

REGULAMENTO KVRA GAMES 2022

1 EVENTO

1.1 A 15ª etapa do KVRA Games será realizada em Recife nos dias 30 de abril e 01 de maio de 2022 no Ginásio do Geraldão em Recife.

1.2 A organização e direção técnica do evento será de responsabilidade da SAGAZ ESPORTES LTDA.

2 CATEGORIAS

2.1 A competição será disputada por equipes de três atletas, nas categorias RX, Intermediário e Scaled, Masculina, Feminina e Mista. E na categoria Master Mista.

2.2 As categorias mistas serão compostas por dois homens e uma mulher.

2.3 A categoria Master será mista (2 homens e 1 mulher) e a soma da idade dos três componentes deverá somar no mínimo 110 anos.

2.4 Não é permitida a participação de uma equipe com duas mulheres e um homem. A punição será a exclusão da competição da equipe.

2.5 Os padrões de movimento estão disponíveis no site da competição e são apenas base para orientar a participação dos atletas nas categorias. Esses poderão ser alterados a qualquer momento à critério da organização.

3 ATLETAS

3.1 Não é necessário ser afiliado à Crossfit HQ ou representar uma academia afiliada para se inscrever no KVRA Games.

3.2 Não é necessário que os três integrantes da equipe inscrita sejam do mesmo box.

3.3 A idade mínima para um atleta participar desta competição é de 14 anos. O atleta menor de 18 anos deve estar acompanhado de seu representante legal, portanto devida autorização impressa e assinada.

3.4 Os atletas e coach são responsáveis por escolher quais categorias os atletas se inscrevem e participam do campeonato. Tenham bom senso e honestidade em se inscrever na categoria correta.

4 INSCRIÇÃO

4.1 As inscrições para o evento deverão ser realizadas pelo site www.kvragames.com

4.2 O valor das inscrições será aquela descrita em tempo real no site www.kvragames.com e serão limitadas de acordo com o lote, período disponível.

4.3 Será cobrada uma taxa de transação bancária (e que garante a segurança e conveniência da transação realizada pelo usuário. É identificada no “carrinho” de compra, e somada no valor total. O consumidor terá ciência desta taxa, antes de ser feito o pagamento.

4.4. Após o pagamento o atleta receberá um e-mail com a confirmação de pagamento. Na hipótese de não efetivação da inscrição, seja pela falta de pagamento do boleto bancário, seja pela não autorização da compra pela operadora do cartão de crédito, o atleta deverá realizar novo procedimento de inscrição, ocasião em que poderá ocorrer variação no preço da nova inscrição.

4.5 A organização disponibilizará aos atletas que efetivarem o pagamento, camiseta, sacola e medalha de participação (pós evento).

4.6 No ato da inscrição, ao concordar com o regulamento o atleta concorda todos os termos do regulamento e assume toda responsabilidade por sua

participação no evento de acordo com o TERMO DE RESPONSABILIDADE, que é parte integrante deste Regulamento.

4.7 As inscrições poderão encerrar a qualquer momento caso seja atingido o limite técnico definido pelo evento.

4.8.1 O valor pago pela inscrição não será devolvida, caso o(a) atleta(a) comunique a desistência da compra fora do prazo previsto no art. 49 do Código de Defesa do Consumidor (7 dias após a compra).

4.8.2 No caso de adiamento ou cancelamento do evento devido a complicações de algum tipo de Pandemia, ou calamidade decretada pelos órgãos governamentais impossibilitando a realização do mesmo, o valor da inscrição não será devolvido (apenas se estiver dentro dos termos do item 4.8.1 deste regulamento).

4.9 A inscrição na competição poderá ser transferida para outro atleta, somente até o momento do checkin online e deverá ser avisado a organização técnica que é da Digital Score.

4.9.1 Todo participantes deverá apresentar a carteira de vacinação com a comprovação das duas doses tomadas contra a Covid-19.

