



BOP GAMES 24

REGULAMENTO

Oficial



1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS	2
Detalhes da Competição	2
Das Categorias e Formato das Partidas	3
2 REGRAS DE PARTICIPAÇÃO E DAS INSCRIÇÕES.....	14
3. BRIEFING E ENTREGA DE KITS	15
4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO	17
5. REGRAS GERAIS E PREMIAÇÃO	17
6. INTEGRIDADE FÍSICA.....	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 – FOOT TABLE 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 13 de setembro 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 do organizador Fernando Santana, que integrará a Comissão Organizadora.

Das Categorias e Formato das Partidas

2. A MESA DE FOOT TABLE

2.1. AS DIMENSÕES DA MESA OFICIAL DE FOOT TABLE

2.1.1. Comprimento: 100 cm

2.1.2. Largura: 100 cm

2.1.3. Altura: 75 cm

2.2. A SUPERFÍCIE DA MESA OFICIAL DE FOOT TABLE

2.2.1. A superfície de jogo da mesa de Foot Table é determinada pela distância entre os pontos A/B, e os pontos C/D em uma superfície de formato octogonal. Sendo que os pontos A/B sejam equivalentes a 100 cm, os pontos C/D também equivalentes a 100 cm e o ponto mais alto da superfície de jogo, medido a partir do solo, seja equivalente a 75 cm.

2.2.2. A superfície de jogo da mesa oficial de Foot Table consiste em compensado naval 9 mm, de formato octogonal, com laminação dupla e fixação de alta pressão e temperatura.

2.3. A ESTRUTURA DA MESA OFICIAL DE FOOT TABLE

2.3.1. A estrutura da mesa oficial de Foot Table consiste em tubos retangulares (40 mm x 20 mm) em aço carbono ou aço galvanizado (DIN-EN 10.305 / CR1E 195).

2.3.2. A base da estrutura da mesa oficial de Foot Table consiste em tubos quadrados (30 mm x 30 mm) em aço carbono ou aço galvanizado (DIN-EN 10.305 / CR1E 195).

3. A ARENA DE FOOT TABLE

3.1. AS DIMENSÕES DA ARENA OFICIAL DE FOOT TABLE

3.1.1. Comprimento: 10 metros

3.1.2. Largura: 10 metros

3.1.3. Altura: 3 metros (sem a testeira/ placas de proteção)

3.1.4. Altura: 4 metros (com a testeira/placas de proteção)

3.1.5. Testeira/Placas de Proteção: 1 metro

3.2. AS MARCAÇÕES DA ARENA OFICIAL DE FOOT TABLE

3.2.1. A mesa oficial de Foot Table encontra-se exatamente no centro da arena.

3.2.2. A linha de serviço é paralela ao centro da arena e fica a 3 metros do ponto central e a 2.50 metros da linha da borda da mesa projetada no solo.

3.2.3. A largura mínima da linha de serviço é de 2 cm, a sua largura máxima é de 5 cm e a sua cor deve ser diferente da cor do piso de jogo.

4. A BOLA DE FOOT TABLE

4.1. A DESCRIÇÃO DA BOLA OFICIAL DE FOOT TABLE

4.1.1. Marca: Foot Table/Mikasa

4.1.2. Tamanho: 5 (Oficial)

4.1.3. Circunferência: 68-70 cm

4.1.4. Calibragem: 3-4 psi

4.1.5. Peso: 410 – 450 g

4.2. A QUALIDADE DA BOLA OFICIAL DE FOOT TABLE

4.2.1. Couro sintético de alta densidade, que oferece maior impermeabilidade, resistência e durabilidade.

4.2.2. Construção Soft Built Nylon Wound, que propicia uma maior maciez, conforto e auxílio na manutenção de sua forma original.

4.2.3. Laminada com para garantir um melhor deslize na mesa.

4.3. BOLA DEFEITUOSA OU DANIFICADA

4.3.1. Se uma bola furar ou danificar durante uma partida, o jogo será interrompido. O árbitro fará a troca da bola defeituosa/danificada e disponibilizará uma nova bola aos atletas.

4.3.2. Após a troca da bola, a partida continua do ponto onde a mesma foi interrompida e o resultado se manteve inalterado. A jogada interrompida deve ser iniciada a partir do serviço.

5. ATLETAS E TIPOS DE JOGOS

5.1. ATLETAS

5.1.1. O número de atletas varia de acordo com os dois tipos de jogos existentes.

5.1.1.1. **SOLO**: um atleta/jogador de cada lado.

