



FERREIRA GOMES/AP

2024

REGULAMENTO 2024

CRITÉRIOS I – Total de inscritos

Os capoeiras inscritos serão divididos em categorias com no mínimo 6 e no máximo 60 capoeiristas. A classificação será feita pelas **MAIORES** notas conquistadas por cada capoeirista da categoria em disputa.

II – Seletivas

Dependendo da quantidade de capoeiristas de cada categoria poderá realizar de 2 a 3 seletivas para chega a **seletiva final** da categoria em disputa, em caso que o total de escritos sejam somente 6 capoeiristas, será realizado somente uma seletiva final com os 6.

OBS.: Quando a quantidade inscrita for ímpar, exemplo 5(cinco) capoeiristas inscritos a comissão organizadora providenciará um atleta do mesmo nível da categoria em disputa para fazer par no sorteio dos jogos, esse atleta não pontuará e não será avaliado individualmente a nota dos juízes individuais será zero só contará a nota do juiz de jogo.

III – Categorias

Os capoeiristas serão divididos nas seguintes categorias abaixo:

- 1- Categoria Fraldinha: até 6 anos (juntos meninas e meninos).
- 2- Categoria Dente de leite masculino: 7 anos e um dia até 9 anos
- 3- Categoria Dente de leite feminino: 7 anos e um dia até 9 anos
- 4- Categoria Infantil masculino: 10 anos e um dia até 12 anos
- 5- Categoria Infantil feminino: 10 anos e um dia até 12 anos
- 6- Categoria Iniciante masculino: 13 anos e um dia até 2ª corda.
- 7- Categoria Iniciante feminino: 13 anos e um dia até 2ª corda.

- 8- Categoria Intermediária masculino: da 3ª corda até corda inferior a de graduado (monitor, aluno avançado, instrutor)
- 9- Categoria Intermediária feminino: da 3ª corda até corda inferior a de graduado. (monitora, aluna avançada, instrutora)
- 10- Categoria: Graduado masculino: da 1ª corda de graduado até a corda inferior a de professor.
- 11- Categoria: Graduado feminino: da 1ª corda de graduado até a inferior a de professor.
- 12- Categoria: Absoluto: Aberto para todos de graduado a mestre
- 13- Categoria: Solo: Aberto para todos sem restrição.
- 14- Categoria: Canto/Intérprete: Aberto pra todos sem restrição.

Observação 1ª: Será solicitado que todos os responsáveis de equipes ou competidores individuais o sistema de graduação da sua entidade especificando as graduações nas respectivas categorias. Segue **Anexo II** o modelo de quadro de graduação e suas respectivas categorias que será disponibilizado para verificar de todos.

Observação 2ª: Nas fases das crianças (Fraldinha, Dente de leite e infantil) será obrigado a apresentar cópia de documento que comprove a idade do aluno.

IV – Regulamento

Art.1º – Esta competição será dividida nas categorias do item III.

Art.2º – A arbitragem será composta por três jurados e um árbitro de tempo.

- Dos jurados para as categorias de jogos: Dois dos jurados julgaram individualmente cada capoeirista e jurado do meio julgará a dupla (qualidade do jogo), o árbitro de tempo controlara o tempo da dupla em disputa.
- Dos jurados para categorias de solo: Os três jurados julgarão os critérios continuidade, estética, objetividade dos movimentos do capoeirista que está solando, o árbitro de tempo controlara o tempo do solo.

Art.3º – Os jurados observarão os seguintes atributos para pontuar os capoeiristas em disputa da categoria:

- a) Fundamentos
- b) Flexibilidade
- c) Técnicas
- d) Estética
- e) Objetividade
- g) Jogo da dupla
- h) Ritmo de Jogo

Art.4º – Os capoeiristas em disputas poderão jogar de 1 a 3 estilos de jogo de capoeira, por seletiva disputada dependendo da categoria em disputa. Exemplo: Fraldinha, dente de leite e Iniciante jogarão São Bento Pequeno na 1ª rodada e na 2ª rodada jogará São Bento Grande da Regional, em uma mesma seletiva. Já na categoria graduado, seriam 3 rodadas Angola, São Bento Pequeno e São Bento Grande da Regional ou Iúna.