5 CHECK-IN E SUBSTITUIÇÕES

5.1 Os atletas devem fazer o check-in do evento de forma online no horário e dia divulgado no site www.kvragames.com.

5.2 Não serão efetuados check-in após o dia 27 de abril.

5.3 O time que não realizar o check-in estará automaticamente desclassificado da competição.

5.4 Após a realização do check-in não será mais permitida a substituição de atleta sob nenhuma hipótese.

5.5 Todos os atletas serão obrigados a anexar no sistema no check-in o termo de responsabilidade assinado, que lhe garante estar apto a realizar atividades físicas de alta intensidade, sem restrições. PROTOCOLOS DE ACESSOS DE ATLETAS E PÚBLICO EM RELAÇÃO A COVID-19 SERÃO ANUNCIADOS DE ACORDO COM A ÉPOCA DO EVENTO, CASO EXISTA ALGUMA NESTE PERÍODO.

5.6 Caso algum atleta inscrito se lesione ou por qualquer motivo não possa comparecer à competição, poderá ser substituído por outro atleta somente até a data da realização do check-in. Este atleta que irá se retirar do time, ou da vaga, precisará ele mesmo solicitar a sua substituição pelo site www.kvragames.com ou no momento do check-in. Só serão realizadas substituições solicitadas pelo atleta que deixará de competir.

5.7 Para a retirada de kit todos os atletas devem ter feito o checkin online. A retirada de kit será realizada nos dias 28 e 29 de abril, em local a ser divulgado no site do evento.

6 COMPETIÇÃO

6.1 O atleta/time deverá estar no local de competição com pelo menos 60 minutos antecedência da sua primeira prova.

6.2 É de responsabilidade do atleta/time ter o conhecimento completo de cada prova, seus detalhes e executá-la de acordo com as orientações apresentadas e disponíveis no site www.kvragames.com.

6.3 Cada um dos atleta será devidamente identificado com um número em braços e/ou pernas, que deverão estar sempre visíveis, sem rasuras ou alterações.

6.4 Qualquer reclamação sobre o resultado final da competição deverá ser feita ao Head Judge da prova.

6.5 As provas serão de conhecimento de todos até a data do evento.

6.6 Todas as equipes participarão de todas as provas realizadas no primeiro dia de evento e da primeira prova do segundo dia. As melhores colocadas participarão da final a ser realizada no segundo dia.

7 PONTUAÇÃO E RESULTADOS

7.1 A pontuação de cada evento é a colocação na qual o atleta ou o time ficou na prova. Por exemplo: o atleta que ficou em primeiro lugar, receberá 1 ponto.

7.2 A classificação geral é a soma de todos os pontos do atleta ou do time em cada um dos eventos durante toda a competição.

7.3 O atleta/time que não acabar o evento dentro do time cap (limite de tempo para a realização da prova) receberá no seu tempo final da prova o time cap mais um segundo por repetição que faltou para a finalização de sua prova.

7.4 O critério de desempate na classificação geral é a quantidade de melhores resultados de cada atleta ou time. Por exemplo: se dois atletas empatarem em terceiro lugar na classificação, e um deles tiver um segundo lugar, enquanto o melhor resultado do outro for um terceiro, o atleta que tiver um segundo lugar levará vantagem no desempate. O segundo critério desempate é o resultado da última prova, que será usado apenas se o critério anterior for esgotado.

8 RECURSOS E RECLAMAÇÕES ESPORTIVAS

8.1 Os recursos e as reclamações serão analisados apenas pelo Head Judge responsável, que terá até final do dia de competições para resolvê-los.

8.2 Os recursos e as reclamações deverão ser formalizados apenas pelo capitão do time ou pelo head coach responsável.

8.3 Serão avaliados recursos dos seguintes méritos: verificações do tempo total de prova, verificação de anilhas/cargas levantadas, recontagem de repetições com número significativo, cobrança de movimento incorreto pelo árbitro, condução de prova incorreta do árbitro, resultado lançado diferente do da súmula assinada.

8.4 Recursos referente a padrões de movimento não serão aceitos, nossos juízes são capacitados e estão melhores posicionados para julgar a execução do movimento do atleta.

8.5 Serão aceitos à critério do head judge responsável reclamações contra os times dentro dos seguintes termos: atitude antidesportiva e vantagem indevida.

