



GAMES

ONLINE
EDITION **2020**

LIVRO DE REGRAS

ONLINE EDITION 2020

- LEVANTAMENTO DE PESOS -

REGULAMENTO BOP GAMES – CF 2020

1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

1.1 **O LEVANTAMENTO DE PESOS BOP GAMES 2020**, doravante denominado **LPBG2020**, será disputado nos dias 12 e 13 de dezembro de 2020 (FASES FINAIS), por meio de plataforma online de transmissão.

1.1.1 O torneio será realizado dentre os horários de 9h00 as 20h00, podendo sofrer alterações, conforme necessidade da organização.

1.1.2 Recomenda-se estar em condições para início das transmissões finais com 1 hora de antecedência, a fim de verificar conexões e transmissões.

1.1.3 Os horários das baterias de competição poderão sofrer pequenas alterações, a fim de adequar cronograma devido atrasos, imprevistos ou intempéries.

1.2 A Organização do evento irá homenagear e se inspirar nas Tropas de Operações Especiais do Brasil com o conceito dessas forças. A Coordenação Esportiva ficará a cargo da Equipe de Arbitragem do LPO, a qual integrará a Comissão Organizadora.

1.2.1 A fase inicial do torneio funcionará em formato de *Qualifier (qualificatórios)*, onde serão especificados os movimentos competitivos a serem realizados em um período de dias. Os resultados deverão ser filmados e disponibilizados para comissão de arbitragem, os quais irão publicar a classificação dos resultados para as fases finais, conforme Cronograma do ANEXO B.

1.2.2 A fase classificatória será composta de 3 etapas (*qualifiers*) distribuídas em um período de aproximadamente 30 dias, sendo que cada fase terá certa de 7 a 10 dias para executar os movimentos das categorias. As etapas serão eliminatórias, sendo que avançam 50% dos atletas que obtiverem os melhores Coeficientes levantados. Na terceira e última etapa, classificam os 4 melhores atletas, os quais já serão inseridos na fase final da competição.

1.2.3 Após cada etapa qualificatória será divulgado apenas o Coeficiente de corte, ou seja, o índice que representará 50% dos melhores atletas.

1.2.4 Os atletas inscritos deverão seguir as instruções previstas nesse regulamento, filmando obrigatoriamente dentro dos requisitos descritos, observando os padrões

éticos de execução, sob pena de terem seus vídeos desqualificados em caso de descumprimento de tais requisitos.

1.2.5 Serão selecionados os QUATRO (4) melhores atletas de cada categoria classificados na fase preliminar, os quais irão integrar as baterias finais de competição. Para essa fase, será realizada a transmissão ao vivo das disputas, conforme datas e calendário. A competição será realizada em formato oficial, segundo as regras da International Weightlifting Federation (IWF) e International Powerlifting Federation (IPF). Cada categoria irá permitir o envio de 1 (um) vídeo por atleta em cada fase de competição (*Qualifier*).

1.3 O Torneio será desenvolvido nas seguintes categorias:

1.3.1 – Levantamento de Pesos (Weightlifting) MASCULINO

1.3.2 – Levantamento de Pesos (Weightlifting) FEMININO

1.3.3 – Levantamento Básico (Powerlifting) MASCULINO

1.3.4 – Levantamento Básico (Powerlifting) FEMININO

1.4 As competições de **LEVANTAMENTO DE PESOS (WEIGHTLIFTING)** utilizarão o **Coeficiente Sinclair**, parâmetro validado pela IWF - FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE LEVANTAMENTO DE PESOS, o qual compara a qualidade dos levantamentos das diferentes classes de peso no Levantamento de Pesos. Leva-se em conta o peso corporal e o peso levantado. Os parâmetros são ajustados a cada ano olímpico e são baseados nos recordes mundiais das várias categorias de peso dos anos anteriores, sendo que será usado o coeficiente válido em 2020.

1.4.1 Para as categorias de Levantamento de Pesos (Weightlifting) será considerado a execução de dois movimentos completos, sendo o SNATCH (Arranco) e CLEAN & JERK (Arremesso).