O capoeirista obedecerá aos fundamentos, regras e rituais já consagrados na capoeira, onde os atletas das diferentes equipes evidenciarão sua técnica, objetividade e eficiência através dos jogos com capoeiristas das diferentes equipes escritas.

Exemplificando os tipos de jogos das categorias abaixo:

- As **Categorias FRALDINHA, DENTE DE LEITE, INFANTIL, INICIANTE** executarão os seguintes jogos:

- a) São Bento pequeno.
- b) São Bento Grande da Regional.

- **Categoria INTERMEDIÁRIO(a)**

- a) Benguela
- b) São Bento Grande da Regional

**- Categoria
GRADUADO E
ABSOLUTO.**

- a) Angola
- b) Benguela
- b) São Bento Grande da Regional.

- Categoria SOLO.

- a) São Bento Grande ou Iúna (categoria solo só de graduado).

Obs.: Os jogos terão duração de um minuto.

- Categoria CANTO/INTÉRPRETE

SERÃO DIVIDIDAS EM DUAS CATEGORIAS (fica a critério do participante escolher uma ou as duas categorias)

- a) Autoral
- b) Não Autoral

Art.5º – O capoeirista que atingir o outro jogador propositalmente será penalizado da seguinte forma:

- Eliminado da competição ou perca de pontos, dependendo da observação e avaliação dos jurados.

Art.6º – Dos critérios para desempate de notas iguais, será da seguinte forma:

- Maior nota no jogo São Bento grande.
- Maior nota no jogo São Bento pequeno ou Benguela.
- Maior nota Jogo da dupla.
- Toque de instrumentos e canto
- Novo jogo

A banca de jurado é que decidirá qual dos itens acima, que será julgado.

V - Do uniforme dos competidores

Art.1º - Os competidores deverão usar nas competições os uniformes previstos neste regulamento, observado o disposto quanto ao uso de publicidade.

- Os atletas serão identificados por marcações no punho de uma cor específica ou faixa de uma cor específica.
- Não será permitida a descaracterização da camisa e inclusão de patrocinadores que não sejam do evento.
- Abadá branco podendo conter a logo do grupo.
- O atleta poderá competir com uma camisa branca ou com a própria camisa do seu grupo ou entidade que esteja ligado, sendo que a camisa tenha como cor predominante a cor branca.
- Será permitido o uso de protetores de articulação como joelheira, munhequeira, tornozeleira. Deve ser informado caso algum desses protetores tenha partes solidas.
- Não será permitido uso de qualquer tipo de calçados.
- Não será permitido o uso de brincos, colares, piercings, alargadores;
- Todos(a) os competidores (a) que possuírem cabelos grandes, só poderão competir se os mesmos estiverem presos e os prendedores não poderão ser sólidos (metal ou plástico);
- É recomendado para usar por debaixo do uniforme competidores maiô, biquíni, collant femininos, Top e Short esportivo feminino em malha, Sunga ou Short Térmico, camisa térmica.

VI – Premiações

A premiação será feita por categoria.

- Serão premiados do 1º ao 3º lugar.
- Serão premiados os melhores jogos de cada roda da seletiva final.
- A categoria CANTO/INTÉRPRETE será apenas primeiro lugar.

Obs.: Os valores em dinheiro ou objetos que serão dados aos ganhadores serão informados no decorrer do evento.

VII – Inscrições

- As inscrições deverão ser feitas através do representante de cada equipe constando o apelido, nome completo, graduação e categoria correspondente a graduação. De acordo com o modelo do **Anexo I**.