5.1.1.2. **DUPLAS**: dois atletas/jogadores de cada lado.

5.1.2. Em partidas oficiais de duplas, um dos atletas/jogadores deve ser selecionado como capitão da equipe. Em partidas individuais, os próprios atletas/jogadores são os capitães. Eles são os responsáveis em participar do sorteio inicial e dialogar com a arbitragem.

5.2. TIPOS DE JOGOS:

5.2.1. SOLO, DUPLAS, DUPLAS MISTAS e PARATLETA.

5.2.1.1. **SOLO**: Numa partida, dois jogadores jogam um contra o outro. As limitações do sexo variam em cada competição.

5.2.1.2. **DUPLAS**: Numa partida, duas equipes que consistem de dois jogadores cada jogam um contra o outro. As limitações do sexo variam em cada competição.

5.2.1.3. **DUPLAS MISTAS**: Numa partida, duas equipes que consistem de dois jogadores cada jogam uma contra a outra; as mesmas consistem de um jogador masculino e uma

jogadora feminina.

5.2.1.4. **PARATLETAS:** Numa partida, duas equipes que consistem de dois jogadores paratletas casa jogam um contra o outro. As limitações de sexo variam em cada competição.

6. CATEGORIAS

6.1. AS CATEGORIAS OFICIAIS E FOOT TABLE

6.1.1. As categorias oficiais são definidas a partir dos tipos de jogos.

6.1.1.1. As categorias são subdivididas entre os níveis INICIANTE, AMADOR e PROFISSIONAL.

6.1.1.2. A categoria INICIANTE contém as seguintes formas de disputa:

6.1.1.2.1. Solo Iniciante, Duplas Iniciante, Duplas Mistas Iniciante e Paratletas Iniciante.

6.1.1.3. A categoria AMADOR contém as seguintes formas de disputa:

6.1.1.3.1. Solo Amador, Duplas Amador, Duplas Mistas Amador e Triatleta Amador.

6.1.1.4. A categoria PROFISSIONAL contém as seguintes formas de disputa:

6.1.1.4.1. Solo Profissional Masculino, Solo Profissional Feminino, Duplas Profissional Masculino, Duplas Profissional Feminino, Duplas Mistas Profissional, Paratleta Profissional.

7. ARBITRAGEM

7.1. ÁRBITRO PRINCIPAL

7.1.1. O árbitro principal é responsável pela continuidade do jogo e da aplicação das regras e regulamentos.

7.1.2. O árbitro principal é responsável pelo sorteio inicial, marcação da pontuação e decisão final em relação a aplicação das regras e regulamento.

7.1.3. O árbitro principal é responsável pela elegibilidade dos atletas/jogadores e corpo técnico.

7.1.4. O árbitro principal é responsável por conferir as condições de jogo, arena e uniformes de todos os atletas/jogadores envolvidos na partida.

7.1.5. O árbitro principal é responsável por punir qualquer ato indisciplinar ou outra irregularidade.

7.1.6. O árbitro principal deve sempre estar corretamente uniformizado seguindo os padrões de cada competição e sempre portar os seguintes itens:

7.1.7. Apito, moedas de sorteio, cartões, e relógio de pulso.

7.2. ÁRBITRO ASSISTENTE

7.2.1. O árbitro assistente é responsável por auxiliar o árbitro principal na continuidade do jogo e na aplicação das regras e regulamentos.

-
- 7.2.2. O árbitro assistente é responsável por sinalizar ao árbitro principal caso houver alguma infração ou irregularidade.
- 7.2.3. O árbitro assistente também é responsável por conferir as condições de jogo, arena e uniformes de todos os atletas/jogadores envolvidos na partida.
- 7.2.4. O árbitro assistente é responsável pela comunicação dos resultados junto à organização.
- 7.2.5. O árbitro principal deve sempre estar corretamente uniformizado seguindo os padrões de cada competição e sempre portar os seguintes itens:
- 7.2.6. Apito, moedas de sorteio, cartões, e relógio de pulso.

8. MEDIDAS DISCIPLINARES

8.1. CONDUTA ANTIDESPORATIVA

8.1.1. Conduta antidesportiva é quando um jogador faz uma observação verbal inadequada ou faz um gesto não verbal para o(s) jogador(es) adversário(s), árbitros, treinadores, espectadores ou qualquer outra parte interessada envolvida na partida/competição.

