



### **3° COPA OESTE DE CAPOEIRA**

**04 de agosto de 2024 – Cascavel/PR**

### **REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO**

#### **1. DAS INSCRIÇÕES**

1.1 As inscrições deverão ser realizadas por meio da página oficial do evento:

<https://www.e-inscricao.com/arteluta/3copaoestecapoeiramestrinho50anos> , na aba inscrições.

1.2 A inscrição do competidor será validada mediante confirmação do recebimento da ficha de inscrição devidamente preenchida e da conferência do crédito da taxa de inscrição.

1.3 Somente serão aceitas inscrições até 1 (uma) hora antes do congresso técnico, desta forma, não sendo aceitas inscrições no dia do evento.

1.4 Os competidores deverão preencher e assinar o documento “Termo de Responsabilidade e Acordo de Implicação de Riscos” disponível no site oficial do evento, qual deverá ser entregue ao Comitê Organizador do Evento pelo menos 1 (uma) hora antes do início da competição. Para menores de 18 (dezoito) anos, este documento deverá ser assinado pelo responsável legal.

1.5 Pelo menos 1 (uma) hora antes da competição, o competidor receberá um número impresso em tecido para identificação da arbitragem e jurados durante as competições, o qual deverá ser devolvido ao Comitê Organizador quando do término da competição.

1.6 A entrega ao competidor do seu número de identificação somente se dará mediante entrega do Termo de Responsabilidade e Acordo de Implicação de Riscos ao Comitê Organizador do Evento.

#### **2. MODALIDADE**

A modalidade será de jogo de capoeira masculino e feminino individual.



### 3. DAS CATEGORIAS

3.1. A competição será de caráter aberto, individual, sendo a mesma sem divisão de peso e obedecendo à divisão de categorias de acordo com idade e graduação. Competidores de quaisquer grupos de capoeira serão incluídos nas categorias abaixo de acordo com graduações equivalentes, verificadas no congresso técnico.

3.2. Qualquer possível alteração de categoria será divulgada na página oficial do evento, bem como nas redes sociais da entidade organizadora.

3.3. Serão divididas em 4 (quatro) categorias masculinas, 4 (quatro) categorias femininas, 8 (oito) categorias menores de idade, a saber:

#### 3.3.1. *Categorias adulto masculino*

A: Avançados (Cordas roxa-marrom, marrom, marrom-vermelha e vermelha)

B: Intermediário II (Corda azul, azul-verde, verde e verde-roxa)

C: Intermediário I (Corda amarela-laranja, laranja e laranja-azul)

D: Iniciantes (Cordas crua, crua-amarela e amarela)

#### 3.3.2. *Categorias adulto feminino*

A: Avançados (Cordas roxa-marrom, marrom, marrom-vermelha e vermelha)

B: Intermediário II (Corda azul, azul-verde, verde e verde-roxa)

C: Intermediário I (Corda amarela-laranja, laranja e laranja-azul)

D: Iniciantes (Cordas crua, crua-amarela e amarela)

#### 3.3.3. *Categorias menores de idade*

Juvenil masculino: de 14 a 17 anos

Juvenil feminino: de 14 a 17 anos

Infanto-Juvenil masculino: de 10 a 13 anos

Infanto-Juvenil feminino: de 10 a 13 anos

Infantil 2 masculino: de 8 a 10 anos

Infantil 2 feminino: de 8 a 10 anos

Infantil 1 feminino e masculino: de 5 a 8 anos



#### **4. DO CONGRESSO TÉCNICO**

4.1 O congresso técnico com os técnicos dos competidores participantes será realizado em até 24 (vinte e quatro) horas antes do início das competições, de maneira presencial e remota. Para os técnicos que desejarem participar de maneira remota, será enviado o link da sala remota com antecedência de até 72 (setenta e duas) horas.

4.2 O congresso técnico tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, aferição de implementos, além de outros assuntos correlatos.

4.3 Após as inscrições de atletas realizadas dentro dos prazos estabelecidos neste regulamento, os competidores serão confirmados nas referidas categorias durante o congresso técnico. Caso o técnico não se faça presente no congresso técnico, serão confirmados os competidores em suas categorias de acordo com o formulário de inscrição submetido regularmente dentro dos prazos estabelecidos.

4.4 O técnico que não se fizer presente estará automaticamente acatando as decisões tomadas no referido congresso técnico.

4.5 Fica a critério do Comitê Organizador da Competição, a qualquer momento, realizar alterações no Sistema de Disputa da Competição, com possibilidade de acréscimo ou diminuição no número de jogos, inclusão ou exclusão de categorias, ou outras alterações.

4.6 Toda e qualquer possível alteração será divulgada na página oficial do evento, bem como nas redes sociais da entidade organizadora.

