



BOP 24
GAMES *Cheerleading*

BOP GAMES 24

REGULAMENTO
Oficial



REGULAMENTO BOP GAMES – CAMPEONATO MINEIRO DE CHEERLEADING 2024

SUMÁRIO

FILOSOFIA / MISSÃO	3
1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS.....	4
Categorias e Formatos das Provas.....	5
2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO	12
3. BRIEFING E ENTREGA DE KITS	14
4. COMPETIÇÃO E PARTICIPAÇÃO	15
5. PREMIAÇÃO.....	16
6. REGRAS GERAIS.....	17
7. DOS RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS	19
8. DA INSCRIÇÃO E DA POLÍTICA DE TAXAS E DESCONTOS.....	19
9. PRESCRIÇÕES DIVERSAS.....	20

ANEXOS

ANEXO A	22
Termo de autorização para participação de menor de 18 anos.....	22
ANEXO B	23
TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA ATLETAS - BOP GAMES 2024.....	23
ANEXO C	25
Termo de autorização para retirada de Kit por terceiros.....	26
ANEXO D	27
Cronograma preliminar de Competição.....	27
ANEXO E.....	28
Itens Restritos e Proibidos.....	28

REGULAMENTO BOP GAMES – CAMPEONATO MINEIRO DE CHEERLEADING 2024

FILOSOFIA / MISSÃO

Em parceria com o BOP GAMES anunciamos o 4º Campeonato Mineiro de Cheerleading.

Nós apoiamos oficialmente a Confederação Brasileira de Cheerleading Desportivo (CBCD), entidade vinculada ao Comitê Olímpico do Brasil (COB) e filiada ao International Cheerleading Union (ICU). Estamos trabalhando conjunto ao órgão Nacional em prol do desenvolvimento do esporte no Estado e no País.

Agradecemos a todos os participantes do Campeonato Mineiro de Cheer & Dance que vem desde 2017 trazendo o melhor do esporte. Estamos caminhando para a 4ª edição no presente ano e estamos extremamente felizes com o sucesso do evento.

A filosofia desta competição é promover e apoiar a competição como um meio de aumentar a influência do esporte na região, coordenando esforços com todas as outras organizações que promovem Cheerleading. Prezamos as ideias de desportivismo, integridade pessoal e a cooperação entre equipes.

Queremos incentivar o crescimento e expansão de programas e oportunidades para atletas do esporte desenvolvendo habilidades esportivas de classe internacional. Aperfeiçoar os treinadores e propagar o conhecimento dos métodos de treinamento, para assim padronizar e incluir as regras e regulamentos internacionais visando o desenvolvimento das rotinas e habilidades.

Trabalhamos com empresas, fabricantes, agências e todas as outras entidades que têm a capacidade de ajudar no crescimento, desenvolvimento e promoção do Cheerleading. Acreditamos no potencial das equipes brasileiras que cada vez mais estão treinando para evoluir suas técnicas e rotinas, visamos estabelecer uma competição justa e confortável para todos os atletas e espectadores do esporte.

Todas as fichas de avaliação estão em um formato de fácil compreensão, desta maneira, as pontuações e revisões são facilitadas, trazendo maior comodidade a todos os treinadores. Todas as atualizações serão publicadas em nossas redes sociais, não perca a

oportunidade de competir no maior Campeonato Estadual do Brasil e mostrar seu talento nesse grande evento.

1. COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

1.1 LOCAL E DATA

1.1.1. O Campeonato Mineiro de Cheerleading BOP GAMES 2024 será disputado nos dias 21 e 22 de setembro de 2024, no Estádio MINEIRÃO, com endereço 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).

1.1.2. O torneio será realizado dentre os horários de 8h às 21h, com fechamento e escoamento dos acessos ao evento às 22h.

1.1.3. 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.

1.1.4. Recomendação de Chegada Antecipada: Recomenda-se chegar com 1 hora de antecedência ao horário da competição, a fim de se evitar filas e aglomerações nos acessos iniciais.

1.1.5. Divulgação da Programação Completa: A programação completa da competição será divulgada até o dia 16 de Setembro de 2024.

