



REGULAMENTO

Desafio dos Campos Gerais de Capoeira-Paraná

Etapa Jaguariaíva

COMPETIÇÃO E DIVISÕES

ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

A responsabilidade pela organização e promoção dos Jogos Intermunicipais de Capoeira 2024 é exclusiva da entidade responsável (Associação de capoeira Deixa o Menino Jogar). Esta entidade será encarregada de conduzir a competição em diversas categorias, abrangendo desde a Infantil, juvenil e Adulto masculino e feminino, as categorias serão dividida por ano de nascimento, tais como:

Categoria Baby - nascidos nos anos 2019, 2020 e 2021.

Categoria infantil 1 - nascidos nos anos 2016, 2017 e 2018.

Categoria infantil 2 - nascidos nos anos 2013, 2014 e 2015.

Categoria Juvenil 1 - nascidos nos anos 2010, 2011 e 2012.

Categoria Juvenil 2 - nascidos nos anos 2007, 2008 e 2009.

Categoria adulto - nascidos abaixo do ano de 2006 .

INDEPENDENTE DE GRADUAÇÃO

***Todos os atletas inscritos devem preencher o termo de responsabilidade. O termo de responsabilidade será disponibilizado no ato da ficha de inscrição via website e deverá ser entregue pelo atleta a equipe de organização com a assinatura dos pais ou responsáveis no caso de atletas abaixo de 18 anos. Adultos acima de 18 anos completos também devem preencher o formulário. Caso não ocorra a entrega do termo o atleta será automaticamente desclassificados não tendo direito a reembolso dos valores da sua inscrição

Categorias Infantil para Convocação VMB (Infanto-juvenil)

- Categoria infantil 1 - nascidos nos anos 2016, 2017 e 2018. (Campeão masculino e campeão feminino)
- Categoria infantil 2 - nascidos nos anos 2013, 2014 e 2015. (Campeão e vice campeão masculino campeão e vice campeão feminino)
- Categoria Juvenil 1 - nascidos nos anos 2010, 2011 e 2012. (Campeão masculino e campeão feminino)
- Categoria Juvenil 2 - nascidos nos anos 2007, 2008 e 2009. (Campeão e vice campeão masculino e campeão e vice campeão feminino)

CATEGORIA: INFANTIL E JUVENIL

A participação na Categoria Infantil e Juvenil será feita mediante autorização explícita do responsável legal do atleta menor de idade, através da assinatura do Termo de Responsabilidade. Os jogos foram realizados em duplas, seguindo os anos de nascimento.

Durante a competição, não haverá divisão de peso ou altura, as disputas serão avaliadas por um corpo técnico de arbitragem composto por profissionais reconhecidos na comunidade da capoeira. Durante os jogos, não será permitido contato físico entre os atletas menores. Cada dupla disputará dois jogos de capoeira, sendo classificados por eliminatória simples.

Disputa através de jogos de capoeira, seguindo as seguintes disposições:

- Jogo de são bento grande da Regional (cadenciado): Desenvolvimento em dupla por 30 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Categoria Infantil e Juvenil

A Categoria Infantil e Juvenil terá caráter de colaboração entre os atletas. Os jogos serão realizados em duplas, sem distinção de peso ou altura, também avaliados por um corpo técnico de arbitragem.

Não serão permitidos contatos físicos entre os atletas que possam indicar intenção de agressão física. Durante os jogos, a colaboração entre os atletas será valorizada. As disputas deverão demonstrar sincronia, fluidez e habilidade na execução dos movimentos característicos da Capoeira, como golpes, floreios, acrobacias e demais movimentos criativos, sempre com o cuidado de não colocar em risco a integridade física dos parceiros de dupla.

Caso seja constatado pelo corpo técnico de arbitragem qualquer contato físico que viole estas diretrizes, a **DUPLA** será automaticamente desclassificada.