SOBRE OS VALORES:

R\$ 20,00 (Fraldinha, Dentre de leite, Infantil)

R\$ 30,00 (Iniciante, Intermediário, Graduado e Absoluto)

R\$ 30,00 (Solo)

R\$ 30,00 (Musicalidade/Canto/Intérprete)

VIII - Contato para informações:

Fone: (96) 99184-7404 RAMON LEAL (INSTRUTOR ÍNDIO)

IX – Exemplificando a mecânica da pontuação dos capoeiristas

Na categoria em disputa em cada seletiva o jogador fará de 01(um) ou 03(três) tipos jogos(rodada), onde receberão as respectivas notas, os jurados da esquerda e da direita julgaram os capoeiristas na sua individualidade e o jurado central(meio) que julgara a qualidade do jogo da dupla, a nota do jurado central será somada a nota individual para ambos os capoeiristas, gerando a nota da roda, se houver mais de uma rodada será somada as notas de todas as rodas gerando a nota de classificação da seletiva em disputa. Passara para seletiva seguinte os capoeiristas que obtiverem as maiores notas, sendo a última seletiva as notas serviram de resultado final.

O número mínimo de atletas para uma disputa de uma categoria é de no mínimo 06 (seis) e o número máximo 60 (sessenta) capoeiristas.

O sorteio dos capoeiristas para saber com quem vai jogar em cada rodada da categoria em disputa será feito de forma eletrônica (computador) com

software(programa) criado especificamente para esse fim. Onde a ordem dos capoeiristas será feita de forma randômica, depois cruzada de forma que o atleta não repita o jogo com o mesmo capoeirista que tenha jogado na rodada anterior da categoria em disputa da seletiva.

A pontuação de cada capoeirista depende especifica mente da nota de 02(dois) jurados, o jurado de jogo (observa o jogo dos Dois capoeiristas*) e o jurado do jurado das laterais (responsável para julga a técnica do capoeirista individualmente**). O total de notas de uma rodada será somada ao total de nota da outra rodada, gerando a pontuação da seletiva da categoria em disputa (uma categoria tem no mínimo 1 e no máximo 3 rodadas, exemplo: Seletiva com duas rodadas, 1ª rodada São Bento pequeno e a 2ª rodada São Bento grande).

Exemplo de como é gerada a pontuação:

1ª Rodada (São Bento pequeno)

Capoeirista 1 X Capoeirista 2

Notas dos juízes

Juiz 1 [Capoeirista 1] = 8(nota)

Juiz 2 [Capoeirista 2] =7(nota)

Juiz de jogo =6(nota)

Total Capoeirista 1 => 8 + 6 = 14(nota)

Total Capoeirista 2 => 7 + 6 = 13(nota)

Capoeirista 3 X Capoeirista 4

Notas dos juízes

Juiz 1 [Capoeirista 3] = 5(nota)

Juiz 2 [Capoeirista 4] =9(nota)

Juiz de jogo =7(nota)

Total Capoeirista 3 => 5 + 7 = 12(nota)

Total Capoeirista 4 => 9 + 7 = 16(nota)

2ª Rodada (São Bento grande)

Capoeirista 1 X Capoeirista 4

Notas dos juízes

Juiz 1 [Capoeirista 1] = 7(nota)

Juiz 2 [Capoeirista 4] = 8(nota)

Juiz de jogo = 9(nota)

Total Capoeirista 1 => $7 + 9 = 16$ (nota)

Total Capoeirista 4 => $8 + 9 = 17$ (nota)

Capoeirista 3 X Capoeirista 2

Notas dos juízes

Juiz 1 [Capoeirista 3] = 5(nota)

Juiz 2 [Capoeirista 2] = 6(nota)

Juiz de jogo = 4(nota)

Total Capoeirista 3 => $5 + 4 = 9$ (nota)

Total Capoeirista 2 => $6 + 4 = 10$ (nota)

Somatória das rodadas da seletiva em disputa

Total Capoeirista 1 => $14(1^{\text{a}} \text{ rodada}) + 16(2^{\text{a}} \text{ rodada}) = 30$ pontos

Total Capoeirista 2 => $13(1^{\text{a}} \text{ rodada}) + 10(2^{\text{a}} \text{ rodada}) = 23$ pontos

Total Capoeirista 3 => $12(1^{\text{a}} \text{ rodada}) + 9(2^{\text{a}} \text{ rodada}) = 21$ pontos

