. Se houver necessidade

de ajuste, o próprio atleta deverá fazê-lo sozinho, sem interromper ou comprometer a evidência exigida.

3.10.2 Antes do início do WOD, as cargas e implementos utilizados deverão ser mostrados no vídeo com foco e proximidade suficientes para leitura e conferência, permitindo a verificação pela equipe de arbitragem.

3.10.3 Antes de iniciar a execução, o atleta deverá se posicionar em frente à câmera e declarar, de forma clara e audível, nome completo, box ou equipe, categoria e qual WOD será executado, conforme exemplo: Atleta Fulano de Tal, Box ou Equipe X, Categoria RX ou Master 35+, WOD 2.

3.10.4 Após a apresentação, o atleta deverá filmar rapidamente a área de treino e os equipamentos que serão utilizados, incluindo grips, luvas ou acessórios permitidos, e então fixar a câmera em local estável, garantindo que toda a área de execução e todos os movimentos permaneçam visíveis do início ao fim.

3.10.5 O vídeo deverá ter qualidade compatível com a análise, com iluminação adequada e foco suficiente para validar padrões, cargas e tempo.

3.10.6 Recomenda-se gravar com o mínimo de ruído possível e sem música ao fundo, pois plataformas de hospedagem podem bloquear vídeos por direitos autorais. É responsabilidade do atleta garantir que o vídeo permaneça público e acessível até o fim do período de auditoria. Problemas de bloqueio, remoção ou restrição de acesso não justificam prorrogação de prazo.

3.10.7 O atleta pode receber incentivo verbal e apoio externo durante a gravação, desde que isso não gere ajuda física, não interfira no ambiente de execução, não oculte o atleta, não atrapalhe a visibilidade dos movimentos e não envolva ajustes de equipamentos após o início do WOD.

3.10.8 **Recomenda-se que o atleta tenha um coach ou responsável apenas para auxiliar na gravação e observação de standards.** Ainda assim, qualquer correção de execução durante o WOD deverá ser feita exclusivamente pelo próprio atleta, sem ajuda física. Repetições que não atendam aos standards serão consideradas inválidas e não serão contabilizadas pela arbitragem.

3.11 Movimentos incorretos e/ou mal executados serão invalidados, não contabilizados pela comissão de arbitragem e acrescentado tempo de acordo com os seguintes critérios:

Tipo de Prova	Penalidades	
Amrap	as repetições invalidas serão retiradas do resultado final	
For Time	Burpee/Devil press	+5 segundos
	LPO	+4 segundos
	Ginásticos	+3 segundos
	Movimentos com KB, DB, Medball	+3 segundos
	DU/SU	+2 segundos

3.12 O vídeo deve ser publicado dentro do prazo previsto no Cronograma do Anexo B e não poderá ser substituído, editado ou reenviado após o encerramento do período de envio.

3.12.1 Os vídeos deverão ser publicados no YouTube ou VEVO, com visualização pública e aberta, e dentro da data e hora limite estabelecidas. Recomenda-se a publicação com antecedência para evitar instabilidade de internet, falhas de upload e limitações da plataforma.

3.12.2 No título e ou na descrição do vídeo deverão constar, obrigatoriamente: nome completo do atleta, data da gravação, modalidade CF, categoria e identificação do Workout executado.

3.12.3 O vídeo deverá estar em formato horizontal. Vídeos invertidos, de cabeça para baixo ou com rotação incorreta serão invalidados.

3.13 Após a publicação, o atleta deverá inserir na plataforma **WodEngage** o link direto do vídeo para auditoria da arbitragem, conforme descrito no item 3.3. O link enviado deve estar acessível, público e funcionando durante todo o período de apuração.

3.14 Não serão aceitos vídeos publicados ou enviados fora das datas e horários previstos no Cronograma do Anexo B, independentemente do motivo.

4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO NA FASE PRESENCIAL

4.1 Os atletas deverão acompanhar o cronograma oficial e o regulamento específico da etapa presencial correspondente à cidade escolhida, conforme divulgado nos canais oficiais do evento.

4.2 Os atletas classificados no Qualifier Online deverão realizar nova inscrição para a etapa presencial, dentro do prazo e condições definidos pela organização, sob pena de perda da vaga.