8.1.2. Se o árbitro considerar que o comportamento do jogador foi antidesportivo, pode penalizar o jogador da seguinte forma:

8.1.2.1. **ADVERTÊNCIA VERBAL:** Advertência por conduta antidesportiva, o árbitro deve dar uma advertência verbal ao jogador infrator ou treinador. O árbitro deve explicar com as suas próprias palavras qual a conduta antidesportiva que identificou e avisar o jogador que no próximo caso, o jogador/a ou equipe adversário/a receberá um cartão amarelo com a penalização de pontuação.

8.1.2.2. **CARTÃO AMARELO:** Atribuição de um ponto ao jogador/a ou equipe adversária. Se uma segunda conduta antidesportiva for cometida pelo mesmo jogador/equipa ou treinador, o árbitro deve atribuir pontos à equipe adversária e anunciar verbalmente a advertência mais a atribuição do ponto indicando a conduta antidesportiva aplicada.

8.1.2.3. **CARTÃO VERMELHO:** Caso aconteça alguma situação cabível da punição ou uma conduta antidesportiva contínua, o árbitro pode expulsar o jogador se ele relatar o incidente à organização. Neste caso, o atleta/jogador ou equipe perdem a partida em questão e a vitória fica com a equipe adversária.

8.1.2.4. **EXPULSÃO:** Caso relatado pela arbitragem a necessidade de uma punição maior devido a infração cometida a comissão organizadora deverá avaliar o caso e tomar uma decisão. A expulsão é feita pela organização e não pela arbitragem. Após a expulsão, o jogador/a ou equipe não participa mais da competição.

8.2. COMPORTAMENTOS ANTI-DESPORTIVOS

8.2.1. Comportamento desrespeitoso em relação a competição.

- 8.2.2. Tentativa de enganar a arbitragem intencionalmente.
- 8.2.3. Contradição contra a decisão da arbitragem de forma extrema.
- 8.2.4. Tentativa de ganhar deliberadamente tempo.
- 8.2.5. Recusa de prosseguir com a normalidade da partida ou seguir as normas da competição.
- 8.2.6. Comunicação verbal ou não verbal de maneira agressiva ou pejorativa julgada pela arbitragem de forma incorreta.
- 8.2.7. Atrapalhar o adversário de forma verbal durante a jogada.
- 8.2.8. Tentativa de mover intencionalmente a mesa de Foot Table durante a jogada.
- 8.2.9. Comemorações ofensivas julgadas de forma incorreta pela arbitragem.**

8.3. CONSEQUÊNCIAS E PUNIÇÕES

- 8.3.1. A equipe de arbitragem deve avaliar a situação e impor penalidade de acordo.
- 8.3.2. Não se pode aplicar um CARTÃO AMARELO à equipe adversária sem que uma advertência verbal tenha sido relatada anteriormente.
- 8.3.3. Se alguém tiver um contato físico ou agressão intencional com um atleta/jogador, técnico, espectadores ou outras partes da competição antes, durante ou imediatamente depois de uma partida, isso resultará na expulsão imediata da partida ou desqualificação imediata da competição.
- 8.3.4. Se um atleta/jogador for desqualificado/a por qualquer motivo, o mesmo será automaticamente privado do título, troféu, medalha ou prêmio em dinheiro.

9. A JOGADA

9.1. DEFINIÇÃO

- 9.1.1. O período durante o qual a bola está em jogo conta como uma jogada.
- 9.1.2. Cada jogada começa com o saque, que o atleta ou equipe receptora deve devolver à superfície de jogo no meio-campo do adversário.
- 9.1.3. Uma jogada válida termina com um ponto que um(a) dos/das jogadores/equipes recebe.

9.2. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- 9.2.1. Cada set dura até que uma das equipes alcance 18 pontos, exceto o set decisivo.
- 9.2.2. Cada partida dura até dois sets ganhos. As regras de cada competição podem decidir o número dos sets e pontuação à parte mediante decisão da organização.
- 9.2.3. O set decisivo dura até que um dos atletas/jogadores ou equipe alcance 15 pontos com ao menos 2 pontos de diferença.

10. REPETIÇÃO DE JOGADA

10.1. A JOGADA DEVE SER REPETIDA NOS SEGUINTE CASOS:

10.1.1. A arbitragem deve repetir a jogada caso um atleta/jogador de forma INVOLUNTÁRIA impeça o adversário de executar o movimento de DEFESA ou ATAQUE; considerando-se assim como uma OBSTRUÇÃO.