1.1.6. Possíveis alterações nos horários das apresentações: Os horários das apresentações 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 ORGANIZAÇÃO

1.2.1. A Coordenação Esportiva ficará a cargo da Isabela Menezello e Luiza Gobatto, que integrarão a Comissão Organizadora.

CATEGORIAS E FORMATOS DAS PROVAS

1.3 CROSSOVER

1.3.1. Qualquer participante que compete em mais de uma equipe (team cheer) dentro de um Clube (All Star), Universidade ou Escola é considerado um crossover. Crossovers serão permitidos seguindo as seguintes restrições:

1.4.1. Os participantes poderão apenas representar UM programa All-Star e UMA instituição de ensino Universitário/Escolar.

1.4.1.2. Os Participantes poderão apenas representar no máximo DOIS times dentro de cada programa.

1.4.1.3. Um máximo de 03 participantes do crossover serão permitidos por time Coed.

1.4.1.4. Times All-Girl All-Star, Escolar e Universitário tem crossovers ilimitados.

1.4.1.5. O limite de participações de um atleta são de 4 divisões, contando com as categorias extras.

1.4.1.6. Participantes crossover devem pagar uma taxa adicional para cada team cheer adicional que competir.

1.4.1.7. Se um time violar a regra de crossover, a participação subsequente receberá 10.0 dedução da avaliação final para cada participante ilegal.

1.4 IASF POLÍTICA DE IMAGEM

1.4.1. Os jurados têm o direito de emitir alertas ou deduções quando uma coreografia, uniforme, maquiagem, bow, etc, estiverem de maneira inapropriada de acordo com o código. Todos os quadros da performance/rotina, incluindo a coreografia e música, devem ser apropriados para o público familiar. Exemplos de coreografias inapropriadas incluem, mas não limitam, apologia sexual, gestos agressivos de braço/mãos, etc. Música e palavras impróprias que incluem, mas não limitam, conotações sexuais, palavrões, atos de violência, etc.

1.5 INTERRUPÇÃO

1.5.1. Um atleta lesionado pode criar um risco de segurança em potencial por causa da incapacidade de segurar, suportar, apoiar ou capturar. Para a segurança de todos os atletas que competem, uma rotina pode ser interrompida se:

- (a) Um atleta está claramente lesionado.
- (b) Um atleta está inquestionavelmente lesionado ao não retomar seu papel dentro da rotina dentro de 5 segundos.
- (c) Um atleta deixa a área de competição devido a uma lesão. O Juiz de Segurança, Banca de Jurados, Treinador, Atleta lesionado ou um Oficial da Competição tem o direito de parar a rotina devido a uma lesão óbvia durante a performance. Se uma lesão faz com que a rotina seja interrompida durante a Competição, o time terá um tempo delimitado pelo organizador para se reagrupar antes de apresentar a rotina novamente. A equipe irá executar a rotina novamente em sua totalidade, mas o júri retomar a avaliação do ponto em que a lesão/interrupção ocorreu conforme determinado pelos juízes. Todas as habilidades devem ser realizadas por completo desde o início da rotina. Todas as deduções de pontos acumulados até esse ponto (se houver) serão computadas. A apresentação será encaixada de acordo com a agenda da competição. Um participante lesionado não pode retornar a área de competição a menos que os oficiais da competição recebam a liberação de todos os representantes listados abaixo:
- a. Agente de Saúde da competição;
 - b. Pais/Encarregados do atleta;
 - c. Treinador da equipe.

1.6 UNIFORME

1.7.1 O Juiz de Segurança ou a Banca de Jurados tem direito de parar a rotina ou avaliar uma dedução por uma distração no uniforme (uniforme soltando; calça/saia rasgada; expondo o competidor). Cada competidor é obrigado a tomar as medidas necessárias para impedir uma exposição inapropriada durante a performance. Se um jurado interromper a rotina ou um competidor sair da área de competição para ajustar o uniforme, uma dedução poderá ocorrer.