Total Capoeirista 4 => $16(1^{\text{a}} \text{ rodada}) + 17(2^{\text{a}} \text{ rodada}) = 33$ pontos

Resultado da disputa da categoria

1º colocado => **Capoeirista 4** com 33 pontos

2º colocado => **Capoeirista 1** com 30 pontos

3º colocado => **Capoeirista 2** com 23 pontos

4º colocado => **Capoeirista 3** com 21 pontos

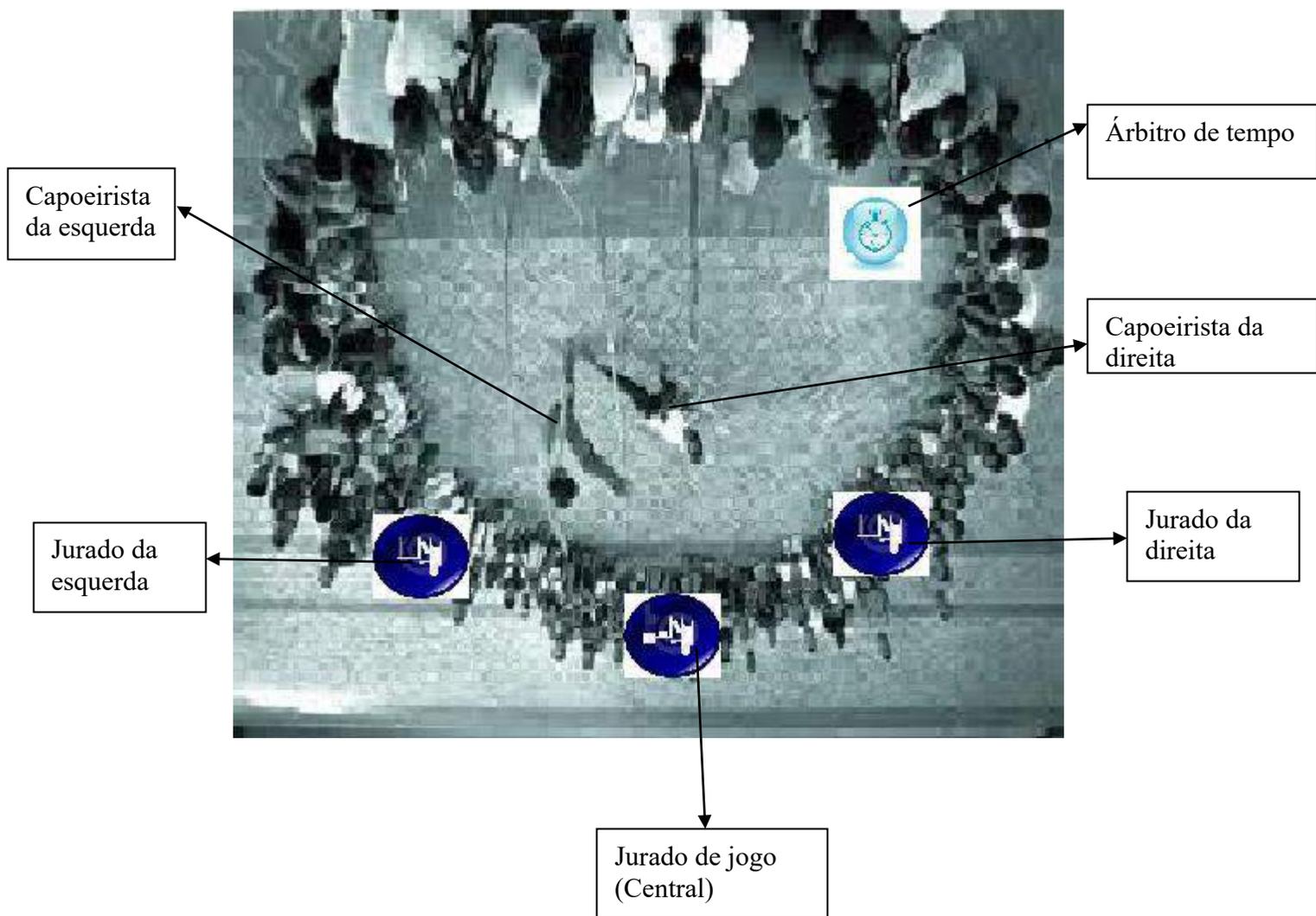
* : O jurado central é responsável para dar a nota da qualidade jogo em disputa, a nota que foi dada será somada a nota individual de cada capoeirista, é o jurado de maior peso é dele a responsabilidade de premiar o melhor jogo.

