



BOP 24
GAMES *Parajiu-Jitsu*

BOP GAMES 24
REGULAMENTO
Oficial



REGULAMENTO BOP GAMES – REGULAMENTO JIU-JITSU PARADESPORTIVO 2024

SUMÁRIO

1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS	2
2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO E DAS INSCRIÇÕES	14
3. BRIEFING E ENTREGA DE KITS.....	15
4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO.....	17
5. PREMIAÇÃO	18
6. REGRAS GERAIS	18
7. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS.....	20
8. DA INSCRIÇÃO E DA POLÍTICA DE TAXAS E DESCONTOS.....	21
9. PRESCRIÇÕES DIVERSAS	21

ANEXOS

ANEXO A.....	23
Termo de autorização para participação de menor de 18 anos.....	23
ANEXO B.....	24
TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA ATLETAS - BOP GAMES 2024.....	24
ANEXO C.....	27
Termo de autorização para retirada de Kit por terceiros	27
ANEXO D.....	28
Cronograma preliminar de Competição	28
ANEXO E.....	29
Itens Restritos e Proibidos	29

REGULAMENTO BOP GAMES – REGULAMENTO JIU-JITSU PARADESPORTIVO 2024

1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

Detalhes da Competição

1.1 Detalhes do Evento: O BOP GAMES 2024 será realizado nos dias 21 e 22 de setembro de 2024, no Estádio MINEIRÃO, localizado na Av. Antônio Abrahão Caram, nº 1001, bairro São José, Belo Horizonte/MG (Esplanada Sul – acesso pela Av. Carlos Luz com Av. Coronel Oscar Paschoal).

1.1.1 Horário e Local do Evento: O torneio acontecerá das 8h às 21h, com fechamento e escoamento dos acessos ao evento até às 22h.

1.1.2 Abertura Antecipada dos Portões para Atletas: Os portões serão abertos às 7h exclusivamente para acesso dos atletas, como medida essencial para permitir que realizem seus aquecimentos, se preparem adequadamente para as competições e localizem seus respectivos locais de competição.

1.1.3 Recomendação de Chegada Antecipada: Recomenda-se aos participantes que cheguem com 1 hora de antecedência ao horário da competição para evitar filas e aglomerações nos acessos iniciais. Essa medida visa proporcionar uma experiência tranquila e organizada a todos os participantes.

1.1.4 Divulgação da Programação Completa: A programação completa dos jogos será divulgada até o dia 19 de agosto de 2024.

1.1.5 Possíveis alterações nos horários dos jogos: Os horários dos jogos poderão sofrer eventuais alterações para ajustes no cronograma, levando em conta possíveis atrasos, imprevistos ou condições climáticas adversas. Essas mudanças serão realizadas com cuidado e responsabilidade pela organização do evento, visando garantir a segurança e o bom andamento das atividades. Assim, quaisquer alterações não implicam em responsabilidades adicionais por parte da organização em relação aos participantes ou terceiros envolvidos.

1.2 A Coordenação Esportiva ficará a cargo da Daniel Moreira Borges, que integrará a Comissão Organizadora.

Das Categorias e Formato da Competição

1.3 O Torneio de Jiu-Jitsu Paradesportivo será organizado da seguinte forma:

1.3.1 A competição será realizada no domingo, 22 de setembro de 2024, com início às 8h.

1.3.2 A pesagem oficial dos atletas ocorrerá no sábado, 21 de setembro de 2024, no período das 08h às 10h.

1.3.3 Após as pesagens no dia 21 de setembro de 2024 (sábado), das 10h às 11h, será realizado um Congresso Técnico obrigatório para a competição. Este encontro é essencial para fornecer orientações técnicas, regras específicas do torneio e esclarecer quaisquer dúvidas relacionadas à competição.

1.4 Para uma melhor equiparação entre os competidores/praticantes, o Jiu-Jitsu Paradesportivo os separa em diferentes classificações, cada qual abrangendo um grupo de deficiências, tendo em vista as limitações que estas acarretam.

- Deficiência Visual

Deficiências atendidas:

- **Deficiência visual:** Visão é impactada tanto pela deficiência da estrutura ocular, nervos ópticos ou vias ópticas, ou o córtex visual do cérebro central.

Superclasse	Deficiência Visual	Exemplos de condições de saúde: Miopia, visão em túnel, escotoma, retinite pigmentosa, glaucoma, catarata congênita, degeneração macular. Como é descrito pela CIF (Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde): Funções visuais, estrutura do globo ocular
Classe	B1	Paratletas cego total: de nenhuma percepção em ambos os olhos até a percepção de luz com incapacidade de reconhecer o formato de uma mão a qualquer distância ou direção.
Classe	B2	Paratletas que têm a percepção de vultos, com capacidade em reconhecer a forma de uma mão até a acuidade visual de 2/60 ou campo visual inferior a cinco graus.
Classe	B3	Paratletas que conseguem definir imagens. Acuidade visual de 2/60 a 6/60 ou campo visual entre cinco e 20 graus, e monoculares.

* Utilizado o modelo paralímpico do judô.

- Membros Inferiores:

Deficiências atendidas:

- **Deficiência na potência muscular:** Deficientes nessa categoria têm em comum o fato de que a força gerada pelas contrações de um músculo ou de um grupo muscular é reduzida, tal como os músculos dos membros, um lado do corpo ou na parte inferior do corpo. Exemplos dessas condições incluem nessa categoria a paraplegia ou quadriplegia, distrofia muscular, poliomielite e espinha bífida.
- **Deficiência passiva na extensão do movimento:** A extensão do movimento em uma ou mais juntas é reduzida de maneira sistemática. Por exemplo, devido a artrogrípse.

De qualquer maneira, hipermobilidade das juntas, instabilidade das juntas e agudas condições cansando a redução da extensão do movimento, como a artrite, não são consideradas deficiências legítimas.

- **Deficiência de membro:** Tem uma total e parcial ausência de ossos ou juntas por consequência de um trauma (e.g. amputação traumática), doença (e.g. câncer no osso) ou deficiência no membro congênita (e.g. dysmelia).
- **Deficiência no comprimento da perna:** Devido a uma deficiência congênita ou trauma, o osso de uma perna é encurtado.