1.7 MÚSICA

1.8.1 As músicas de rotina devem ser encaminhadas via e-mail para campeonatomineirocheeredance@gmail.com até 7 dias antes do campeonato. O email deve estar com o assunto nomeado da seguinte forma: PROGRAMA _MIXES. Os arquivos de áudio deverão estar em formato mp3 e nomeados da seguinte forma: PROGRAMA_DIVISÃO_GENERO_NÍVEL (EX: PROGRAMA X_TEAMCHEER_ALLGIRL_N2).

1.8.2 Por segurança, pedimos para que o treinador leve uma cópia em pendrive para entregar na mesa de som no horário oficial do cronograma que estará disponível anterior ao campeonato.

1.8.3 No caso de um erro na música pelo arquivo ou equipamento da competição, o time deve continuar a performance até o fim da rotina de competição.

1.8 AQUECIMENTO

1.9.1 Os horários de aquecimento serão rigorosamente aplicados. Qualquer equipe que perder o tempo do aquecimento, perderá sua vez. Devido a quantidade de crossovers, a organização fará o melhor para acomodar o tempo de aquecimento das equipes participantes.

1.9 ÁREA DE COMPETIÇÃO

1.10.1 A competição será feita em um solo de Tatame EVA de 16 metros por 13 metros. Apenas atletas e treinadores serão permitidos a entrar no solo de prática e aquecimento durante o evento.

1.10 SPOTTERS

1.10.1. Spotters serão de responsabilidade da comissão organizadora do campeonato. Eles trabalharão apenas por motivos de segurança e não serão permitidos falar com os atletas durante a apresentação. Estes sairão imediatamente após a rotina. Spotters serão uniformizados com sapatos e roupas adequadas para não ocorrer nenhuma confusão com os competidores.

1.11 CÓDIGO DE CONDUTA

1.11.1. Esperamos que todas as equipes, treinadores e espectadores representam a comunidade do Cheerleading de uma maneira positiva para garantir uma experiência positiva para todos os indivíduos envolvidos.

1.12.2 É expressamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas pelas equipes participantes antes de competir no evento. Em caso de insistência o programa será desclassificado.

1.12.3 Cada programa é responsável pelo seu próprio lixo nas dependências do evento e arredores. Não serão aceitas depredações ou qualquer atitude do gênero. Em caso de ocorrência, o programa envolvido será desclassificado.

1.12.4 Quaisquer dúvidas ou preocupações que afetem o desempenho de uma equipe, devem ser expressas por um treinador para um oficial do evento.

1.12 CONDUTA ANTI DESPORTIVA

1.13.1 Quando um treinador, atleta ou fã falha mostrando o bom desportivismo (comportamento indisciplinado), ou quebra a conduta do campeonato, a equipe terá uma penalidade de 1.0 ou no pior dos casos, será desclassificada. Treinadores, atletas, etc são esperados para manter uma conduta adequada e profissional.

1.13 ÁREA DE FOTOGRAFIA

1.14.1 Será disponibilizada uma área próxima ao espaço competitivo, onde os fotógrafos poderão tirar suas fotos. O fotógrafo será retirado da área caso este venha a atrapalhar ou distrair atletas durante a apresentação e/ou atrapalhar a visão dos jurados. O fotógrafo deve respeitar a organização do evento. As fotografias não poderão ser comercializadas.

1.14 PAINEL DE JURADOS**1.15.1 BANCA DE JURADOS**

1.15.1.1 A Banca de Jurados é responsável pela avaliação de cada performance baseada no método IASF. Cada jurado preencherá a ficha de avaliação de cada apresentação, julgando as habilidades técnicas e a rotina em geral, mas estes não determinarão as deduções e as violações durante a rotina.

1.15.2 JURADO DE SEGURANÇA

1.15.2.1 O Jurado de Segurança é responsável por aplicar as deduções de acordo com as violações de rotina, tempo, área de performance, desequilíbrios e quedas. O juiz de segurança pode emitir um aviso, em vez da dedução de pontos, caso a violação da regra não tenha sido clara ou se foi um erro da performance.

