

CBC CICLISMO eSPORTS

GUIA GERAL

Versão 1.1

Palavra do Presidente

A inclusão do Ciclismo eSports dentro da CBC traz uma alternativa empolgante para os entusiastas dos jogos virtuais e do ciclismo, permitindo-lhes competir online, participar de competições e treinos sociais, além de seletivas e campeonatos internacionais. Com isso, abre-se um novo horizonte de possibilidades para os adeptos do ciclismo virtual, oferecendo-lhes a oportunidade de demonstrar seu talento em um cenário global e integrar-se à comunidade esportiva internacional.

A expectativa é que esta iniciativa promova não apenas a prática esportiva, mas também a união e a diversidade dentro da comunidade ciclística nacional. Essa parceria visionária entre a CBC, MyWhoosh, UCI e ZTBR (comunidade brasileira no Ciclismo Virtual) representa o compromisso conjunto com o desenvolvimento e a promoção do Ciclismo eSports, abrindo portas para uma nova era de competições inclusivas e emocionantes no cenário esportivo brasileiro.

Desejo a todos uma ótima experiência repleta de novas conquistas. Boa sorte a todos!

Jamil Elias Suaiden
Presidente da Confederação Brasileira de Ciclismo

Introdução

Você não precisa nem sair de casa para andar de bicicleta, se preferir o conforto do seu próprio lar, longe do trânsito e das intempéries, com o Ciclismo eSports. As corridas utilizam simuladores em aplicativos de corrida virtual, como MyWhoosh e Zwift. Esta modalidade ganhou popularidade nos últimos anos devido à conveniência de poder competir contra pessoas de todo o mundo a partir da sua própria sala de estar.

Eventos e treinamentos podem ser realizados em um único local ou em vários locais, dependendo do formato e das regulamentações.

Esse Guia Técnico foi desenvolvido para garantir a segurança e confiança de todos os participantes para uma competição justa. As regulamentações da CBC eSports podem ser modificadas pelo organizador do evento desde que esta mudança esteja alinhada com a CBC. Onde houver ambiguidade ou falta de uma regra clara, as regulamentações da UCI terão preferência.

Código de Conduta e Fair Play aplicada a qualquer evento

- Participe dos eventos com todo seu potencial e seja educado com demais participantes.
- Não trapaceie nem seja conivente com condutas anti éticas.
- Ajude a construir uma comunidade íntegra e um ambiente de competição agradável.

1. Equipamento

- 1.00 Qualquer bicicleta com propulsão exclusivamente humana fabricada para uso com duas rodas ou smart bike pode ser utilizada.
- 1.01 A menos que explicitamente aprovado para o evento, os ciclistas devem competir usando um medidor de potência ou treinador inteligente, emparelhado com um sensor de cadência e um monitor de frequência cardíaca.
- 1.02 Os ciclistas serão responsáveis por seguir qualquer especificação do fabricante sobre a manutenção da precisão de seus equipamentos, incluindo, mas não se limitando a, realizar um spindown, zerar ou outros procedimentos de calibração ou compensação para medidores de potência ou treinadores inteligentes imediatamente antes da corrida.
- 1.03 Os ciclistas não devem tentar adulterar o equipamento, modificar quaisquer dados registrados ou usar qualquer dispositivo mecânico, eletrônico ou outro que forneça uma vantagem injusta ou resultado falso. Isso inclui, mas não se limita a, fornecer calibração falsa, informações, modificação de arquivos de dados e o uso de aplicativos de terceiros para controlar equipamentos, utilizar motor para auxiliar na atividade, fornecer informações não disponíveis para outros ciclistas ou interferir na execução de uma corrida.
- 1.04 O ciclista deve estar atento às regras específicas de cada competição. A CBC eSports atua com vários níveis de requisitos para eventos competitivos, tendo como requisito máximo as regras de UCI eSports.
- 1.05 Para eventos que visem seleção para o campeonato mundial, seguiremos requisitos da plataforma virtual adotada pela UCI, bem poderemos adotar os requisitos presentes no Anexo 1 deste Guia, referente a equipamentos

2. Categorias por Idade

- 2.00 As Categorias de Idade serão definidas pelo organizador. No caso de eventos de campeonato, elas devem seguir o *Anexo 1*.

