



REGULAMENTO XULTIMATE II

A partir do momento da inscrição todos os participantes da XULTIMATE aceitam e cumprem este regulamento e é sua obrigação conhecer as regras que o compõem. Em caso de dúvida na interpretação de qualquer uma das regras que constam deste regulamento, ou regras do evento, os critérios do Diretor de Prova prevalecerão sempre.

XULTIMATE terá a sua 2ª edição, novamente com conceito de prova NINJA no espaço de treino X - THE OCR SPOT, mas esta segunda edição terá novidades, novos espaços, novos obstáculos e desafios, prova de equipas, campeonato de FLY e prova de Crianças (KIDS). Será desenvolvida em ambiente indoor e outdoor, com obstáculos desafiantes, técnicos e físicos. A prova irá ter 3 percursos definidos e delimitados, desafiando os participantes ao longo dos mesmos, com o objetivo de testar a resistência física e mental num ambiente de superação e pura diversão. A XULTIMATE é uma competição desenvolvida pelo centro de treino X - THE OCR SPOT e é aberta a todo o tipo de participantes mais ou menos competitivos.

1.1- CATEGORIAS

- **ULTIMATERS;**
- **KIDS;**
- **TEAMS;**
- **FLY'S;**

1.2- IDENTIFICAÇÃO E LEVANTAMENTO DE DORSAIS

A identificação e dorsal serão disponibilizados no dia da competição, 30 minutos antes do início da prova, ou no dia anterior entre as 18:30 e as 21h.

Recomenda-se que os atletas cumpram com o horário estabelecido para que possamos cumprir com rigor o calendário da prova.

Depois de efetuado o levantamento do dorsal, os atletas que o fizerem com antecedência podem tomar a iniciativa de inspecionar o circuito e se prepararem para a competição, sem nunca efetuar qualquer tentativa ou experimentação no percurso.

Antes do início, será efetuado o Briefing pelo Diretor da Prova para informar o regulamento da transposição dos obstáculos e esclarecer eventuais dúvidas de última hora dos atletas.



1.3- COMPETIÇÃO

- ULTIMATERS -

1.3.1 Qualificatória

A competição será disputada no formato de ronda de qualificação com uma tentativa em cada um dos diferentes percursos. As partidas são individuais e só iniciam o percurso quando a via estiver livre. Todos os atletas fazem os 3 percursos. Durante cada percurso o atleta pode fazer os obstáculos as vezes que quiser, se falhar um obstáculo pode repetir o mesmo desde a marca de “zona” anterior até ultrapassar todo o percurso desde que não esgote o TIME CAP.

Passam para a fase final os atletas que obtiverem os melhores tempos dos 3 percursos no seu somatório. No caso de empate, será feito um percurso extra para os atletas e funcionará com o sistema “morte súbita”, ganha o melhor tempo.

1.3.2 Final

Esta fase será realizada com apenas uma eliminatória. Os atletas apurados para a final partem pela ordem inversa dos tempos obtidos nas qualificatórias. São apurados para a final os melhores 8 tempos Masculinos e os melhores 4 tempos femininos. Os primeiro, segundo e terceiros classificados são atribuídos aos 3 melhores tempos de cada género. O prémio monetário é atribuído aos atletas (M/F) que tenham o melhor tempo e que terminem o percurso na sua totalidade.

- KIDS -

A competição KIDS será disputada no formato de ronda final com duas tentativas para cada atleta, apurando-se os vencedores através dos melhores tempos.

- TEAMS -

As equipas podem ser femininas, masculinas ou mistas e devem ser compostas por três atletas.

No caso das equipas femininas 3 atletas femininas, 3 atletas masculinos no caso das equipas masculinas e pelo menos um atleta de género diferente nas mistas.

A prova de teams será feita em modo estafeta.

Todos os elementos da equipa têm que fazer os 3 percursos delineados. O colega de equipa só pode iniciar o seu obstáculo depois de o colega anterior terminar. Conta para apuramento o tempo final da equipa (todos os elementos terem terminado). Será disputada no formato de ronda final apurando-se os vencedores através dos melhores tempos das equipas.



- FLY'S -

A competição FLY'S é a principal novidade na XULTIMATE II, nesta prova iremos meter à prova os atletas mais destemidos e aventureiros no panorama dos voos. Todos os participantes terão 3 tentativas para ultrapassar uma determinada distância inicial. A partir daí todas as seguintes distâncias serão por um sistema de eliminação direta até se achar o vencedor(a).