Superclasse	Mobilidade Inferior (Mi)	<p>Exemplos de condições de saúde:</p> <p>Lesão na medula espinhal, distrofia muscular, lesão no plexo braquial, paralisia cerebral, pólio, espinha bífida, síndrome Guillain-Barré</p> <p>Artrogripose, anquilose, contratura da queimadura articular da coluna</p> <p>Amputação causada de trauma ou deficiência do membro congênita (dismelia)</p> <p>Causa congênita ou traumática que resulta no encurtamento de uma das pernas</p> <p>Como é descrito pela CIF (Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde):</p> <p>Potência muscular.</p> <p>Deficiência da mobilidade das juntas. Exclusão: hipermobilidade da junta.</p> <p>Total ou inexistente de ossos e juntas do ombro, pélvis superior, extremidades inferiores, região incompleta, extremidades, zona ou inexistência de uma estrutura respectivamente.</p> <p>Dimensão anormal dos ossos do membro inferior direito OU do membro inferior esquerdo, não dos dois. Inclusão: encurtamento dos ossos de um membro inferior. Exclusão: encurtamento de ossos dos dois membros inferiores, qualquer aumento de dimensão.</p>
Classe	Mi1	Atletas que tenham pelo menos um membro afetado, porém abaixo do joelho.
Classe	Mi2	Atletas que tenham dois membros afetados, porém abaixo do joelho.
Classe	Mi3	Atletas que tenham pelo menos um membro afetado, porém acima do joelho.
Classe	Mi4	Atletas que tenham dois membros afetados, porém acima do joelho.

- Membros Superiores:

Deficiências atendidas:

- **Deficiência na potência muscular:** Deficientes nessa categoria têm em comum o fato de que a força gerada pelas contrações de um músculo ou de um grupo muscular é reduzida, tal como os músculos dos membros, um lado do corpo ou na parte inferior

do corpo. Exemplos dessas condições incluem nessa categoria a paraplegia ou quadriplegia, distrofia muscular, poliomielite e espinha bífida.

- **Deficiência passiva na extensão do movimento:** A extensão do movimento em uma ou mais juntas é reduzida de maneira sistemática. Por exemplo, devido a artrogripose. De qualquer maneira, hipermobilidade das juntas, instabilidade das juntas e agudas condições cansando a redução da extensão do movimento, como a artrite, não são consideradas deficiências legítimas.
- **Deficiência de membro:** Tem uma total e parcial ausência de ossos ou juntas por consequência de um trauma (e.g. amputação traumática), doença (e.g. câncer no osso) ou deficiência no membro congênita (e.g. dysmelia).

Superclasse	Mobilidade Superior (Ms)	Exemplos de condições de saúde: Lesão na medula espinhal, distrofia muscular, lesão no plexo braquial, paralisia cerebral, pólio, espinha bífida, síndrome Guillain-Barré, Artrogripose, anquilose, contratura da queimadura articular da coluna, Amputação causada de trauma ou deficiência do membro congênita (dismelia) Como é descrito pela CIF (Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde) Potência muscular. Deficiência da mobilidade das juntas. Exclusão: hipermobilidade da junta. Total ou inexistente de ossos e juntas do ombro, pélvis superior, extremidades inferiores, região incompleta, extremidades, zona ou inexistência de uma estrutura respectivamente.
Classe	Ms1	Atletas com um membro afetado, abaixo do cotovelo.
Classe	Ms2	Atletas com um membro afetado, abaixo do cotovelo.
Classe	Ms3	Atletas com dois membros afetados, abaixo do cotovelo.
Classe	Ms4	Atletas com dois membros afetados, acima do cotovelo.
Classe	Ms5	Atletas com um membro afetado, abaixo do punho.
Classe	Ms6	Atletas com dois membros afetados, abaixo do punho.
Classe	Ms7	Atletas com um membro afetado, que tenham movimentos prejudicados de forma severa até o ombro.
Classe	Ms8	Atletas com dois membros afetados, que tenham movimentos prejudicados de forma severa até o ombro.

- Mobilidade Geral:

Deficiências atendidas:

- **Hipertonia:** Hipertonia é uma condição marcada pelo atípico crescimento na tensão muscular e a reduz a habilidade do músculo de alongar. Hipertonia pode ser resultado de uma lesão, doença ou condições que envolvem danos ao sistema nervoso central. Quando essas condições ocorrem em crianças com idade inferior a dois (2) anos, o termo paralisia cerebral é constantemente utilizado, mas isso também pode ser causado devido a uma lesão cerebral (e.g. derrame, trauma) ou esclerose múltipla.

Ataxia: Ataxia é um sinal e sintoma neurológico que consiste em uma falta de

coordenação dos movimentos musculares. Quando a condição ocorre em crianças com idade inferior a dois (2) anos, o termo paralisia cerebral é mais usado, mas isso também pode ser causado devido a uma lesão cerebral (e.g. derrame, trauma) ou esclerose múltipla.

- **Atetose:** Atetose pode variar de leve para uma severa disfunção motora. Ela é geralmente caracterizada pelo desequilíbrio, movimentos involuntários e a dificuldade de manter uma postura simétrica. Quando a condição ocorre em crianças com idade inferior a dois (2) anos, o termo paralisia cerebral é mais usado, mas isso também pode ser causado devido a uma lesão cerebral (e.g. derrame, trauma) ou esclerose múltipla.

- **Paralisia Cerebral:** um grupo de desordens permanentes do desenvolvimento do movimento e postura atribuídos a um distúrbio não progressivo que ocorre durante o desenvolvimento do cérebro fetal ou infantil, podendo contribuir para limitações no perfil de funcionalidade da pessoa. A desordem motora na paralisia cerebral pode ser acompanhada por distúrbios sensoriais, perceptivos, cognitivos, de comunicação e comportamental, por epilepsia e por problemas musculoesqueléticos secundários (ROSENBAUM et al., 2007).