COMPETIÇÃO NA CATEGORIA ADULTA: Masculino / Feminino

Não serão permitidos contatos físicos contundentes entre os atletas que possam indicar intenção de agressão física. O desenvolvimento do jogo será valorizado. As disputas deverão demonstrar sincronia, fluidez e habilidade na execução dos movimentos característicos da Capoeira, como golpes, floreios, acrobacias e demais movimentos criativos, sempre com o cuidado de não colocar em risco a integridade física dos parceiros de dupla.

Caso seja constatado pelo corpo técnico de arbitragem contato contundente exagerado que violem as diretrizes da competição, o corpo técnico se reunirá e decidirá se é passível de exclusão do atleta, dando a vitória ao seu oponente.

FORMA DA COMPETIÇÃO

A competição será dividida da seguintes forma:

FASE INICIAL:

Será disputada por eliminatória (dois Jogos) composta por chaves de 4, 3 ou 2 competidores dependendo do número de participantes da categoria, onde o melhor colocado da chave será o campeão e passará para a fase seguinte.

Nesta fase serão selecionados os campeões de cada chave e reorganizado até chegar 8 competidores em cada categoria que passarão para a fase seguinte.

Neste momento o atleta deverá realizar a disputa através de jogos de capoeira, seguindo as seguintes disposições:

Categoria infantil 1 e infantil 2

- Jogo de São Bento grande da Regional (cadenciado): Desenvolvimento em dupla por 30 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Categoria juvenil 1 e 2

- Jogo de São Bento grande da Regional (cadenciado): Desenvolvimento em dupla por 40 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Categoria adulta

- Jogo de São Bento grande da Regional (cadenciado): Desenvolvimento em dupla por 45 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Quartas de finais

Para esta etapa o atleta deverá realizar os seguintes jogos:

Categoria infantil 1 e infantil 2

- Jogo de São Bento grande da Regional (cadenciado): Desenvolvimento em dupla por 30 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Categoria juvenil 1 e 2

- Jogo de São Bento Grande de Angola: Desenvolvimento em dupla por 40 segundos. Demonstração de jogo solto e objetivo, com frequentes "entradas" e "saídas", explorando guarda alta e baixa. Permitida uma vez por atleta a execução de uma "volta ao mundo" ou "chamada" em cada jogo, devendo o outro atleta corresponder.

- Jogo de São Bento Grande da Regional: Desenvolvimento em dupla por 40 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Categoria adulta

- Jogo de São Bento Grande de Angola: Desenvolvimento em dupla por 45 segundos. Demonstração de jogo solto e objetivo, com frequentes "entradas" e "saídas", explorando guarda alta e baixa. Permitida uma vez por atleta a execução de uma "volta ao mundo" ou "chamada" em cada jogo, devendo o outro atleta corresponder.
- Jogo de São Bento Grande da Regional: Desenvolvimento em dupla por 45 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Esta fase será organizada de forma que ocorra um intervalo de no mínimo de 1 minuto entre os jogos, os vencedores de seus jogos passarão para fazer seguinte Finais

FINAIS

Categoria infantil 1 e infantil 2

- Jogo de São Bento grande da Regional (cadenciado): Desenvolvimento em dupla por 30 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Categoria juvenil 1 e 2

- Jogo de São Bento Grande de Angola: Desenvolvimento em dupla por 40 segundos. Demonstração de jogo solto e objetivo, com frequentes "entradas" e "saídas", explorando guarda alta e baixa. Permitida uma vez por atleta a execução de uma "volta ao mundo" ou "chamada" em cada jogo, devendo o outro atleta corresponder.
- Jogo de São Bento Grande da Regional: Desenvolvimento em dupla por 40 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

Categoria adulta

- Jogo de São Bento Grande de Angola: Desenvolvimento em dupla por 45 segundos. Demonstração de jogo solto e objetivo, com frequentes "entradas" e "saídas", explorando guarda alta e baixa. Permitida uma vez por atleta a execução de uma "volta ao mundo" ou "chamada" em cada jogo, devendo o outro atleta corresponder.
- Jogo de São Bento Grande da Regional: Desenvolvimento em dupla por 45 segundos, sem pausas. Sequência de golpes objetivos, mantendo os fundamentos da Capoeira Regional de Mestre Bimba e a dinâmica atlética da Capoeira Contemporânea.

