

RULEBOOK

CHOLULA[®]

— GAMES —

IRONSIDE[®]



LA COMPETENCIA MÁS GRANDE
DE CROSSFIT EN MÉXICO

Este reglamento servirá de guía para toda competencia Cholula Games 2026

CHOLULA GAMES 2026

Es una competencia Oficial de Crossfit con fecha en los días 24, 25 y 26 de abril de 2026, con sede en el Parque Intermunicipal de San Andrés Cholula, Puebla, busca una asistencia de más de 1000 atletas, un staff de 200 personas y miles de espectadores.

El objetivo es reunir atletas de todo el país para reconocer a los más fit de Cholula en diferentes categorías.



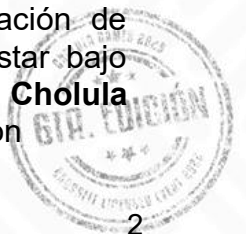


1. REGLAS GENERALES

1. Para participar en **Cholula Games**, todos y cada uno de los atletas (ya sea que compitan individualmente o como parte de un equipo) deben aceptar todas y cada una de las reglas, políticas y condiciones, incluyendo, entre otras, la asunción de riesgo y la Autorización de Publicidad (Autorización Publicitaria o Permiso de Publicidad), todas las cuales se incorporan aquí por referencia. Los atletas deben aceptar toda decisión de **Cholula Games**, que son definitivas y vinculantes en todos los aspectos.
2. Cualquier cambio a las reglas, políticas, condiciones, requisitos o estándares de **Cholula Games**, se pueden realizar en cualquier momento y sin previo aviso. Es responsabilidad del atleta que compite, mantenerse al tanto de estos cambios y conocer las reglas, políticas, condiciones, requisitos y estándares de **Cholula Games**. Para obtener la información más reciente y actualizada, consulte este documento, el Reglamento de **Cholula Games**.
3. Todo atleta debe cumplir con la totalidad de las reglas, políticas, condiciones, requisitos y estándares según descritos **Cholula Games**. También debe completar adecuadamente el registro y pago de su inscripción a la competencia; hacer check-in presencial; y utilizar las identificaciones y/o credenciales oficiales del evento en donde se especifique.

4. Política de fotografía y video

- 4.1 Fotografía y Video. Es permitido para uso personal y en los escenarios/eventos de **Cholula Games**, las cámaras fotográficas y de video no profesionales y sin flash. Toda cámara (de video y fija) debe ser portátil. No son permitidos para uso personal los monópodos, trípodes y cámaras con teleobjetivo o lentes intercambiables (equipo de fotografía profesional). Los espectadores, asistentes, visitantes e invitados no pueden distribuir, usar, reproducir, transmitir, cargar, subir, vincular, explotar o licenciar ninguna descripción, cuenta, imagen, fotografía, película, grabación digital, de video o de audio, en su totalidad o en parte, para cualquier propósito comercial que no cuente con el consentimiento previo, expreso y escrito por parte de **Cholula Games** en cada caso.
- 4.2 **Cholula Games** tiene derecho de otorgar, a quien decida y a su discreción, las credenciales de prensa/media de **Cholula Games**. Estas credenciales conceden la cobertura editorial del evento y dan acceso a las áreas de relación de prensa/media con los atletas. Toda prensa/media acreditada debe estar bajo asignación editorial o contar con la autorización previa y escrita de **Cholula Games**. El tiempo, el área y el alcance del acceso quedará a la discreción



exclusiva del **Cholula Games**. **Cholula Games** tiene derecho de revocar cualquier credencial y/o acceso de prensa/media, en cualquier momento, con o sin causa. Al igual, **Cholula Games** tiene el derecho y poder exclusivo y absoluto, de otorgar o negar cualquier solicitud, credencial o credenciales, en cualquier momento y bajo su discreción absoluta, por cualquier motivo o sin motivo alguno.

