



REGULAMENTO MERCADÃO GAMES CROSS OPERAÇÃO DETONA 2024

1 MERCADÃO GAMES CROSS

1.1 A Operação Detona – MERCADÃO GAMES será realizado em Macapá (AP), na Praça Jacy Barata Jucá, no dia 23 de NOVEMBRO de 2024.

1.2 O torneio de CROSS TRAINING será dividido em três categorias, Scaled, Amador e RX.

1.3 A partir do dia 23 de Novembro de 2024, todos os atletas deverão estar aptos para competir, pelo menos 30 minutos antes do horário marcado para iniciar o WORKOUT, nos horários definidos pelo cronograma oficial do evento, que serão divulgados nas redes sociais.

2 ATLETAS

2.1 Os participantes do evento concordam irrestritamente com todos os pontos deste regulamento.

2.2 Qualquer pessoa pode participar como atleta do evento, desde que esteja fisicamente apta, e respeite as restrições de classificação, saúde, idade e de gênero.

2.3 As restrições de cada categoria, como idade e gênero estão expostas no **capítulo 3**.

2.4 A idade mínima para a participação de um atleta nesta competição é de 14 anos. Para competir, os atletas de 14-17 anos, devem estar autorizados e acompanhados do seu representante legal.

2.5 Os standards (pré-requisitos) para cada categoria estão descritos nos itens que tratam de cada uma das categorias (**capítulo 3**).

3. PRÉ-REQUISITOS DAS CATEGORIA

3.1 Ter mais de 18 anos (caso menor, deve solicitar declaração à organização), conhecer, ser capaz de executar os movimentos descritos pela organização.





3.2 Todas as categorias possuem standards (pré-requisitos), que são apenas recomendações de cargas e habilidades para o atleta integrar-se nas categorias do torneio. A ORGANIZAÇÃO RESERVA-SE NO DIREITO DE MUDAR O PROGRAMA, INCLUIR MOVIMENTOS POUCO USUAIS OU AUMENTAR AS CARGAS, SE DESEJAR.

3.3 Todos os pesos indicados devem ser considerados para a execução de um workout e não para 1-RM (Repetição Máxima).

3.4 Os seguintes movimentos e cargas são pré-requisitos do torneio:

Dupla MISTA SCALED (INICIANTE)

A Categoria Scaled, será uma categoria específica para funcionários, que estão iniciando no esporte ou participando da sua primeira competição.

- Clean and Jerk (25/30 kg)
- Snatch (15/20kg)
- Thruster (15/20 kg)
- Deadlifts (25/40kg)
- Kettlebell swing (14/10 kg)
- Push Up
- Jumping Pull Up
- Step up/over
- Burpees e variações
- Air Squat
- Wall-Ball
- Dumbbell/Kettlebell Snatch
- Dumbbell/Kettlebell Clean and Jerk
- Run
- Rower/Air bik

Habilidades: Push-Ups, Single Unders, Sit ups serão cobrados para todos os atletas, assim como os exercícios com o peso do corpo e de sobrecarga de baixa complexidade.





Dupla MISTA Amador (INTERMEDIÁRIO)

A categoria Amador são para os atletas que já dominam alguns movimentos ginásticos, estão trabalhando para subir as suas cargas e gostam de um maior desafio.

- Clean (35/50 kg)
- Snatch (40/29kg)
- Thruster (25/40 kg)
- Deadlifts (65/100kg)
- Kettlebell swing (20/14kg)
- Push Up
- Pull Up
- Box jump
- Burpee e suas variações
- Air Squat
- Wall-Ball
- Dumbbell/Kettlebell Snatch
- Dumbbell/Kettlebell Clean and Jerk
- Run
- Rower/Air bike

Habilidades: Double unders serão cobrados para todos os atletas, assim como os exercícios com o peso do corpo e de sobrecarga de média complexidade.

Nota: Todos os pesos indicados devem ser considerados para a execução de um Workout e não para 1-RM (Repetição Máxima)

Dupla MISTA RX (AVANÇADO)

São para os atletas que fazem os benchmarks com o peso recomendado, o atleta deve estar preparado para todos os desafios.

- Clean and Jerk (55/84kg)
- Snatch: (43/62kg)
- Thruster (35/50 kg)
- Deadlifts (95/140kg)
- Kettlebell swing (32/24 kg)
- Handstand Push ups
- Chest to Bar
- Box jump





- Double under
- Burpee e suas variações
- Pistol
- Wall-Ball
- Dumbbell/Kettlebell Snatch
- Dumbbell/Kettlebell Clean and Jerk
- Run
- Rower/Air bike

Nota: Esteja preparado para testar o seu condicionamento físico e sua mente.