PROCEDIMENTO DE CRONOMETRAGEM:

Para garantir a precisão na cronometragem da competição, a organização dos jogos a organização se compromete a seguir os seguintes passos:

Início da cronometragem: A contagem do tempo de cada jogo começará somente após a autorização formal do Corpo Técnico de Arbitragem. Isso será feito mediante apito desferido pelo arbitro central, indicando o início do jogo para os atletas. Assim que o sinal for dado, a cronometragem terá início imediato.

Término da cronometragem: O tempo de cada jogo será encerrado após decorrido o período estipulado para cada jogo. Isso será indicado por um sinal sonoro pré-determinado pela organização do evento. Este sinal deverá ser perceptível tanto para os atletas quanto para todos os presentes, garantindo assim que o Corpo Técnico de Arbitragem possa realizar suas avaliações com precisão.

Este procedimento visa assegurar que todos os jogos sejam conduzidos de maneira justa e transparente, permitindo uma avaliação precisa das performances dos participantes.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO PARA A CATEGORIA ADULTA:

Na competição, os atletas de todas as categorias serão avaliados em suas performances com base em critérios específicos definidos para cada jogo de

capoeira. Cada árbitro terá em sua posse bandeiras de deverá ser levantada ao final de cada jogo indicando na sua opinião o vencedor.

Os atletas serão julgados pelo Corpo Técnico de Arbitragem nos seguintes quesitos:

- Caracterização
- Volume de Jogo
- Criatividade
- Objetividade

Estes critérios servirão como base para avaliar a qualidade e o desempenho dos participantes, garantindo uma competição justa e equilibrada.

DESCRIÇÃO E DEFINIÇÃO DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

Para garantir uma avaliação justa e precisa dos atletas, abaixo estão as descrições e definições de cada quesito a serem observados pelos árbitros responsáveis, conforme estabelecido pela organização do evento:

- **Caracterização:**

Os atletas devem demonstrar sensibilidade, conhecimento e percepção, respeitando as características de cada toque e estilo de jogo.

- **Volume de Jogo:**

Os atletas devem manter-se em movimento constante, evitando ficar parados por muito tempo. Serão observadas as transições e variedade de movimentos, buscando evitar repetições.

- **Criatividade:**

Os atletas devem buscar oportunidades de ataque, soluções de defesa e respostas criativas diante dos golpes recebidos. Será valorizada a capacidade de surpreender com acrobacias, transformações inesperadas e resiliência diante de desafios.

- **Objetividade:**

Será valorizado o atleta que demonstrar maior iniciativa e exposição durante o jogo com o adversário. Os golpes e quedas devem ser conectados de forma objetiva e precisa, sem perder os fundamentos da capoeira.

Estes critérios visam assegurar uma avaliação abrangente e equilibrada do desempenho dos atletas, contribuindo para a justiça e transparência da competição.

Em caso de empate, haverá um novo jogo entre a dupla para desempate

COMPOSIÇÃO, FUNÇÕES E AUTORIDADE DO CORPO TÉCNICO DE ARBITRAGEM:

O Corpo Técnico de Arbitragem será formado por capoeiristas reconhecidos pelo seu vasto conhecimento e experiência na prática da capoeira. Esses profissionais serão qualificados como Árbitros Oficiais da competição, após passarem por um processo de formação e capacitação objetivas.

O Diretor Técnico da competição será responsável por designar cada Árbitro e Oficial de Mesa para julgar os diferentes quesitos da competição. Esta atribuição será realizada com base nas definições e responsabilidades estabelecidas pela organização do evento.

