

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

BIENVENIDOS

Bienvenidos a Alpha Games Hybrid X Edition 2026, una competencia que combina crosstraining, carrera y ejercicios funcionales, en un formato diseñado para poner a prueba la capacidad física, mental y estratégica de cada atleta.

Este Rulebook establece las reglas generales, formatos de competencia, estándares de movimiento, sistema de puntuación, criterios de clasificación, protocolos de seguridad y lineamientos de participación que regirán el evento.

Nuestro objetivo es ofrecer una competencia justa, segura, organizada y competitiva, donde cada atleta tenga la oportunidad de demostrar su preparación y vivir una experiencia a la altura de Alpha Games.

La inscripción y participación en el evento implica la aceptación de este reglamento y de las disposiciones establecidas por el Comité Organizador.

1. SOBRE ALPHA GAMES

Alpha Games es una competencia de crosstraining y ejercicios funcionales de alta intensidad que pone a prueba tus capacidades físicas y mentales.

Fecha: Sábado 3 de octubre de 2026

Sede: Estadio de Lagartos "El Pantano", Sport Plaza

Dirección: Calle 119 Pte 710, Col. Guadalupe Hidalgo, Puebla, Puebla.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

Escenarios de competencia: El evento contará con 4 escenarios simultáneos

3 Escenarios dentro del estadio

1 Escenario en la alberca olímpica

Podrán participar aquellas personas que sean capaces de realizar los WODs establecidos para su categoría y que cumplan con los requisitos de inscripción, edad y documentación establecidos por Alpha Games Hybrid X Edition.

2. PROPÓSITO Y FILOSOFÍA

Alpha Games Hybrid X Edition tiene como propósito reunir atletas de diferentes niveles en un ambiente de competencia sana, respeto, inclusión y espíritu deportivo.

Buscamos reconocer el esfuerzo, la disciplina, la preparación y el rendimiento de los atletas participantes.

El evento busca fortalecer la comunidad del crosstraining y entrenamiento funcional, generando una experiencia competitiva que promueva el desarrollo deportivo y la convivencia entre atletas, entrenadores, jueces, staff, patrocinadores y espectadores.

RULEBOOK**ALPHA GAMES HYBRID X EDITION****3. CATEGORÍAS DE COMPETENCIA****PAREJAS HH/MM**

Novatos
Principiantes
Intermedios

INDIVIDUAL VARONIL

Másters +38
Avanzados
RX

Cupo: El evento contempla una participación de hasta 350 atletas, distribuidos entre las diferentes categorías.

El número de lugares podrá ajustarse de acuerdo con las necesidades de operación, seguridad y logística del evento.

4. REGLAS GENERALES

Para participar en Alpha Games Hybrid X Edition, todos los atletas deberán aceptar y cumplir las reglas, políticas, condiciones, requisitos y estándares establecidos por la organización.

LA PARTICIPACIÓN TAMBIÉN IMPLICA:

Aceptar la carta responsiva y exoneración de responsabilidad.
Respetar las instalaciones y reglamentos de la sede.
Respetar a atletas, jueces, staff, organizadores, patrocinadores y espectadores.
Cumplir con los estándares establecidos para cada WOD.
Atender las indicaciones del personal autorizado.

Los jueces, Head Judges, staff y Comité Organizador tendrán autoridad para

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

aplicar las sanciones correspondientes cuando exista incumplimiento del reglamento o conducta inapropiada.

Es responsabilidad de cada atleta mantenerse informado sobre cualquier actualización oficial del evento.

El Comité Organizador podrá modificar o actualizar reglas, requisitos, estándares o procedimientos cuando sea necesario para garantizar la seguridad, equidad y correcta operación de la competencia.

5. FORMATO DE COMPETENCIA

Cada categoría participará en 4 WODs clasificatorios.

Los resultados obtenidos en cada WOD serán convertidos en puntos de acuerdo con el sistema de puntuación establecido y se acumularán para determinar la clasificación general.

Los mejores atletas y parejas de cada categoría avanzarán al WOD Final.

CLASIFICACIÓN A LA FINAL

Avanzarán al WOD Final:

- Los 8 mejores atletas de cada categoría individual.
- Las 8 mejores parejas de cada categoría.