Os atletas podem prescindir de qualquer distância de prova, menos a primeira. O sistema de pontuação será igual à do Salto em Altura no Atletismo, por exemplo, se um atleta prescindir de uma determinada distância e outro atleta conseguir ultrapassá-la, se na distância seguinte o atleta que prescindiu não conseguir passar e o outro atleta também não, vence o atleta que não prescindiu a distância anterior, pois tem como distância “recorde” superior ao outro atleta.

Nesta competição vencerá o (a) atleta que atingir a maior distância de barras, com menos tentativas falhadas, isto é, se a competição atingir uma distância que nenhum atleta ultrapassa, ganha o atleta que tiver falhado menos tentativas na distância anterior (por exemplo: o atleta A na distância anterior à falhada, conseguiu ultrapassar à primeira tentativa e o atleta B para essa mesma distância teve que repetir uma 2ª tentativa, ganhará o atleta A. Se no final da competição houver dois atletas com exatamente os mesmos resultados, podem decidir entre eles serem vencedores em “*exaequo*” ou disputar uma distância definida em sistema de “morte súbita”, até que um dos atletas falhe ou desista.

1.3.3 REGRAS GERAIS

- É obrigatório concluir os obstáculos para serem considerados “zona”;
- O atleta tem múltiplas tentativas para superar os obstáculos;
- O funcionamento do percurso, assim como a abordagem aos obstáculos, serão apresentados no *briefing* inicial pelo Diretor de Prova e o responsável dos Árbitros;
- Cada partida será sempre controlada por um Árbitro de prova.



1.3.4 PARTIDAS

- As partidas serão dadas no tempo estabelecido na listagem de partida.
- O Árbitro de partida dá a partida do atleta através de um sinal sonoro e de cronometragem eletrónica.

Nota: nos dias anteriores à competição será publicada a lista de partidas, com a ordem de partida. No entanto, estes horários serão indicativos, reservando-se a organização a efetuar as alterações que se verificarem necessárias no decorrer da partida, com vista a atender a quaisquer situações imprevistas, necessidades de melhoria ou imperativos de última hora.

1.3.5- PERCURSO E OBSTÁCULOS

- O percurso será elaborado pelo Diretor de Prova e informado no briefing inicial da competição.
- O percurso poderá sofrer alterações a cada fase de competição e este será marcado e sinalizado na sua totalidade pela organização do evento com fitas, sinais indicativos, ou outro meio necessário.
- Em caso de lesão ou qualquer impedimento de continuar o percurso, o atleta deve informar a pessoa responsável (árbitro da sua partida), para que possa solicitar assistência.

1.4- COMPETIÇÃO – REGRAS GERAIS

1. Os atletas terão de:

- a) Correr, andar, pendurar, rastejar, empurrar, puxar, escalar ou impulsionar-se de outra forma, por baixo, sobre ou através da superfície de cada obstáculo.
- b) Usar o seu equipamento identificativo durante toda a prova.

2. Não é permitido ao atleta:

- a) Correr com o tronco descoberto;
- b) Mudar de via durante o percurso;



2.- SERVIÇOS

2.1- BENS PESSOAIS

Para todos os atletas a organização disponibilizará um local onde possam deixar os seus pertences em segurança, não se responsabilizando a organização por qualquer um deles.

2.2- BANHOS

Os banhos serão nos balneários do X - THE OCR SPOT.

2.3- ABASTECIMENTOS E ALMOÇO

Haverá na zona de lounge abastecimento líquido e fruta para os atletas. O almoço “volante” incluído no valor de inscrição será disponibilizado na interrupção entre as provas da manhã e as provas da tarde. A alimentação deverá acontecer exclusivamente nos locais destinados a tal.

2.5- KIT ATLETA

Serão entregues o dorsal e ofertas de produtos de marcas presentes no evento. No final será entregue uma medalha de *finisher* a todos os atletas que concluírem este desafio e troféu aos vencedores de cada prova.

3.- PARTICIPANTES E ORGANIZAÇÃO

3.1- IDADE MÍNIMA

Para participar nesta prova (ULTIMATERS, TEAMS e FLY'S) será necessário ter completado 12 anos até à data do evento.

Para participar na prova de KIDS a idade mínima são os 5 anos.

3.2- SEGURO

Todos os participantes inscritos na XULTIMATE devem entregar o termo de responsabilidade assinado no ato de levantamento do kit do atleta. Cada atleta participa sob sua inteira



responsabilidade e assume que possui condições físicas adequadas para enfrentar este tipo de provas.