4.3 Em caso de desistência, ausência de inscrição presencial no prazo ou descumprimento de exigências, a vaga será destinada ao próximo atleta do leaderboard, respeitada a categoria e a cidade.

4.4 Categorias que não atingirem o número mínimo de atletas poderão ser ajustadas, remanejadas ou suprimidas, a critério da organização.

5. PREMIAÇÃO

5.1 O Qualifier Online possui caráter exclusivamente classificatório. A premiação desta fase consiste na vaga para a etapa presencial, conforme critérios e quantitativos divulgados pela organização.

6. REGRAS GERAIS

6.1 Ao participar, o atleta declara estar apto para a prática esportiva e assume integral responsabilidade por sua condição física e por quaisquer despesas, riscos e ocorrências antes, durante e após a execução dos WODs.

6.2 A organização não se responsabiliza por acidentes, enfermidades ou lesões decorrentes de treino, execução dos WODs ou participação na competição.

6.3 Recomenda-se que os WODs sejam realizados em box ou centro de treinamento regularizado, com ambiente adequado e equipamentos em bom estado.

6.4 A validação será realizada por arbitragem remota, com base nos vídeos enviados. A organização poderá corrigir inconsistências identificadas em lançamentos e leaderboard, com ou sem solicitação, quando constatado erro material ou divergência de registro.

6.5 É proibida a exposição de mídia de patrocinadores nos vídeos por meio de cartazes, faixas ou banners. Marcas poderão aparecer apenas no uniforme do atleta ou em elementos fixos do box.

6.6 Ao participar, o atleta e quaisquer pessoas que aparecem nas imagens autorizam o uso de sua imagem pelo BOP GAMES e seus parceiros para fins institucionais, promocionais e comerciais, sem ônus.

6.7 O atleta que não concluir o WOD dentro do time cap terá como resultado final o time cap acrescido de 1 segundo para cada repetição ou tarefa faltante, conforme apuração da arbitragem, salvo regra diferente descrita no WOD.

6.8 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. Também é proibido enrolar esparadrapo ou qualquer tipo de fita em qualquer equipamento.

6.9 Será desclassificado o atleta que utilizar meios fraudulentos, adotar conduta antidesportiva ou praticar ato irregular que atente contra a integridade esportiva, a critério da comissão organizadora.

7. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

7.1 Recursos e solicitações de correção deverão ser formalizados exclusivamente pelos canais oficiais, dentro do prazo divulgado no cronograma.

7.2 Recursos relacionados a padrão de movimento não serão aceitos. A avaliação do padrão é atribuição exclusiva da arbitragem.

7.3 Serão analisados apenas pedidos relacionados a lançamento equivocado de score, diferença relevante de contagem, tempo lançado incorretamente ou divergência de carga quando aplicável e comprovável no vídeo.

7.4 Ao abrir um recurso, o atleta reconhece que o WOD poderá ser reavaliado por inteiro, podendo haver alteração do score para mais ou para menos.

7.5 A organização poderá corrigir inconsistências identificadas no leaderboard a qualquer momento, quando constatado erro material ou falha de sistema.

8. DA INSCRIÇÃO E DA POLÍTICA DE TAXAS E DESCONTOS

8.1 As inscrições do Qualifier Online serão realizadas pela plataforma Sympla, em lotes e datas divulgados nos canais oficiais.

8.2 Os valores de inscrição serão definidos com base em custos de produção, organização e operação, podendo variar por lote.

8.3 Após a confirmação da inscrição, não haverá restituição de valores em caso de desistência, ausência, desclassificação ou não envio de resultados e vídeos no prazo.

8.4 Não serão aceitas inscrições após a data limite divulgada.

8.5 Para participação na etapa presencial será exigida nova inscrição, conforme regulamento específico da etapa presencial.

8.6 Em observância ao Estatuto do Idoso, atletas com 60 anos ou mais terão direito a 50 por cento de desconto, mediante solicitação pelos canais oficiais e envio de documento com foto.

9. PRESCRIÇÕES DIVERSAS

9.1 Dúvidas e informações técnicas deverão ser enviadas ao canal oficial de atendimento divulgado pela organização.

9.2 Este regulamento integra e se complementa com o regulamento da etapa presencial da Temporada 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.

9.2 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, 22 de janeiro de 2026.

COMISSÃO ORGANIZADORA