El WOD Final determinará a los ganadores de cada división.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WODS/ THRUSTER HUNT

WOD 1

TIME CAP 9 MIN

PAREJAS NOVATOS

700/600 mts Ski erg

700 mts Run

(Each athlete)

In the remaining time

Max Thrusters 65/45 lb

Score 1: Ski erg & Run Time

Score 2: Thrusters Reps

PAREJAS INTERMEDIOS

700/600 mts Ski erg

700 mts Run

(Each athlete)

In the remaining time

Max Thrusters 95/65 lb

Score 1: Ski erg & Run Time

Score 2: Thrusters Reps

PAREJAS PRINCIPIANTES

700/600 mts Ski erg

700 mts Run

(Each athlete)

In the remaining time

Max Thrusters 75/55 lb

Score 1: Ski erg & Run Time

Score 2: Thrusters Reps

MÁSTERS +38

700/600 mts Ski erg

700 mts Run

In the remaining time

Max Thrusters 95/65 lb

Score 1: Ski erg & Run Time

Score 2: Thrusters Reps

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WODS/ THRUSTER HUNT

WOD 1

TIME CAP 9 MIN

AVANZADOS

700/600 mts Ski erg

700 mts Run

In the remaining time

Max Thrusters 135/95 lb

RX

700/600 mts Ski erg

700 mts Run

In the remaining time

Max Thrusters 155 lb

Score 1: Ski erg & Run Time

Score 2: Thrusters Reps

Score 1: Ski erg & Run Time

Score 2: Thrusters Reps

FLUJO DEL WOD

PAREJAS

Los atletas comenzarán en el chest piece de inicio y, a la señal, un atleta se dirigirá al SkiErg para completar 700 metros en la categoría varonil y 600 metros en la categoría femenil para todas las categorías, mientras que su compañero realizará un recorrido de 700 metros por la ruta marcada.

RULEBOOK***ALPHA GAMES HYBRID X EDITION***

Al finalizar el SkiErg, el atleta deberá colocar los manerales en sus sujetadores antes de dirigirse al chest piece de inicio para esperar a su compañero. Una vez que el atleta que iba corriendo complete la ruta, ambos intercambiarán actividades: quien llegó de correr pasará al SkiErg y su compañero realizará el recorrido de carrera.

Cuando ambos atletas hayan completado tanto la carrera como el SkiErg, deberán dirigirse al segundo chest piece para detener su tiempo. Con el tiempo restante de los 9 min realizarán la mayor cantidad de thrusters posibles. Los cambios entre atletas serán libres y podrán realizarse tantas veces como lo deseen.

Este WOD tendrá dos scores: el primero será el tiempo en el que ambos atletas completen la carrera y el SkiErg, y el segundo será la cantidad total de thrusters acumulados durante el tiempo restante.

INDIVIDUAL

El atleta comenzará en el chest piece de inicio y a la señal, se dirigirá al SkiErg para completar 700 metros categoría varonil y 600 metros categoría femenil para todas las categorías.

Al finalizar el SkiErg, el atleta deberá colocar los manerales en sus sujetadores para poder realizar el recorrido de 700 metros de carrera por la ruta marcada.

Una vez completado tanto el SkiErg como la carrera, el atleta deberá dirigirse al segundo chest piece para detener su tiempo. Con el tiempo restante de los 9 min se realizarán la mayor cantidad de thrusters posibles.

Este WOD tendrá dos scores: el primero será el tiempo en el que se completen la carrera y el SkiErg, y el segundo será la cantidad total de thrusters acumulados durante el tiempo restante.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

PENALIZACIONES

La carrera se debe realizar por la ruta marcada.

Al finalizar el Skierg, el atleta debe colocar los manerales en sus sujetadores para poder dirigirse al chest piece.

THRUSTERS

No romper paralelo al bajar en la sentadilla será marcado como NO REP.

Al subir la barra, el atleta deberá marcar la repetición con la barra arriba de la cabeza, realizando una extensión de codos, rodillas y cadera para validar la REP.

No está permitido aventar barras con menor peso de 75 lb, de lo contrario será NO REP.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WODS/ THE GATOR LAP

WOD 2

FOR TIME 9 MIN

RX

½ Lap Handstand Walk
3 Laps Sandbag Run 20 kg
4 Laps Farmer Carry 32 Kg
3 Laps Sandbag Run 20 kg
½ Lap Handstand Walk

1 Lap: 80 mts

AVANZADOS

½ Lap Handstand Walk
3 Laps Run
4 Laps Farmer Carry 28 Kg
3 Laps Run
½ Lap Handstand Walk