** :Os Jurados da esquerda e da direita pontuarão os capoeiristas que estão nos seus respectivos lados, onde será avaliado a qualidade individual de cada um.

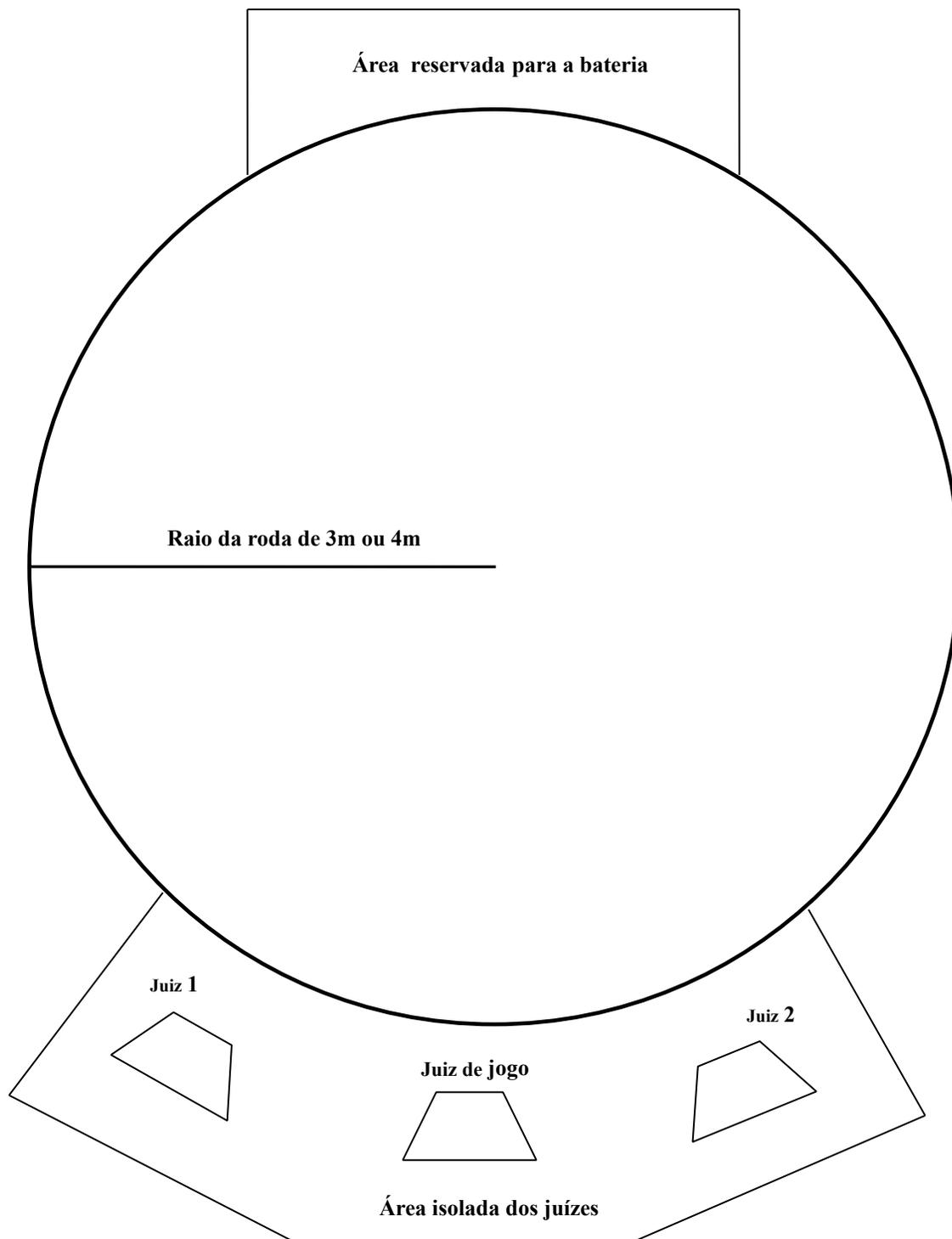
Observação: Todos os capoeiristas que passarem para seletiva seguinte terão suas pontuações zeradas, permitindo que os que forem classificados tenham a possibilidade de recuperação e evitando com quem tenha menor pontuação não fique desestimulado ou prejudique outro atleta por não ter mais possibilidade matemática de ganhar, trazendo mais justiça aos jogos.