- 4.3 Imágenes fijas. Esta estrictamente prohibido el uso de imágenes fijas para cualquier fin comercial o de lucro. Está permitido utilizar las imágenes fijas para fines promocionales, siempre y cuando se cuente con el permiso escrito de los atletas representados en dichas imágenes y con una autorización, por escrito, de **Cholula Games**. Las fotografías son para uso personal o editorial. Cualquier otro uso, como comercial o promocional, entre otros, queda estrictamente prohibido.
- 4.4 Grabaciones de video. Esta estrictamente prohibido el uso de grabaciones de video para cualquier fin comercial o de lucro. Su uso queda restringido para fines promocionales, siempre y cuando se cuente con el permiso escrito de los atletas involucrados y con una autorización por escrito de **Cholula Games**. Todo video clip transmitido en línea o subido a cualquier sitio web, no debe exceder 15 segundos de duración, y en ningún caso ningún clip individual, sin importar cómo se use, distribuya, publique o muestre, debe exceder 15 segundos de duración.
- 4.5 Política de uso de drones. La operación o el uso de drones, aeronaves/sistemas voladores no tripulados y máquinas voladoras controladas por control remoto o por radio (motorizadas o no) de todos los tipos, formas y tamaños (colectivamente, "drones"), dentro de cualquier propiedad utilizada por o perteneciente a **Cholula Games**, está prohibido bajo todas las circunstancias, excepto con permiso previo y escrito otorgado por **Cholula Games**. Esta política se aplica a todos los individuos, personas, empresas y entidades comerciales e incluye, pero no se limita a promotores, inquilinos, arrendatarios, patrocinadores, visitantes e invitados. El permiso para quedarse o permanecer dentro de la propiedad utilizada a **Cholula Games** puede, a discreción de **Cholula Games**, ser revocado para cualquier persona que viole esta política. Además, el uso de drones es ilegal sin la licencia adecuada, por lo que cualquier persona que se encuentre en violación estará sujeta a posibles acciones legales.
- 4.6 Política de venta de imágenes a atletas, la venta de imágenes fijas o grabaciones de video con cualquier fin comercial o de lucro se puede realizar solamente por personal de prensa/media acreditado por la organización de **Cholula Games**, el personal de prensa/media podrá realizar esta actividad solamente con permiso escrito por parte de **Cholula Games**, **Cholula Games** publicara en sus redes sociales el personal de prensa/media autorizado para que los atletas inscritos



puedan realizar la compra de sus paquetes de fotografía.

4.7 **Cholula Games**, no es responsable si personal de prensa/media autorizado no cumple con el acuerdo comercial con los atletas en la venta de paquetes de fotografía. El atleta afectado puede reportar directamente a **Cholula Games**, si el personal de prensa/media incumple el acuerdo comercial de paquetes de fotografía, apoyando como mediador entre el personal de prensa/media y el atleta afectado.

5. Equidad, justicia y conducta

- 5.1 Todos los atletas aceptan competir demostrando buen espíritu y actitud deportiva.
- 5.2 Discutir con seguridad o staff de **Cholula Games**, burlarse, interrumpir, pelear o cualquier comportamiento antideportivo que interrumpa o desprestigie a **Cholula Games**, a la competencia, a los espectadores, a otros competidores o a los patrocinadores del evento, según determine **Cholula Games**, a los ojos del público espectador o de la comunidad, puede ser motivo de sanción, suspensión, descalificación, retiro del evento, descalificación de futuros eventos o acción legal.
- 5.3 No está permitida cualquier acción que afecte la competencia justa de un atleta (ej., abuso o alteración del equipo, negarse a seguir instrucciones, etc.), que interfiera con la comunicación entre el atleta y el juez del evento (ej., dispositivos de ruido externo, bocinas, etc.), impida al atleta disfrutar su experiencia, o sea perjudicial para el evento.
- 5.4 Este reglamento servirá de guía para los atletas, entrenadores y otros asistentes. No se pretende que sea una lista exhaustiva y no limita los derechos con los cuales **Cholula Games** opera la competencia.
- 5.5 **Cholula Games** tiene el derecho de retirar del lugar del evento a cualquier atleta, entrenador, staff, voluntario, juez, visitante, invitado, partidario, compañero de equipo y/o espectador que participe, asista o vea cualquier evento patrocinado, sancionado o respaldado por **Cholula Games**, en cualquier momento y sin más obligación o deber para con esa persona.
- 5.6 **Cholula Games** tiene y puede delegar la autoridad absoluta a un director presencial del evento. Este director tendrá la última palabra en cualquier decisión no limitada a la descalificación de un atleta, retiro de un espectador o despido de cualquier persona que asiste al evento.





6. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN, REEMBOLSOS Y TRANSFERENCIAS DELUGAR DE CHOLULA GAMES

6.1 Cualquier persona capaz de realizar los entrenamientos según lo prescrito, puede inscribirse para competir como atleta (individual o en equipo), sujeto a restricciones de edad y otros requisitos de **Cholula Games**. Estas inscripciones también están

sujetas al cumplimiento de cada atleta con las políticas, normas y reglamentos de **Cholula Games**, según lo determine **Cholula Games** a su absoluto y exclusivo criterio.