PENALIDADES E DESCLASSIFICAÇÃO:

Nocaute:

Em caso de ocorrência de um nocaute durante os jogos, o Corpo Técnico de Arbitragem (Árbitros de Mesa) deverá desclassificar o responsável pelo nocaute, declarando o oponente como vencedor.

Além disso, o Corpo Técnico de Arbitragem avaliará outras condutas dos(as) atletas que possam resultar em punições e desclassificações. Estas incluem golpes baixos (atingindo virilhas, genitálias masculinas e/ou femininas, incluindo seios), técnicas mal executadas, alto nível de agressividade, passividade e jogos travados (contendo "agarrões").

CONDUTAS PROIBIDAS:

As seguintes condutas são estritamente proibidas durante a competição, sujeitas a punições, incluindo desclassificação:

- Dedo nos olhos
- Morder ou cuspir no oponente
- Puxar o cabelo
- Arremessar o adversário contra o chão, projetando cabeça ou pescoço
- Golpear a coluna vertebral ou a parte de trás da cabeça
- Qualquer golpe na garganta e traquéia
- Golpear com cotovelos e joelhos (de projeções)
- Qualquer tipo de golpe na virilha ou genitais
- Manipular qualquer articulação do(a) atleta oponente
- Arremessar intencionalmente o adversário para fora da área de jogo
- Usar linguagem abusiva e desrespeitosa
- Desrespeitar a instituição ou o corpo de arbitragem
- Ter conduta antidesportiva que cause lesão grave no(a) atleta oponente
- Atacar ou agredir fisicamente ou moralmente o(a) atleta oponente durante a competição, intervalos ou em qualquer momento relacionado ao evento, incluindo bastidores, antes, durante ou após a competição.

PROIBIÇÃO DE GOLPES:

É estritamente proibido o uso de cabeçadas, assim como golpes utilizando joelhos e cotovelos, exceto quando o(a) atleta os utilizar para bloqueio, sem a intenção de projetar o(a) oponente.

VESTUÁRIO, ADORNOS E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO INDIVIDUAL:

Cada atleta é responsável por providenciar, por sua própria conta, as vestimentas e equipamentos de proteção individual necessários. Estes incluem:

- Protetor bucal
- Calça e camiseta brancas, podendo conter no máximo 2 patrocínios, corda ou cordel
- Unhas cortadas para a segurança pessoal de todos os atletas

Por questões de segurança e integridade física de todos os participantes, não será permitido o uso de adornos, tais como:

- Pulseiras
- Cordões
- Anéis
- Relógios

- brincos ou qualquer outro objeto que possa representar um risco para a integridade física dos atletas
- O uso de tênis ou qualquer outro tipo de calçado também não será permitido durante a competição.

Premiações

Obs: Todas as categorias recebem medalhas

- Categoria Baby - nascidos nos anos 2019, 2020 e 2021.

Premiação com medalhas

- Categoria infantil 1 - nascidos nos anos 2016, 2017 e 2018.

1 vaga para o VMB masculino

1 vaga para o VMB feminino

- Categoria infantil 2 - nascidos nos anos 2013, 2014 e 2015.

1 vaga para o VMB masculino

1 vaga para o VMB feminino

- Categoria Juvenil 1 - nascidos nos anos 2010, 2011 e 2012.

1 vaga para o VMB masculino

1 vaga para o VMB feminino

- Categoria Juvenil 2 - nascidos nos anos 2007, 2008 e 2009.