1.15 DA DISPUTA

1.16.1 A disputa de Team Cheer e Dance ocorrerá em 2 dias, sendo a nota dividida da seguinte forma: 25% do primeiro dia e 75% do segundo dia.

1.16.2 A disputa das categorias individuais ocorrerá em etapa única, apenas no primeiro dia.

1.16 NOTAS

1.17.1 Será disponível a todos os treinadores após o evento, uma conversa em grupo com os Jurados do Campeonato. Quaisquer dúvidas em relação a arbitragem, poderão ser retiradas apenas neste período.

1.17.2 Pedidos de revisão de notas poderão ser protocolados em até 30 minutos após a liberação das notas. Lembrando que:

1.17.2.1 Os pedidos de revisão somente poderão ser feitos a respeito da sua própria rotina. Não é permitido pedir a revisão de notas de outras equipes.

1.17.2.2 A revisão de nota somente poderá ser solicitada pelo Coach ou Capitão da equipe na ausência do Coach.

1.17.2.3 As únicas notas passíveis de revisão são os intervalos de dificuldade e deduções/ilegalidades. As demais notas são subjetivas e não estão passíveis a revisão.

1.17.2.4 O Coach ou capitão deve estar preparado para fundamentar seu pedido de revisão e ter o vídeo da apresentação em mãos para mostrar para os jurados.

1.8 DO EMPATE

1.8.1 Caso duas ou mais rotinas obtenham nota final igual, os critérios de desempate se darão na seguinte ordem: performance, building, tumbling, jump e dance.

1.19 RESULTADO

1.19.1 As premiações se darão ao longo do dia, assim que se encerrar o período de revisão de notas de determinada categoria.

1.20 REGRAS DE SEGURANÇA E PONTUAÇÃO

1.20.1 O campeonato seguirá as regras de segurança IASF 2023-2025 e regras de pontuação IASF 2023-2024. Equipes universitárias e escolares deverão apresentar Cheer Section.

1.21 CATEGORIAS

1.21.1 O Campeonato oferecerá as seguintes categorias e níveis para Team Cheer e Dance:

All Star
Team Cheer All Girl nível 1
Team Cheer All Girl nível 2NT
Team Cheer Coed nível 1
Team Cheer Coed nível 2
Team Cheer Coed nível 2NT

Team Cheer Coed nível 3
Team Cheer Coed nível 3 NT
Team Pom
Team Hip Hop
Team Jazz

Escolar
Team Cheer All Girl nível 1
Team Cheer All Girl nível 2
Team Cheer Coed nível 1
Team Cheer Coed nível 2
Team Pom
Team Hip Hop
Team Jazz

Universitário
Team Cheer All Girl nível 1
Team Cheer All Girl nível 2
Team Cheer All Girl nível 2.1 (categoria não concorrente ao Bid do Brasileiro)
Team Cheer All Girl nível 2NT
Team Cheer Coed nível 1
Team Cheer Coed nível 2
Team Cheer Coed nível 2.1 (categoria não concorrente ao Bid do Brasileiro)
Team Cheer Coed nível 2NT
Team Cheer Coed nível 3
Team Cheer Coed nível 3 NT
Team Pom
Team Hip Hop
Team Jazz

1.21.1.2 Cada programa só poderá inscrever um time Coed e All-Girl por nível e divisão.

1.21.1.3 A rotina deverá ter acompanhamento musical e duração de: até 2 minutos e 30 segundos para rotinas com Tumbling e até 2 minutos para rotinas sem Tumbling.

1.21.1.4 Rotinas Universitárias e Escolares devem ter uma seção cheer. A pontuação da seção cheer será de 10 pontos. O método de avaliação da seção torcida será o IASF Global Division.

1.21.5 Categorias Individuais serão combinadas entre All Star e Universitário. Categorias Individuais Escolares serão separadas. OBS: lembre-se que um atleta não pode competir contra si mesmo. As categorias individuais são as que seguem:

1.21.2.1 Group Stunt – All Girl, All Boy, Coed – nível 1 ao 5;

1.21.2.1.1 É recomendado realizar pelo menos seis (6) habilidades, sendo duas (2) delas descidas. O grupo deverá realizar um (1) Basket. É recomendado realizar pelo menos três (3) figuras durante a rotina.