6.2 Todas las inscripciones son definitivas. No se permitirán devoluciones ni transferencias de lugar, independientemente del motivo (lesión, enfermedad, cambio de horario de trabajo, despliegue, embarazo, etc.).

6.3 Los registros de los atletas en la división individual son intransferibles y no pueden ser sustituidos por ningún motivo.

6.4 En cuanto un equipo se ha registrado, se puede sustituir a uno de sus atletas de acuerdo con lo siguiente:

- a) Se podrá sustituir a un atleta por equipo con un cobro único de \$400.00 MXN.
- b) La fecha límite para sustitución de atletas, será lunes 13 de abril de 2026 a las 23:59 PM CT.
- c) Todas las sustituciones deben realizarse por correo electrónico a través de cholulagamesmx@gmail.com

6.5 Atletas menores a 18 años deben proporcionar y firmar el consentimiento adicional del padre o tutor, 2 horas antes de su primer workout en competencia de manera presencial, su padre o tutor debe atender y estar presente durante todo el evento.

7 DESGLOSE DE CATEGORÍAS Y REQUISITOS POR EDAD

7.1 **Cholula Games** se conforma por cuatro categorías en formato individual y tres categorías en formato de equipos.

7.2 Las categorías son las siguientes:



- a) Individual
 - I. Élite Hombre
 - II. Élite Mujer
- b) Equipos de 4 (HHH / M)
 - I. Principiante
 - II. Intermedio
 - III. RX

7.3 El número de lugares disponibles puede variar de acuerdo con requerimientos logísticos, la base inicial estará confirmada por:

- a. Elite Mujeres (24)
- b. Elite Hombres (36)
- c. Equipos RX (48)
- d. Equipos Intermedio (96)
- e. Equipos Principiante (96)

7.4 Requisitos de edad por división

- a) Todas las divisiones requieren que todos los atletas tengan 13 años cumplidos al 1 de enero del 2026.

8 PROCESO DE REGISTRO, COSTOS DE INSCRIPCIÓN Y COSTOS DE ENTRADA A PÚBLICO GENERAL

8.1 Es responsabilidad exclusiva del atleta proporcionar información actual, veraz y verdadera.

8.2 Los atletas solo pueden registrarse en línea través de la plataforma www.wodreps.com, el proceso de inscripción será publicado en por **CHOLULA GAMES** en sus plataformas de anuncios página web y redes sociales.



8.3 En caso de cualquier duda o aclaración respecto al proceso de inscripción pueden escribir al siguiente correo:

cholulagamesmx@gmail.com

O escribir directamente a las redes sociales de Cholula Games.

8.4 El proceso de inscripción podrá dividirse en etapas de registro con ajustes progresivos de precio. Las fechas y costos vigentes serán publicados en los canales oficiales de Cholula Games.

- a) Élite Mujeres \$2,700.00 MXN
- b) Élite Hombres \$,2700.00 MXN

Etapas 1 – hasta 1 de marzo 2026

- a) Equipos RX \$6,500.00 MXN
- b) Equipos Intermedio \$6,500.00 MXN
- c) Equipos Principiante \$6,500.00 MXN

Etapas 2 – 2 marzo al 22 marzo 2026

- a) Equipos RX \$6,900.00 MXN
- b) Equipos Intermedio \$6,900.00 MXN
- c) Equipos Principiante \$6,900.00 MXN

Etapas 3 – 23 marzo al 11 de abril

- d) Equipos RX \$7,300.00 MXN
- e) Equipos Intermedio \$7,300.00 MXN
- f) Equipos Principiante \$7,300.00 MXN

8.5 El pago de inscripción solo se puede realizar con tarjeta de crédito y/o débito y se agrega al costo publicado la comisión por el banco por pago con tarjeta.

8.6 En el pago de su inscripción cada atleta tiene derecho a la entrega de 1 playera de **CHOLULA GAMES** bajo las siguientes condiciones:

- 8.6.1 El atleta tiene derecho a playera oficial siempre que complete su inscripción antes del cierre oficial de registros
- 8.6.2 La playera se entregará al atleta el 1er día de competencia 24 de abril de 2026 en un stand en la zona de venta, este será anunciado por **CHOLULA GAMES** antes del evento.
- 8.6.3 Si el atleta no recoge su playera en el día mencionado y área mencionada, se pierde el derecho de entrega.
- 8.6.4 Las tallas de playera para cada atleta se tomarán de la base de datos



en su inscripción, es responsabilidad del atleta de llenar bien la

información.