10.1.2. Em caso de OBSTRUÇÃO ninguém recebe ponto, e a jogada deve ser repetida.

10.1.3. A Em caso de OBSTRUÇÃO VOLUNTÁRIA a arbitragem deve repetir a jogada e aplicar as seguintes medidas a critério da arbitragem:

10.1.3.1. CANCELAMENTO por completo da jogada com advertência verbal para a equipe ou atleta que cometeu a penalidade;

10.1.3.2. Ponto CONCEDIDO para a dupla que sofreu a penalidade sem haver o cancelamento da jogada.

11. O SAQUE**11.1. O SAQUE SE INICIA DA SEGUINTE FORMA:**

11.1.1. O saque se inicia com o atleta/jogador com a bola nas mãos e com autorização do árbitro principal.

11.1.2. A distância do saque a partir do centro da mesa é de 3m e a 2.50 metros da linha da borda da mesa projetada no solo.

11.1.3. O atleta/jogador deve estar obrigatoriamente com os dois pés ATRÁS da linha de saque durante o contato com a bola.

11.1.4. NÃO É PERMITIDO projetar o corpo a frente da linha de saque durante o contato com a bola.

11.1.5. NÃO É PERMITIDO projetar a bola à frente da linha de saque durante o contato com a bola.

11.1.6. O saque é permitido apenas com a cabeça.

11.1.7. O sacador tem 2 (duas) tentativas disponíveis para realizar o saque.

11.2. SERÁ PERMITIDO 2 (DOIS) SAQUES CASO:

11.2.1. A bola entre em contato com qualquer quina da mesa e ultrapasse a linha determinada como meio da arena, considerando o mesmo saque como PRIMEIRO SERVIÇO.

11.2.2. O próximo saque, considerando o mesmo como SEGUNDO SERVIÇO será o último PERMITIDO.

11.2.3. Máximo de 2 (dois) saques PERMITIDOS, após um segundo contato com a quina o atleta/jogador ou equipe perdem o SAQUE e o ponto é validado para a equipe adversária.

11.3. SERÁ REALIZADO 1 (UM) SAQUES CASO:

11.3.1. A bola não entra em contato com a mesa após o contato com a mesma.

11.3.2. A bola entra em contato com a mesa, porém não ultrapasse a linha determinada com meio da arena.

11.3.3. A bola entra em contato com a mesa por mais de uma vez, considerando-se assim como DUPLO QUIQUE.

12. TOQUES NA BOLA

12.1. UM TOQUE DE BOLA VÁLIDO DEVE ATENDER ÀS SEGUINTE CONDICOES:

12.1.1. O jogador pode tocar na bola com qualquer parte do corpo, exceto as mãos e os braços.

12.1.2. No máximo três toques são permitidos durante um retorno. Os toques de bola acidentais também contam.

12.1.3. É proibido segurar a bola entre duas partes do corpo.

12.1.4. É proibido manter a bola em qualquer parte do corpo.

12.1.5. É proibido tocar na bola repetidamente com qualquer parte do corpo.

13. A DEFESA

13.1. RECEPÇÃO DO SAQUE

13.1.1. O atleta/ jogador ou equipe adversária deve realizar ao menos 1 (um) toque para que a posse de bola possa ser retornada.

13.1.2. O atleta designado como defensor no início da partida é quem recebe o saque.

13.1.3. O saque se mantém com o sacador até que o atleta/jogador ou equipe adversária marque um ponto. Logo após a posse é invertida e o atleta/jogador ou equipe adversária tem o direito de saque.

13.1.4. O formato do saque se mantém até o fim da partida.

13.2. A DEFESA

13.2.1. O atleta/ jogador ou equipe adversária deve realizar ao menos 1 (um) toque para que a posse de bola possa ser retornada.

13.2.2. Com exceção do saque, o mínimo de toques PERMITIDO por dupla é de 1 (um) e máximo de 3 (três) alternadamente.

13.2.3. O jogador pode tocar na bola com qualquer parte do corpo, exceto as mãos e os braços.

13.2.4. A utilização dos vidros como recurso é LIVRE e parte do jogo.

13.2.5. A prioridade da jogada sempre é do atleta/jogador ou equipe que esteja atacando.

Portanto, os defensores devem deixar espaço para o ataque sem obstrução

14. O ATAQUE

14.1. A ÁREA DE ATAQUE É REPRESENTADA NA IMAGEM A SEGUIR.

14.1.1. A partir do momento do ataque, considerando a posição do atleta/jogador como **FRONTAL** (Zona 6), o mesmo lado mais as zonas a direita e esquerda são consideradas como áreas **NÃO VÁLIDAS**.

