

REGULAMENTO OFICIAL – UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT

O presente regulamento tem por finalidade estabelecer as normas de participação na **UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT**, realizada em formato virtual, com percursos em diferentes distâncias, a serem cumpridos pelo participante dentro do prazo estipulado.

Ao efetuar a inscrição, o atleta declara ciência e concordância integral com todos os termos descritos abaixo.

1. DO OBJETIVO DO DESAFIO

1.1. A **UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT** tem como objetivos:

- Incentivar a prática regular de atividade física;
- Promover saúde, bem-estar e qualidade de vida;
- Estimular a superação pessoal por meio de um desafio temático, acessível e progressivo;
- Proporcionar uma experiência imersiva dentro de um **circuito geek**, em que cada percurso representa uma missão.

1.2. O desafio consiste no cumprimento da **distância-alvo escolhida pelo participante**, dentre as opções disponíveis neste regulamento, dentro do prazo estabelecido e nas modalidades permitidas.

1.3. Dos Percursos

1.3.1. No ato da inscrição, o atleta deverá escolher **um** dos seguintes percursos:

- **5K – Fuga do Laboratório**
- **10K – Quarentena na Cidade**
- **15K – Varredura Total**
- **21K – Operação Extinção (meia maratona)**

1.3.2. A distância escolhida poderá ser cumprida de forma **acumulativa**, ao longo do prazo previsto, mediante a soma de diferentes treinos, desde que todos sejam enviados e validados conforme as regras deste regulamento.

2. DO PRAZO DE CONCLUSÃO

2.1. O participante terá o prazo máximo de **60 (sessenta) dias corridos**, contados a partir da **data da compra da inscrição**, para completar a **distância total do percurso escolhido**.

2.2. Somente serão consideradas válidas as atividades realizadas **dentro desse período** e devidamente registradas e enviadas conforme disposto no item 3 deste regulamento.

2.3. Período de Inscrições

2.3.1. As inscrições para a **UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT** estarão abertas de **01/12/2025** a **31/01/2026**, respeitando-se o limite operacional da organização.

2.3.2. A organização reserva-se o direito de encerrar as inscrições antes do prazo, caso seja atingida a capacidade máxima de participantes.

3. DO ENVIO E COMPROVAÇÃO DAS ATIVIDADES

3.1. O envio das atividades será realizado exclusivamente por meio da **plataforma oficial** do desafio, cujo acesso será informado ao participante após a confirmação do pagamento da inscrição.

3.2. Para fins de comprovação, serão aceitos registros provenientes de **aplicativos ou dispositivos de monitoramento de atividades físicas** que apresentem, de forma clara, **distância e tempo**, tais como, exemplificativamente:

- Strava;
- Garmin;
- Nike Run Club;
- Outros aplicativos e dispositivos equivalentes que permitam a comprovação da distância percorrida.

3.3. As atividades deverão ser enviadas em formato aceito pela plataforma, seguindo as orientações encaminhadas ao participante pela organização.

3.4. Atividades com informações incompletas, ilegíveis ou incompatíveis poderão ser recusadas pela organização, a seu critério, para fins de validação.

3.5. A organização poderá solicitar comprovações adicionais, caso julgue necessário, para garantir a autenticidade das informações.

4. DO VALOR DA INSCRIÇÃO

4.1. O valor da inscrição para participação na **UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT** é de **R\$ 64,00 (sessenta e quatro reais)**, por atleta, **independentemente do percurso escolhido**.

4.2. Sobre o valor da inscrição incidirão:

- **Taxa de serviço** da plataforma de pagamento, quando aplicável;
- **Valor de frete**, calculado com base na tabela vigente dos Correios, de acordo com o endereço informado pelo participante.

4.3. A inscrição será considerada efetivada somente após a **confirmação do pagamento** pela instituição financeira ou pela plataforma de pagamento utilizada.

5. DA PREMIAÇÃO

5.1. O participante que **completar a distância correspondente ao percurso escolhido** dentro do prazo estabelecido e tiver as suas atividades **regularmente validadas pela organização** fará jus à **medalha oficial da UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT**.

5.2. A medalha será enviada **exclusivamente** para o endereço cadastrado pelo participante no ato da inscrição.

5.3. A organização não se responsabiliza por:

- Endereço informado de forma incompleta ou incorreta;
- Devolução de encomenda por erro de cadastro;

sendo que eventual **reenvio**, se possível, ficará condicionado ao pagamento de novo frete pelo participante.

6. DAS MODALIDADES E CONDIÇÕES GERAIS

6.1. O desafio possui formato **acumulativo**, não sendo necessário cumprir a distância do percurso escolhido em um único treino.

6.2. São consideradas válidas as seguintes modalidades:

- **Corrida de rua;**
- **Corrida em esteira;**
- **Corrida em trilha.**

6.3. Fica a cargo do participante escolher o local, horário e forma de execução das atividades, respeitando sempre:

- As normas de segurança;
- As suas condições de saúde;
- A legislação local vigente.

6.4. Atividades enviadas **fora do prazo** previsto no item 2 não serão contabilizadas e **não gerarão direito à premiação**, ainda que a distância total do percurso escolhido tenha sido cumprida.

7. DO CANCELAMENTO E REEMBOLSO

7.1. O participante poderá solicitar o **cancelamento da inscrição** no prazo de até **7 (sete) dias corridos** após a confirmação da inscrição, em conformidade com o Código de Defesa do Consumidor para compras realizadas fora do estabelecimento comercial.

7.2. Decorrido o prazo mencionado no item 7.1, o cancelamento continuará possível; no entanto, será cobrada uma **retenção de 30% (trinta por cento)** do valor da inscrição, a título de custos operacionais, sendo restituídos ao participante **70% (setenta por cento)** do valor pago.

7.3. Não haverá reembolso nos seguintes casos:

- Solicitações realizadas após o prazo total de conclusão do desafio;
- Não envio das atividades pelo participante, independentemente do motivo;
- Não cumprimento da distância mínima correspondente ao **percurso escolhido** dentro do prazo estabelecido.

8. DA RESPONSABILIDADE DO PARTICIPANTE

8.1. Ao se inscrever na **UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT**, o participante declara estar **apto física e clinicamente** para a prática de atividade física, isentando a organização de qualquer responsabilidade por eventuais problemas de saúde decorrentes de sua participação.

8.2. Recomenda-se que o participante realize **avaliação médica prévia** antes de iniciar o desafio, especialmente em caso de histórico de doenças, sedentarismo prolongado ou qualquer condição que exija acompanhamento profissional.

9. DOS DADOS CADASTRAIS

9.1. As informações fornecidas pelo participante no ato da inscrição serão utilizadas exclusivamente para:

- Gestão da participação no desafio;

- Contato para orientações, avisos e confirmações;
- Envio de premiação ao endereço informado.

9.2. O participante é responsável por manter seus dados de contato e endereço **atualizados e corretos**.

10. DOS CANAIS DE COMUNICAÇÃO

10.1. Em caso de dúvidas, solicitações ou suporte, o participante poderá entrar em contato pelos canais oficiais:

- ✉ E-mail: **sportswarriors24@gmail.com**
 - 📱 Instagram: **@wsports_virtual**
 - 📞 Telefone/WhatsApp: **(22) 9 9261-2008**
-

11. DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1. A inscrição na **UMBRELLA RUN – GEEK VIRTUAL CIRCUIT** implica na **aceitação integral e irrestrita** deste regulamento.

11.2. A organização poderá, por motivo de força maior ou necessidade operacional, realizar ajustes neste regulamento, sempre prezando pela transparência e informando os participantes por meio dos canais oficiais.