8.6.5 No hay cambio de talla de playeras una vez hecha la inscripción o por cambio de atleta.

8.7 El costo de entrada para público general será determinado por **CHOLULA GAMES** y se publicaran costos a más tardar el 4 de abril de 2026.

8.8 Entrenadores, terapeutas personales, fotógrafos y videógrafos o cualquier acompañante que tengan los atletas, se considerarán como público general y podrán ingresar a las instalaciones de Cholula Games pagando el costo de entrada.

9 PREMIOS

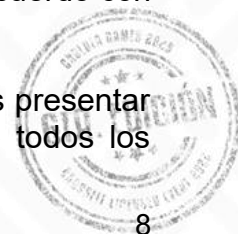
9.1 Terminando la competencia de **CHOLULA GAMES** y de acuerdo con los scores obtenidos por cada atleta y equipo se clasificarán para los primeros tres equipos de cada categoría, estos atletas y equipos se harán acreedores de premios en dinero, el premio total será anunciado por **CHOLULA GAMES** a más tardar el 15 de abril de 2026.

9.2 Los premios se entregarán a los atletas en un plazo máximo de 30 días hábiles por medio de transferencia electrónica a la cuenta bancaria asignada por ellos mismos.

9.3 El proceso para recibir el premio es el siguiente.

- Al final de la competencia, el atleta y equipos ganadores llenarán el formulario de aceptación de premio con la información necesaria que se requiera para poder realizar la transferencia.
- Para las categorías de equipo se deberá escoger 1 persona del equipo que recibirá el premio.
- En un plazo máximo de 15 días hábiles al finalizar la competencia el atleta recibirá un correo al correo proporcionado por atleta de parte de cholulagamesmx@gmail.com con la información a enviar.
- El atleta tiene 5 días hábiles para contestar el correo con la información solicitada.
- **CHOLULA GAMES** contestara en un plazo máximo de 10 días hábiles por medio del correo cholulagamesmx@gmail.com al atleta, confirmando que su información es correcta y se puede proceder al pago del premio de acuerdo con los tiempos estipulados en la cláusula 9.2.

9.4 Es responsabilidad exclusiva de los ganadores y/o atletas compensados presentar una identificación válida cuando se solicite, y cumplir con el pago de todos los



Impuestos aplicables en relación con cualquier premio, ya sea que dicho premio sea

en efectivo o no. Todos los premios están sujetos a impuestos, retenciones correspondientes y al cumplimiento y aceptación, por parte del ganador del premio.

9.5 **CHOLULA GAMES** puede disminuir o anular los montos de premiación, si no se cumple con un mínimo de atletas o equipos inscritos por categoría.

9.6 El mínimo de atletas o equipo por categoría para entregar el 100% de los montos de los premios, es que se tengan inscritos al menos el 85% del número de lugares disponibles por categoría descritos en el punto 7.3 de este documento.

9.7 Si no se logra llegar a un 85% de inscritos por categoría, se modificarían los montos de acuerdo con el porcentaje de atletas y equipos inscritos por categoría. Esta disminución se calculará de acuerdo a criterios decididos por **CHOLULA GAMES**.

10 PROCEDIMIENTOS ESTÁNDAR DE LA COMPETENCIA

10.1 **CHOLULA GAMES** publicará el formato para cada workout por división y lo compartirá en redes sociales de CHOLULA GAMES Facebook e Instagram y/o durante la sesión informativa.

10.2 El formato de los workouts incluirá lo siguiente:

a) Movimientos requeridos:

- I. Rangos iniciales y finales del movimiento.
- II. Técnica, accesorios y/o equipos prohibidos, si los hubiese.
- III. Ajustes por división, si los hubiese
- IV. Número requerido de repeticiones y/o esquema de repetición
- V. Equipo requerido
- VI. Cantidad de peso requerido, todos los pesos se darán a conocer en libras.
- VII. Periodo de tiempo o límite de tiempo
- VIII. Detalles de puntuación

10.3 El formato de puntuación se anunciará antes del inicio de la competencia.

10.4 El atleta o equipo con el mejor desempeño en múltiples WODS (Workout of the Day) de la competencia gana y/o sube de ranking.

a) Las competencias pueden determinar al ganador por el total de puntos más alto



o el total de puntos más bajo, o cualquier método o combinación de métodos

que seleccione **CHOLULA GAMES**. Los valores de las puntuaciones para cada posición final se darán a conocer antes del inicio del evento.