14.1.2. Subsequentemente, da mesma forma com as zonas 2,4 e 8. Dessa forma, os lados **NÃO VÁLIDOS** são:

14.1.3. A partir do momento do ataque, considerando a posição do atleta/jogador como **DIAGONAL** (zona 5), o mesmo lado mais as zonas a direita e esquerda são consideradas como áreas **NÃO VÁLIDAS**.

14.1.4. Subsequentemente, da mesma forma com as zonas 1, 3 e 7. Dessa forma, os lados **NÃO VÁLIDOS** são:

14.1.5. Para que o ponto seja validado, a bola deve atravessar a superfície da mesa e sair por um dos lados descritos na imagem como: A, B C, D, E, F, G e H.

14.1.6. É determinado o ponto de ataque a partir da posição do **PÉ DE APOIO** do atleta/jogador no momento do ataque.

14.1.7. A utilização dos vidros como recurso é **LIVRE** e parte do jogo.

14.1.8. O jogador pode tocar na bola com qualquer parte do corpo, exceto as mãos e os braços.

15. O PONTO

15.1. O ATLETA/JOGADOR(A) OU EQUIPE RECEBE UM PONTO SE:

15.1.1. O atleta/jogador ou equipe adversária não consegue devolver a bola para a superfície de jogo.

15.1.2. O atleta/jogador ou equipe adversária devolve a bola e a bola toca na lateral da mesa.

15.1.3. A bola quica pelo menos duas vezes na superfície de jogo.

15.1.4. O atleta/jogador da equipe adversária no caso de a partida em duplas tocar mais de uma vez na bola sem que o seu parceiro tenha tocado na bola.

15.1.5. O atleta/jogador da equipe adversária no caso de a partida em duplas tocar mais de uma vez na bola sem que o seu parceiro tenha tocado na bola.

15.1.6. O atleta/jogador ou equipe adversária toque a bola com a mão, antebraço ou braço.

15.1.7. Se o adversário cometer dupla falta no saque.

15.1.8. Se adversário tocar na mesa em qualquer momento da partida.

15.1.9. O atleta/jogador ou equipe adversária devolve a bola sem que a mesma tenha

▪
tocado na superfície da mesa.

15.1.10. Caso a bola saia da arena.

15.1.11. Caso o árbitro principal aplique a segunda advertência.

16. TOQUE NA MESA

16.1. DEFINIÇÃO:

16.1.1. O toque na mesa ocorre quando um atleta/jogador da equipe toca qualquer ponto da mesa com qualquer parte do corpo durante uma jogada, seja o toque intencional ou sem querer.

16.1.2. É considerado toque na mesa, se qualquer equipamento vestido pelo jogador tocar na mesa.

16.2. DECISÃO:

16.2.1. O atleta/jogador ou equipe adversária recebe um ponto.

16.2.2. É PROIBIDO tocar na mesa.

17. TOQUE NA MÃO

17.1. DEFINIÇÃO:

17.1.1. O toque na mão ocorre quando um atleta/jogador da equipe tocar no braço, antebraço ou mão durante uma jogada, seja o toque intencional ou sem querer.

17.2. DECISÃO:

17.2.1. O atleta/jogador ou equipe adversária recebe um ponto.

17.2.2. É PROIBIDO tocar no braço, antebraço ou mão.

18. TEMPO TÉCNICO E MÉDICO

18.1. TEMPO TÉCNICO:

18.1.1. O atleta/jogador ou equipe tem direito a 1 (um) tempo técnico por partida.

18.1.2. A duração do tempo técnico é de 30 segundos e durante o tempo técnico os atletas não podem sair da arena.

18.1.3. A contagem dos 30 segundos é realizada pela arbitragem, assim como os avisos de início e término do tempo técnico.

18.2. TEMPO MÉDICO:

18.2.1. Se um atleta/jogador se lesionar durante uma partida, o capitão dele solicita um tempo médico.

18.2.2. O árbitro principal deve avaliar a situação e decidir se o tempo médico é justificado

pela lesão em questão.