1.4.2 Os vídeos com a execução de cada movimentos deverão ser únicos, sem cortes ou edições. Não deverão ser executados os dois movimentos (Snatch e Clean & Jerk) no mesmo vídeo, devendo ser repetido os procedimentos de gravação para cada movimento.

1.5 As competições de **LEVANTAMENTO BÁSICO (POWERLIFTING)** utilizarão o **Coeficiente Wilks**, parâmetro validado pela IPF - FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE POWERLIFTING, o qual compara a qualidade dos levantamentos das diferentes classes de peso no levantamento básico (*powerlifter*). Leva-se em conta o peso

corporal e o peso levantado. Os parâmetros são ajustados a cada ano olímpico e são baseados nos recordes mundiais das várias categorias de peso dos anos anteriores, sendo que será usado o coeficiente válido em 2020.

1.5.1 Para as categorias de Levantamento Básico (*Powerlifting*) será considerado a execução de um movimento completo, sendo o *Deadlift* (Levantamento Terra).

1.6 As categorias poderão sofrer alterações, serem suprimidas ou modificados, caso não haja quórum suficiente para completar o número mínimo de atletas.

1.7 Para a execução dos movimentos nas duas categorias deverá ser utilizado, obrigatoriamente, conforme regras estabelecidas pela IWF, pesos e anilhas em Quilogramas (Kg).

1.7.1 Nas normas oficiais consta que a unidade de medida adotada nestes esportes é Quilogramas (kg), com graduação mínima de um (1)kg. Não permitindo o uso de material com valores fracionados ou fora das dimensões normatizadas internacionalmente.

2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

2.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Sympla, onde estarão todas as informações e exigências necessárias, bem como direcionamentos para informações extras específicas da competição. O link de acesso será divulgado no www.bopgames.com.br. A plataforma de lançamento dos resultados e links dos vídeos será o **GoogleForm**. Os atletas deverão, obrigatoriamente, acessar o link que será enviado por e-mail, após as inscrições, para fins de lançamento dos seus resultados e upload dos links das apresentações. As vagas serão limitadas e preenchidas por ordem de inscrição.

2.2 O número de vagas para cada categoria será disponibilizado a critério dos organizadores.

2.3 Qualquer pessoa poderá participar como atleta do torneio, desde que seja maior de 14 anos (*vide item 2.4*) e esteja fisicamente apto.

2.4 A idade mínima para a participação de um atleta nesta competição é de 14 anos completados até a data de início do *Qualifier* (ANEXO B). Para competir, os atletas menores de 17 anos, devem estar autorizados do seu responsável, conforme ANEXO A deste regulamento.

2.5 Não haverá devolução de valores pagos após a realização da inscrição caso a

equipe desista de alguma prova ou mesmo do torneio inteiro.

2.6 É obrigação exclusiva de cada atleta fornecer informações verídicas sobre os seus dados cadastrais, caso contrário, poderá sofrer punições contidas em lei.

2.7 O atleta se responsabiliza por qualquer informação prestada ao BOP GAMES. Assim, isenta a Organização para eventuais inverdades descritas nos mecanismos de inscrição.

2.8 O Briefing com os atletas (Congresso Técnico) acontecerá *on line* nas Redes Sociais do BOP GAMES. O *Briefing* poderá acontecer em dias diferentes de acordo com as categorias. As datas e horários serão informados nas Redes Sociais.

2.8.1 Orienta-se que todos os integrantes da equipe assistam para receber as orientações do torneio.

3. DA PRODUÇÃO E GRAVAÇÃO DOS VÍDEOS NA FASE PRELIMINAR

3.1 O atleta é o único responsável por enviar seus resultados e vídeos de todos os movimentos competitivos.

3.2 Para o atleta ser convocado para as fases finais é preciso que tenha enviados todos os resultados e vídeos.

3.3 O atleta deve conferir o formulário do **GoogleForm** da competição a fim de aferir se os seus resultados foram postados corretamente. A Organização não fará conferência de envio e qualquer comunicação prévia com o atleta.

3.3.1 O atleta poderá editar seus links, adicionar ou substituir suas apresentações até as datas finais de cada Round do Qualifier (ANEXO B). Qualquer alteração após as datas ou tentativa de burlar os prazos desclassificará o atleta da competição.