Superclasse	Mobilidade Geral Afetada(Mg)	Exemplos de condições de saúde: Paralisia cerebral, derrame, lesão adquirida no cérebro, esclerose múltipla Ataxia resultante de paralisia cerebral, lesão cerebral, ataxia Friedreich, esclerose múltipla, espinocerebelares, paralisia cerebral, derrame, lesão traumática cerebral. Como é descrito pela CIF (Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde): Alta tonicidade muscular. Inclusão: hipertonia, alta tonicidade muscular. Exclusão: baixa tonicidade muscular Controle de movimentos voluntários. Inclusão: somente ataxia. Exclusão: problemas no controle de movimentos voluntários que não se encaixam na descrição de ataxia. Contração involuntária dos músculos. Inclusão: atetose, coreia. Exclusão: latência relacionada com a desordem do movimento.
Classe	Mg1	Atletas afetados de forma leve.
Classe	Mg2	Atletas afetados de forma mediana.
Classe	Mg3	Atletas afetados de forma severa.

- Limitação Intelectual:

Deficiências atendidas:

- **Cognição Afetada:** condições em que a pessoa tenha algum tipo de dificuldade de cognição, tais como síndrome de Down ou Autismo.

Superclasse	Limitação Intelectual (Li)	Exemplos de condições de saúde: Retardação intelectual, deficiência de aprendizado, impedância cognitiva Como é descrito pela CIF (Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde): Funções intelectuais. Exclusão: demência, nenhum desenvolvimento relacionado com a deficiência ocorreu depois de 18 anos de idade.
Classe	Li1	Síndrome de Down de Grau Leve e Moderado
Classe	Li2	Autismo de grau leve ou moderado

Deficiência auditiva

Deficiências atendidas:

- **Surdez:** Surdez total, aparelhos auditivos.

Superclasse	Surdez	Surdez total. Sem utilizar aparelhos de audição
Classe	(Su) Su1	

Superclasse	Lesados Medulares (Lm)	
Classe	Lm1	Lesados medulares com movimento de quadril mantido
Classe	Lm2	Lesados medulares sem movimentos de quadril.
Classe	Lm3	Lesados medulares com movimento de membros superiores e inferiores.

Superclasse	Altura	
Classe	Modificada (Am) Am1	Nanismo

Superclasse	Les Autres	
Classe	(La) La1	Inclui todos os paratletas com alguma deficiência motora na parte superior do corpo e que não se enquadrem nas demais classes. Sujeito a avaliação na checagem dos eventos.
Classe	La2	Inclui todos os paratletas com alguma deficiência motora na parte inferior do corpo e que não se enquadrem nas demais classes. Sujeito a avaliação na checagem dos eventos.

Agrupamentos e Absolutos

- Classes e superclasses

Caso haja menos de 3 competidores em uma classe, agrupa-se a outra classe, dando preferência a outra na mesma situação, porém não ultrapassando a superclasse. Neste sentido, na superclasse Mobilidade Superior, em uma situação hipotética a qual tenhamos 2 competidores na classe Ms5, 1 competidor na Ms6 e 2 na classe Ms1, estes lutadores seriam agrupados em uma única categoria para fins de competição. Caso, dentro da mesma superclasse, tenhamos somente 2 lutadores, estes lutarão entre si.

- Absolutos

Para fins de categoria absoluto é definido que serão conforme as superclasses:

- Absoluto Membro Superior: Todos os lutadores da Superclasse MS;
- Absoluto Membro Inferior: Todos os lutadores da Superclasse MI;
- Absoluto Medulares: Todos os lutadores da Super Classe LM;
- Absoluto Visual: Todos os lutadores da Super Classe B;
- Absoluto Auditivo: Todos os lutadores da Super Classe Au;
- Absoluto Visual: Todos os lutadores da Superclasse MG;
- Absoluto Visual: Todos os lutadores da Super Classe LA.

- Faixas

Por padrão, os atletas lutarão com outros atletas da mesma graduação, porém caso seja necessário, ou seja, menos de 2 lutadores, a organização pode agrupar as graduações conforme tabela abaixo:

Grupo 01	Branca, cinza e amarela 	Grupo 04	Branca, azul e roxa 
Grupo 02	Laranja e verde 	Grupo 05	Azul e roxa 

	Branca e azul		Marrom e preta
Grupo 03		Grupo 06	

- Divisão de Peso

Caso haja 3 lutadores ou mais, o sistema de divisão de peso considerada será:

- Peso Leve: atletas com 65 quilos ou menos;
- Peso Médio: atletas com peso entre 65.1kg e 85kg;
- Peso Pesado: atletas com mais de 85kg.

Quando houver necessidade de agrupar atletas nos pesos, o atleta em questão será realocado para o peso mais próximo. Caso haja somente um atleta em cada categoria de peso, as mesmas serão desconsideradas.

Uniformes (especificações da CBJJ e IBJJF)

Material do Kimono

Os kimonos devem ser confeccionados em algodão ou tecido similar. O material não deverá ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente faça a pegada. Nas categorias juvenil, adultos e máster, é obrigatório o uso de kimono trançado.

É permitido o uso de kimono com EVA ou material similar dentro da gola, desde que sejam respeitadas as medidas de tamanho e rigidez regulamentares previstas neste no Livro de Regras.

Cor dos Kimonos e Patches

Os kimonos devem ser feitos em cores uniformes.

São permitidas as cores branco, azul Royal ou preto. Não são aceitos kimonos com paletós e calças de cores diferentes, assim como não serão aceitos kimonos com golas de cores diferentes.

É proibido o uso de kimonos pintados em qualquer parte a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador e apenas nos mesmos locais permitidos para os “patches”.

Mesmo nos casos permitidos, o atleta será obrigado a trocar de kimono caso a tinta manche o kimono do adversário.

Os patches ou bordados só podem estar presentes nos locais autorizados. Os patches devem ser de tecido de algodão e devem estar devidamente costurados.

Todos os patches descosturados ou em locais não autorizados devem ser retirados antes da checagem do kimono.