3.3- DESQUALIFICAÇÃO

Será DESQUALIFICADO o(s) atleta(s) que não cumprir as regras da competição. Existirão árbitros de prova para verificar se o atleta atende as regras e confirmar a passagem correta dos obstáculos.

Será DESQUALIFICADO o(s) atleta(s) que falte ao respeito aos outros atletas/voluntários/organizadores.

3.4- PRÉMIOS

Serão premiados os seguintes atletas:

- **ULTIMATERS** - 1º, 2º e 3º atletas de cada género (M/F) com prémios e prémio monetário para o 1º classificado ¹
 - 1º Classificado - 100€
- **TEAMS** - 1º, 2º e 3º equipas com prémios e prémio monetário para a 1º classificada ²
 - 1º Lugar - 75€
- **FLY'S** - 1º, 2º e 3º atletas de cada género (M/F) com prémios e prémio monetário para o 1º classificado ³
 - 1º Lugar - 30€
- **KIDS** - 1º, 2º e 3º atletas de cada género (M/F) com prémios;
- Todos os participantes receberão uma medalha de participação.

3.5- SUSPENSÃO DA PROVA

A organização reserva-se ao direito de variar o ponto de partida ou chegada, cancelar ou alterar obstáculos, atrasar o tempo da prova, além de suspendê-la por motivos alheios ao controlo dos

¹ Para o prémio monetário ser atribuído, será necessária a participação de pelo menos 6 atletas por género

² Para o prémio monetário ser atribuído, será necessária a participação de pelo menos 4 equipas

³ Para o prémio monetário ser atribuído, será necessária a participação de pelo menos 6 atletas por género



organizadores, fazendo-se comunicar no site do X - THE OCR SPOT e nas redes sociais oficiais do evento.

3.6- USO DOS DADOS DO PARTICIPANTE

O registo implica a autorização para o uso livre do nome, sobrenomes e foto dos participantes em informações relacionadas com a prova. Em conformidade com a RGPD, a organização informa que a participação nesta prova implica o consentimento para a incorporação dos dados pessoais fornecidos no ficheiro automatizado existente para os organizadores. O objetivo deste arquivo é o tratamento para o gerenciamento e desenvolvimento da prova acima mencionada.

Os atletas no ato da inscrição autorizam que as imagens obtidas durante a corrida podem ser usadas pelas empresas da organização e parceiros para fins de divulgação e publicidade do evento e / ou produtos a ele associados.

3.7- RESPONSABILIDADE DO PARTICIPANTE

É responsabilidade exclusiva do participante estar apto para a competição, ou seja, usufruir de um nível de saúde e preparação física, técnica e mental necessária para enfrentar uma prova deste tipo. A organização estará isenta de qualquer responsabilidade pelos danos ou lesões sofridas durante a realização da prova. Qualquer atleta que participe no evento aceita as regras indicadas no momento da inscrição, com os critérios da organização prevalecendo em caso de dúvida.

Inscrições encerram a 13 de Novembro de 2025.

4- CONFIRMAÇÃO DOS REGULAMENTOS

Ao inscrever-se na XULTIMATE II, o atleta concorda com os regulamentos que regem a prova, bem como as instruções dos diretores / juizes do evento.



THE OCR SPOT

- 1.** O atleta afirma e verifica que está fisicamente preparado e suficientemente treinado para esta competição e que passou nos exames médicos apropriados. Não tem nenhuma doença ou lesão que possa ser agravada pela sua participação nesta prova. Assim, assume os possíveis riscos e consequências decorrentes da sua participação neste evento, isentando a organização do evento, colaboradores, patrocinadores e voluntários de qualquer responsabilidade ou reivindicação relativamente a lesões, diretas ou indiretas.
- 2.** Ao participar no evento, o atleta autoriza a cedência, de forma gratuita e incondicional dos direitos de utilização da sua imagem aos organizadores da prova. Estes direitos podem ser cedidos a terceiros, desde que autorizados pela própria organização e incluem vídeos, fotografias, imagens, gravações ou qualquer outro registo deste evento.
- 3.** Assume e compromete-se a cumprir as regras e protocolos de segurança estabelecidos pela organização para a prova, bem como a manter um comportamento responsável que não aumente os riscos na integridade física ou mental. Seguirá as instruções e cumprirá as decisões tomadas pelos membros da organização em nome da segurança individual e coletiva.