3.4 O atleta não deve deixar para última hora o envio dos seus resultados e vídeos, a fim de evitar problemas nas plataformas, tamanho dos vídeos, falhas da internet.

3.4.1 Não serão aceitos resultados ou vídeos fora do prazo deste regulamento.

3.4.2 A organização não se responsabiliza por envios de resultados e de vídeos feitos de forma incorreta.

3.4.3 Os pré-requisitos técnicos de cada movimento (vide regras oficiais em: www.iwf.net e www.powerlifting.sport) deverão ser claramente alcançados em cada movimento. Para isso, utilize-se da escolha certa do ângulo da câmera. Sugerimos preferencialmente de frente.

3.4.4 Para cada movimento, Snatch, Clean & Jerk ou Deadlift os vídeos deverão ser

gravados individualmente, em filmagem contínua mostrando em sequência os itens:

- a) Apresentação, conforme item 3.9.3.
- b) Balança calibrada em que deverá ser posicionado um objeto de massa conhecida (sugerimos uma anilha de 1kg) para confirmar a calibração.
- c) Pesagem do atleta, utilizando a mesma balança. O atleta deverá se pesar usando APENAS shorts (Masculino) e shorts + top (Feminino) e o valor apresentado deverá aparecer com clareza no vídeo.
- d) As anilhas e a barra que serão utilizadas para a realização dos movimentos deverão ser organizadas e filmadas, bem como a montagem da barra deverá ser acompanhada por vídeo contínuo, sem edições e cortes.
- e) O movimento deverá ser filmado frontalmente até ser finalizado repondo a barra ao chão.

3.4.5 Os vídeos com todas etapas do item anterior não poderão ter duração superior a 5 minutos.

3.4.6 Caso os vídeos do Clean & Jerk e Snatch apresentem pesos corporais diferentes na mesma fase classificatória, será considerado, para fins de cálculos do Coeficiente Sinclair, o maior peso do atleta.

3.4.7 Os vídeos poderão ser gravados e postados em datas diferentes, desde que respeitem o cronograma previsto no ANEXO B.

3.4.8 Aos atletas que avançarem nas etapas das fases classificatórias (Qualifiers), seus resultados nas fases anteriores serão zerados, devendo os vídeos e execuções serem realizados novamente. Para cada etapa classificatória, os vídeos serão avaliados individualmente. Nesse quesito, sugere-se que o atleta mantenha ou melhore seu desempenho ao longo das fases.

3.5 Serão invalidados os vídeos na seguinte situação:

- a) Caso algum dos critérios descritos no item 3.4.4 não seja cumprido.
- b) Se qualquer tentativa de fraude, como cortes e edições de vídeo forem percebidas pela equipe de arbitragem.
- c) Se o link do vídeo não funcionar (se estiver bloqueado ou privado por exemplo).
- d) Se o atleta utilizar qualquer equipamento diferente do solicitado com intuito de “ganhar vantagem”, facilitando a execução dos movimentos.
- e) Não for possível identificar o atleta e os pesos utilizados no levantamento.

- f) O vídeo possuir cortes, edições e montagens que comprometam a fidelidade das imagens apresentadas.
- g) Descumprir alguma das previsões deste regulamento.
- h) Vídeos postados de *Cabeça para baixo* ou invertidos.
- i) Receberem ajuda de terceiros durante a execução dos Movimentos.

3.5.1 A organização da competição se resguarda do direito de declarar a pontuação inválida ou revisar a pontuação de um atleta com base na auditoria dos vídeos, ou, ainda, de pedir um novo vídeo, a seu critério, para atletas que tiverem o seu resultado invalidado.

3.5.2 A organização poderá aplicar punições percentuais, a seu critério, se o atleta tiver o seu resultado invalidado.

3.5.3 Os atletas que a organização pedir um novo vídeo, terão um novo prazo de até 24h para enviar este novo vídeo.

3.6 Do Ranqueamento dos atletas:

- a) O Ranking será elaborado pela posição de cada atleta ao final de cada etapa do *Qualifier*.
- b) O *leaderboard* será apresentado em ordem alfabética, indicando apenas o ponto de corte (coeficiente) para os atletas classificados.
- c) Caso algum atleta fique empatado, o critério de desempate será a data de envio do vídeo.

