



PROPONENTE:

FECACE - Federação de Capoeira do Ceará
Fundada em 04 de maio de 2019
CNPJ: 37.860.878/0001-07

APRESENTAÇÃO:

Os jogos de capoeira têm se tornado cada vez mais frequentes nos grupos e a FECACE (Federação de Capoeira do Ceará) que tem a missão de reunir, difundir, organizar e representar a parte esportiva da capoeira, não seria diferente. Entendemos que os jogos representam uma parte desse mundo socio/cultural/esportivo que é a capoeira, eles vêm não para substituir nem diminuir os fundamentos, mas para reafirmar essa importante arte, principalmente entre os jovens e adolescentes.

OBJETIVOS:

Fomentar a prática da capoeira no campo esportivo como meio de educação, promover a saúde, a integração, o intercâmbio cultural, a socialização e a melhoria da qualidade do desporto da capoeira do Ceará, principalmente.

1.0 LOCAL, DATA E HORÁRIO

De 6 a 8 de março, a partir das 08 horas da manhã, no Centro de Formação Olímpica – CFO Ceará.

2.0 INSCRIÇÕES

As inscrições acontecem pelo link do site, enquanto houver vagas e serão confirmadas mediante a entrega dos kg de alimentos na data marcada nas redes sociais da federação.

2.1 VALORES DAS INSCRIÇÕES

3 kg de alimentos não perecíveis.

3.0 CATEGORIAS

O Aberto SESC Lutas - Capoeira será dividido nas seguintes categorias:

- INFANTIL 1 – 6 a 8 anos;
- INFANTIL 2 – 9 a 11 anos;
- JUVENIL 1 – 12 a 14 anos;
- JUVENIL 2 – 14 a 17 anos;
- AMADOR – 18 anos acima sem título na capoeira;
- PROFISSIONAL – Graduados a Mestre;
- PCD – 12 a 17 anos;
- PCD ADULTO – 18 anos acima.

Todas as categorias serão divididas em masculino e feminino.

Os títulos na capoeira dos grupos serão enquadrados nas devidas categorias avaliados pela coordenação do evento.

Obs.: As idades serão computadas no dia de início da competição (6 de março de 2026)

4.0 PREMIAÇÃO

1º LUGAR – Troféu, medalha e posicionamento no ranking da federação., 2º e 3º LUGAR – Medalhas e posicionamento no ranking da federação.

5.0 FORMATO

O torneio prioriza a técnica fundamental do jogo da capoeira, utilizando golpes, contragolpe, floreios, movimentações, desequilibrantes bem utilizados, fundamento e conhecimento sempre combatendo a violência. Tem o formato de pontuação individual por jogo, num critério classificatório até as etapas finais.

5.1 PONTUAÇÃO

Todos os jogos de capoeira serão julgados através dos seguintes quesitos:

- Volume de Jogo + Criatividade + Objetividade;
- Cadência + Fundamento + Harmonia;
- Desenvolvimento.

5.1.1 VOLUME DE JOGO

O(A) atleta deve se manter em movimento constante, aplicando movimentos “ligados” e transformações entre movimentações evitando a “boca de espera” e não demonstrando cansaço e/ou queda de rendimento.

5.1.2 CRIATIVIDADE

Utilização de diferentes movimentos, aplicando dificuldades, oportunidades e soluções. O “algo a mais” ou o extraordinário.

5.1.3 OBJETIVIDADE

Estar buscando oportunidades de ataques e contragolpes, se expondo mais ao jogo e conectando golpes e desequilíbrios de forma precisa e técnica.

Obs.: Desequilibrantes serão acrescentados 1 ponto: - bandas, rasteiras, vingativas, tesouras etc (executados com técnicas e encaixado no jogo). A projeção do atleta pelo outro não poderá acontecer.

5.1.4 CADÊNCIA

Perceber o ritmo, os acontecimentos durante o jogo e a proposta apresentada no campeonato sempre na devida frequência.

5.1.5 FUNDAMENTO

Executar o que está sendo pedido pelo toque e pela proposta da roda, aplicando fundamentos comuns aos capoeiristas.

5.1.6 HARMONIA

Buscar o entrosamento do jogo (mesmo estando disputando a pontuação), buscar a distância ideal, o encaixe e demonstrar o improviso do jogo e que não é um “jogo combinado”.

5.1.7 DESENVOLVIMENTO

Será avaliado o jogo, e como os dois atletas se sairão em conjunto aplicando os recursos acima citado.