A Faixa

O atleta deve utilizar uma faixa resistente de 4 a 5 cm de largura, cuja cor corresponda à graduação com a ponta preta, exceto faixas pretas, que terá a ponta branca ou vermelha. Essa deve ser usada sobre o paletó, dando duas voltas na altura da cintura e sendo amarrada com um nó duplo, suficientemente apertada para impedir que o paletó se solte. Após o nó duplo, cada ponta da faixa deve ter entre 20cm e 30cm de comprimento.

Medidas do Kimono

O paletó deve ir até as coxas do atleta e o comprimento mínimo das mangas deve alcançar até 5 cm da articulação dos pulsos dos atletas quando os braços estiverem esticados para frente paralelo ao solo.

A calça do kimono deve ter comprimento mínimo de 5cm acima do maléolo tibial (osso do tornozelo).

A checagem vai verificar se estão dentro do padrão exigido, as seguintes medidas: espessura da gola do kimono (1,3 cm); largura da gola do kimono (5 cm); folga da manga do kimono em toda a sua extensão (7 cm).

Camisetas Lycra NOGI

Para ambos os gêneros deve ser usado camisa de tecido elástico (colado ao corpo) com comprimento que cubra a linha da cintura da bermuda, de cor preta, branca ou preta e branca, e com pelo menos 10% na cor referente a graduação (faixa) a que o atleta pertence.

Camisas 100% na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence também são aceitas.

Obs: Para as categorias de faixa preta será tolerado uma pequena área na cor vermelha, mas sem descaracterizar a cor da graduação do atleta.

Bermudas para homens NOGI

Bermuda nas cores preta, branca, preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence, sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, cordões expostos, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco ao adversário, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho.

É permitido o uso de calça de tecido elástico (colado ao corpo) por debaixo da bermuda, nas cores preta, branca ou preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que a atleta pertence.

Os atletas devem usar roupas íntimas. O uso de roupa de baixo no estilo “fio dental” ou “tanga” é proibido, sendo aceito apenas o estilo “sungá”.

Bermudas, shorts e calças para mulheres NOGI

Short, calça de tecido elástico (colado ao corpo) e/ou bermuda nas cores preta, branca, preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que a atleta pertence, sendo a bermuda sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco a adversária, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho.

Os atletas devem usar roupas íntimas. O uso de roupa de baixo no estilo “fio dental” ou “tanga” é proibido, sendo aceito apenas o estilo “sungá”.

ADAPTAÇÕES

Gerais

- Qualquer para-atleta terá direito, caso assim queira, de ter um acompanhante para lhe auxiliar na área de aquecimento e o levar até a área de luta. O para-atleta dispensando o acompanhante na área de luta ainda pode solicitar a um árbitro que o ajude a locomoção até a área de luta.
- Para classes onde o para-atleta não consiga realizar guarda devido a sua limitação (por exemplo, cadeirantes sem movimentação de perna), a pontuação de passagem de guarda será computada quando o atacante se posicionar ao lado do defensor, na posição de 100kg, e fazer o domínio da cabeça do oponente.
- Qualquer para-atleta poderá iniciar a luta sentado ao tatame e não em pé.
- Membros que não tiverem mobilidade (por exemplo, lesão de plexo braquial total) devem, obrigatoriamente, ter uma proteção que não deixe o membro solto, dentro ou fora do kimono. O para-atleta pode ser punido com desqualificação caso o membro fique exposto durante a luta.
- Membros amputados podem ser revestidos com proteções de Neoprene ou algodão, desde que não ultrapasse 15 (quinze) centímetros acima da lesão.
- Quando, devido a suas limitações, ambos os atletas, iniciarem a luta sentados (não podendo iniciar sentado e logo após ficar em pé), o primeiro para-atleta que pôr as costas do oponente no chão e estabilizar por 2 (dois) segundos, receberá a pontuação pela queda.
- Não será permitido realizar nenhuma finalização nos membros com limitação, porém é permitido imobilizá-los e realizar transições de movimentos neles.

Mobilidade Inferior

Quando o atleta estiver com o joelho na barriga e o coto no solo, com o adversário de lado ou com as costas no chão, por 2 (dois) segundos, será pontuado com os 2 pontos.

Na pegada das costas, se o atleta estiver com o calcanhar e/ou coto na área do quadril e a posição dominada por 2 (dois) segundos, será pontuado os 4 (quatro) pontos.

Quando um amputado lutar contra um bi amputado, não será permitido realizar golpes de chave-de-pé, joelho e suas variações.

Deficientes Visuais

Para-atletas deficientes visuais poderão ser acompanhados por um cão guia, se assim o desejarem.

Para as classes B1 e B2, a luta começará com as mãos dos oponentes já no kimono.

Na classe B3, se em comum acordo, poderá seguir o mesmo critério.

Para as classes B1 e B2, quando os oponentes se distanciarem, o juiz interrompe a luta e guiará os atletas ao centro da área de luta, com as mãos nos kimonos e começa a luta.

O árbitro informará aos atletas o tempo de luta a cada minuto que se passar.

Deficientes auditivos

Para-atletas deficientes auditivos, caso desejarem, podem ter um acompanhante que utilizará linguagem de libras.

Não poderá ser utilizado nenhum tipo de aparelho de auxílio de audição.

Para interromper a luta, o juiz utilizará de um toque simultâneo, de mão aberta e para baixo, em ambas as cabeças dos competidores. Este gesto é de uso privativo do juiz, caso algum atleta o utilize, será desclassificado.

Mobilidade Geral

Quando houver lutas entre um lutador que tenha pouca mobilidade nas pernas e outro que não tenha, o atleta que possui os movimentos terá suas pernas atadas por uma faixa.

Quando o atleta não puder fazer guarda por motivos de limitação, o atleta que ficar em posição de 100KG (cem quilos), com total domínio do adversário por mais de 15 (quinze) segundos, receberá 4 pontos referente a montada.

Lesados Medulares

Quando atleta que ficar em posição de 100KG (cem quilos), com total domínio do adversário por mais de 15 (quinze) segundos, receberá 4 pontos referente a montada.