3.7 Todas as informações fornecidas pelos atletas, desde a inscrição e envio de vídeos, devem ser baseadas na verdade e na integridade das informações fornecidas. Qualquer atitude em que seja comprovada fraude, intenção de levar vantagem e intenção de burlar as regras aqui estabelecidas resultarão na desqualificação do atleta, que será BANIDO das próximas competições do BOP GAMES.

3.8 Ao se inscrever neste evento, o atleta assume, automaticamente, o conhecimento de todos os termos deste Regulamento. Estando de acordo com todos os itens supracitados e de todas as decisões da Organização, comprometendo-se a não recorrer a nenhum órgão ou Tribunal da Justiça comum no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

3.9 Os vídeos deverão ser feitos em formato horizontal (deitado/paisagem), sendo capaz de captar toda a área de execução do exercício.

3.9.1 Organização de materiais, montagem e ajustes de equipamentos, pesos ou etc, após iniciada a execução dos exercícios na filmagem ou transmissão ao vivo, podem contar com auxílio de terceiros, desde que não influenciem no desempenho do atleta.

3.9.2 Os pesos utilizados nas cargas deverão ser mostrados nas filmagens, com foco e proximidade, antes de iniciar a execução dos exercícios, a fim de permitir a comissão de arbitragem a verificação das cargas.

3.9.3 Antes do início da execução, durante as filmagens, os atletas deverão se posicionar em frente à câmera, dizendo: NOME COMPLETO, BOX/EQUIPE QUE PERTENCE, DATA DE EXECUÇÃO, MODALIDADE QUE PERTENCE e QUAL MOVIMENTO IRÁ EXECUTAR, por exemplo: *“Atleta Fulano de Tal, Box/equipe Caveira, dia dez de novembro, Modalidade LPO, Movimento Snatch”*.

3.9.4 Após a apresentação, o atleta deverá apresentar os Equipamentos e Cargas a serem utilizados, bem como a área de treino. Na sequência, deverá colocar a filmagem em LOCAL FIXO, onde apareça TODA a área de treino, bem como TODOS OS MOVIMENTOS durante TODO o tempo, preferencialmente de frente para o movimento.

3.9.5 O vídeo deverá ser filmado com qualidade compatível que permita verificar integralmente a execução dos exercícios.

3.9.6 Sugere-se que os vídeos sejam gravados com o mínimo de ruído ou som no entorno possível. O atleta deve atentar para que não haja música ao fundo da gravação, pois pode haver restrições de postagem de vídeos no Youtube, segundo regras e previsões da proteção aos Direitos Autorais. É responsabilidade do atleta observar para que não haja nenhuma violação e que o vídeo não seja bloqueado. Não será postergado as datas de postagens constatado problemas dessa natureza.

3.9.7 Pode-se, o atleta, executar e filmar seu Movimento com incentivo e apoio de outros atletas ou Coachs, desde que não auxiliem na execução e/ou comprometam a visibilidade da execução, por meio dos vídeos.

3.9.8 Sugere-se que durante a execução e gravação do vídeo o atleta tenha um Coach para auxiliar na gravação e validar suas execuções e movimentos. Em caso de execução incorreta, o atleta poderá corrigi-la e refazê-la, desde que sozinho e sem auxílio. Movimentos incorretos e/ou mal executados serão invalidades e não contabilizados pela comissão de arbitragem.

3.10 O vídeo deverá ser postado no período correto, não podendo ser alterado após a data prevista no CRONOGRAMA descrito no ANEXO B.

3.10.1 Os vídeos deverão ser postados na plataforma YouTube ou VEVO, desde que tenha visualização PÚBLICA e ABERTA, e que tenha sido postado até a data e hora final limite de inserção dos vídeos. Sugere-se realizar a postagem com antecedência ao dia e hora prevista para o encerramento, a fim de não ter problemas para o Upload, internet e etc.

3.10.2 Os vídeos postados deverão ter as informações no título e/ou descrição: NOME COMPLETO, DATA, MODALIDADE, CATEGORIA e QUAL MOVIMENTO e PESO irá executar.