3. Categorias de Habilidade

- 3.00 As Categorias de Habilidade serão definidas pelo organizador e divulgadas no guia do evento.

- 3.01 Se o evento optar por seguir a categorização baseada em habilidade e/ou performance, deverá considerar as performances recentes dos ciclistas. Para isso, serão utilizados os dados dos últimos 90 dias para calcular as métricas e determinar a categoria apropriada para cada atleta.

4. Categorias por idade

4.00 Categorias Masculinas:

- **Elite Masculina:** 17 anos e acima (nasc. em 2006 e anos anteriores)
- **Sub-30 Masculino:** 23 a 29 anos (nasc. em 2000 a 1994)
- **Master A1 Masculino:** 30 a 34 anos (nasc. em 1993 a 1989)
- **Master A2 Masculino:** 35 a 39 anos (nasc. em 1988 a 1984)
- **Master B1 Masculino:** 40 a 44 anos (nasc. em 1983 a 1979)
- **Master B2 Masculino:** 45 a 49 anos (nasc. em 1978 a 1974)
- **Master C1 Masculino:** 50 a 54 anos (nasc. em 1973 a 1969)
- **Master C2 Masculino:** 55 anos e acima (nasc. em 1968 e anos anteriores)

4.01 Categorias Femininas:

- **Elite Feminina:** 17 anos e acima (nasc. em 2006 e anos anteriores)
- **Open Feminina:** 17 a 29 anos (nasc. em 2006 a 1994)
- **Master A Feminino:** 30 a 39 anos (nasc. em 1993 a 1984)
- **Master B Feminino:** 40 a 49 anos (nasc. em 1983 a 1974)
- **Master C Feminino:** 50 anos e acima (nasc. em 1973 e anos anteriores)

Essas categorias são baseadas no ano de nascimento do atleta e são seguidas pelos regulamentos da CBC e da UCI (União Ciclística Internacional).

5. Plataformas virtuais

- 5.00** Os softwares usados atualmente são MyWhoosh e Zwift para a realização da corrida, sendo responsabilidade do provedor de Plataforma de Eventos tomar todas as medidas razoáveis para garantir que qualquer software utilizado esteja livre de quaisquer defeitos que possam interromper a execução de qualquer Evento ou, de outra forma, produzir um resultado injusto.
- 5.01** A CBC eSports não se responsabiliza por quaisquer defeitos de software, tempo de inatividade, interrupções graves, atrasos ou problemas técnicos que possam afetar quaisquer eventos. No caso de que tal resultado tenha um efeito material no desfecho de um evento, a CBC eSports terá a decisão final.
- 5.02** A CBC eSports não pode ser responsabilizada por quaisquer defeitos descritos acima que levem a quaisquer perdas.
- 5.03** Os provedores da Plataforma de Eventos devem garantir que seu software gere e retenha métricas e dados suficientes para permitir que os Oficiais desempenhem suas funções e garantam que quaisquer casos de supostas infrações possam ser investigados e tratados. Tais informações devem estar disponíveis para revisão mediante solicitação, tanto durante quanto após uma corrida.
- 5.04** Os provedores da Plataforma de Eventos devem envidar esforços razoáveis para garantir que seu software seja compatível com uma ampla gama de equipamentos que possam ser usados por quaisquer ciclistas. No entanto, é responsabilidade do ciclista garantir que qualquer equipamento que utilize seja compatível com a Plataforma de Eventos que escolherem para competir.
- 5.05** Os provedores da Plataforma de Eventos podem impor regras e regulamentos adicionais para o uso de seu software, desde que não contradigam outras regras e regulamentos da CBC eSports.