1 Lap: 80 mts

MÁSTERS +38

2 Laps Run
3 Laps OH Sanbag Run 20/15 kg
4 Laps Farmer Carry 24/20 kg
3 Laps OH Sanbag Run 20/15 kg
2 Laps Run

1 Lap: 80 mts

PAREJAS NOVATOS

2 Laps Sandbag Run 20/15 kg (1 Athlete)
3 Laps Run Synchro
4 Laps Farmer Carry 16/12 kg (1 Athlete)
3 Laps Run Synchro
2 Laps Sandbag Run 20/15 kg (1 Athlete)

1 Lap: 80 mts

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WODS/ THE GATOR LAP

WOD 2

FOR TIME 9 MIN

PAREJAS PRINCIPIANTES

½ Lap Partner Wheelbarrow Walk

3 Laps Sandbag Run 20/15 kg (1 Athlete)

4 Laps Farmer Carry 20/16 kg (1 Athlete)

3 Laps Sandbag Run 20/15 kg (1 Athlete)

½ Laps Partner Wheelbarrow Walk

1 Lap: 80 mts

PAREJAS INTERMEDIO

½ Lap Handstand Walk Assisted

3 Laps Sandbag Run 20/15 kg (1 Athlete)

4 Laps Farmer Carry 24/20 kg (1 Athlete)

3 Laps Sandbag Run 20/15 kg (1 Athlete)

½ Lap Handstand Walk Assisted

1 Lap: 80 mts

FLUJO DEL WOD

INDIVIDUALES

Los atletas tendrán 9 min para completar todo el recorrido, cada Lap equivale a 80 metros.

Categoría RX comenzará con ½ Lap de Handstand Walk, seguido de 3 Laps Sandbag Run, 4 Laps de Farmer Carry, nuevamente 3 Laps Sandbag Run y terminarán con ½ Lap de Handstand Walk.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

Categoría Avanzados, el recorrido será el mismo, pero el Sandbag Run se sustituye solo por Run, es decir carrera sin carga.

Para Masters +38, comenzarán con 2 Laps de carrera sin carga, seguidos de 3 Laps Overhead Sandbag Run, 4 Laps de Farmer Carry, nuevamente 3 Laps Overhead Sandbag Run y terminarán con 2 Laps de carrera.

En el Sandbag Run, los atletas podrán transportar el Sandbag en la posición que prefieran. Para Masters, el Sandbag deberá mantenerse por encima de la cabeza durante todo el recorrido, el sandbag puede hacer contacto con la cabeza.

El score será el tiempo en el que se realice todo el recorrido.

PAREJAS

Los atletas tendrán 9 min para completar todo el recorrido, cada Lap equivale a 80 metros.

En Intermedios, comenzarán con ½ Lap de Handstand Walk Asistido, seguido de 3 Laps Sandbag Run, 4 Laps de Farmer Carry, nuevamente 3 Laps Sandbag Run y terminarán con ½ Lap de Handstand Walk Asistido.

En Principiantes, comenzarán con ½ Lap de Wheelbarrow Walk, seguido de 3 Laps Sandbag Run, 4 Laps de Farmer Carry, nuevamente 3 Laps Sandbag Run y terminarán con ½ Lap de Wheelbarrow Walk.

En Novatos, comenzarán con 2 Laps Sandbag Run. Después realizarán 3 Laps de carrera sin carga juntos, 4 Laps de Farmer Carry, nuevamente 3 Laps de carrera juntos y terminarán con 2 Laps Sandbag Run.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

En todas las categorías, ambos atletas deberán permanecer juntos durante todo el recorrido.

Si durante el Wheelbarrow Walk o el Handstand Walk Asistido pierden la posición, deberán continuar exactamente desde el punto donde se detuvieron.

En los movimientos marcados con "1 Athlete", la pareja podrá decidir libremente quién realiza el ejercicio y cómo repartirse el trabajo.

El score será el tiempo en el que se realice todo el recorrido.

PENALIZACIONES

En parejas, los atletas deberán permanecer juntos en todo el recorrido, el tiempo no finalizará hasta que ambos atletas hayan cruzado la línea final.

El material ocupado estará en un lugar designado y es importante que se deje en el mismo lugar cuando se termine de utilizar.

No está permitido aventar los Sandbags, KB o cualquier otro implemento que se utilice en el WOD.