- b) Los empates en la tabla de ranking general se romperán otorgando la mejor posición al atleta o equipo que tenga el resultado más alto en cualquier workout individual. Si los atletas o equipos siguen empatados, el proceso continúa hasta el siguiente resultado individual más alto, y así sucesivamente. No se desempatarán por los resultados de un solo evento. Más de un atleta o equipo puede compartir la misma puntuación final de un evento y todos obtendrán el valor de puntos original.
 - c) Los jueces son obligatorios durante la competencia de **CHOLULA GAMES** y se requieren para hacer oficial cualquier resultado del evento de **CHOLULA GAMES**.
 - I. Todo/a juez potencial se recomienda que debe tomar y completar el *CrossFit Games® Judges Course*, disponible en línea y el CrossFit Level One Certificate o cualquier experiencia previa actuando como juez de CrossFit®.
 - II. Los jueces son responsables de que cada atleta o equipo cumpla con los estándares de movimiento y de validar su puntuación.
 - III. Cualquier infracción a los estándares de movimiento o rango de movimiento, resultará en la pérdida de la(s) repetición(es).
- 10.5 Cláusula de movimiento poco común. Cualquier movimiento que sea considerado poco común, fuera de común o que se use para enmendar, acortarlo cambiar el estándar o rango de movimiento aceptado, incluyendo la línea de acción de cualquier movimiento de evento, puede y será rechazado. Es responsabilidad del atleta notificar a su juez o comunicarse con **CHOLULA GAMES** sobre cualquier movimiento cuestionable, antes del comienzo del evento.
- 10.6 **CHOLULA GAMES** se reserva el derecho de otorgar excepciones a atletas que notifican (al juez o directamente a **CHOLULA GAMES**) sobre alguna limitación física en el rango de movimiento debido a defectos físicos previos o lesiones temporales o permanentes que sean obvias y claramente definibles.

Estos casos son muy raros y se manejarán caso por caso.

- a) Los jueces tienen instrucciones de no tocar o mover el equipo de competencia durante un evento, a menos que el equipo interfiera con el desempeño de otro atleta o si existe un riesgo de seguridad.



- I. Incumplimiento de las instrucciones de un juez; pelear o cuestionara un juez o al staff del evento; abusar o avergonzar públicamente acualquier juez, staff del evento, **CHOLULA GAMES**, patrocinadores, espectadores, otros atletas u operadores o propietarios del lugar, según lo determinen **CHOLULA GAMES** (incluido el personal deevento), a su sola y absoluta discreción, puede resultar en una sanción o descalificación del atleta de un evento y/o de eventos futuros.
 - II. Los jueces del evento y el director de escenario o del evento, tienen la autoridad de detener o suspender a un atleta, en cualquier momento de la competencia, si él o ella siente que el atleta corre el riesgo de lesionarse gravemente a sí mismo o a otros.
 - III. Cualquier decisión, tomada durante un evento y a la discreción de un juez, será definitiva y no negociable ni está sujeta a cambios y/o modificaciones.
- b) El atleta tiene la responsabilidad de: realizar cada workout según lo prescrito, realizar todo movimiento según los estándares, contar y completar todas las repeticiones, cumplir con los estándares de tiempo, usar el equipo requerido, usar las cargas requeridas y cumplir con todos los requisitos de presentación.
- c) El atleta debe utilizar ropa adecuada para todos los eventos. Ningún atuendo debe interferir con la evaluación del evento por el juez o con la capacidad de poder ver que se esté cumpliendo con el estándar y rangode movimiento.
- I. Sujeto a la aprobación previa de **CHOLULA GAMES**, se pueden permitir cinturones sin marca, guantes no pegajosos, cinta para las manos, mangas de neopreno para las articulaciones y ropa deportiva común, durante la competencia. Sin embargo, no sepueden utilizar artículos que asistan en el grip o soporte de peso. En general, se permite el equipo que aumenta la seguridad y/o comodidad y no se permite cualquier prenda, articulo o equipo que proporcione una ventaja.
 - II. Los atletas no pueden recibir asistencia de material externo (agua, cinta adhesiva, magnesias, cuerda, etc.), en cuanto entren a la zona de competencia, sin importar que sean por parte de entrenadores o espectadores.



11. REGLAS DE CHOLULA GAMES

11.1 Dependiendo de la división, los atletas o equipos completarán múltiples workouts durante el curso de tres días. Al final, los atletas y equipos que se encuentren en la cima de la tablade posiciones del 1 al 3, dentro de su categoría, obtendrá el 1er, 2do y 3er lugar respectivamente en **CHOLULA GAMES**.