6. Regras Gerais

- 6.00 O peso e quaisquer outros dados usados para calibrar o equipamento devem ser medidos entre 24 e 48 horas antes do início da corrida. Tais medidas devem ser feitas com o ciclista vestido com shorts e camisa. Qualquer mudança nestes prazos estará no guia técnico do evento. O protocolo de pesagem consta no *Anexo 1* deste documento.
- 6.01 Teste de Passaporte de Potência (PPT): Poderá ser exigido antes, durante ou depois de uma etapa da competição, devendo ser seguido o protocolo atualizado da plataforma em que a competição estiver utilizando. Caso tenhamos mais de um Software sendo utilizado num mesmo evento, as informações de qual protocolo PPT seguir estarão no Guia específico do evento, podendo ser utilizado o protocolo descrito no *Anexo 1*.
- 6.02 A verificação da altura do atleta pode ser solicitada pela CBC eSports a qualquer momento ou conforme descrito no guia técnico, para comprovar os dados utilizados pelo atleta na plataforma virtual. Havendo a necessidade o atleta deverá seguir o protocolo descrito no *Anexo 1*.
- 6.03 É responsabilidade do ciclista completar todos os requisitos pré-corrída e compartilhar informações de dados antes de competir. Esses requisitos serão definidos nos regulamentos dos eventos/séries.
- 6.04 A CBC eSports reserva-se o direito de verificar quaisquer desempenhos. O ciclista que produzir um resultado não verificável, incomum, inconsistente ou irrealista será desclassificado, a menos que sejam fornecidas evidências que demonstrem que o desempenho foi válido.
- 6.05 Competições, como o Campeonato Brasileiro e/ou seletivas destinadas a qualificar atletas para competições internacionais, terão como referência para verificação e avaliação de desempenho o Anexo 2 deste guia.
- 6.06 Em eventos presenciais onde o organizador fornecer equipamentos, todos devem ser idênticos para todos os atletas e distribuídos por meio de sorteio aleatório. Na impossibilidade de utilizar modelos iguais, é necessário que haja um acordo da CBC eSports, bem como dos atletas participantes.
- 6.07 Competições de eSports presenciais exigem um Comissário para validar as medidas dos ciclistas e apoiar em qualquer questão técnica.
- 6.08 Para eventos presenciais, o Provedor da Plataforma de eventos e o organizador do evento se esforçarão para minimizar interrupções no servidor, defeitos de software, atrasos ou outros problemas técnicos. No entanto, se tais problemas ocorrerem, eles serão considerados como um "risco do esporte", semelhante a furos, problemas

mecânicos e acidentes em corridas de estrada tradicionais. O comissário da CBC eSports terá a decisão final sobre essas questões.

7. Formatos de Evento

7.00 O formato do evento será definido pelo organizador e divulgado no Guia Técnico de cada competição.

8. Duração dos Eventos

8.00 Não há um tempo máximo obrigatório. Porém, como boas práticas sugerimos que o tempo de duração fique entre 30min e 90min (com base na categoria A).

9. Ranking

9.00 O ranking de ciclismo eSports brasileiro é gerenciado pela CBC e é baseado nas performances dos ciclistas em diversas competições oficiais ao longo do ano.

9.01 A CBC divulgará as competições que fazem parte do ranking eSports.

9.02 Competições Oficiais: Os ciclistas acumulam pontos participando de competições oficiais organizadas pela CBC, como campeonatos nacionais, copas Brasil e etapas de ligas específicas.

9.03 Pontuação: Cada competição tem um sistema de pontuação que atribui pontos aos ciclistas com base em suas posições finais. Quanto melhor a posição, mais pontos são concedidos.