3.11 Após publicar os vídeos, os links de acesso deverão ser inseridos na **GoogleForm** (em link a ser enviado para o e-mail do atleta) para verificação da equipe de arbitragem, conforme especificado no item 3.3.

3.12 Não serão aceitos vídeos postados fora das datas previstas.

4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO NAS FASES FINAIS

4.1 Os atletas deverão acompanhar o cronograma da competição, bem como data, ordem e horário das transmissões por meio do Site e Redes Sociais do evento, devendo estar em condições no mínimo 60 minutos antes do horário previsto, para fins de testes de transmissão e conexão.

4.2 A fase final da competição observará as regras Oficiais das modalidades (www.iwf.net e www.powerlifting.sport). Os atletas após serem autorizados a executar o movimento terão, no máximo, até 1 (um) minuto para executar o movimento completo. Na sequência, cada atleta classificado executa o mesmo movimento, repetindo o procedimento por 3 rodadas. Os pesos a serem levantados são informados previamente, antes de autorizar a execução do movimento, podendo modificá-los a cada rodada segundo as regras da IWF.

4.2.1 Após os 3 rounds (rodadas), haverá um intervalo de no mínimo 3 minutos, reiniciando o ciclo com o segundo movimento, no caso do LPO.

4.2.2 Para os atletas do LPO, obrigatoriamente, deverão executar o Snatch como primeiro movimento.

4.2.3 Para definição da ordem de execução na fase final, os atletas definirão o peso a ser levantado na primeira tentativa, antes de iniciar a competição. A partir de então, formula-se a ordem de acordo com o peso crescente a ser levantado.

4.3 Os atletas classificados nas fases finais deverão providenciar o local, os

equipamentos solicitados, bem como uma transmissão (preferencialmente Wifi Banda Larga), buscando os melhores meios e equipamentos possíveis, a fim de melhorar a transmissão.

4.4 Os atletas poderão estar acompanhados de outros atletas mais experientes e seus Coachs/treinadores, a fim de auxiliar na organização, avaliação, filmagem e transmissão.

4.5 Os atletas deverão, obrigatoriamente, filmar a execução dos movimentos durante as finais para que, caso surja alguma dúvida na equipe de arbitragem, seja imediatamente enviado para averiguação.

4.5.1 A filmagem não substitui a transmissão ao vivo, servindo apenas como elemento de convicção e confirmação em caso de dúvidas de execução.

4.5.2 A transmissão é de responsabilidade integral do atleta. Caso haja algum problema de transmissão do movimento, após iniciado, o atleta será desclassificado. Caso a transmissão tenha pequenas falhas, piques, embaçamento, será utilizado os vídeos para ratificar a correta execução dos movimentos e resultado final.

4.6 É obrigação de cada atleta ter o conhecimento de cada prova e cumprir com cada regra e sequência de movimentos em sua totalidade conforme informado no congresso técnico.

4.7 É de responsabilidade do atleta a utilização de eventuais equipamentos e acessórios para a realização das provas, as quais requerem ajustes pessoais, como, por exemplo, cinto, faixa, meião, etc.

4.8 Será desclassificado o atleta que usar de meios fraudulentos para competir; adotar conduta antidesportiva para participar do evento e outras que a Comissão Organizadora entender como irregular.

4.9 Os vídeos em transmissão deverão ser feitos em formato de paisagem/*landscape* (deitados), usando aparelhos celulares, Webcam ou câmeras profissionais.

4.10 As gravações *backup* dos Movimentos devem, obrigatoriamente, aparecer o relógio do Box. O relógio deverá estar também visível na transmissão ao vivo.

4.11 Durante as transmissões das fases finais, a execução dos Movimentos deve ser realizada sem música ou sons ao fundo, a fim de possibilitar a narração, avaliação e comentários de nossos convidados.

4.12 No caso do uso de aparelhos celulares durante as transmissões, sugere-se que outros aplicativos sejam fechados e inabilitados temporariamente, a fim de evitar

sobrecarga na internet e ligações telefônicas durante a transmissão.