6.0 ARBITRAGEM

A Equipe Técnica será composta por capoeiristas com notória experiência cuja formação e capacitação objetivas serão aplicadas e observadas pelos responsáveis da Federação. Será composta de:

- 2 jurados laterais;
- 1 jurado central;
- 1 mesário (cronometrista);
- 1 árbitro central
- Coordenador.

6.1 CABERÁ AOS JURADOS LATERAIS

Dar notas de 0 a 10 com intervalos de 0,1 para os seguintes critérios:

- Volume de Jogo + Criatividade + Objetividade + Cadência + Fundamento + Harmonia.

Aplicar as punições e acréscimos de pontos.

As notas serão aplicadas para cada atleta do lado específico (atleta verde à direita da bateria, atleta amarelo à esquerda da bateria).

6.2 CABERÁ AO JURADO CENTRAL

Dar notas de 0 a 10 com intervalos de 0,1 para o seguinte critério:

- 1 nota para o desenvolvimento de jogo.

Essa nota será aplicada a cada um dos(as) atletas, verde e amarelo.

6.3 CABERÁ AO CRONOMETRISTA

Sinalizar sonoramente o início e final de tempo e marcar o tempo dos jogos efetuando as devidas paradas se necessário.

6.4 CABERÁ AO ARBITRO CENTRAL

Controlar os jogos, indicar a parada do cronometro, indicar as punições e cartões, chamar ajuda médica (se preciso) e se certificar do início e final dos jogos.

6.5 CABERÁ AO COORDENADOR

Organizar as notas, sorteios, os jurados e todo o início de cada rodada.

6.6 ARBITROS E JURADOS COM ATLETAS COMPETIDORES DO MESMO GRUPO

O Atleta que tiver árbitro e/ou jurado do mesmo grupo que o seu, deverá indicar para ser feita a troca imediata do dele(s), sendo passível de zerar a nota do jogo caso não haja a troca. Exceção de não haver árbitro e/ou jurado disponíveis.

7.0 DAS REGRAS

Os jogos terão duração 40 segundos.

Os (As) atletas serão representados por cores: atleta verde e atleta amarelo.

As 2 notas do jurado lateral serão somadas com a nota do árbitro central, somando primeiro e segundo jogos para dar a nota do(a) atleta.

7.1 PRIMEIRA RODADA

Os(As) atletas jogarão duas vezes, escolhidos através de sorteio, alternando os lados, verde e amarelo. O toque será de São bento Grande de Angola e Regional. Se classificam os 8 melhores.

OBS.: A categoria com menos de 20 Atletas inscritos classificam 4 e passam direto para a Final.

O critério de desempate será pela soma de notas dos jurados laterais somente, melhor nota de são bento Grande, melhor nota de Regional, quantidade de pontos extras por entrada, menor quantidade de pontos negativos, menor quantidade de cartões amarelos e escolha dos jurados.

7.2 SEMIFINAIS

Os (As) atletas jogarão entre si, seguindo a seguinte ordem:

1ºx8º; 2ºx7º; 3ºx6º; 4ºx5º no Toque de São bento grande;

1ºx5º; 2ºx6º; 3ºx7º; 4ºx8º no Toque de regional.

Se classificam os 4 melhores.

O critério de desempate será pela colocação na primeira rodada.

7.3 FINAIS

Os (As) atletas jogarão entre si, seguindo a seguinte ordem:

1ºx4º; 2ºx4º no Toque de São Bento grande;

1ºx3º; 2ºx4º no Toque de regional.

Critério de desempate será pela soma total de pontos de todas as fases, persistindo será pelo melhor colocado na semifinal, escolha dos jurados.

8.0 SORTEIO

Será feito retirando os nomes do recipiente, a ordem de sorteio será a ordem dos jogos, evitando que atletas do mesmo grupo se enfrentem na primeira rodada (se possível).

Obs.: O primeiro sorteado faz o primeiro jogo, o segundo sorteado é adversário dele e assim por diante. Na primeira rodada, se os adversários forem do mesmo grupo, o sorteado pula para o próximo jogo e o próximo sorteado fica no lugar dele, até preencher. Caso as vagas restantes só tiverem atletas do mesmo grupo, completa assim mesmo.

8.1 No caso de número ímpar de atletas, o que ficar por último irá para a segunda rodada fazendo o primeiro e o último jogo.

9.0 PUNIÇÕES

As punições poderão ser indicadas aos jurados pelo árbitro central, parando o jogo e indicando o(a) atleta que será punido ou o próprio jurado do respectivo lado poderá retirar 1 ponto se assim entender.