Mobilidade Superior

Em caso em que o atleta não tiver qualquer movimento sobre o membro, será exigido que ele seja atado junto ao corpo ou que use uma proteção de Neoprene ou outro material semelhante. Por exemplo: braços imóveis de atletas com plexo braquial total lesado.

Limitação Intelectual

Não será permitido qualquer golpe de estrangulamento, nem chaves de joelho ou pé, seja aplicado nessa classificação.

Geral

Não é permitido finalizar em membros lesionados, porém é permitido imobilizar e realizar transições.

Outras situações aqui não mencionadas, será avaliada caso a caso.

ATLETAS TRANSGÊNEROS

Para atletas transgêneros, serão utilizados critérios baseados nos critérios do comitê olímpico internacional, sendo assim:

- Não é necessário que o atleta tenha se submetido a cirurgia de mudança de sexo;
- Atletas que transitaram de feminino para masculino são elegíveis para competir no masculino sem qualquer restrição;
- Atletas que transitaram do masculino para o feminino são elegíveis para competir no feminino obedecendo às seguintes restrições:
 - A. devem apresentar níveis de testosterona inferiores a 1 (um) nmol/L por pelo menos 12 meses antes da primeira competição;
 - B. testes atualizados podem ser solicitados em qualquer momento posterior;
 - C. caso o atleta seja flagrada com níveis acima do estabelecido, será suspenso de competições por 12 meses;
 - D. em caso de reincidência, será suspensa por 24 meses;
 - E. o atleta pode solicitar sigilo da informação.

CLASSIFICAÇÃO FUNCIONAL

As classes são determinadas por exames funcionais, presenciais ou via documentação, alguns repetidos todos os anos, dependendo da deficiência, testes musculares, mobilidade articular e testes motores dentro das competições serão necessários para validar a classe funcional do paratleta.

A classificação funcional poderá ser feita das seguintes formas:

- ON-LINE, onde os documentos serão enviados para avaliação da entidade;
- Na avaliação ON-LINE pode ser solicitada chamada de vídeo para avaliação de mobilidade.
- PRESENCIAL, onde por determinação da JJPN, todo e qualquer paratleta será avaliado em algum evento durante o ano por equipe própria.

- A avaliação própria da equipe do JJPN pode modificar a classe funcional do paratleta, se assim verificar incongruência entre documentação apresentada e verificação presencial.
- Deficiências definitivas não necessitam de laudo com CID atualizado.
- Deficiências que evoluem ou regridem com o passar dos anos, serão exigidos nova classificação funcional por ano.

INELEGIBILIDADE

Após análise de documentos e avaliação presencial, será emitido um parecer se o paratleta em questão não for elegível para o paradesporto do jiu-jitsu.

DOPPING

Nas atividades do paradesporto do jiu-jitsu em 2024 não será adotado critérios de avaliação para antidoping.

2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO E DAS INSCRIÇÕES

2.1 Processo de Inscrição: As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio da plataforma Ticket Sports, sendo a plataforma de apuração gerenciada pelo BOP GAMES, proporcionando um processo padronizado e seguro para todos os participantes.

2.1.1 Preenchimento das Vagas por Ordem de Inscrição: As vagas são limitadas e serão preenchidas por ordem de inscrição, garantindo uma distribuição justa e equitativa das vagas entre os participantes, promovendo uma competição equilibrada e inclusiva.

2.2 Determinação do Número de Vagas por Categoria: O número de vagas disponíveis para cada categoria será determinado criteriosamente pelos organizadores, levando em consideração a capacidade de infraestrutura do evento e a experiência dos participantes.

2.3 Condições de Participação por Faixa Etária: Qualquer pessoa com idade igual ou superior a 04 (quatro) anos e em CONDIÇÕES FÍSICAS adequadas poderá participar como atleta do torneio.

2.4 Autorização para Atletas Menores de Idade: Atletas com idade até 17 (dezesete) anos deverão estar autorizados e acompanhados por seu responsável legal para competir, conforme estipulado no ANEXO A deste regulamento.

2.5 Política de Reembolso: Não haverá reembolso dos valores pagos após a realização da inscrição, mesmo em caso de desistência de alguma prova ou do torneio inteiro por parte da equipe ou de algum de seus membros.

2.6 Responsabilidade pela veracidade das informações: É de responsabilidade exclusiva de cada atleta fornecer informações verídicas em seu cadastro, isentando a Organização de

quaisquer informações incorretas ou imprecisas prestadas durante o processo de inscrição. Informações falsas podem resultar em punições conforme previsto em lei.

2.6.1 Uso de E-mails Válidos: Todos os atletas devem se inscrever utilizando um e-mail válido e devidamente cadastrado. O uso de e-mails duplicados ou de terceiros não será aceito, a fim de garantir a autenticidade e a segurança do processo de inscrição.

2.7 Não Reembolso em Caso de Ausência de Adversário: O valor da inscrição não será reembolsado caso o atleta inscrito não tenha adversário em sua categoria. Nesse caso, o atleta será considerado campeão e receberá a medalha de primeiro lugar.

2.8 **Adesão ao regulamento e termo de responsabilidade:** O atleta, para finalizar seu processo de inscrição, deverá proceder com a declaração que realizou a leitura e adesão ao regulamento e termo de responsabilidade, que estarão anexos na plataforma de inscrição.

2.8.1 A concordância feita de forma online (durante a inscrição) substitui a necessidade de apresentação do termo de responsabilidade impresso.

3. BRIEFING E ENTREGA DE KITS

3.1 Briefing Online: O Briefing com os atletas, também conhecido como Congresso Técnico, será realizado online, transmitido nas Redes Sociais do BOP GAMES, em datas e horários a serem previamente informados, podendo ocorrer em dias diferentes de acordo com as categorias.

3.1.1 É altamente recomendável que todos os atletas assistam ao Briefing para receber informações cruciais sobre o torneio.

