GYMNASTIA

FORMATO OFICIAL DA PARTIDA

GYMNASTIA MATCH • V0.1

2 clubes. 12 atletas por clube. 6 disciplinas. 1 vencedor.

DOCUMENTO DE DESENVOLVIMENTO • SÃO PAULO • 2026

01

A PARTIDA

O PRODUTO ESPORTIVO CENTRAL

Uma partida. Seis capacidades. Um clube vencedor.

Uma GYMNASTIA MATCH é um confronto direto entre dois clubes. Cada partida combina seis disciplinas e produz um vencedor para a tabela da temporada.

O desenho inicial prevê aproximadamente 100 minutos de espetáculo, com entradas, provas, transições, intervalo curto e celebração final.

- O placar deve ser compreensível em poucos segundos.
- Cada disciplina precisa produzir um duelo reconhecível.
- A partida deve funcionar na arena, na transmissão e em cortes curtos para redes sociais.

02

ELENCO

ESPECIALISTAS CONSTROEM UM CLUBE

Cada clube registra 12 atletas por partida: proposta inicial de 6 homens e 6 mulheres, sujeita a validação esportiva após os pilotos.

O clube também registra Head Coach, comissão técnica e um capitão ou capitã.

- Atletas podem ter especialidades diferentes.
- O treinador é responsável pela escalação e estratégia.
- Proposta inicial: cada atleta disputa no máximo 2 disciplinas individuais, além de eventual participação no TEAM.
- A regra existe para valorizar profundidade de elenco, e não apenas um superatleta.

03

AS SEIS DISCIPLINAS

A ESTRUTURA FIXA DA GYMNASTIA MATCH

01	**SPEED**	Velocidade	**3 pts**
02	**POWER**	Potência	**3 pts**
03	**STRENGTH**	Força	**3 pts**
04	**SKILL**	Agilidade / habilidade	**3 pts**
05	**ENDURANCE**	Resistência	**3 pts**
06	**TEAM**	Equipe / Relay	**5 pts**

20 pontos disponíveis por partida.

O TEAM vale mais, mas não deve ser capaz de apagar sozinho o mérito acumulado nas cinco disciplinas anteriores.

04

MATCH CARD

DISCIPLINA É FIXA. A PROVA PODE VARIAR.

O MATCH CARD é publicado antes de cada rodada e informa quais eventos homologados serão utilizados dentro das seis disciplinas.

Exemplo de nomenclatura de desenvolvimento: SPEED - GYMNASTIA 40; POWER - PUSH 15; STRENGTH - GROUND; SKILL - GRID; ENDURANCE - 800; TEAM - RELAY 6.

Isso permite evolução sem alterar a arquitetura do esporte. SPEED continuará sendo SPEED mesmo quando diferentes provas homologadas forem usadas.

- Match Card sugerido: divulgação 7 dias antes.
- Escalação oficial sugerida: entrega até 24 horas antes.
- Os nomes e mecânicas finais das provas serão definidos no Manual de Provas Oficiais.

05

LINE-UP

A ESCALAÇÃO VIRA CONTEÚDO

Não basta ter o melhor atleta. É preciso montar o melhor time.

Depois da divulgação do MATCH CARD, cada treinador escolhe os atletas que melhor respondem às provas e ao adversário.

A organização pode transformar a revelação das escalações em conteúdo oficial: atleta, clube, especialidade, recorde e confronto direto.

- LINE-UP REVEAL cria duelos antes do início da partida.
- Homens e mulheres devem ser estruturalmente relevantes para o resultado.
- A composição exata das categorias será testada antes da versão 1.0.

06

PONTUAÇÃO

O PÚBLICO PRECISA ENTENDER INSTANTANEAMENTE

Cada uma das cinco primeiras disciplinas vale 3 pontos. O TEAM vale 5 pontos. O clube com maior pontuação ao final vence a partida.

O resultado de cada disciplina deve ser definido por métricas objetivas sempre que possível: tempo, distância, carga, repetições válidas ou chegada.

Penalidades e invalidações serão tratadas no Regulamento Técnico.

- Placar permanente na arena e transmissão.
- Atualização imediata após cada disciplina.
- Histórico de resultados, recordes e estatísticas oficiais por atleta e clube.

07

TEAM RELAY

A ASSINATURA COLETIVA

Quando o indivíduo termina, o clube continua.

O TEAM RELAY é a última disciplina e deve ser a assinatura visual da GYMNASTIA. A proposta inicial utiliza seis atletas por clube em um revezamento que combina capacidades diferentes.

Modelo de desenvolvimento: Sprint -> Power -> Skill -> Strength -> Endurance -> Final Sprint.

A mecânica definitiva será testada para garantir segurança, equilíbrio e leitura simples para a torcida.

- Valor proposto: 5 pontos.
- Participação mista como princípio de desenvolvimento.
- Transição clara entre atletas para que a liderança seja visível durante toda a prova.

08

THE ONE

O DESEMPATE OFICIAL

Foi para THE ONE.

Se a partida terminar empatada, a proposta é utilizar THE ONE: um duelo curto, padronizado e previamente conhecido.

Cada treinador escolhe um atleta elegível. O confronto deve durar aproximadamente 30 a 60 segundos e produzir resultado objetivo.

THE ONE precisa ser validado tecnicamente para não favorecer de forma desproporcional uma única característica física.

- 1 atleta por clube.
- 1 duelo.
- 1 vencedor da partida.
- O evento de desempate será idêntico para todos os clubes durante a mesma fase da competição.

09

RITMO DA PARTIDA

REFERÊNCIA OPERACIONAL • APROX. 1H40

00:00	Abertura e entrada dos clubes
00:08	SPEED
00:18	POWER
00:30	STRENGTH
00:42	Intervalo / conteúdo / parceiros
00:52	SKILL
01:04	ENDURANCE
01:20	Apresentação do TEAM
01:25	TEAM RELAY
01:35	Resultado e celebração
01:40	Encerramento

10

GYMNASTIA NIGHT

O PRODUTO DE CALENDÁRIO

Uma noite pode receber duas partidas completas, permitindo concentrar produção, transmissão, público e ativações comerciais.

Referência: 18h - Clube A x Clube B. 20h30 - SIX x IRONBERG.

Os resultados alimentam a classificação da temporada e criam expectativa para a rodada seguinte.

- Uma noite, quatro clubes, dois confrontos.
- Calendário recorrente cria hábito de audiência.
- A GYMNASTIA FINALS permanece como o grande ápice da temporada.

11

PRINCÍPIOS DE TESTE

ANTES DE CHAMAR DE REGRA OFICIAL

Este documento é uma versão 0.1. Pontuação, composição do elenco, divisão entre categorias, duração, cargas, distâncias e mecânicas das provas devem ser validadas em pilotos.

Cada piloto deverá medir segurança, clareza para o público, equilíbrio entre biotipos, tempo de transição, emoção, arbitragem e qualidade de transmissão.

- Uma criança assistindo por poucos segundos deve entender quem está ganhando.
- Nenhuma prova deve depender de julgamento subjetivo quando houver alternativa objetiva.
- Nenhuma mecânica deve ser mantida apenas porque produz imagens bonitas.
- A integridade esportiva vem antes do espetáculo.

GYMNASTIA

MATCH FORMAT • V0.1

CLUBS COMPETE. ATHLETES REPRESENT.

MATCH CARD • LINE-UP • TEAM RELAY • THE ONE

DOCUMENTO DE DESENVOLVIMENTO • SÃO PAULO • 2026