9.1 Será retirado do(a) atleta 1 ponto quando o(a) atleta:

- Usar de violência ao invés de técnica nos golpes e contragolpes;
- Usar de “força excessiva” nos golpes com a intenção única de machucar;
- Usar de golpes que descaracterizam a capoeira;
- Agarrar e tentar projetar o adversário;
- Utilizar da “volta-ao-mundo” sem a ordem dos árbitros;
- Falta de competitividade ou “boca-de-espera”.

9.2 Será aplicado cartão amarelo quando o(a) atleta:

- Aplicar a ponteira com a intenção de acertar o(a) adversário(a);
- Aplicar galopantes, asfixiantes, escalas, tapas, socos e afins desde que esses atinjam o(a) adversário(a) com qualquer força;
- Agarrar e projetar o(a) adversário(a);
- Acertar o adversário no chão, ou em três apoios;
- Joelhada no rosto;
- Golpes aplicados abaixo da linha de cintura (golpes de linha ou rodados) em que o adversário continue no jogo.

9.3 Será aplicado cartão vermelho e desclassificação do atleta quando:

- O(A) atleta receberá dois cartões amarelos no mesmo jogo;
- Dedo nos olhos;
- Morder ou cuspir no(a) outro(a) atleta;
- Puxar o cabelo;
- Arremessar o(a) adversário(a) contra o chão, projetando cabeça ou pescoço;
- Golpear a coluna vertebral ou a parte de trás da cabeça;
- Qualquer golpe na garganta e traqueia;
- Golpear com os cotovelos (de projeções);
- Ponteira acertando o(a) adversário(a) de qualquer forma;
- Cabeçada intencional no rosto;
- Manipular qualquer articulação do(a) Atleta oponente;
- Arremessar intencionalmente o(a) adversário(a) para fora do palco (caso tenha) ou Arena;
- Usar linguagem abusiva e desrespeitosa;
- Desrespeitar a instituição ou a Equipe Técnica;
- Ter conduta antidesportiva;
- Atacar ou agredir fisicamente ou moralmente qualquer pessoa, no Local da Competição e a qualquer tempo inclusive nos bastidores antes, durante ou após o término da Competição (partindo do atleta, técnico ou qualquer membro da equipe);
- Utilizar de qualquer forma de discriminação: racial, ideológica, gênero, entre outras (partindo do atleta, técnico ou qualquer membro da equipe).

- Não estar presente no início de cada rodada.

Obs.: A desclassificação será feita através dos árbitros ou por indicação dos jurados ou coordenador de arbitragem.

Obs2.: A discriminação de qualquer forma partindo da torcida poderá paralisar o torneio até que cesse ou eliminar o atleta que está sendo complacente com o ato.

9.3.1 NOTA DE DESCLASSIFICAÇÃO

O(A) atleta que estiver jogando com o desclassificado será avaliado suas notas se o jogo tiver mais de 30 segundos, caso contrário será repetida a nota anterior do atleta (caso seja o primeiro jogo será duplicada a próxima nota).

9.3.2 CHAMADA DE ANGOLA

Para efeito do campeonato, a chamada de angola não se aplicará, caso o atleta fizer a chamada, o árbitro central indicará a continuidade do jogo sem nenhuma punição.

10.0 KNOCKDOWN E INTERVENÇÃO MÉDICA

O(A) atleta que desmaiar ou se machucar será avaliado pelos médicos ou socorristas que indicarão se o(a) atleta poderá voltar ou não. Nesse caso será avaliado pelos jurados se foi intencional ou acidental, eliminando ou não o adversário. A nota do atleta que continuar será conforme o item 9.3.1

11.0 DA INDUMENTÁRIA

O(A) atleta usará abadá de maioria branca, com camisa da federação ou camisa do seu grupo;

Só será permitido no máximo dois patrocínios no atleta.

Não será permitido o uso de sapato, chinela ou qualquer calçado.

Não será permitido o uso de adornos pelos(as) mesmos(as), tais como: Pulseiras; Cordões; Anéis; Relógios; Brinco; qualquer outro objeto que traga risco à integridade física sua ou de outro participante.

Terão que estar com as unhas cortadas.

Poderá ser o utilizado o protetor bucal, de seios ou genital, de responsabilidade do atleta, **sendo o protetor bucal obrigatório para as categorias amador e profissional.**

PARAGRAFO ÚNICO

Qualquer dúvida e/ou não entendimento do regulamento será resolvido pelos árbitros, jurados e coordenador através de votação da resolução proposta. A decisão será suprema e irrevogável.

BOA COMPETIÇÃO A TODOS(AS)!!!