#### **5. SISTEMA DE COMPETIÇÃO**

5.1 Este regulamento se fundamenta no Jogo da Capoeira tendo como meta o alcance dos objetivos da capoeira, portanto, buscar-se-á sempre como objetivo máximo deste regulamento, o alcance de disputa limpa e justa, resguardados os aspectos das estratégias tradicionais da Capoeira, consagrados pela ginga e artifícios característicos.

5.2 O sistema de competição será por eliminatória simples, onde os competidores disputarão até 03 (três) jogos entre si, ao ritmo de São Bento Grande da Angola, classificando-se o melhor jogador da disputa.



5.3 Após cada jogo, os competidores serão avaliados por 3 (três) árbitros com base nos seguintes critérios:

- *Harmonia*: Refere-se ao sincronismo entre o cantor, instrumentos musicais, coral do conjunto e a realização dos movimentos de acordo com o toque cadenciado do berimbau.
- *Técnica*: Realização correta de movimentos do jogo de São Bento Grande da Angola, buscando a execução perfeita dos movimentos, característica do referido jogo, seus efeitos e balanços típicos.
- *Volume de jogo*: Trata-se da execução de movimentos que determinam um estilo apurado de conhecimento e objetividade com que os emprega, sempre desenvolvendo seu jogo de acordo com o jogo do adversário, mantendo a harmonia entre as relações de ataque e defesa.
- *Objetividade*: Trata-se do desenvolvimento das evoluções ou golpes, sempre visando o adversário e a conquista de pontuação no jogo.

Parágrafo único: Haverá ainda 1 (um) Árbitro Central para coordenar a entrada, saída e desenvolvimento de cada jogo.

## 6. DAS COMPETIÇÕES

6.1. Cada competidor receberá um número de identificação para arbitragem, que deverá ser fixado na face anterior da camiseta, à altura do peito do competidor, e estar nítido durante todo período das competições inclusive durante a premiação.

6.2. Antes do início da competição de cada categoria, será realizada uma roda com duração máxima de 5 (cinco) minutos, sem validade para a competição, onde os competidores poderão ou não utilizar para aquecimento.

6.3. Todas as categorias disputarão em duplas (adversários) previamente sorteadas, até três (03) jogos com duração de 45 (quarenta e cinco) segundos, ao ritmo de São Bento Grande da Angola, onde o vencedor de dois (02) jogos, vencedor do primeiro jogo e de um empate no segundo jogo, ou ainda de um empate no primeiro jogo e vencedor do segundo jogo, continuará na disputa conforme sorteio das chaves (sistema de eliminatória simples).

6.4. O competidor que perder a disputa do melhor dos três jogos estará desclassificado, salvo na chave semifinal (disputa de 3° e 4° lugares).

6.5. Não haverá empate no terceiro jogo, ou seja, no caso de um empate resultante do primeiro e segundo jogos, os árbitros de avaliação deverão decidir pelo vencedor no final no terceiro jogo.

6.6. O vencedor (campeão) de cada categoria será aquele que não perder nenhuma disputa de melhor de três jogos, até que reste apenas ele como vencedor.



6.7. O segundo colocado da categoria será o adversário que perder na disputa de melhor de três jogos com o vencedor (final). O terceiro colocado será o vencedor do melhor de três jogos, dentre os dois semifinalistas.

6.8. A cada início de três jogos (melhor de três), os jogadores receberão identificações de cores distintas. Ao final de cada jogo, cada árbitro de avaliação levantará uma bandeira da cor do competidor julgado vencedor, ou então, no caso de empate, levantará as duas bandeiras. O vencedor daquele jogo será o que receber mais bandeiras em relação a seu oponente.

Parágrafo único: As categorias infantis 1 e 2 e infante juvenil masculino e feminino serão eliminatórias simples com um único jogo de duração de 60 segundos.

## 7. DA ORDEM DISCIPLINAR

7.1. A execução dos golpes será observada criteriosamente pelas suas condições de aplicação, intenção e intensidade, de modo a nunca subjugar o adversário. Em nenhuma hipótese serão aceitos golpes que ofendam a integridade física do adversário, tampouco serão aceitas atitudes violentas durante as lutas.

7.2. No intuito de manter o ordenamento disciplinar serão aplicáveis as seguintes penalidades:

- **CARTÃO AMARELO:** Situação de advertência ao competidor por atitudes incompatíveis com o presente regulamento, aplicável por no máximo duas vezes, sendo que persistindo a situação, proceder-se-á a exclusão dele, ou utilizando-o em caso de empate.
- **CARTÃO VERMELHO:** Desclassificação e expulsão do competidor da competição, independentemente da aplicação ou não de advertências anteriores.

7.3. Serão penalizados com cartão amarelo os competidores que inferirem golpes que possam ofender a integridade física e moral do adversário ou com falta de controle de intensidade (para os golpes ofensivos). Serão ainda PROIBIDOS os seguintes golpes: ponteira, soco, galopante, telefone, cotovelada, cabeçada traumatizante, agarrões e finalizações, sendo o executor penalizado com cartão vermelho.