1.21.2.2 Elite Stunt – All Girl, All Boy, Coed – nível 1 ao 5;

1.21.2.2.1 É recomendado realizar pelo menos seis (6) habilidades, sendo duas (2) delas descidas. É recomendado realizar pelo menos três (3) figuras durante a rotina. Baskets são proibidos nesta categoria.

1.21.2.3 Partner Stunt – indiferente do gênero – nível 2 ao 5;

1.21.2.3.1 É recomendado realizar pelo menos seis (6) habilidades, sendo duas (2) delas descidas. É recomendado realizar pelo menos três (3) figuras durante a rotina. Baskets são proibidos nesta categoria.

1.21.2.4 Best Tumbler – feminino e masculino – nível 1 ao 5;

1.21.2.4.1 Na categoria Best Tumbler o atleta deverá apresentar 02 passadas de Running Tumbling e 2 passadas de Standing Tumbling. Jumps não serão avaliados mas poderão aumentar o nível da passada de standing tumbling. Não é necessário acompanhamento musical.

1.21.2.5 Best Basket – All Girl, All Boy, Coed – nível 3 ao 5.

1.21.2.5.1 Na categoria Best Basket, o grupo deve executar 3 baskets de nível. Não é necessário acompanhamento musical.

1.21.2.6 As equipes devem seguir as Regras de Segurança IASF 2013-2025.

1.21.2.7 Cada programa poderá inscrever dois grupos por divisão, gênero e nível de cada categoria.

1.21.2.8 Os participantes não podem representar mais de um grupo do mesmo gênero.

1.21.2.9 Dança, Jumps e Tumbling não conectados aos Stunt não serão avaliados para a pontuação final.

1.21.2.10 Não será permitido o uso de bandeiras, placas, poms, megafone etc.

1.21.2.11 As rotinas de Group Stunt, Elite Stunt e Partner Stunt deverão ter acompanhamento musical.

1.21.2.12 Todas as categorias individuais com exclusão de Partner Stunt terão duração máxima de 1 minuto. Para Partner Stunt a duração é de 45 segundos.

1.21.2.13 O cronômetro começará com o primeiro movimento organizado e/ou primeiro refrão ou batida. O cronômetro acabará com o movimento final da rotina.

1.21.3 A Comissão organizadora poderá entrar em contato para realocação do nível da equipe e/ou para agrupar categorias numa mesma divisão caso não haja competição naquele determinado nível. A decisão será tomada em conjunto com os responsáveis das equipes.

1.22 PLÁGIO

1.22.1 Caso alguma equipe cometa plágio de alguma rotina nacional ou internacional essa equipe sofrerá uma dedução de -10 pontos em sua nota final.

1.22.2 Será considerado plágio trechos de rotinas iguais a partir de 3 oitavas seguidas, ou 10 segundos corridos.

1.22.3 Apenas coaches podem denunciar plágio aos jurados e tem um período de 30 minutos após a apresentação da equipe em questão para apresentar a denúncia, munido de vídeo que comprove o plágio.

1.23 INFORMAÇÃO AOS TREINADORES

1.23.1 As equipes devem se registrar antes do horário de aquecimento no solo de competição. Todas as informações sobre o evento serão passadas ao treinador durante a checagem. O horário de checagem será no sábado, primeiro dia de competição, de 08:00 às 09:30. A equipe não poderá competir até que passe na checagem. Os treinadores podem e devem tirar qualquer dúvida com um oficial da competição.

2. REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

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 7 (sete) 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.

2.7 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.

2.8 O atleta se responsabiliza por qualquer informação prestada ao Campeonato Mineiro de Cheerleading BOP GAMES, isentando a Organização de eventuais inverdades descritas nos mecanismos de inscrição.

2.9 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.

2.10 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.

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

2.11 Cada atleta poderá se inscrever em no máximo 04 categorias (entre individuais e team cheer).

2.12 Todos os competidores das equipes escolares e universitárias devem estar apropriadamente matriculados no ano de 2024 (comprovante de matrícula do 1º ou do 2º semestre são válidas) na instituição que estão representando.