3.3 Distribuição dos Kits: Os Kits serão entregues durante a semana prévia ao torneio. Informações detalhadas sobre data e local de retirada serão divulgadas nas redes sociais do Torneio.

3.3.1 **Não haverá entrega de Kits no dia do evento**, devendo este ser recebido presencialmente no período disponibilizado para a entrega.

3.4 Composição do Kit: O Kit Atleta inclui uma camiseta oficial do evento, uma pulseira de identificação obrigatória e possíveis brindes adicionais. A pulseira é essencial durante todo o evento e não pode ser transferida.

3.4.1 Os kits poderão ser customizáveis durante o processo de inscrição, podendo incluir mais itens ou combos, conforme interesse e disponibilidade do atleta e do estoque.

3.4.2 O empréstimo ou cessão de pulseira de acesso a terceiros, poderá ocasionar na desclassificação do atleta da competição, além das sanções cíveis e penais previstas em lei.

3.5 Procedimento para Retirada do Kit: O atleta deve comparecer para a retirada de kit, portando os seguintes documentos:

- Documento de identidade oficial com foto (RG, CNH, Passaporte, CTPS ou Documento Profissional emitido pelo órgão responsável) - (digital ou físico);
- Protocolo/Comprovante de inscrição (digital ou impresso);
- Para menores de 18 anos, termo de autorização (ANEXO A) – (impresso, pois será retido pela organização);
- Para retirada por terceiros, termo específico (ANEXO C) - (impresso, pois será retido pela organização).

3.5.1 A ausência de qualquer documento resultará na impossibilidade de retirar o Kit, sujeitando o participante a penalidades determinadas pela Comissão Organizadora.

3.5.2 O atleta se compromete a proceder com a leitura e tomada de ciência e concordância acerca do Regulamento, as Normas e Procedimentos, e o Programa de Prova, que estarão disponíveis durante o procedimento de inscrição (vide item 2.8) e no site oficial do evento.

3.6 Inscrições feitas em equipes: Nas inscrições feitas em Equipes, os Kits poderão ser retirados por apenas um atleta da equipe, desde que o atleta tenha em mãos todos os documentos listados no item 3.5 de todos os integrantes.

3.6.1 Basta que o responsável pela retirada apresente seu documento de identidade e dos demais componentes da equipe e o protocolo/comprovante de inscrição.

3.7 Retirada do Kit por Terceiros: Se a retirada for feita por terceiros, devem ser apresentados os documentos mencionados acima, juntamente com o documento de identidade do responsável pela retirada (fotocópia) e o preenchimento do **ANEXO C**, de **maneira impressa**, que ficará sob a posse da Comissão Organizadora.

3.7.1 Entende-se por terceiros qualquer pessoa que não seja o próprio atleta ou algum integrante de sua equipe.

3.8 Pulseira de Identificação: A pulseira entregue junto com o Kit é essencial, pois determina o status de atleta e possibilita o acesso, permanência e participação nas competições do evento. SEM A PULSEIRA, NÃO SERÁ PERMITIDA A ENTRADA NO EVENTO, PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES OU COMPETIÇÕES. Em caso de perda ou extravio, será cobrada uma taxa de R\$60,00 para substituição.

3.9 Distribuição das Camisetas: Os tamanhos das camisetas serão distribuídos por ordem de chegada. É importante ressaltar que, devido à logística de produção, os tamanhos podem variar independentemente da escolha feita durante a inscrição. Isso significa que O TAMANHO ESCOLHIDO NÃO GARANTE DISPONIBILIDADE NA RETIRADA.

3.10 Verificação do kit e dados: O atleta deve verificar a conformidade dos kits e dados no momento da retirada, sendo que eventuais reclamações devem ser feitas nesse momento.

3.10.1 Ao se retirar do local portando o kit, o atleta concorda que os itens estão em sua integralidade e condições de uso, não sendo possível alterações posteriores.

3.11 Inscrições feitas menos de 45 dias antes do evento podem não garantir tamanhos específicos de camisetas devido à disponibilidade limitada.

4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

4.1 Os atletas deverão comparecer no local do torneio no horário informado, de acordo com o cronograma disponibilizado no site, app e nas Redes Sociais.

4.2 Prazo para Substituições: O prazo para substituição de atletas é até dia 10/09/2024, às 22h. Após esse horário, não será permitida a troca de atletas.

4.2.1 Não é permitida a troca de atletas ao longo da competição.

4.2.2 Poderão ser cobradas taxas adicionais pela plataforma de inscrição em caso de eventuais substituições.

4.3 Os cronogramas com as ordens das apresentações serão divulgados por meio do site oficial e das Redes Sociais do evento. É responsabilidade de cada atleta estar atento a essas informações, pois elas são essenciais para o planejamento e participação adequada nas competições.

4.4 Conhecimento das Regras: É obrigação de cada atleta ter pleno conhecimento das regras da competição, conforme informado durante o congresso técnico. O cumprimento das regras é fundamental para garantir a segurança e a justiça durante as competições.

4.5 Uso da Camisa Oficial: Os atletas devem usar obrigatoriamente a camiseta regata oficial do evento na primeira prova. O não cumprimento dessa regra resultará na perda da pontuação adquirida na prova.

4.6 Responsabilidade pelos Equipamentos: Os equipamentos, como capacetes e luvas, serão fornecidos pelo evento. Os demais itens, como protetor bucal, genital, ataduras, sapatilhas, short ou calção e camiseta, são de responsabilidade do atleta.

4.7 Condutas Irregulares: Será desclassificado o atleta que usar meios fraudulentos para competir, adotar conduta antidesportiva para participar do evento ou cometer outras irregularidades, conforme determinado pela Comissão Organizadora.

4.8 O atleta será desclassificado caso não esteja presente no momento de sua luta.

4.8.1 Se o atleta não comparecer ao ringue após três chamadas, será desclassificado e seu adversário será declarado vencedor. Nesse caso, a vitória será concedida automaticamente ao oponente por W.O. (Walkover).

4.9 O atleta deve estar adequadamente vestido com as cores do seu corner. É obrigatório que o atleta traga uniformes nas cores azul e vermelho.