4.13 Os atletas que realizarem a transmissão pelo Celular deverão, OBRIGATORIAMENTE, baixar e instalar o aplicativo ZOOM CLOUD MEETINGS (Android¹ ou IOS²), os quais serão utilizados para transmissão simultânea.

4.13.1 Os atletas deverão estar online pelo menos, uma hora antes do horário previsto, momento que a equipe de coordenação irá verificar a montagem do ambiente, avaliação das cargas para os movimentos, pesagem dos atletas, problemas de transmissão, dentre outros. Os links de acesso às salas serão enviados nos dias anteriores à execução das fases finais.

4.13.2 Os atletas que realizarem transmissão por computador, utilizando outros formatos de câmeras, deverão, OBRIGATORIAMENTE, utilizar o aplicativo ZOOM, não sendo necessário a instalação do programa, bastando o acesso ao website da plataforma.

5. PREMIAÇÃO

5.1 Todos os atletas, em todas as categorias, receberão Certificado Digital de Participação, sendo que os atletas classificados entre os três melhores, receberão um certificado especial e personalizado.

5.2 Os 3 primeiros colocados terão premiação em dinheiro, sendo que os valores serão divulgados no site oficial e redes sociais.

5.3 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.

5.4 Caso alguma das categorias previstas para premiação em dinheiro não alcance, pelo menos, 30 (trinta) atletas inscritos, os valores das premiações serão reduzidos em conformidade proporcional com os atletas inscritos.

6. REGRAS GERAIS

6.1 Ao participar do **LPBG2020** cada atleta assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita integralmente o Regulamento da prova, participando por

¹ ZOOM Android < <https://play.google.com/store/apps/details?id=us.zoom.videomeetings> >.

² ZOOM IOS < <https://apps.apple.com/us/app/id546505307> >.

livre e espontânea vontade, sendo conhecedor do seu estado de saúde, seguros ou quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação na prova, antes, durante e depois da prova.

6.2 O atleta é responsável pelo seu estado de saúde.

6.3 A Comissão Organizadora **NÃO SE RESPONSABILIZARÁ** por nenhum acidente, enfermidade ou lesão adquirida proveniente da execução dos exercícios e competição, seja por culpa ou dolo, ficando o atleta ciente que qualquer ocorrência relacionada à sua saúde durante o evento é de sua total responsabilidade, assumindo a inteira responsabilidade pelo que possa vir acontecer à sua saúde durante a realização das provas.

6.3.1 Recomenda-se que o atleta realize suas apresentações em Academias/Box que estejam em conformidade com as regulamentações locais, bem como possuam seguro e equipamentos em estado de conservação adequado que garanta a integridade física dos atletas.

6.4 O competidor é responsável pela decisão de participar da prova, avaliando sua condição física e seu desempenho e julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição. Pode o diretor de prova, segundo recomendação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento.

6.5 Não haverá reembolso, por parte da organização, patrocinadores ou apoiadores, de nenhum valor correspondente a equipamentos e/ou acessórios utilizados pelos participantes no evento, independentemente de motivo, nem por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os atletas participantes venham a sofrer durante a participação neste evento.

6.6 Todos os participantes do evento, atletas, *staffs*, organizadores e público em geral, cedem todos os direitos de utilização de sua imagem para o torneio, seus patrocinadores, apoiadores e organização da prova.

6.7 Ao participar deste evento, o atleta aceitará e concordará, incondicionalmente em ter sua imagem divulgada através de fotos, filmes, rádio, jornais, revistas, televisão, internet ou qualquer outro meio de comunicação, seja para uso em informativos promocionais ou publicitários relativos à prova, sem acarretar nenhum ônus aos organizadores, renunciando o recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos, aos patrocinadores ou meios de comunicação em qualquer tempo/data. Filmes e fotografias relativos à prova têm o direito reservado aos organizadores. Qualquer forma de divulgação ou interesse em destinar um

profissional para a cobertura do evento estará sujeita à aprovação dos organizadores da prova por escrito.

6.8 O árbitro é a autoridade máxima no evento. Não será tolerada nenhum tipo de reclamação acintosa, desrespeito ou agressão aos mesmos. Caso o atleta tenha qualquer problema durante uma prova, o mesmo deverá reportar ao coordenador de arbitragem após sua prova.