9.04 Acúmulo de Pontos: Os pontos acumulados ao longo do ano são somados para formar o ranking.

9.05 Atualização do Ranking: O ranking é atualizado regularmente após cada evento, refletindo as novas posições e pontos dos ciclistas.

9.06 Classificação Final: No final da temporada, o ranking final é publicado, mostrando os ciclistas e/ou equipes que acumularam mais pontos ao longo do ano.

ANEXO 1

PROTOCOLOS DE VERIFICAÇÃO

Peso

O atleta deverá seguir o procedimento descrito abaixo, conforme passos abaixo:

- A. Utilizando um celular, o atleta deverá gravar todas as ações descritas abaixo.
- B. Utilizar o uniforme completo composto por meias, bermuda ou bretelle e camisa.
- C. Mostrar todo o ambiente ao seu redor e fundo dos pés da balança, mesmo que esta seja fabricada em vidro.
- D. Utilizar um peso de aferição conhecido (alteres, anilha, bola ou kettelebell) com marcação visível e com pelo menos 10 quilogramas.
- E. Mostrar o display da balança marcando 0 e posicionar o peso de aferição no meio da superfície de pesagem com o resultado focado e visível.
- F. Mostrar o display da balança marcando 0 e em seguida o seu peso corporal, mostrando corpo e o rosto do atleta.
- G. Mostrar o display da balança marcando 0 e em seguida o seu peso corporal segurando o peso de aferição, mostrando corpo e o rosto do atleta.
- H. Realizar uma busca on-line mostrando o dia e horário atual no site e em relógio físico ou de sistema operacional.
- I. O vídeo deverá ser postado sem nenhum tipo de edição ou rotação de tela, com áudio original.
- J. Postar no YouTube como `não listado, e enviar através do email esports@cbc.esp.br;

Obs: O procedimento terá validade durante todas as etapas da Liga.

Altura

O atleta deverá seguir o procedimento descrito abaixo, conforme passos abaixo:

- A. Fixar uma fita métrica em uma parede livre de obstáculos com o início fixado no chão.
- B. Filmar a fita métrica de ponta a ponta.
- C. Utilizar uniforme completo composto por meias, bermuda ou bretelle e camisa.
- D. Mostrar todo o ambiente ao redor do local da gravação.

- E. Se posicionar com as costas e calcanhares colados à parede.
- F. Fazer uma marca exatamente no topo da cabeça. Poderá ser utilizado um esquadro ou livro para aumentar a precisão da marcação.
- G. Mostrar a marca, fita métrica desde o zero até a marcação e se afastar mostrando toda a extensão da medição.
- H. Realizar uma busca on-line mostrando o dia e horário atual no site e em relógio físico ou de sistema operacional.
- I. O vídeo deverá ser postado sem nenhum tipo de edição ou rotação de tela, com áudio original.
- J. Postar no YouTube como não listado e enviar o link para o e-mail esports@cbc.esp.br.

Teste de Passaporte de Potência (PPT)

Todo o processo de PPT deverá ser gravado em vídeo conforme orientações abaixo:

- A. Iniciar o vídeo do hardware mostrando todo o ambiente e o equipamento em 360 graus, mostrando o número de série do smart trainer/bike e medidor de potência secundário, quando possível.
- B. Mostrar a conexão dos equipamentos ao MyWhoosh e as definições do atleta (peso e altura), conforme os números obtidos e informados nos vídeos de pesagem e altura.
- C. Selecionar o treinamento PPT Oficial do MyWhoosh disponível nos Workouts da plataforma.
- D. Realizar o Power Passport Test conforme as instruções mostradas na tela do aplicativo.
- E. Salvar atividade.
- F. Realizar uma busca on-line mostrando o dia e horário atual no site e em relógio físico ou de sistema operacional.
- G. O vídeo de todo processo de PPT deverá ser salvo sem nenhum tipo de edição ou rotação de tela, com áudio original.
- H. Postar no YouTube como “não listado” e enviar o link via formulário de conferências.
- I. Os pilotos devem completar um vídeo de altura e equipamento no início do teste e uma pesagem logo após o teste ser completo. Orientações para o vídeo completo do Power Passport Test é no encontrado no APÊNDICE - B (PROTOCOLO PRÉ-CORRIDA) do as Regras e Regulamentos do MyWhoosh Cycling Esports (<https://mywhoosh.com/ruleset/>).
- J. O stream de vídeo não deve ser interrompido e deve incluir todos os requisitos em um vídeo.
- K. Observe que seu peso e altura em seu perfil MyWhoosh devem corresponder ao peso e altura em seu vídeo.
- L. Os resultados do teste MyWhoosh Power Passport serão usados para análise de potência do atleta, bem como categorizar o atleta para futuras participações em eventos no MyWhoosh.
- M. Para permanecer um piloto válido, este teste precisa ser realizado trimestralmente ou a pedido do MyWhoosh.
- N. Os pilotos atuais da plataforma MyWhoosh, desde que estejam participando ativamente das provas Premium da plataforma, não necessitam realizar novo PPT, somente quando solicitado pela CBC.
- O. Você deve concluir todo o teste do Power Passport sem pular nenhum intervalo para um envio válido.

- P. Os ciclistas que "fizerem corpo mole" no teste MyWhoosh Power Passport e depois excederam os números fora dos parâmetros do teste MyWhoosh Power Passport, terão seu resultado anulado (ANL).
- Q. Sempre que seu equipamento for alterado será necessário realização de novo teste MyWhoosh Power Passport para validar o equipamento.
- R. O protocolo aceito para o teste de passaporte de energia pode ser encontrado nas Regras do MyWhoosh Cycling Sports e Regulamentos.
- S. Atletas que já têm o PPT realizado dentro do prazo válido, não precisam realizar novamente.

Resultados

- A. O MyWhoosh publicará em seu site os resultados provisórios e após análise divulgará o oficial.
- B. TEMPOS FINAIS: Todos os tempos finais e posições serão obtidas exclusivamente dos servidores MyWhoosh, independentemente do que as imagens do jogo podem mostrar no seu dispositivo local.
- C. LAÇOS:
 - a. GC: No caso improvável de dois ou mais competidores receberem o mesmo tempo final do servidor, então o vídeo da sede do MyWhoosh será usado como acabamento fotográfico para desempatar e atribuir posições finais corretas, mantendo o tempo final para cada atleta. Caso o vídeo não seja claro, os pilotos receberão a mesma posição final para aquela etapa.
 - b. Classificações de segmentos Sprint e/ou KOM: Se houver empate na classificação da Classificação Sprint/KOM, o Vencedor do Sprint/KOM será decidido pela ordem da classificação geral.
 - c. VERIFICAÇÃO: Todos os resultados e performances estão sujeitos a verificação pós-corrida e nenhum resultado será considerado final até que todas as medidas de verificação pós-corrida tenham sido cumpridas.
 - d. REMOÇÃO DE RESULTADOS: Caso um piloto tenha seu resultado anulado ou seja, desclassificado por qualquer motivo, sua pontuação adquirida na etapa não será considerada.