En los Handstand Walk y sus variaciones, si los atletas caen, deberán continuar desde donde cayeron, solo categorías RX tendrán unas líneas marcadas para realizar Unbroken.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WODS/ SWAMP SURIVIVOR

WOD 3

TIME CAP 9 MIN

INDIVIDUAL

50 Squats
50 mts Swim
40 HR Push up
50 mts Swim
30 Ab Mat Sit up
50 mts Swim
In the remaining time
Max SA Devil Press

Score 1: Time WOD
Score 2: SA Devil Press Reps

Masters +38: 35/25 lb
Avanzados: 50/35 lb
Rx: 2 x 50 lb

PAREJAS INTERMEDIOS

50 Squats Synchro
50 mts Swim
40 HR Push up Synchro
50 mts Swim
30 Ab Mat Sit up Synchro
50 mts Swim
In the remaining time
Max SA Devil Press 35/25 lb
(1 Athlete)

Score 1: Time WOD
Score 2: SA Devil Press Reps

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WODS/ SWAMP SURIVIVOR

WOD 3

TIME CAP 9 MIN

PAREJAS NOVATOS PRINCIPIANTES

50 Air Squats Synchro
50 mts Walk in pool
40 HR Push up Synchro
50 mts Walk in pool
30 Ab Mat Sit up Synchro
50 mts Walk in pool
In the remaining time
Max Burpees Synchro

Score 1: Time WOD

Score 2: Burpees Reps

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

FLUJO DEL WOD

PAREJAS

NOVATOS / PRINCIPIANTES / INTERMEDIOS

Los atletas iniciarán con 50 Air Squats Synchro para después caminar 50 mts en la alberca, luego realizarán 40 Hand reléase Push up Synchro para volver a caminar 50 mts en la alberca, luego realizarán 30 Ab Mat Sit up Synchro para terminar caminando 50 mts en la alberca. Una vez completando todos los ejercicios, el tiempo que les sobre de los 9 min tendrán que realizar la máxima cantidad de Burpees Synchro.

Para categoría Intermedios realizarán el mismo WOD solo se cambiarán los Burpees Synchro por el máximo de Single Arm Devil Press alternando entre los 2 atletas.

Este WOD tendrá 2 Scores, el primero será el tiempo en terminar la primera parte cuando ambos atletas salgan de la alberca y el segundo score será la cantidad de Burpees o Devil Press que se realicen hasta terminar el tiempo.

INDIVIDUALES

Los atletas iniciarán con 50 Air Squats para después nadar 50 mts en la alberca, luego realizarán 40 Hand reléase Push up para volver a nadar 50 mts, luego realizarán 30 Ab Mat Sit up para terminar nadando 50 mts. Una vez completando todos los ejercicios, el tiempo que les sobre de los 9 min tendrán que realizar la máxima cantidad de Single Arm Devil Press alternado.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

Este WOD tendrá 2 Scores, el primero será el tiempo en terminar la primera parte cuando el atleta salga de la alberca y el segundo score será la cantidad de Devil Press que se realicen hasta terminar el tiempo.

PENALIZACIONES

SQUATS

Al iniciar el atleta deberá estar parado completamente, de lo contrario será marcado como NO REP.

No bajar la cadera por debajo de la rodilla rompiendo el paralelo será marcado como NO REP.

Al finalizar el movimiento el atleta deberá terminar completamente parado extendiendo rodillas y cadera alineando el tronco, de lo contrario será marcado como NO REP.

HAND RELEASE PUSH UP

Al iniciar el atleta deberá tener sus codos extendidos y su cadera levantada, de lo contrario será marcado como NO REP.

Levantar las puntas de los pies durante el movimiento será marcado como NO REP.

No hacer contacto con las manos por delante de la cabeza, será marcado como NO REP.

No levantar la cadera al finalizar el movimiento será marcado como NO REP.

No extender los codos al finalizar el movimiento será marcado como NO REP.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

AB MAT SIT UP

Las plantas de los pies deberán estar en contacto en todo momento, de lo contrario será marcado como NO REP.

Pies y cadera deberán permanecer en contacto con el piso durante la ejecución, de lo contrario será marcado NO REP.

No tocar el piso con las manos al acostarse será marcado como NO REP.

No tocar el piso con las manos al finalizar el movimiento será marcado como NO REP.

BURPEES NO JUMP

El movimiento inicia parado

El pecho debe hacer contacto con el piso, de lo contrario será NO REP

Al levantarse no se saltará, pero se debe marcar la extensión completa de rodillas, cadera y tronco, alineando hombros con cadera y tobillos, de lo contrario será NO REP

Las manos deberán hacer contacto detrás de la cabeza en cada repetición, de lo contrario será NO REP

SA DB DEVIL PRESS

No hacer contacto con el piso con muslos o pecho al bajar será marcado como NO REP.

Ayudarse con la mano contraria al levantar la mancuerna será marcado como NO REP.

Hacer contacto con la mano en piernas al subir la mancuerna será marcado como NO REP.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

Al finalizar el movimiento la mancuerna deberá quedar por arriba de la cabeza con rodillas, codos y cadera completamente extendidos, de lo contrario será marcado como NO REP.