8.6 Correções de resultados, verificações de tempo e reclamações poderão ser pedidas a qualquer momento.

8.7 Desafios de vídeos poderão ser requisitados dentro dos seguintes critérios: um por atleta/time; se o atleta/time ganhar o desafio, manterá a oportunidade de pedir novo desafio, se perder, não serão mais aceitos desafios de vídeo deste atleta/time.

8.8 A equipe arbitral poderá a qualquer momento utilizar o recurso de vídeo se achar necessário.

8.9 Ao abrir um recurso, o atleta/time entende que o workout inteiro será reavaliado, caso necessário.

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

8.11 Apenas serão aceitos recursos e reclamações protocolados em até duas horas do término da prova em que o problema ocorreu. No último dia de competição, o prazo para protocolar é de até 20 minutos após a publicação do resultado da prova.

8.12 Os resultados oficiais poderão ser acompanhados no site oficial do evento.

8.13 O resultado final oficial será divulgado apenas no pódio do evento.

8.14 A equipe arbitral e a organização do evento punirão um time por uma atitude antidesportiva ou de mal comportamento com penalização em resultado em prova, exclusão de prova ou até exclusão da competição.

9 PREMIAÇÃO

9.1 Todos os atletas receberão medalhas de participação.

9.2 Os três primeiros colocados de cada categoria receberão um troféu.

9.4 As colocações de cada categoria serão definidas pela regra de pontuação do evento.

9.5 As equipes que ocuparem do 1º ao 3º lugar deverão comparecer ao pódio, assim que a cerimônia de premiação for iniciada (estes receberão troféu por equipe).

9.6 A organização se reserva o direito de incluir qualquer outro tipo de premiação, ranking ou participação especial.

9.7 Os resultados oficiais poderão ser acompanhados em tempo real no site oficial do evento.

10 REGRAS GERAIS

10.1 O atleta concorda com todos os itens presentes neste regulamento e assume total responsabilidade por sua participação no evento.

10.2 Os participantes deverão estar em dia com rigorosa avaliação médica para realização da prova pois a organização não se responsabilizará pela saúde dos mesmos. O atleta deverá também assinar no ato do check-in o termo de responsabilidade sobre seu estado de saúde.

10.3 O atleta 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. A organização pode, segundo orientação da equipe médica responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer momento caso sua saúde e integridade física esteja sendo colocada em risco.

10.4 O atleta contará com seguro de acidentes pessoais que cobrirá todo e qualquer evento que aconteça na arena de jogos. A cobertura não se estende aos períodos do dia ou da noite que não contemplem o cronograma da competição.

10.5 Para emergências, teremos o serviço de atendimento médico e segurança no evento, que será garantida pelos órgãos competentes e empresas privadas.

10.6 Se necessário, será disponibilizado um serviço de UTI móvel para remoção. O atendimento médico propriamente dito, tanto de emergência como de continuidade, será efetuado na rede conveniada da seguradora do evento ou rede pública de saúde. O atleta ou seu responsável também poderão optar por outro sistema de atendimento, eximindo a organização de qualquer responsabilidade.

10.7 Cabe à organização o direito de suspender o evento por qualquer motivo que ponha em risco a segurança dos participantes, staffs, membros da organização e público.

10.8 A organização do evento reserva-se o direito de incluir no evento equipes ou atletas especialmente convidados.

10.9 Todos os participantes do evento, atletas, juízes, staffs, organizadores e público em geral, cedem todos os direitos de utilização de sua imagem para o KVRA GAMES, seus patrocinadores, apoiadores e parceiros.

10.10 Ao participar deste evento, o atleta aceita e concorda em ter sua imagem divulgada através de fotos, filmes, rádio, jornais, revistas, televisão, internet ou qualquer outro meio de comunicação, seja para usos informativos, promocionais ou publicitários relativos à prova, sem acarretar nenhum ônus à organização, abdicando do recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos, aos patrocinadores ou meios de comunicação em qualquer tempo/data. Filmes e fotografias relativos à prova têm o direito reservado aos organizadores. Qualquer forma de divulgação ou interesse em destinar um profissional para a cobertura do evento estará sujeita à aprovação da organização.