4.9.1 É proibido ao atleta competir usando camisa ou rashguard.

4.10 Os corners dos atletas devem estar vestidos adequadamente, sendo proibido o uso de chinelos de dedo.

4.11 É proibido o uso de qualquer vestimenta de times de futebol, torcidas organizadas ou propagandas que incitam violência, racismo ou homofobia.

5. PREMIAÇÃO

5.1 O atleta campeão receberá a medalha de ouro e o atleta vice-campeão receberá a medalha de prata.

5.2 Os atletas que fizerem jus à premiação serão premiados em um momento designado pela coordenação.

6. REGRAS GERAIS

6.1 Ao participar do torneio cada atleta assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita integralmente o Regulamento da prova, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor do seu estado de saúde e assumindo as despesas de transporte, hospedagem, alimentação, 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, devendo estar em dia com a sua avaliação médica.**

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.

6.4 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.

6.4.1 Pode o árbitro de prova, segundo recomendação do médico responsável pelo evento ou não, excluir o participante a qualquer momento.

6.5 Haverá, para qualquer tipo de emergência, serviço de atendimento médico e segurança por todo o percurso da prova, que será garantida pela organização do evento.

6.6 Para atendimento emergencial aos atletas será disponibilizado um serviço de ambulância móvel para remoção.

6.6.1 O atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência, como de continuidade, será efetuado na rede pública, ou particular, caso o atleta possua convênio com alguma instituição.

6.7 O atleta ou seu (sua) acompanhante responsável poderá se decidir por outro sistema de atendimento, eximindo a organização de qualquer responsabilidade, desde a remoção, transferência até seu atendimento médico.

6.8 A organização não se responsabilizará por qualquer objeto deixado no local do evento e por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os atletas venham a sofrer durante a participação no torneio.

6.9 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.

6.10 A segurança da prova receberá apoio dos órgãos competentes e haverá sinalização para orientação dos participantes.

6.11 A Organização do torneio poderá suspender o evento nas arenas em caso de chuva ou por qualquer motivo que ponha em risco a segurança dos participantes ou do público presente. Nesses casos, os árbitros e a Comissão Organizadora deliberarão sobre adiamento e atraso, suspensão, modificação ou cancelamento da prova, conforme duração ou intensidade da intempérie, não fazendo jus, o participante, a qualquer tipo de indenização ou ressarcimento.

6.12 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.

6.13 Ao participar deste evento, o atleta aceita e concorda, 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.

6.13.1 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.

6.14 Os atletas e espectadores ficam cientificados que parte das filmagens e fotografias do evento serão feitas por Veículos Aéreos não Tripulados (VANT), também chamados de Drones.

6.15 O árbitro é a autoridade máxima na arena de jogos. Não será tolerado nenhum tipo de reclamação acintosa, desrespeito ou agressão aos mesmos, por parte dos atletas ou de sua torcida, sob pena de punição do atleta, a ser definida pela comissão organizadora.

6.16 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.

6.16.1 A utilização da marca de seus patrocinadores só poderá estar presente em seu uniforme de competição.

6.17 Não será permitido aos atletas e boxes montagem de tendas, barracas, macas ou qualquer tipo de estrutura sem a prévia autorização da organização em áreas internas do evento.

6.18 É de total responsabilidade do atleta verificar o horário de suas provas e sua posição na arena, assim como todos os detalhes de cada prova.

6.19 O atleta que não comparecer à prova no horário pré-determinado será automaticamente desclassificado desta prova.

6.20 A Organização não recomenda que sejam deixados objetos de valor no Guarda-Volumes tais como relógios, roupas ou acessórios de alto valor, equipamentos eletrônicos, de som ou celulares, cheques, cartões de crédito, entre outros.

6.20.1 A Organização não se responsabilizará por qualquer objeto deixado no Guarda-Volumes.

6.21 Os acessos às áreas no interior do evento serão sinalizados, sendo proibido pular as grades que delimitam estas áreas sob qualquer pretexto ou acessar áreas restritas à organização.

6.22 Poderão ser realizados exames *antidoping* para os atletas participantes do evento a critério da Organização, ficando terminantemente proibido de participar do evento o atleta que se recusar injustificadamente de se submeter a eles, não havendo reembolso, em nenhum caso.

6.23 Os convidados e torcedores deverão observar a previsão de itens restritos e proibidos constantes no **ANEXO E** do regulamento.

7. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

7.1 Os recursos e as reclamações serão analisados exclusivamente pelos Coordenadores Esportivos, que terão até o final do dia das competições para resolvê-los.

7.2 O recurso deverá ser apresentado pelo atleta e seu treinador. Para que seja considerado, deverá ser depositada uma caução de R\$800,00 (oitocentos reais), que será reembolsada em caso de aceitação do recurso. Em caso de indeferimento, o valor não será devolvido.

7.4 Ao abrir um recurso, o atleta e seu treinador entendem que todas as lutas poderão ser reavaliadas, se necessário.

7.5 Os resultados poderão ser modificados a qualquer momento pela equipe de arbitragem, desde que seja comprovado um erro material.

7.6 A equipe de arbitragem e a organização do evento têm o direito de punir o atleta por atitudes antidesportivas ou comportamentos inadequados, aplicando penalizações no resultado, exclusão da partida ou até mesmo exclusão da competição.

8. DA INSCRIÇÃO E DA POLÍTICA DE TAXAS E DESCONTOS

8.1 As inscrições serão feitas exclusivamente através da plataforma Ticket Sports a partir de 05 de junho de 2024, às 12h. Isso significa que os interessados em participar do campeonato devem utilizar essa plataforma para se inscreverem.

8.2 Os valores e taxas de inscrição serão individuais para cada atleta, e serão determinados com base nos custos de produção, organização e estruturação do campeonato. Isso significa que o preço da inscrição pode variar dependendo desses fatores.

8.3 Os valores das taxas de inscrição serão ajustados e divididos em lotes, os quais serão determinados por períodos e datas de acordo com o planejamento da organização do evento. Essa divisão em lotes influenciará no preço da inscrição, sendo mais vantajoso se inscrever nos lotes iniciais.