7.4. Caberá aos árbitros o julgamento de quaisquer flagrantes de intenção antidesportiva ou antiética, apresentada por qualquer competidor participante, culminando com a aplicação do cartão amarelo ou vermelho, bem como também intervir na luta em andamento, se julgar o flagrante passível de intervenção imediata ou se por outro lado o competidor não puder continuar.



## 8. DA COMISSÃO DE ARBITRAGEM

8.1. Em todas as categorias, a Comissão de Arbitragem para cada roda de competição será composta por (01) árbitro central, um (01) árbitro auxiliar e um (01) apontador, além de três (03) árbitros de avaliação, sendo que cada árbitro da avaliação avaliará os quesitos estabelecidos no item 5.3, da seguinte maneira:

- a) 1º Árbitro: Objetividade;
- b) 2º Árbitro: Volume de Jogo e Harmonia;
- c) 3º Árbitro: Técnica.

Parágrafo Único: Cada árbitro de avaliação portará duas bandeiras, uma de cada cor, onde deverá indicar o vencedor através da bandeira cuja cor for equivalente à cor usada na identificação do atleta, observado o critério de avaliação.

8.2. O árbitro central é o responsável pelo início e fim do jogo. Após o início de cada jogo, o Árbitro Central deverá ficar posicionado fora das áreas demarcadas para as competições procurando interferir no jogo o menos possível, adentrando na Área de Jogo somente em casos em que julgar que deva intervir no interesse de resguardar alguma atitude de antiética ou que venha gerar violência, bem como para chamar a atenção nos casos de falta de continuidade do jogo ou de condição técnica deficiente.

8.3. Ao Árbitro Auxiliar cabe auxiliar no sorteio prévio das duplas que se confrontarão na competição e ainda, cronometrar os jogos dentro dos tempos preestabelecidos neste regulamento, em cada categoria.

8.4. Ao Apontador cabe a função e responsabilidade de registro fiel e outros apontamentos em súmula oficial do jogo em disputa.

8.5. Poderão ser acrescentados tantos árbitros centrais ou laterais quantas forem às áreas de competições designadas para as competições programadas, todos sob a supervisão de um único Diretor de Arbitragem.

8.6. Caberá ao Diretor de Arbitragem a supervisão e o controle de todas as rotinas de arbitragem, dos mesários e do ritmo, bem como a gestão de seus materiais e equipamentos.

8.7. Toda equipe de arbitragem deverá estar devidamente uniformizada de acordo com as normas da comissão organizadora.



## **9. AREA DE COMPETIÇÃO**

9.1. A área de competição consistirá em um círculo estabelecido em piso duro, não escorregadio, de 3,00 (três metros) de diâmetro, para todas as categorias EXCETO as infantis.

9.2. Para fins de segurança, poderá ser utilizado piso acolchoado (tatame de EVA) para as categorias infantis, com área de jogo de 4 (quatro) metros quadrados.

## **10. DA INDUMENTÁRIA E PROTEÇÃO**

10.1. Todos os competidores deverão estar uniformizados com: calça branca de helanca, com comprimento na altura dos calcanhares, e camiseta de malha branca e mangas curtas, com número do competidor, fornecido no ato da confirmação da inscrição, fixado na face anterior da camiseta, à altura do peito.

10.2. Os competidores deverão estar descalços, com unhas aparadas, não podendo utilizar objetos metálicos ou perfurantes que possam colocar em risco a segurança de seu adversário, tais como: colares, piercing, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc., devendo os competidores serem inspecionados antes do início de cada jogo.

10.3. Será permitido o uso de equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de boca, coques, joelheiras, cotoveleiras, desde que confeccionados com materiais maleáveis, leves e acolchoados.

10.4. O Comitê Organizador da Competição proverá materiais de socorros de urgência, transporte adequado (ambulância) e maca para possível remoção de competidores.

## **11. DAS PREMIAÇÕES**

11.1. Serão premiados com troféus os competidores classificados em 1º lugar e com medalhas os competidores classificados em 2º e 3º lugares, de todas as categorias.

11.2. Serão premiados com medalha de participação todos os competidores das categorias infantis e infanto juvenis.

11.3. Todos os competidores receberão certificado de participação no evento.

## **12. DA FORMAÇÃO DA BATERIA**

A bateria será composta por 3 berimbaus (berra boi, médio e viola), 2 pandeiros, 1 atabaque e 1 agogô, dispostos de acordo com a formação tradicional do Grupo Arte Luta Capoeira.



### **13. CONSIDERAÇÕES GERAIS**

Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Organizador da Competição, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral da competição.

Aos organizadores cabe ao direito de adiar, cancelar ou modificar o evento, por questões que envolvam a segurança dos participantes e da equipe de trabalho.

COMITÊ ORGANIZADOR DA COMPETIÇÃO.