O Capoeirista só saberá com quem vai jogar na hora da chamada da categoria a ser disputada evitando acertos de jogo (jogo combinado).

Esquema da disposição dos jurados e do árbitro de tempo



LAYOUT DA RODA PARA JOGOS DE CAPOEIRA (COMPETIÇÃO)



Obs.: O layout proposto do ser marcado com fita gomada, a área dos juízes além de ser marcado com fita gomada dever ser isolada fisicamente com cercado ou cones.

Exemplo de mapa de nota para a pontuação dos jurados

JOGOS DE CAPOEIRA Relação de Jogos por Categoria Mapa de Notas dos Jogadores

Legenda:
Rodada 1 = _____
Rodada 2 = _____
Rodada 3 = _____

Seletiva: 1

OBS.: Notas de 0 a 10

Categoria: 09 Intermediário Feminino

Total de Jogos 9

Rodada	Atleta	Juiz 1	Juiz 2	Atleta	Juiz de Jogo
1	040 Pantera	<input type="checkbox"/>	X	037 Dengosa	Nota do Jogo : <input type="text"/>
1	036 Fadinha	<input type="checkbox"/>	X	039 Juliana	Nota do Jogo : <input type="text"/>
1	066 Atleta(teste)	<input type="checkbox"/>	X	038 Sereia	Nota do Jogo : <input type="text"/>
2	037 Dengosa	<input type="checkbox"/>	X	036 Fadinha	Nota do Jogo : <input type="text"/>
2	039 Juliana	<input type="checkbox"/>	X	066 Atleta(teste)	Nota do Jogo : <input type="text"/>
2	038 Sereia	<input type="checkbox"/>	X	040 Pantera	Nota do Jogo : <input type="text"/>
3	040 Pantera	<input type="checkbox"/>	X	036 Fadinha	Nota do Jogo : <input type="text"/>
3	066 Atleta(teste)	<input type="checkbox"/>	X	037 Dengosa	Nota do Jogo : <input type="text"/>
3	039 Juliana	<input type="checkbox"/>	X	038 Sereia	Nota do Jogo : <input type="text"/>

Anexo I

Nome Juiz: _____

Assinatura: _____

Anexo II

Quadro de graduações para equiparação com outras entidades de sistema diversos

CATEGORIAS	CORES CORDA, CORDÃO OU CORDEL	OBSERVAÇÃO
Categoria Fraldinha		
Categoria Dente de leite		
Categoria Iniciante		
Categoria Intermediaria		
Categoria Graduado		
Categoria Absoluto (vai de graduado, instrutor, professor, contramestre/mestrando e mestre)		

X – CATEGORIA MUSICALIDADE CANTO/INTÉRPRETE

A mesma será dividida em duas categorias, autoral e não autoral, fica a critério do participante optar ou participar das duas categorias (caso tenha trabalho autoral). O participante poderá optar o ritmo e se quiser pode ou não tocar qualquer instrumento na hora de sua apresentação.

Serão duas músicas (autoral ou não autoral) para cada participante da categoria (escolhida pelo participante).

Serão avaliados os critérios de interpretação, melodia, harmonia e ritmo.