Aventar la mancuerna al finalizar el movimiento será marcado como NO REP.

EXTRAS

En caso de que la última REP de algún movimiento no se realice correctamente y el atleta se meta a la alberca se penalizará con 10 seg.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WODS/ COLD BLOOD

WOD 4

AMRAP 9 MIN

INDIVIDUAL RX/AVANZADOS

4-8-12-16-20... Max

HSPU

T2B

20 mts Sled Push x Round*

PAREJAS INTERMEDIOS

4-8-12-16-20... Max

HSPU (1 Athlete)

T2B Synchro

20 mts Sled Push x Round*

PAREJAS NOVATOS

4-8-12-16-20... Max

HR Push up Synchro

Knee Raises Synchro

20 mts Sled Push x Round*

INDIVIDUAL MASTERS +38

4-8-12-16-20... Max

Burpee to Line

T2B

20 mts Sled Push x Round*

PAREJAS PRINCIPIANTES

4-8-12-16-20... Max

Burpee to Line Synchro

Knees to Chest Synchro

20 mts Sled Push x Round*

*(El peso del sled se revelará en la junta previa)

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

FLUJO DEL WOD

PAREJAS

Todas las categorías realizarán una escalera ascendente de 4 en 4 hasta el máximo de reps que puedan acumular dentro de 9 min.

PARA:

Novatos: Hand Release Push up y Knee Raises Synchro

Principiantes: Burpees to Line y Knees to Chest Synchro

Intermedios: Handstand Push up un atleta y Toes to bar synchro

Cada vez que completen una ronda tendrán que empujar el trineo 20 mts para poder pasar a la siguiente ronda.

El peso del trineo será anunciado en la junta previa.

El score será el total de reps acumuladas dentro de los 9 min.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

INDIVIDUAL

Todas las categorías realizarán una escalera ascendente de 4 en 4 hasta el máximo de reps que puedan acumular dentro de 9 min.

PARA:

Masters: Burpee to Line y Toes to Bar

Avanzados: Handstand Push up y Toes to Bar

RX: Strict Handstand Push up y Toes to Bar

Cada vez que completen una ronda tendrán que empujar el trineo 20 mts para poder pasar a la siguiente ronda.

El peso del trineo será anunciado en la junta previa.

El score será el total de reps acumuladas dentro de los 9 min.

PENALIZACIONES

HAND RELEASE PUSH UP

Al iniciar el atleta deberá tener sus codos extendidos y su cadera levantada, de lo contrario será marcado como NO REP.

Levantar las puntas de los pies durante el movimiento será marcado como NO REP.

No hacer contacto con las manos por delante de la cabeza, será marcado como NO REP.

No levantar la cadera al finalizar el movimiento será marcado como NO REP.

No extender los codos al finalizar el movimiento será marcado como NO REP.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

HANDSTAND PUSH UP

El atleta deberá iniciar parado de manos, de lo contrario será NO REP.

El atleta al bajar deberá hacer contacto con el piso o mat para validar la REP.

Al finalizar la REP el atleta deberá marcar la extensión completa de codos, rodillas y cadera para validar la REP.

Al finalizar el atleta deberá despegar la cadera del acrílico y hacer contacto con ambos pies en el acrílico para poder validar la REP.

BURPEES TO LINE

La REP inicia con el atleta parado.

Al bajar, el atleta debe estar completamente en el piso, pecho y muslos deben tocar el piso.

No está permitido tocar la línea con las manos al realizar el movimiento, de lo contrario será NO REP

El movimiento termina cuando el atleta se levanta y ambos pies se encuentran delante de la línea.

No está permitido pisar la línea al terminar el movimiento, de lo contrario será NO REP

KNEE RAISES

La REP inicia colgado con los brazos extendidos y los pies sin tocar el piso. En caso de iniciar la REP colgado con los codos flexionados será NO REP.

Los pies deben ir atrás de rack al inicio de la REP, de lo contrario será NO REP.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

La REP se acredita cuando las rodillas pasan la altura de la cadera, de lo contrario será NO REP

KNEES TO CHEST

La REP inicia colgado con los brazos extendidos y los pies sin tocar el piso. En caso de iniciar la REP colgado con los codos flexionados será NO REP.

Los pies deben ir atrás de rack al inicio de la REP, de lo contrario será NO REP.