8.4 Os atletas que se inscreverem e desistirem de participar do torneio não farão jus à restituição dos valores pagos, exceto se enquadradas nos termos das Políticas de Cancelamento da plataforma de vendas online utilizada.

8.5 Não serão aceitas inscrições após a data limite do último lote. Isso significa que os interessados em participar do campeonato devem se certificar de se inscrever dentro do prazo estabelecido para cada lote.

8.6 A organização do evento oferecerá um desconto de 50% no valor da inscrição para atletas com idade igual ou superior a 60 (sessenta) anos, em conformidade com o Estatuto do Idoso. Para obter esse desconto, o atleta idoso deve entrar em contato através do e-mail < contato@bopgames.com.br >, informar seus dados pessoais e enviar uma cópia digitalizada de um documento de identificação 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@bopgames.com.br >.

9.2 Os atletas participantes policiais e/ou bombeiros militares competiram na condição de civis, não sendo considerado Ato de Serviço.

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

9.4 Todos os participantes, convidados e espectadores do evento deverão se portar de maneira compatível ao local do evento, observando as regras dos bons costumes, pautando-se pela civilidade, assentada em manifestações de cortesia, respeito e espírito esportivo.

9.5 Os atletas deverão manter, durante todo o tempo, uma conduta desportiva adequada; 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.

9.6 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, no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

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

Belo Horizonte, 05 de junho de 2024.

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 _____, inscrito(a) no CPF nº _____ autorizo _____ o(a) _____ adolescente/filho(a) _____, CPF nº _____, com _____ anos de idade, conforme documento de identidade que porta, de quem sou _____ (relação de parentesco) a participar do torneio de PARAJIU-JITSU, no **BOP GAMES**, estando ciente das previsões e responsabilidades do Regulamento da competição, a se realizar no Estádio Mineirão, em Belo Horizonte/MG, nos dias 21 e 22 de setembro de 2024, em companhia de _____, com _____ anos de idade, inscrito no CPF sob o nº _____ residente e domiciliado na _____ (endereço do responsável).

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

Assinatura do pai/mãe (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**ANEXO AO SISTEMA DE INSCRIÇÃO ONLINE****TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA ATLETAS - BOP GAMES 2024****Termo de Responsabilidade de Acidentes e Aptidão Física**

Eu, na qualidade de atleta do evento BOP GAMES 2024, 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 2024:

1. **Aptidão Física e Mental:** Declaro estar em plenas condições físicas e mentais para participar das atividades esportivas propostas no evento BOP GAMES 2024. 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. Confirmando 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. **Isonomia 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.

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:

- Nenhum médico me informou que possuía um problema do coração e recomendou que só fizesse atividade física sob supervisão médica;
- Não sinto dor no peito causada pela prática de atividade física e nem senti dor no peito no último mês;

♦

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

ANEXO C

Termo de autorização para retirada de Kit por terceiros

Eu, _____ (nome completo do ATLETA), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____; inscrito no **PARAJIU-JITSU DO BOP GAMES**, na **CATEGORIA** _____, autorizo _____ (nome completo do terceiro), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____, a retirar meu *Kit* atleta.

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

Assinatura do ATLETA

Telefone de contato do atleta: _____

ANEXO D

Cronograma preliminar de Competição

	FASE	DATA DE INÍCIO	DATA DE TÉRMINO
1	INSCRIÇÕES	05/06/2024	01/09/2024
2	ENTREGA DE KITS	19/09/2024	20/09/2024
3	EVENTO PRESENCIAL	21/09/2024	22/09/2024

** Encerramento conforme esgotar as vagas.*

As datas podem sofrer alterações.

ANEXO E

Itens Restritos e Proibidos

Itens Proibidos durante o evento BOP GAMES

1. Materiais, substâncias ou dispositivos explosivos.
2. Substâncias tóxicas ou venenosas (qualquer tipo de forma e recipiente).
3. Dispositivos incendiários e substâncias inflamáveis.

Exceções: Isqueiros para uso pessoal, somente em áreas destinadas a fumantes; tanques de oxigênio requeridos por necessidade médica.

4. Armas de fogo ou qualquer item que possa ser utilizado para causar dano físico a outras pessoas (facas, canivetes, correntes, capacetes, madeira etc.).

5. Itens que podem prejudicar a continuidade do evento ou a operação da instalação:

Qualquer item que possa ser utilizado para realização de protestos na instalação (ex. Cartazes, placas, faixas); Ponteiros de laser, luzes estroboscópicas ou outros dispositivos emissores de luz; Itens que criam ruído excessivo, podendo interferir na condução das competições (ex. Megafones, instrumentos musicais, apitos etc.), salvo se autorizado pela Organização do Evento; Dispositivos que emitem sinais de rádio ou internet (ex. rádios comunicadores, dispositivos sem fio ou roteadores); Qualquer item de tamanho excessivo que possa causar distúrbio à condução do evento; Veículos Aéreos Não Tripulados (DRONES).

6. Outros:

Bebidas alcoólicas e não alcoólicas de qualquer natureza; Itens de cunho político, religioso ou outros temas que possam ser utilizados para causar ofensa ou incitar discórdia; Itens de tema comercial que possam ser utilizados para marketing de emboscada; Equipamentos profissionais de TV, filmagem ou fotografia; recipientes ou objetos de vidro; Equipamentos profissionais de fisioterapia, como macas, equipamentos eletrônicos, colchonetes, ventosas etc. Barracas, macas, cadeiras, tendas, caixas térmicas, gelo etc. Qualquer item ou material de comercialização interna não autorizada.

Itens Permitidos, porém, com restrições:

1. Alimentos e bebidas apenas para consumo pessoal (dieta), lanches rápidos, necessidades médicas ou alimentos especiais para crianças.
2. Medicamentos para uso pessoal, com prescrição médica (quando necessário).
3. Guarda-chuvas sem indicação de marca e que não tenha borda pontiaguda.

COMISSÃO ORGANIZADORA