1 vaga para o VMB masculino

1 vaga para o VMB feminino

- Categoria adulto - nascidos abaixo do ano de 2006

Ranqueamento VMB - Masculino / Feminino

- Pontuação de participação no evento
- Pontuação para o campeão do evento

ANEXO 1 TERMO DE RESPONSABILIDADE

TERMO DE RESPONSABILIDADE - VOLTA DO MUNDO KIDS & TEENS 1) Neste ato, _____, nacionalidade _____ estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº. _____ inscrito no CPF/MF sob nº _____, residente à _____, município de _____/Estado: _____, RESPONSÁVEL LEGAL pelo(a) ATLETA/MENOR _____, identidade RG ou Certidão de Nascimento nº. _____ inscrito no CPF/MF sob nº _____, DECLARA e AUTORIZA a participação deste na competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS, cuja organização é representada pela VOLTA DO MUNDO PRODUÇÕES LTDA, sociedade empresária limitada, devidamente inscrita no CNPJ nº 48.859.519/0001-56. 2) O/A RESPONSÁVEL LEGAL pelo(a) ATLETA/MENOR responsabiliza-se integralmente e declara deter pleno conhecimento do evento esportivo possuir caráter de COMPETIÇÃO na modalidade Capoeira, doravante denominado “VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS”, cuja estruturação e suas regras, são de responsabilidade exclusiva da organização da competição, a saber: (i) serão realizados em formato de jogos de capoeira conforme definido no Manual de Regras da Competição, limitado a faixa etária entre 08 (oito) a 13 (treze) anos de idade (KIDS); e entre 14 (quatorze) a 17 (dezesete) anos (TEENS), sem distinção de gênero, peso e altura, os quais serão avaliados por um corpo técnico de arbitragem composto por personalidades renomadas do mundo da capoeira; (ii) não são permitidos contatos físicos entre os(as) ATLETAS/MENORES durante a realização dos jogos de capoeira no momento da competição; (iii) a organização da competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS” compromete-se a disponibilizar no dia e no local da sua realização uma equipe médica competente para eventuais atendimentos médicos de emergência, toda infraestrutura de “backstage” no que tange a estrutura de vestiários, fornecimento de água potável e frutas; (iv) Realizar a premiação dos(as) ATLETAS/MENORES. 3) No que se refere as decisões proferidas pelo corpo técnico de arbitragem da Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS, as mesmas possuem caráter soberano, sendo as mesmas irrecorríveis e irretatáveis, não passíveis de serem anuladas, revogadas ou alteradas por quaisquer atos posteriores provocados e/ou questionados pelo(a) RESPONSÁVEL LEGAL do(a) ATLETA/MENOR e/ou por quaisquer terceiros outorgados, inclusive pela própria organização da

competição. 4) O/A RESPONSÁVEL LEGAL do(a) ATLETA/MENOR declara consentir, bem como assume integralmente sua responsabilidade para com participação deste na Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS, observados os riscos descritos neste Termo de Responsabilidade, diante da manifesta recomendação e avaliação técnica do(a) ATLETA/MENOR atestada pelo TREINADOR qualificado como: () Instrutor; () Professor; () Formando; () Contramestre; () Mestrando; () Formado; () Mestre, o qual assina em conjunto este instrumento
Apelido: _____;
Grupo: _____;
Nome: _____;
Identidade: _____;
CPF: _____;
Endereço: _____,
(complemento): _____ 5)