6.8.1 Os árbitros estarão avaliando a execução dos exercícios remotamente, presencialmente no Estúdio de transmissão BOP GAMES.

6.9 O atleta que descumprir as orientações do item anterior poderá ser automaticamente desclassificado da competição, sem direito a reembolso.

6.10 Não será permitido aos atletas exposição de mídia de seus patrocinadores por meio de cartazes, faixas ou banners nas áreas privativas e na área de competição. A utilização da marca de seus patrocinadores só poderá estar presente em seu uniforme de competição.

6.11 É de total responsabilidade do atleta verificar o horário de suas provas, assim como todos os detalhes de cada prova.

6.12 Somente poderão participar do evento atletas que não estejam suspensos, ou que não estejam cumprindo qualquer tipo de punição impeditiva imposta por Confederações, Federações ou Tribunais Esportivos.

6.13 Não é permitido a utilização de Strap, Puxador, luvas ou grips de qualquer natureza, podendo, entretanto, usar esparadrapos ou similar nas mãos ou dedos, se assim preferir.

6.14 Os atletas poderão utilizar, se preferirem, munhequeira, joelheira e cinto, desde que não tenha uma largura maior que 12 cm para o LPO e 10 cm para o Powerlifting.

6.15 Não poderá ser utilizado proteções nos cotovelos.

6.15 Recomenda-se que os atletas utilizem uma “meia alta”, a fim de evitar lesões durante a execução dos movimentos, bem como um tênis adequado para modalidade.

7. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

7.1 Os recursos e as reclamações serão analisados apenas pela Equipe de Arbitragem responsável, que terá até final do dia de competições para resolvê-los.

7.2 Os recursos e as reclamações deverão ser formalizados nos canais de comunicação fora da transmissão.

- 7.3 Serão avaliados recursos dos seguintes méritos: verificação de anilhas/cargas levantadas, condução de prova incorreta do árbitro e resultado lançado diferente do da súmula assinada.
- 7.4 Recursos referente a padrões de movimento não serão aceitos.
- 7.5 Serão aceitos à critério do Head Judge responsáveis reclamações contra os times dentro dos seguintes termos: atitude antidesportiva e vantagem indevida.
- 7.6 Correções de resultados e reclamações poderão ser pedidas a qualquer momento.
- 7.7 A equipe arbitral poderá a qualquer momento utilizar o recurso de vídeo se achar necessário.
- 7.8 Os resultados poderão ser modificados a qualquer tempo pela equipe arbitral desde que seja comprovado o erro material.
- 7.9 Apenas serão aceitos recursos e reclamações protocolados em até uma hora do término da prova em que o problema ocorreu. No último dia de competição, o prazo para protocolar é de até 20 minutos após a publicação do resultado da prova.
- 7.10 Os resultados oficiais poderão ser acompanhados no site oficial do evento.
- 7.11 A equipe arbitral e a organização do evento punirão um time por uma atitude antidesportiva ou de mal comportamento com penalização em resultado em prova, exclusão de prova ou até exclusão da competição.

8. DA INSCRIÇÃO E DA POLÍTICA DE TAXAS

- 8.1 As inscrições serão realizadas por meio de plataforma SYMPLA a partir do dia 06 de outubro de 2020.
- 8.2 Os valores e taxas de inscrições serão individuais por atleta, sendo estipulados baseados nos custos de produção, organização e estruturação do torneio.
- 8.3 Os valores das taxas de inscrições serão redimensionados e divididos em lotes. Os lotes serão dimensionados por períodos e datas de acordo com a organização.
- 8.4 Os atletas que se inscreverem e desistirem de participar do torneio não farão jus a restituição dos valores pagos.
- 8.5 As equipes que se inscreverem e, eventualmente, necessitarem de substituir algum dos integrantes, deverão fazer a alteração na plataforma de inscrição até as 23h59 do dia 02 de novembro, para fins de ajustes e organização de cronograma do torneio. Não serão aceitas substituições após essa data.