11.2 Programa de eventos: el programa y los workouts se publicarán antes del comienzo de la competencia. La fecha, el lugar y la información de viaje para **Cholula Games**, se publicará en las redes sociales de **Cholula Games** y/o se le enviará a cada atleta a través del correo electrónico que proporcionó.

a) Es responsabilidad de cada atleta y equipo cumplir con todo compromiso de la programación y de viaje. Esto incluye, pero no se limita a las sesiones informativas del evento, horarios de competencia, compromisos con los medios de publicidad o cualquier otro compromiso fuera del horario de competencia. Los atletas deben designar un puntode comunicación con el registro de atletas del **Cholula Games** y deben mantenerlo durante la duración del evento.

11.3 El check-In para atletas, será obligatorio y se realizará el jueves 23 y viernes 24 de abril del 2026 en horarios por confirmar. Cualquier atleta o equipo que no se haya registrado para check-in en el horario estipulado o mínimo 45 minutos antes del comienzo de su primer workout, pierde su lugar y será descalificado de la competencia. En casos particulares se otorgará late check-in a más tardar antes de la sesión informativa del primer evento. **Cholula Games** tiene derecho de rechazar estos casos. Atletas o equipos que requieran late check-in, deben comunicarse con el staff del **Cholula Games** una semana antes del evento.

a) El check-in es individual y se requiere que cada atleta sea en equipo o individual este presente.

b) Todos los atletas deben de hacer su propio check-in, no podrán solicitar a otro atleta o persona que los realicen en su nombre.

c) **Cholula Games** no garantiza que se otorgue derecho de hacer late check-in después del día asignado. En cuanto comienza el primer evento, cualquier atleta/equipo que no haya hecho check-in queda descalificado de la competencia.

d) En su check-in el atleta deberá firmar obligatoriamente su carta responsiva y de aceptación de reglamento **CHOULA GAMES 2026**.

e) En caso de no firmar carta responsiva y de aceptación de reglamento **CHOULA GAMES 2026** el atleta queda descalificado de la competencia.

f) Se requiere prueba de edad en la forma de una identificación.



válida: Pasaporte, INE o certificado de nacimiento u otra forma de

prueba válida.

- g) Se tiene que entregar una copia de su INE o cualquier forma de identificación válida pasaporte, INE o certificado de nacimiento u otra forma de prueba válida, al momento de realizar el check in.

11.4 Los estándares de movimiento y el rango de movimiento requerido se publicarán antes del inicio de la competencia.

- a) **Cholula Games** anunciará el método definido con el cual el atleta debecumplir el estándar de rango de movimiento. Se entregará esta información por email o publicación en la red o documentos escritos odurante las sesiones informativas para atletas con o sin demostración. Independientemente del método de entrega, se requiere que el atleta cumpla o exceda los requisitos del estándar de movimiento de cada evento, durante toda la competencia. (Ejemplo: si se prescribe Squat Snatch como el estándar de movimiento del evento, un Power Snatch no cumplirá con el estándar, a menos que se indique lo contrario).
- b) La entrega del estándar de movimiento del evento y el rango de movimiento requerido para todos los atletas participantes se realizará durante la sesión informativa de atletas, justo antes de la competencia. Esta sesión informativa normalmente será impartida por el juez principal o una persona designada por el director de la competencia, con o sin demostración. Esta sesión informativa de atletas les brindará la oportunidad de resolver dudas. Todo atleta debe atender a los briefings diarios. La hora y lugar de la sesión informativa se le comunicará al atleta antes del comienzo de la competencia. **Cholula Games** tiene el derecho de realizar cambios a la fecha, hora y lugar de las sesiones informativas, en función de los cambios en el calendario del evento.

Cualquier cambio de este tipo se comunicará adecuadamente a todos los atletas por adelantado. Los Atletas y Equipos que estén ausentes en estas sesiones informativas pueden estar sujetos a la pérdida de los derechos de protesta durante la competencia y también pueden ser descalificados de competencias futuras.

- c) Staff de jueces validará los scores de cada workout realizado por atletas y equipos.

11.5 Los atletas o equipos serán clasificados según su desempeño en cada evento. Según su rango relativo, se les asignarán puntos. Sus puntos totales los clasificarán dentro del Leaderboard. Los mejores atletas en la clasificación



general avanzarán o ganarán la competencia.