2.12.1 Será permitida a participação de 02 atletas já formados por equipe escolar/universitária. O tempo máximo de formação é 3 anos.

2.12.2 Atletas já formados deverão apresentar comprovante de conclusão de curso, comprovante de matrícula do ano anterior, ou histórico escolar para comprovar vínculo anterior com a instituição de ensino.

2.13 Cada competidor poderá apenas representar uma instituição de ensino e/ou um programa All-Star (Um atleta escolar ou universitário NÃO pode representar duas

instituições de ensino distintas. Um atleta All-Star NÃO pode representar dois programas All-Star distintos).

2.13.1 Dentro de uma mesma instituição de ensino, o atleta poderá representar no MÁXIMO duas equipes diferentes seguindo os seguintes requisitos:

2.13.1.1 O atleta poderá representar 01 equipe unificada da instituição de ensino e 01 equipe extra da mesma instituição de ensino.

2.13.1.2 O atleta não poderá competir contra si mesmo.

2.13.1.3 O atleta poderá competir no máximo 04 categorias;

2.14 O treinador ou responsável pela equipe será solicitado a fornecer documentos para a autenticação de seus atletas antes do aquecimento oficial. Por favor, esteja preparado para fornecer documentação para membros da organização do campeonato. Formas adequadas de identificação são: Carteira de identidade; Identificação Escolar/Universitária atual (comprovante de matrícula).

2.15 Caso exista necessidade de modificar as inscrições por alguma fatalidade após confirmação de participação, o Time não poderá adicionar mais membros que a quantidade que foi inscrita em primeira instância.

2.16 A cada violação dessas regras a equipe receberá uma dedução de -10 pontos na avaliação final.

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 e nas Redes Sociais.

4.2 O último prazo para substituição de atletas é até dia 07/09/2024, às 22h.

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 durante todo o tempo que não estiverem competindo. O não cumprimento dessa regra resultará na perda da pontuação adquirida nas provas.

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. PREMIAÇÃO

5.1 Os 3 (três) primeiros colocados de cada categoria receberão medalhas e o primeiro de cada categoria receberá troféu. Eventualmente, poderão receber brindes de patrocinadores. O Grand Champion do Campeonato (maior nota de rotina entre todas as rotinas, sendo a categoria Non Tumbling feita regra de três para equivalência da nota) também receberá um troféu.

5.2 O Grand Champion do Campeonato terá premiação em dinheiro, sendo que os valores serão divulgados no site oficial e redes sociais.

5.3 As rotinas classificadas em primeiro lugar de cada categoria de team cheer receberão um Partial Bid (porcentagem do valor das inscrições) para o Campeonato Brasileiro de Cheerleading (All Star, Universitário ou Escolar). O valor da Partil Bid será divulgado posteriormente.

5.4 As 3 (três) primeiras colocações de cada categoria serão definidas pela regra de pontuação do torneio que será informado.

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

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

5.6 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. 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 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 pelo juiz responsável, que terá até final do dia de competições para resolvê-los.

7.2 Em caso de recurso aceito haverá alteração da nota.

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 competirão 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 Campeonato Mineiro de Cheerleading, 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. Confirmo 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. **Isonção 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 1), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Eu, _____ (nome completo do ATLETA 2), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Eu, _____ (nome completo do ATLETA 3), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Eu _____ (nome completo do ATLETA 4), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____;

Todos inscritos no torneio BOP GAMES, na CATEGORIA _____, autorizamos o(a) _____ (nome completo do terceiro), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF nº _____, a retirar nossos *Kits* atleta.

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

Assinatura do ATLETA 1

Assinatura do ATLETA 2

Assinatura do ATLETA 3

Assinatura do ATLETA

Telefone de contato do capitão da equipe: _____

ANEXO D

Cronograma preliminar de Competição

	FASE	DATA DE INÍCIO	DATA DE TÉRMINO
1	INSCRIÇÕES	05/06/2024	14/09/2024
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