4. INSCRIÇÕES E REGRAS DE PARTICIPAÇÃO

4.1 As inscrições somente serão realizadas no <https://mercadaodosmedicamentos.com.br/operacao-detona#crosfit-games>) a partir do dia 22/11/2024, teremos limites de vagas por categoria. No ato da inscrição, o atleta concorda com todos os itens presentes neste regulamento e assume total responsabilidade por sua participação no evento.

4.2 A competição será aberta para o público em geral, podendo haver participação de colaboradores que assim fizerem inscrição.

4.3 A organização também poderá, a qualquer momento e sem aviso prévio, suspender ou prorrogar prazos, assim como aumentar ou diminuir o limite de inscrições, em função de necessidades diversas, disponibilidade técnica e/ou questões estruturais.

4.4 Os participantes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas na ficha de inscrição. Caso haja fraude comprovada, o atleta será desclassificado da prova.

4.5 O valor da inscrição não será devolvido em HIPÓTESE ALGUMA.

5. COMPETIÇÃO

5.1 Os atletas deverão estar no local do evento com pelo menos 60 minutos de antecedência da sua primeira prova.

5.2 É obrigação de cada atleta ter o conhecimento de cada prova e cumprir com cada regra e seqüência de movimentos em sua totalidade.



MERCADÃO JK - CNPJ: 34.531.686/0001-69
Rod. Juscelino Kubitschek, 311 - Jardim Equatorial - CEP: 68.903-014





5.3 Qualquer reclamação sobre o resultado final da competição deverá ser feita imediatamente ao Head Judge da prova

5.4 As provas (eventos) serão de conhecimento de todos até o início do dia de competição, podendo ocorrer provas surpresa.

5.5 Todos os atletas participarão das provas realizadas na competição.

5.6 Não será permitida a entrada do atleta depois do início da prova em disputa.

6. PREMIAÇÃO

6.1 Os atletas que ficarem em terceiro, segundo e primeiro lugar receberão medalhas, além de kits de suplementação.

- 1° Lugar (Whey, Creatina, Pré treino e galão de 900ml)
-
- 2° Lugar (Whey, Creatina, Carbogel e galão de 900ml)
-
- 3° Lugar (Whey, Pré treino e galão de 900ml)

7. PONTUAÇÃO E RESULTADOS

7.1 A pontuação de cada prova é a colocação na qual a dupla ficou na prova. Por Exemplo: o atleta que ficou em primeiro lugar, receberá 1 pontos.

7.2 A classificação geral é a soma de todos os pontos em cada uma das provas (eventos) durante toda a competição.

7.3 O atleta que não acabar a prova 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.

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 pelo atleta ou pelo head coach responsável.

8.3 Serão avaliados recursos dos seguintes méritos: correções de resultados, verificações de tempo e desafios de vídeo.

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

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

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

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

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

8.9 Apenas serão aceitos recursos e reclamações protocolados em até 1 hora do término da prova em que o problema ocorreu. No último dia de competição, o prazo para protocolar é de até 20 minutos após a publicação do resultado da prova.

8.10 Os resultados oficiais poderão ser acompanhados nas redes sociais e no local do evento.

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





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

9. REGRAS GERAIS

9.1 Ao participar do **MERCADÃO GAME CROSS OPERAÇÃO DETONA - 2024**, 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, alimentação e seguros ou quaisquer outras despesas necessárias ou provenientes da sua participação, antes, durante e depois da prova.

9.2 Todos os atletas participantes deverão estar em dia com rigorosa avaliação médica para realização da prova, pois a organização não se responsabilizará pela saúde dos mesmos.

9.3 O competidor é responsável pela decisão de participar da prova, avaliando sua condição física e seu desempenho e julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição. Pode o diretor de prova, excluir o participante a qualquer momento, visando a segurança e integridade física do mesmo

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

9.5 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.

9.6 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 do motivo, nem por qualquer extravio de materiais ou prejuízo que por ventura os atletas participantes venham a sofrer durante a participação neste evento.





9.7 A organização do **MERCADÃO GAME CROSS OPERAÇÃO DETONA - 2024** poderá suspender o evento por qualquer motivo que ponha em risco a segurança dos participantes, bem como atos públicos, vandalismo e/ou motivos de força maior.

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

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

9.10 Casos omissos a este regulamento serão decididos pela organização.



MERCADÃO JK - CNPJ: 34.531.686/0001-69
Rod. Juscelino Kubitschek, 311 - Jardim Equatorial - CEP: 68.903-014