- a) Después del día 1 de competencia se reubicarán los atletas y equipos dentro del Leaderboard, a menos de que se indique lo contrario.
 - b) En las diferentes etapas de la competencia, solo avanzarán los mejores atletas y equipos. (Final)
- 11.6 Los formatos de puntuación del equipo se publicarán cuando se anuncien los workouts.
- a) Es posible que se requiera que todos o ninguno de los miembros del equipo contribuya a la puntuación del equipo.
 - b) Si un miembro del equipo se lesiona, el equipo puede continuar compitiendo hasta el momento en que no pueda completar el evento según lo prescrito. En este punto, el equipo recibirá un NO TERMINÓ para ese workout y no avanzará en la competencia.
- 11.7 Para apelaciones durante la competencia, protestas en eventos, discrepancias en la puntuación o preguntas sobre decisiones, los atletas deben seguir el proceso de apelación descrito en la sección 12 de este documento.
- 11.8 Reglas de clasificación de atletas por categoría:
- a) Los atletas pueden elegir su categoría para inscribirse y competir de forma abierta.
 - b) Atletas ganadores del 1er lugar de categorías intermedios y principiantes de la edición Cholula Games 2025 no podrán reinscribirse a la misma categoría, solo podrán inscribirse una categoría arriba de la siguiente forma: para categoría Intermedio su próxima categoría es RX y para categoría Principiante su próxima categoría es Intermedio.
 - c) Atletas ganadores de 2do lugar y 3er lugar de categorías Intermedio y Principiante de la edición Cholula Games 2025, solo podrán repetir categoría si su equipo está conformado por otros 3 atletas que no hayan ganado en la edición 2025.
 - d) Atletas que han competido en otras competencias de CrossFit o funcional en categoría Elite no pueden inscribirse en categorías Intermedio o Principiante.
 - e) Cualquier atleta puede ser descalificado de su categoría si han ganado 1ros lugares en competencias en México en la misma categoría, el criterio para la descalificación se decidirá únicamente por decisión de la Head Judge y de Cholula Games y es definitiva.
- 11.9 Entrenadores, terapeutas personales, fotógrafos y videógrafos o cualquier





acompañante que tengan los atletas, se considerarán como público general y

no tendrán acceso a las zonas de calentamiento ni a las que están designadas exclusivamente para atletas.

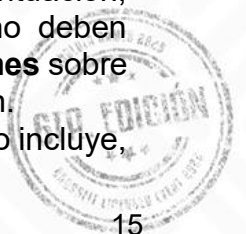
11.10 **Cholula Games** proporcionará personal médico de rehabilitación (médicos de cuidados corporales y de tejidos blandos) a todos los atletas en un área designada de acceso restringido a un costo. Está prohibido que cualquier deportista solicite el uso de sus propios proveedores de terapia personal (masajes, fisioterapia, quiropráctica, etc.).

11.11 **Cholula Games** se reserva el derecho de admisión y puede cancelar la participación de un atleta en caso de que haya sufrido complicaciones médicas de cualquier índole, donde se tuvo que trasladar al atleta al hospital para atención médica, en cualquiera de las ediciones anteriores de **Cholula Games**.

12. PROCESO DE APELACIÓN DURANTE LA COMPETENCIA

12.1 Todas las apelaciones, discrepancias de puntuación o preguntas sobre las puntuaciones, deben hacerse inmediatamente después del evento en cuestión.

- a) Todas las apelaciones deben realizarse con un lapso no mayor a 2 horas del evento el mismo día del evento competido.
- b) No se aceptarán apelaciones después de 2 horas de la finalización del evento.
- c) En el último día, los atletas pueden apelar su score del workout final siempre y cuando sea dentro de los quince minutos después de la conclusión de su heat.
- d) Solo los atletas afectados, es decir, exclusivamente los de las divisiones individuales, el capitán de un equipo o el padre/tutor legal que represente a cualquier atleta menor de 18 años, pueden apelar un resultado. Ninguna otra persona puede apelar, en nombre de otro atleta/equipo.
- e) Los atletas no pueden apelar su propio desempeño en comparación a el desempeño o puntuación de otro atleta o equipo.
- f) El Staff del **Cholula Games** tiene la autoridad final sobre todas las decisiones de apelación o protesta.
- g) Tanto las reglas sobre apelaciones, protestas, discrepancias de puntuación, los estándares de movimiento y de solicitudes de evaluación, no deben interpretarse como una limitación al derecho que tiene **Cholula Games** sobre como operar el evento, según considere adecuado y a su discreción.
- h) La decisión de la Head Judge y de Cholula Games, es definitiva. Esto incluye,



el derecho de eliminar o descalificar a cualquier equipo o atleta a la absoluta

y exclusiva discreción del Cholula Games.

- i) Se publicará en los medios oficiales de **CHOLULA GAMES** a más tardar el 20 de abril de 2026 el proceso de protesta para todos los atletas y equipos.