La REP se acredita cuando las rodillas pasan la altura del pecho, de lo contrario será NO REP

TOES TO BAR

La REP inicia colgado con los brazos extendidos y los pies sin tocar el piso. En caso de iniciar la REP colgado con los codos flexionados será NO REP.

Los pies deben ir atrás de rack al inicio de la REP, de lo contrario será NO REP.

La REP se acredita cuando ambos pies tocan al mismo tiempo la barra.

Los pies no pueden tocar la barra por fuera de las manos, de lo contrario será NO REP.

IMPORTANTE

Los atletas deberán realizar cada WOD exactamente como se encuentre prescrito para su categoría.

LOS WODS OFICIALES Y SUS ESTÁNDARES FORMAN PARTE INTEGRAL DE ESTE RULEBOOK.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

6. WOD FINAL

FINAL

El WOD Final será anunciado durante el día del evento y será exclusivo para los atletas y parejas clasificados.

La organización podrá comunicar las características, estándares y reglas específicas del WOD Final al momento de su presentación.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

7. SISTEMAS DE PUNTUACIÓN

Cada WOD otorgará puntos de acuerdo con el rendimiento obtenido por cada atleta o pareja.

Dependiendo del formato del WOD, el resultado podrá determinarse mediante:

- Tiempo.
- Repeticiones.
- Rondas.

Los puntos obtenidos en los cuatro WODs clasificatorios serán acumulados para determinar la clasificación general.

RESULTADOS OFICIALES

Los resultados y clasificación general estarán disponibles a través de la plataforma oficial WOD Reps.

El enlace correspondiente a Alpha Games Hybrid X Edition será comunicado por los canales oficiales del evento.

DESEMPATES

En caso de empate en la clasificación general, se aplicará el siguiente criterio:

1. Se comparará el mejor resultado individual obtenido por cada atleta o pareja en los WODs clasificatorios.
2. Si el empate persiste, se comparará el segundo mejor resultado.
3. El procedimiento continuará hasta encontrar una diferencia que permita determinar al ganador.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

En caso de que el empate persista después de comparar todos los resultados clasificatorios, la organización podrá utilizar el resultado del último WOD completado como criterio definitivo, considerando el parámetro correspondiente al formato de dicha prueba.

8. ESTÁNDARES DE MOVIMIENTO Y JUECEO

Todos los movimientos deberán ejecutarse conforme a los estándares oficiales establecidos para cada WOD.

Los estándares serán explicados durante la junta previa y estarán disponibles en los materiales oficiales de competencia.

Cada atleta o pareja contará con un juez asignado, quien será responsable de validar:

- Ejecución de movimientos.
- Repeticiones.
- Distancias.
- Tiempos.
- Cargas.
- Cumplimiento de los estándares.

Una repetición que no cumpla con el estándar será marcada como No Rep y deberá repetirse cuando el formato del WOD lo permita.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

AUTORIDAD DEL JUEZ

Durante el desarrollo del WOD, el juez será la autoridad encargada de validar la ejecución del atleta o pareja.

Las indicaciones del juez deberán ser atendidas de manera inmediata.

9. APELACIONES Y RECLAMACIONES

Cualquier inconformidad relacionada con el desarrollo de un WOD deberá comunicarse directamente al Head Judge correspondiente al finalizar la prueba.

Las apelaciones deberán:

- Ser realizadas por el atleta o integrante de la pareja involucrada.
- Presentarse dentro del periodo establecido.
- Contar con evidencia válida cuando corresponda.
- Referirse exclusivamente al caso presentado.

No se revisarán videos o evidencias correspondientes a atletas ajenos al caso.

Las reclamaciones deberán presentarse dentro de un plazo máximo de 2 horas posteriores a la finalización del evento.

Una vez transcurrido este periodo, las decisiones se considerarán definitivas.

RULEBOOK**ALPHA GAMES HYBRID X EDITION****10. EJECUCIÓN DE MOVIMIENTOS**

Los atletas deberán respetar en todo momento el rango de movimiento, línea de acción y estándar establecido para cada ejercicio.

Cualquier ejecución que intencionalmente modifique, acorte, altere o evite el estándar establecido podrá ser considerada inválida.

El atleta es responsable de aclarar cualquier duda relacionada con un movimiento antes de iniciar el WOD.

La organización podrá determinar que una ejecución no es válida cuando considere que no cumple con el estándar oficial de la prueba.

11. RESPONSABILIDAD DEL ATLETA

Es responsabilidad de cada atleta:

- Realizar el WOD conforme a lo prescrito.
- Cumplir los estándares de movimiento.
- Completar las repeticiones requeridas.
- Respetar los tiempos establecidos.
- Utilizar las cargas correspondientes.
- Utilizar el equipamiento permitido.
- Respetar las indicaciones de los jueces.
- Presentarse puntualmente a cada prueba.
- Conocer el reglamento y sus actualizaciones.