18.2.3. A arbitragem assim confirmando o tempo técnico sinaliza o início da contagem de 3 minutos.

18.2.4. O tempo técnico pode ser mais curto, mas não pode ultrapassar 3 minutos.

18.2.5. Durante o tempo técnico os atletas ou a equipe não deve sair da arena e apenas a equipe médica pode adentrar a arena.

18.2.6. Caso o atleta/jogador tenha condições de jogo a partida será reiniciada normalmente.

18.2.7. Caso o atleta/jogador necessite de mais tempo, o árbitro irá avaliar a situação e decidir junto a organização a resolução, desde que o tempo total de paralisação não ultrapasse o tempo total de 10 minutos.

18.2.8. Caso o atleta/jogador não tenha condições de jogo a partida será imediatamente encerrada com vitória para o atleta/jogador ou equipe adversária.

19. AQUECIMENTO E INTERVALOS

19.1. AQUECIMENTO:

19.1.1. A duração do aquecimento é de 1 minuto, durante o qual o atleta/jogador ou equipe pode utilizar livremente antes do início da partida.

19.2. INTERVALOS:

19.2.1. Entre os sets, caso existir o atleta/jogador ou equipe terão direito a intervalos também com duração de 1 minuto. Porém, durante os intervalos o atleta/jogador ou equipe não podem utilizar a mesa.

19.2.2. Os atletas/jogadores ou equipe só podem sair da arena com a autorização da arbitragem.

20. COMPETIÇÃO

20.1. AS COMPETIÇÕES:

20.1.1. Campeonatos Regionais

20.1.2. Campeonatos Estaduais

20.1.3. Circuito Brasileiro de Foot Table (Campeonato Nacional)

20.1.4. Copa dos Campeões

20.1.5. World Championship (Campeonato Mundial)

20.2. FORMATO DAS COMPETIÇÕES:

20.2.1. As competições oficiais devem atender às regras oficiais listadas acima. (Itens 1-18)

20.2.2. A comissão organizadora de cada competição deve disponibilizar as regras e o regulamento a todos os atletas/jogadores ou equipes participantes através do site oficial do

evento, comunicados, ou impressos no local de competição.

20.3. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO:

20.3.1. Uma competição é aberta e disponível a todos os atletas/jogadores ou equipes.

20.3.2. Os atletas/jogadores ou equipe deverão entrar em suas respectivas categorias de participação desde que ele respeite as regras abaixo.

20.4. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO CATEGORIA INICIANTE:

20.4.1. Para participar de uma categoria INICIANTE, o atleta/jogador ou equipe não pode estar participando de nenhuma categoria PROFISSIONAL.

20.4.2. Para participar de uma categoria INICIANTE, o atleta/jogador ou equipe não pode ter ficado entre os 3 (três melhores) da categoria INICIANTE no mesmo ano da competição.

20.4.3. Para participar de uma categoria INICIANTE, o atleta/jogador ou equipe não pode ter ficado entre os 3 (três melhores) da categoria AMADOR no mesmo ano da competição.

20.4.4. Desde que o atleta/jogador ou equipe atenda as restrições acima, o mesmo está apto a participar da categoria INICIANTE.

20.5. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO CATEGORIA AMADOR:

20.5.1. Para participar de uma categoria AMADOR, o atleta/jogador ou equipe não pode ter ficado entre os 3 (três melhores) da categoria AMADOR no mesmo ano da competição.

20.5.2. Para participar de uma categoria AMADOR o atleta/jogador ou equipe não pode ter ficado entre os 3 (três melhores) da categoria PROFISSIONAL no mesmo ano da competição.

20.5.3. Para participar de uma categoria AMADOR, o atleta/jogador ou equipe não pode estar entre os 8 (oito) melhores do ranking da categoria PROFISSIONAL no mesmo ano da competição.

20.5.4. Desde que o atleta/jogador ou equipe atenda as restrições acima, o mesmo está apto a participar da categoria AMADOR.

20.6. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO CATEGORIA PROFISSIONAL:

20.6.1. Para participar de uma categoria PROFISSIONAL, o atleta/jogador ou equipe deve estar entre os 16 (dezesesseis) melhores do ranking da categoria PROFISSIONAL.

20.6.2. Para participar de uma categoria PROFISSIONAL, o atleta/jogador ou equipe não pode estar participando de nenhuma categoria INICIANTE.