13. DIRECTRICES Y NOTAS ADICIONALES

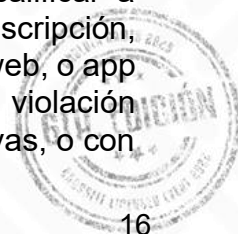
12.2 **CHOLULA GAMES** publicara a mas tardar el 15 de abril de 2026, que artículos pueden ingresar o están prohibidos a ingresar los atletas o público general dentro de las instalaciones de **CHOLULA GAMES**.

12.3 **CHOLULA GAMES** no se responsabiliza de cualquier entrada de información inexacta, ya sea causada por los usuarios del sitio web o app por cualquier equipo o programación asociada o utilizada. **Cholula GAMES** no asume responsabilidad por ningún error, omisión, interrupción, eliminación, defecto o demora en la operación o transmisión de cualquier sitio web o app relacionada con **CHOLULA GAMES**, o por fallas en la línea de comunicación, o por robo o destrucción, alteración o acceso no autorizado a entradas, registros, participación y/o información registrada.

12.4 **CHOLULA GAMES** no es responsable de cualquier mal funcionamiento técnico, de hardware o software de cualquier red telefónica o líneas telefónicas, comunicaciones electrónicas fallidas, incorrectas, inexactas, incompletas, distorsionadas o retrasadas, ya sea causadas por el remitente o por cualquier equipo o programación asociada con o utilizada por **CHOLULA GAMES**, sistemas informáticos en línea, servidores o proveedores, equipos de cómputo, software, fallas en la recepción de cualquier correo electrónico, envío o entrada recibida por **CHOLULA GAMES** debido a problemas técnicos, error humano o congestión de tráfico online, conexiones de red no disponibles en Internet o cualquier sitio web, o cualquier combinación de los mismos, incluyendo cualquier lesión o daño al equipo de cómputo del participante o de cualquier otra persona en relación con o como resultado de la participación en **CHOLULA GAMES** o la descarga de cualquier material relacionado con **CHOLULA GAMES**.

12.5 **CHOLULA GAMES** puede compartir a patrocinadores solo correo electrónico de atletas registrados en su inscripción, esto solo con fines de promoción.

12.6 **CHOLULA GAMES** se reserva el derecho, a su criterio, de descalificar a cualquier persona que se encuentre manipulando el proceso de inscripción, registro, envío, entrega o la operación de **CHOLULA GAMES** o del sitio web, o app o cualquier sitio web relacionado con **CHOLULA GAMES**; por actuar en violación de las Reglas Oficiales; o actuar con conductas antideportivas o disruptivas, o con



la intención de molestar, abusar, amenazar o acosar a cualquier otra persona.

Cualquier uso de métodos de entrada robóticos, macro, automáticos, programados o similares anulará todas las entradas por dichos métodos. Encaso de que se disputen los registros enviados por múltiples usuarios que tengan la misma información de identificación, **CHOLULA GAMES** se reserva el derecho de determinar, bajo su criterio, y en acorde a las reglas, el registro correcto.

12.7 Si, por alguna razón, **CHOLULA GAMES** no puede funcionar según lo planeado debido a virus informáticos, errores, gusanos informáticos, manipulación, intervención no autorizada, fraude, fallas técnicas o cualquier otra causa fuera del control de **CHOLULA GAMES**, que, en la opinión exclusiva del **CHOLULA GAMES**, son corruptos o afectan la administración, la seguridad, la equidad, la integridad o la conducta adecuada de **CHOLULA GAMES**, se reservan el derecho, bajo su criterio, de anular los registros o envíos sospechosos y/o cancelar, terminar, modificar o suspender **CHOLULA GAMES** y seleccionar al ganador entre todos los registros o envíos elegibles y no sospechosos, recibidos antes de la cancelación, terminación o suspensión. **CHOLULA GAMES** no tiene obligación de operar o producir **CHOLULA GAMES** (o cualquier parte del mismo).

12.8 En el caso de que **CHOLULA GAMES** se cancele, **CHOLULA GAMES** (o cualquier parte perteneciente o asociada) no está obligado a otorgar ningún premio en efectivo. Todas y cada una de las decisiones de **CHOLULA GAMES** con respecto a la elegibilidad y jueceo relacionado con **CHOLULA GAMES**, son definitivas y no están sujetas a impugnación o apelación.

Es responsabilidad de todos los participantes del evento leer el presente documento y estar al pendiente de cualquier actualización del mismo.