El atleta deberá utilizar ropa deportiva adecuada que permita a los jueces observar correctamente la ejecución de los movimientos.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

12. UNIFORME Y EQUIPAMIENTO

Se recomienda utilizar la playera oficial de Alpha Games Hybrid X Edition para facilitar la identificación de los participantes.

Se permite el uso de:

- Muñequeras.
- Rodilleras.
- Cinturones.
- Calleras.

No se permitirá el uso de implementos (straps, sujetadores, etc) dispositivos o accesorios que proporcionen una ventaja competitiva injusta o que interfieran con la correcta evaluación de los movimientos.

13. SEGURIDAD Y ATENCIÓN MÉDICA

Alpha Games Hybrid X Edition contará con personal y recursos destinados a la atención de emergencias durante el evento, incluyendo:

- Puntos de primeros auxilios.
- Paramédicos.
- Ambulancia.
- Guardavidas para las actividades desarrolladas en la alberca.

En caso de lesión, accidente o malestar, el atleta deberá informar inmediatamente a su juez o al personal de staff y recibir la valoración correspondiente.

Si el personal médico determina que no es seguro continuar, el atleta deberá retirarse de la competencia.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

La organización contará con una ambulancia para situaciones de emergencia.

Cualquier gasto adicional generado por atención médica, traslado, hospitalización o servicios posteriores será responsabilidad del atleta.

14. CONDUCTA Y ESPÍRITU DEPORTIVO

Todos los participantes deberán mantener una conducta respetuosa y profesional hacia:

- Atletas.
- Jueces.
- Staff.
- Voluntarios.
- Organizadores.
- Patrocinadores.
- Espectadores.
- Personal de la sede.

Cualquier conducta antideportiva podrá resultar en penalización, suspensión o descalificación.

No se permitirá:

- Agresión física o verbal.
- Amenazas.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

Insultos.
Intimidación.
Interrupción deliberada de la competencia.
Burlas o conductas que desacrediten a otros participantes.
Discusiones inapropiadas con jueces o staff.
Daño intencional a instalaciones o equipamiento.
Cualquier conducta que afecte el desarrollo, seguridad o reputación del evento.

La organización se reserva el derecho de retirar del recinto a cualquier atleta, entrenador, staff, voluntario, juez, visitante, invitado, acompañante o espectador cuya conducta sea considerada inapropiada.

El Director del Evento tendrá la autoridad final para resolver situaciones no contempladas expresamente en este Rulebook.

15. ÁREAS Y LOGÍSTICA

ZONA DE CALENTAMIENTO

La zona de calentamiento será exclusiva para atletas autorizados y estará destinada a su preparación previa a cada WOD.

ZONA DE COMPETENCIA

El acceso estará restringido a atletas, jueces y personal autorizado.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

HORARIOS

Los horarios de participación serán publicados oficialmente a través de WOD Reps.

Los atletas deberán presentarse en la zona de calentamiento al menos 30 minutos antes de su horario asignado.

Es responsabilidad del atleta conocer su horario y presentarse puntualmente.

16. INSCRIPCIONES

Las inscripciones deberán realizarse a través de la plataforma oficial WOD Reps.

Todas las inscripciones son:

- Definitivas.
- Personales.
- Intransferibles.
- No reembolsables.

No se realizarán devoluciones por causas personales, lesiones o inasistencia una vez confirmada la inscripción.

EDAD MÍNIMA

Todos los atletas deberán contar con 13 años cumplidos para participar.

Viabilidad de categorías

Para garantizar una estructura competitiva y operativa adecuada, la organización podrá establecer un número mínimo de participantes por categoría.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

En caso de que una categoría no alcance el mínimo establecido, el Comité Organizador podrá:

- Cancelar la categoría.
- Reestructurarla.
- Integrarla con otra categoría cuando sea viable.
- Retirar o modificar el premio correspondiente.

Cualquier modificación será comunicada oportunamente a los atletas involucrados.

17. JUNTA PREVIA

La junta previa tiene como objetivo resolver dudas y explicar los aspectos fundamentales de la competencia antes del inicio del evento.

Durante la reunión se revisarán:

- Reglas generales.
- WODs.
- Estándares de movimiento.
- Sistema de puntuación.
- Criterios de jueceo.
- Logística.
- Indicaciones importantes para la competencia.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

FECHA: viernes 2 de octubre de 2026

HORA: 7:00 p.m.