8.5 Não será realizado sob quaisquer motivos inscrições após a data-limite do terceiro lote.

8.6 Em observância ao Estatuto do Idoso, a ORGANIZAÇÃO disponibilizará aos ATLETAS com idade igual ou acima de 60 (sessenta) anos, o desconto de 50% (cinquenta por cento) no valor da inscrição. Para o idoso fazer jus ao benefício, será necessário entrar em contato pelo e-mail < bopegamesmg@gmail.com.br >, informar os dados pessoais e enviar uma cópia digitalizada do documento de identidade com foto (RG ou CNH).

9. PRESCRIÇÕES DIVERSAS

9.1 As dúvidas ou informações técnicas deverão ser enviadas para o e-mail da organização do evento < contato@bopegames.com.br >.

9.2 As dúvidas ou omissões deste regulamento serão definidas pela comissão técnica presente na prova e/ou pelos organizadores de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.

9.3 A Organização reserva-se o direito de incluir no evento atletas especialmente convidados.

9.4 Os atletas deverão manter durante todo o tempo uma conduta desportiva; serem responsáveis pela sua própria segurança e a segurança de outros; serem responsáveis pela compreensão e pelo cumprimento deste regulamento; tratarem a todos com respeito e cortesia; não fazerem uso da linguagem vulgar ou de baixo calão e, em eventual abandono, informar à organização.

9.5 Ao se inscrever neste evento, o atleta assume, automaticamente, o conhecimento de todos os termos deste Regulamento. Estando de acordo com todos os itens supracitados e de todas as decisões da Organização, comprometendo-se a não recorrer a nenhum órgão ou Tribunal da Justiça comum no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

9.6 As dúvidas ou omissões deste REGULAMENTO serão dirimidas pela COMISSÃO ORGANIZADORA de forma soberana, não cabendo recurso a estas decisões.

Belo Horizonte, setembro de 2020.

COMISSÃO ORGANIZADORA

ANEXO A**Termo de autorização para participação de menor de 18 anos**

Eu, _____ (nome completo do pai/mãe ou responsável legal), nacionalidade _____, portador(a) do RG nº _____, órgão expedidor _____, e inscrito(a) no CPF/MF nº _____ autorizo o(a) adolescente/filho(a) _____, com _____ anos de idade, conforme documento de identidade que porta, de quem sou _____ (relação de parentesco) a participar do torneio de Levantamento de Pesos denominado **BOP GAMES**, estando ciente das previsões e responsabilidades do Regulamento da competição, a se realizar em plataforma online, nos meses de novembro e dezembro de 2020.

Local: _____, data ___/___/___ (data da assinatura)

Assinatura do pai (ou responsável legal)

Telefones de contato do responsável: _____

Observação: É OBRIGATÓRIA A APRESENTAÇÃO DE UM DOCUMENTO COM FOTO, NOME COMPLETO E DATA DE NASCIMENTO, DO MENOR E DO RESPONSÁVEL LEGAL, JUNTO COM ESTA AUTORIZAÇÃO (Será aceito cópia autenticada do documento do Responsável Legal). Sem estes documentos, o menor não poderá participar do torneio.

ANEXO B
Cronograma preliminar de Competição

N	FASE	PERÍODO
1	INSCRIÇÕES	06 DE OUTUBRO A 02 DE NOVEMBRO
2	EXECUÇÃO DOS MOVIMENTOS QUALIFIER 01	03 A 13 DE NOVEMBRO
3	VALIDAÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS QUALIFIER 01 <i>(Corte: 50% dos inscritos)</i>	14 A 17 DE NOVEMBRO
4	EXECUÇÃO DOS MOVIMENTOS QUALIFIER 02	18 A 27 DE NOVEMBRO
5	VALIDAÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS QUALIFIER 02 <i>(Corte: 50% dos remanescentes)</i>	28 A 30 DE NOVEMBRO
6	EXECUÇÃO DOS MOVIMENTOS QUALIFIER 03	01 A 06 DE DEZEMBRO
7	VALIDAÇÃO E DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS QUALIFIER 03 <i>(Corte: apenas os 4 melhores atletas)</i>	07 A 09 DE DEZEMBRO
8	FINAL WEIGHTLIFTING (LPO)	12 DE DEZEMBRO
9	FINAL POWERLIFTING	13 DE DEZEMBRO

* As datas podem sofrer alterações.