ANEXO 2

Campeonato Brasileiro / Seletivas para o Mundial eSports

Regras de verificação

- A. As regras e regulamentos completos do MyWhoosh Cycling Esports podem ser encontrados em mywhoosh.com.
- B. É responsabilidade exclusiva do atleta ler todo o Roadbook e as Regras do MyWhoosh e Regulamentos.
- C. Fair Play e bom espírito esportivo são de extrema importância para nós. Esperamos que todos os participantes concorram com honestidade, integridade e respeito pelos colegas ciclistas.
- D. Qualquer forma de comportamento antidesportivo, incluindo assédio, trapaça e/ou abuso, não serão tolerados e poderão resultar em desqualificação e/ou anulação de sua corrida. Referimo-nos aos princípios de Fair Play e ao Código de Conduta nas Regras do MyWhoosh e Regulamentos.
- E. Ao concluir a seletiva, todos atletas qualificados para seguir nas demais fases do mundial eSports UCI, deverão estar no nível 10 da plataforma MyWhoosh. Caso contrário seu resultado final será anulado.
- F. Qualquer atleta que identificar um comportamento inadequado de outro atleta no que tange conduta ou performance, deverá levantar as evidências e notificar a CBC através do e-mail (esports@cbc.esp.br) para que possamos avaliar o caso e tomar as devidas ações cabíveis.
- G. Todos os resultados e desempenhos estão sujeitos a verificação pós-corrída e nenhum resultado será considerado final até que todas as medidas de verificação pós-corrída tenham sido cumpridas.
- H. Todos os participantes desta seletiva brasileira serão monitorados pelo Programa de Verificação de Desempenho do MyWhoosh.
- I. Espera-se que os pilotos corram de forma honesta e justa e cumpram em tempo hábil com quaisquer solicitações da corrida controle via e-mail em um esforço para verificar o desempenho.
- J. A critério do CBC, os atletas serão solicitados a transmitir sua corrida ao vivo para um link que será fornecido. Estando visível na transmissão o atleta (devidamente uniformizado), rolo de treinamento e bicicleta utilizados. Falhas na transmissão poderão resultar em desqualificação da etapa.
- K. Todos os atletas devem correr com altura e peso precisos no jogo, conforme utilizados no seu último Power Passport ou última pesagem encaminhada ao Race Control do MyWhoosh.
- L. Todos os ciclistas devem conectar sua fonte de alimentação secundária ao MyWhoosh. Lembre-se que existe uma opção de conectar sua fonte de energia secundária dentro do MyWhoosh.
- M. A falha na conexão resultará em anulação.
- N. MyWhoosh reserva-se o direito de anular, desqualificar ou de outra forma alterar os resultados devido a violações destas regras ou uma falha na verificação de um desempenho.

Equipamentos

- 1) Cada evento terá sua lista de requisitos de equipamentos validados, porém competições que definam vagas para campeonato mundial eSports deverão seguir os requisitos abaixo.

2) FONTE DE ENERGIA PRIMÁRIA

- a) Sua fonte primária deve registrar dados controláveis (ou de resistência), potência, cadência e frequência cardíaca. Esses dispositivos devem ser conectados no menu do jogo CONNECT DEVICES depois de fazer login.
- b) Estes são os dispositivos que você pode usar:
 - i) Tacx Neo – any version
 - ii) Wahoo Kickr – V5, V6 or Move
 - iii) Elite Justo
 - iv) Wahoo Kickr Bike – V1, V2,V3
 - v) Tacx Neo Bike

3) SMART TRAINER / SMART BIKE (BLUETOOTH / ANT+):

- a) Todos os ciclistas devem usar um smart trainer Bluetooth/ANT+ de acionamento direto ou bicicleta inteligente. Você deve selecionar esta fonte como CONTROLÁVEL, POTÊNCIA e CADÊNCIA no aplicativo MyWhoosh. Todos os pilotos devem usar as configurações de inclinação padrão do fabricante. Os treinadores inteligentes que não registram a cadência não são permitidos pelo MyWhoosh.

4) MONITOR DE FREQUÊNCIA CARDÍACA (BLUETOOTH / ANT+):

- a) Todos os ciclistas devem andar com um monitor de frequência cardíaca Bluetooth/ANT+ em funcionamento, conectado ao aplicativo MyWhoosh. Os monitores de frequência cardíaca devem ter cinta torácica. sensores ópticos não são permitidos.