20.6.3. Para participar de uma categoria PROFISSIONAL, o atleta/jogador ou equipe não pode estar participando de nenhuma categoria AMADOR, desde que não esteja entre os 8 (oito) primeiros do ranking.

20.6.4. Caso o atleta/jogador ou equipe não esteja entre os 16 (dezesesseis) melhores do ranking da categoria PROFISSIONAL, a comissão organizadora poderá criar a etapa QUALIFY durante a competição.

20.6.5. O atleta/jogador ou equipe classificado através do QUALIFY poderá ingressar na

categoria PROFISSIONAL.

20.6.6. Caso algum atleta/jogador ou equipe não compareça a uma etapa ou competição, os mesmos não contabilizam pontos no ranking.

20.6.7. Para que um atleta/jogador ou equipe se classifique para as competições internacionais, o mesmo deve ter participado de todas as competições durante o ano de competição.

21. RANKING

21.1. FORMATO DO RANKING:

21.1.1. O ranking é válido somente nas categorias PROFISSIONAIS.

21.1.2. O atleta/jogador(a) somam pontos de forma individual no ranking.

21.1.3. O ranking de cada etapa de forma separada soma pontos para o ranking geral.

21.1.4. O ranking concede pontos do 1º ao 16º colocados em cada etapa.

21.2. FORMATO DA PONTUAÇÃO:

21.2.1. 1º lugar: 1000 pontos

21.2.2. 2º lugar: 800 pontos

21.2.3. 3º lugar: 600 pontos

21.2.4. 4º lugar: 400 pontos

21.2.5. 5º lugar ao 8º lugar: 200 pontos

21.2.6. 9º lugar ao 16º lugar: 100 pontos

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 13 (treze) 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 (dezessete) 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 11/09/2024, 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.

4.3 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 camisa oficial do evento na primeira prova. O não cumprimento dessa regra resultará na perda da pontuação adquirida na prova.

4.6 Responsabilidade pelos Equipamentos: É de responsabilidade de cada atleta providenciar eventuais equipamentos e acessórios necessários para a participação nos jogos, os quais requerem ajustes pessoais.

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.

5. REGRAS GERAIS E PREMIAÇÃO

5.1. Premiação em Dinheiro: Será concedida premiação em dinheiro para todas as categorias profissionais.

5.1.2 Troféus e Medalhas: Serão concedidos troféus e medalhas para os vencedores de

todas as categorias.

5.2 Os atletas que fizerem jus à premiação deverão comparecer ao pódio, assim que a cerimônia de premiação for iniciada.

5.2.1 O atleta que não comparecer ao pódio durante a cerimônia de premiação, poderá perder o direito aos prêmios, conforme determinação da organização.

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.

6. INTEGRIDADE FÍSICA

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 diretor de prova, segundo recomendação do médico responsável pelo evento, 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 apenas pelos Coordenadores Esportivos, que terão até o final do dia de competições para resolvê-los.

7.1.2 Os recursos e as reclamações deverão ser formalizados apenas por um atleta da dupla.

7.3 Serão aceitas, à critério dos Coordenadores responsáveis, reclamações contra as duplas dentro dos seguintes termos: atitude antidesportiva e vantagem indevida.

7.4 Ao abrir um recurso, o atleta/dupla entende que todo o jogo poderá ser reavaliado, caso necessário.

7.5 Os resultados poderão ser modificados a qualquer tempo pela equipe arbitral desde que seja comprovado o erro material.

7.6 O resultado oficial será divulgado no pódio do evento, podendo ser utilizado outros canais digitais para a divulgação.

7.6 A equipe arbitral e a organização do evento puniram a dupla por uma atitude antidesportiva ou de mal comportamento com penalização no resultado, exclusão da partida, ou até 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, 25 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 FOOT TABLE, 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. **Isenção de Responsabilidade:** Declaro, para os devidos fins, estar ciente de toda a regulamentação, regras e exigências do evento esportivo no qual se inscreve e, por isso, isento a organização e toda a equipe envolvida, seja pessoa física ou jurídica, de qualquer responsabilidade, caso ocorra algum acidente durante o evento esportivo e após a data de realização.
4. **Impedimento Médico:** Declaro estar ciente de que, se houver qualquer impedimento médico ou físico para a participação na competição, devo levar tal fato ao conhecimento dos organizadores e me abster da participação nos eventos esportivos em questão.

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 **FOOT TABLE 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	08/09/2024
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