O/A RESPONSÁVEL LEGAL do(a) ATLETA/MENOR declara possuir pleno conhecimento dos riscos que envolvem a COMPETIÇÃO, bem como das Regras existentes. Logo, o RESPONSÁVEL LEGAL do(a) ATLETA/MENOR assume integralmente sua responsabilidade em eventual incidente/acidente que possa ocasionar qualquer dano à integridade física e saúde do(a) ATLETA/MENOR. Caso ocorra eventual incidente/acidente ao(à) ATLETA/MENOR, o(a) seu(ua) respectivo(a) RESPONSÁVEL LEGAL AUTORIZA: (i) A qualquer membro da Equipe de Saúde disponibilizada pela organização da Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS a prestar assistência médica, assim como a realizar todos os procedimentos e diagnósticos necessários para atendimento preliminar de Primeiros Socorros aos casos que envolvam quaisquer incidentes/acidentes em decorrência de contatos físicos em consequência da participação da Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS; (ii) Estar ciente de que a Equipe de Saúde disponibilizada pela organização da Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS tem como objetivo somente o atendimento preliminar de Primeiros Socorros às intercorrências médicas que eventualmente sucederem durante a prática da Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS; (iii) Eventual necessidade de remoção para os hospitais de retaguarda designados, deverão ser expressamente autorizadas pelo(a) RESPONSÁVEL LEGAL do(a) ATLETA/MENOR, não sendo a organização da Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS responsável pela avaliação médica eventualmente realizada, eventuais custos com consultas médicas, hospitalares, tratamentos de caráter continuado e eventuais cirurgias, sendo estas de responsabilidade individual do(a) RESPONSÁVEL LEGAL do(a) ATLETA/MENOR; (iv) Em hipótese alguma, os organizadores, promotores, patrocinadores e demais pessoas físicas e jurídicas ligadas à realização do Evento VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS serão responsabilizados por qualquer tipo de dano ocasionado à integridade física e a saúde do(a) ATLETA/MENOR participantes, bem como suas possíveis consequências posteriores de qualquer natureza (temporária e/ou permanente), reparações e/ou ressarcimentos de qualquer natureza, atreladas ou não ao eventual contato físico sofrido pelo(a) ATLETA/MENOR representados pelos(a) seu(ua) respectivo(a) RESPONSÁVEL LEGAL, observados todos os termos previstos neste TERMO, em qualquer esfera administrativa e ou judicial. 6) O/A RESPONSÁVEL LEGAL pelo(a) ATLETA/MENOR autoriza aos organizadores da Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS, sem quaisquer ônus, o direito ao uso da IMAGEM e SOM para fins exclusivos de divulgação e vendas relacionadas a Competição VOLTA DO MUNDO - KIDS & TEENS e de outras eventualmente realizadas no futuro de mesma natureza, podendo haver divulgação na

internet, jornais ou quaisquer outros meios de comunicação, sempre respeitando a moral, os bons costumes e a ordem pública, não limitados a: (i) out-door; (ii) busdoor; folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); (iii) folder de apresentação; (iv) anúncios em revistas e jornais em geral; (v) home page; (vi) cartazes; (vii) back-light; (viii) mídia eletrônica (painéis, videotapes, filmagens, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior 7) O/A RESPONSÁVEL LEGAL pelo(a) ATLETA/MENOR reconhece que se por qualquer razão relacionada à caso fortuito ou força maior, seja por decisão de autoridades competentes, seja por eventual risco à saúde e segurança todas das pessoas envolvidas, e a Competição VOLTA DO MUNDO – KIDS & TEENS não puder ser realizada, seus respectivos organizadores estarão isentos de quaisquer indenizações e ressarcimentos de qualquer natureza ao(à) RESPONSÁVEL LEGAL pelo(a) ATLETA/MENOR. Logo, em nenhuma hipótese, serão responsabilizados por quaisquer prejuízos ocorridos resultantes de eventos categorizados como caso fortuito ou força maior, nos moldes previstos do artigo 393 do Código Civil Brasileiro. Por esta ser a expressão da minha vontade, DECLARO que sou o(a) RESPONSÁVEL LEGAL pelo(a) ATLETA/MENOR acima qualificado, e que possuo o pleno conhecimento e legitimidade em AUTORIZAR tudo o que se encontra acima descrito, sem que nada possa ser reclamado por mim a qualquer título de direitos conexos à imagem do(a) ATLETA/MENOR, ou a qualquer outro ressarcimento de qualquer natureza, e ASSINO a presente autorização, podendo ser física ou eletronicamente, nos termos do art. 10, § 2º, da Medida Provisória nº 2.200-2, de 24 de agosto de 2001.

Jaguariaíva, _____ de _____ de 2024

RESPONSÁVEL LEGAL

TREINADOR