LUGAR: Estadio de Lagartos "El Pantano", Sport Plaza.

DIRECCIÓN: Calle 119 Pte 710, Col. Guadalupe Hidalgo, Puebla, Puebla.

La organización podrá transmitir la junta previa mediante los canales oficiales del evento.

18. CHECK-IN

El check-in será obligatorio para todos los atletas.

FECHA: viernes 2 de octubre de 2026

HORARIO: 4:00 p.m. a 8:00 p.m.

LUGAR: Estadio de Lagartos "El Pantano", Sport Plaza.

Cada atleta deberá realizar personalmente su check-in, tanto en categorías individuales como en parejas.

No será posible realizar el check-in en nombre de otro atleta.

DOCUMENTACIÓN REQUERIDA

Para completar el check-in, cada atleta deberá presentar:

Carta responsiva y aceptación del reglamento debidamente firmada.

Identificación oficial vigente.

Copia de la identificación oficial.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

Se aceptarán como documentos de identificación:

- INE.
- Pasaporte.
- Acta o certificado de nacimiento.
- Otra identificación válida aceptada por la organización.

La carta responsiva podrá descargarse previamente desde WOD Reps.

El atleta que no entregue la documentación requerida no podrá participar en la competencia.

LATE CHECK-IN

Los atletas o equipos que no hayan realizado su check-in durante el horario establecido deberán comunicarse previamente con el staff de Alpha Games para solicitar un late check-in.

En cualquier caso, el atleta o equipo deberá completar su registro como mínimo 45 minutos antes del inicio de su primer WOD.

La organización no garantiza la autorización de late check-in después del horario oficial establecido.

El incumplimiento de este requisito podrá resultar en la pérdida del lugar y descalificación de la competencia.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

19. PREMIACIÓN

- \$4000 Parejas Novatos Femenil
- \$4000 Parejas Novatos Varonil
- \$5000 Parejas Principiante Femenil
- \$5000 Parejas Principiante Varonil
- \$6000 Parejas Intermedio Femenil
- \$6000 Parejas Intermedio Varonil
- \$5000 Masters +38 Varonil
- \$8,000 Avanzados Varonil
- \$10,000 Rx Varonil

Los ganadores de cada categoría recibirán los premios previamente anunciados por la organización. Los premios serán entregados después de la premiación solicitando INE o una identificación oficial para la entrega.

20. RESPONSABILIDAD Y EXONERACIÓN DE RIESGO

Todos los atletas deberán firmar la carta responsiva y exoneración correspondiente antes de participar.

El atleta reconoce que la práctica del crosstraining, carrera híbrida y ejercicio físico de alta intensidad implica riesgos inherentes, incluyendo la posibilidad de lesiones.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

Al inscribirse y participar en Alpha Games Hybrid X Edition, el atleta declara encontrarse en condiciones adecuadas para realizar las actividades correspondientes y acepta participar bajo su propia responsabilidad.

El atleta deberá atender las recomendaciones e indicaciones del personal médico, jueces y organización.

21. PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES

La información proporcionada por los participantes será tratada de conformidad con el Aviso de Privacidad para Externos de la organización y con las disposiciones aplicables de la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares.

22. DISPOSICIONES FINALES

La inscripción y participación en Alpha Games Hybrid X Edition implica la aceptación total del presente Rulebook.

El incumplimiento de cualquiera de las disposiciones podrá resultar en:

- Penalización.
- Pérdida de puntos.
- Pérdida de una prueba.
- Suspensión.
- Descalificación.
- Retiro del evento.

RULEBOOK

ALPHA GAMES HYBRID X EDITION

La sanción correspondiente será determinada de acuerdo con la gravedad de la situación y la autoridad competente.

El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar o actualizar cualquier disposición del presente reglamento cuando sea necesario para garantizar la seguridad, equidad y correcta operación de la competencia.

Las actualizaciones serán comunicadas mediante los canales oficiales disponibles.

Es responsabilidad de cada participante leer, comprender y mantenerse informado sobre cualquier actualización del reglamento.

El desconocimiento del reglamento no exime de su cumplimiento.

NOS VEMOS EN ALPHA GAMES

3 DE OCTUBRE DE 2026

ESTADIO DE LAGARTOS "EL PANTANO"

SPORTS PLAZA · PUEBLA, PUEBLA.

Prepárate para competir, superar tus límites y demostrar tu mejor versión.

Alpha Games Hybrid X Edition 2026.

COMPITE · SUPERA · TRASCIENDE