10.11 Qualquer omissão ou dúvida desde regulamento serão resolvidas pela organização ou pelo head judge responsável.

10.12 Todo material do atleta deixado na arena de competição ou dependências do evento como, carteiras, grips, cordas, garrafas, etc não são responsabilidade do evento e sim do proprietário. Não nos responsabilizamos por furtos, perdas e trocas de pertences.

10.13 Todos os atletas são responsáveis por seus pertences, inclusive na arena de competição. A organizadora Sagaz Esportes não se responsabiliza por perdas, trocas por engano ou furto de pertences deixados na arena de competição ou outra área onde o evento é realizado.

11 CREDENCIAMENTO

11.1 Algumas áreas serão exclusivas dos atletas, imprensa, organização e convidados.

11.2 Imprensa que desejar se cadastrar deve entrar em contato através contato@sagazesportes.com.br

11.3 Todos aqueles que forem cadastrados como imprensa se comprometem a ceder à organização do evento suas imagens e direitos relacionados às mesmas.

12 PROTOCOLOS COVID-19

1.1 Todos os protocolos deverão ser seguidos de acordo com as regras exigidas pelo governo de Pernambuco, na época em que o evento será realizado.

1.2 Todo participantes deverá apresentar a carteira de vacinação com as duas doses tomadas.

1.3 Os atletas deverão ter a ciência de todos os cuidados básicos como manter distanciamento, utilizar álcool em gel e lavar sempre as mãos, utilizar máscara fora da área de competição. Não participar do evento caso apresente sintomas parecidos com os da gripe e covid.

1.4 A organização não se responsabiliza por nenhum questionamento de contaminação da Covid-19 após a realização do evento.

1.5 A organização se compromete a fornecer totens com álcool em gel nas áreas comuns do evento, limpar os equipamentos a cada intervalo entre as baterias, exigir que os atletas e público utilizem máscara nas áreas comuns do evento.

TERMO DE RESPONSABILIDADE

Eu, "identificada no cadastramento da inscrição", no perfeito uso de minhas faculdades, DECLARO para os devidos fins de direito que:

1. Estou ciente de que se trata de uma competição de crossfit.

2. Estou em plenas condições físicas e psicológicas de participar desta competição

e estou ciente que não existe nenhuma recomendação médica que me impeça de praticar atividades físicas.

3. Assumo, por minha livre e espontânea vontade, todos os riscos envolvidos e suas consequências pela participação nesta competição (que incluem possibilidade

de invalidez e morte), Associação Civil Iniciativa O Kvra Games e seus organizadores, colaboradores e

patrocinadores DE TODA E QUALQUER RESPONSABILIDADE por quaisquer danos materiais, morais ou físicos, que porventura venha a sofrer, advindos da participação nesta competição.

4. Li, conheço, aceito e me submeto integralmente a todos os termos do regulamento da competição.

5. Em caso de participação neste evento, representando equipes de participantes ou prestadores de serviços e/ou qualquer mídia ou veículo, declaro ter pleno conhecimento, e que aceito o regulamento do evento, bem como, a respeitar as áreas da organização destinadas as mesmas, e que está vedada minha participação nas estruturas de apoio à equipes montadas em locais inadequados, ou que interfiram no andamento do evento, e também locais sem autorização por escrito da organização, podendo ser retirado da competição e do local do evento em qualquer tempo.

6. Compreendi e estou de acordo com todos os itens deste TERMO DE RESPONSABILIDADE, isentando assim quem quer que seja, de toda e qualquer responsabilidade legal de tudo o que vier a ocorrer comigo por

consequência da minha participação nesta competição.

7. Por mim mesmo, meus herdeiros, representantes legais, responsáveis e parentes próximos, isento e desobrigo a Organização, seus funcionários sob qualquer vínculo, autoridades, agentes, empregados, outros participantes, entidades patrocinadoras, patrocinadores, anunciantes, voluntários, e proprietários de locais usados para realizar o evento, de qualquer responsabilidade legal, com respeito a qualquer perda ou dano, à pessoa ou à propriedade (assalto ou furto), invalidez, morte;