5) FONTE DE ENERGIA SECUNDÁRIA

- a) Sua fonte de dados secundária deve registrar dados de potência e cadência. Este dispositivo deve estar conectado ao MyWhoosh diretamente no menu CONFIGURAÇÕES.
- b) Estes são os dispositivos que você pode usar:

6) MEDIDOR DE POTÊNCIA BASEADO EM PEDIVELA/PEDAL (BLUETOOTH):

- a) Todos os ciclistas devem usar um medidor de potência baseado em pedivela ou pedal que registre potência e cadência como fonte secundária de dados de potência no aplicativo MyWhoosh somente via Bluetooth. Todos os pilotos devem usar as configurações de inclinação padrão do fabricante.
- b) Para evitar qualquer dúvida ou possível confusão, o aplicativo MyWhoosh não permitirá que um piloto use simultaneamente a energia primária fonte a ser usada também para captura de dados de energia secundária. Diferentes dispositivos de registro de energia devem ser conectados como primários e dispositivos secundários.

Aferições e calibrações

- A. É responsabilidade do piloto garantir que os dados da corrida sejam relatados com precisão ao aplicativo MyWhoosh sem interferência de sinal ou quedas.
- B. Os dados registrados devem ser registrados em intervalos de um segundo. Você pode ajustar isso no menu CONFIGURAÇÕES.
- C. Todos os ciclistas devem calibrar ou “desacelerar” sua fonte de energia primária e secundária de acordo com instruções do fabricante antes de cada corrida.
- D. Os participantes devem poder transmitir ao vivo para um link fornecido.
- E. As bicicletas de contra-relógio do jogo não podem ser usadas.

- F. Caso você esteja usando um equipamento novo que nunca tenha sido usado no MyWhoosh anteriormente (você pode ser um novo usuário, ou você pode estar trocando de equipamento), é obrigatório passar pelo teste Power Passport (PPT) antes de participando de eventos MyWhoosh Esports Cycling.
- G. Os pilotos não devem tentar adulterar o equipamento, modificar quaisquer dados registrados ou de outra forma usar qualquer dispositivo mecânico, eletrônico ou outro que proporcione uma vantagem injusta ou resultado falso.
- H. Os ciclistas devem enviar prova de vídeo do ID do dispositivo ou número de série de qualquer peça de hardware que usam no formulário de pré-verificação.
- I. Apenas os treinadores inteligentes de acionamento direto, bicicletas inteligentes, monitores de frequência cardíaca que sejam compatíveis com MyWhoosh será permitido. (Consulte nosso conjunto de regras para obter a lista aprovada de instrutores inteligentes).

Comunicação

- A. PÓS-CORRIDA
 - a. É obrigatório que todos os pilotos carreguem a sua atividade na aplicação MyWhoosh ao terminar a corrida selecionando o ícone MYWHOOSH e tocando em UPLOAD.
- B. COMUNICAÇÃO DE CONTROLE DE CORRIDA
 - a. Todas as dúvidas, preocupações ou sugestões podem ser feitas para esports@cbc.esp.br.
- C. DÚVIDAS DA COMUNIDADE DE ATLETAS
 - a. Num esforço para aumentar a validade nas corridas, qualquer preocupação relativa ao desempenho de outro piloto, dúvidas e preocupações deve ser feita dentro de 24 horas após a conclusão da corrida através de e-mail para esports@cbc.esp.br.

Considerações finais

- A. Todos os esforços foram feitos para tornar este Guia o mais completo possível. Isso é importante observar que não podemos ser responsabilizados por quaisquer imprecisões, erros, omissões ou qualquer potencial consequências decorrentes do uso deste documento.
- B. Quaisquer alterações ou correções necessárias neste documento serão notificadas aos participantes via e-mail.
- C. Pedimos a todos os atletas participantes que revisem este documento cuidadosamente em sua totalidade e reconheçam que compreendem e aceitam seu conteúdo.
- D. Também é de extrema importância ler os demais documentos e conteúdos existentes no site da plataforma MyWhoosh (www.mywhoosh.com).