

PT- Regulamento do Campeonato, 9ª Copa Catalunha de Capoeira

BARCELONA, CATALUNHA - ESPANHA

CATEGORIAS:

Categoria DOBRÃO ADOLECENTE (14-17 anos)

10º: Feminino: (3 anos de capoeira).

9º: Masculino: (3 anos de capoeira).

Cada competidor deverá jogar dois ritmos.

* São Bento Grande de Angola.

* São Bento Grande de Bimba.

Categoria VIOLA INICIANTE

8º: Feminino: (1-4 anos de capoeira).

7º: Masculino:

(1-4 anos de capoeira).

Cada competidor deverá jogar 2 ritmos:

• São Bento Grande de Angola.

• São Bento Grande da Regional.

Categoria MEDIO AMADOR:

6º: Feminino: Graduado + (7+ anos de capoeira).

5º: Masculino: Graduado + (7+ anos de capoeira).

Cada competidor deverá jogar dois ritmos.

• São Bento Grande de Angola.

• São Bento Grande da Regional.

Categoria GUNGA PROFISSIONAL:

4º: Feminino: graduada + Professora (9-20 anos de capoeira).

3º: Feminino: Maestra + ContraMestra/Mestranda.

2º: Masculino: Instrutor + Professor Estagiário (9-20 anos de capoeira).

1º: Masculino; Professor + ContraMestre/Mestrando.

Cada competidor deverá jogar 3 ritmos.

- São Bento Pequeno.
- São Bento Grande de Angola.
- São Bento Grande da Regional.

Duração de cada jogo: 80 segundos.

Descrição dos toques:

- São Bento Pequeno: jogo dentro dos fundamentos do jogo de capoeira angola e capoeira contemporânea

- São Bento Grande de Angola: jogo técnico com floreios no jogo

- São Bento grande da Regional: jogo técnico com objetivo de

quedas/desequilíbrio; os floreios serão pontuados com base no nível técnico do jogo e na aprovação dos juízes.

- ❖ O objetivo é que cada jogo tenha suas características apresentadas na roda pelo atleta, com uma capoeira limpa e honesta. Cobramos jogo limpo!
- ❖ Uso obrigatório da camiseta oficial do evento "9ª Copa Catalunya de capoeira" e abada branca.
- ❖ Cada juiz julgará um requisito Juiz 1: golpes de linha bem aplicados Juiz 2: golpes rodados Juiz 3: movimentos desequilibrantes entradas e saídas com desenvoltura

Pontuação

Banca de juiz formada por 3 juizes + 1 juiz de centro

Golpes de linha; pisão, voo de morcego, benção, chapa cruzada, escorpião, (martelo e gancho dentro do jogo).	1 ponto
Movimentos conjugados (só pode ser pontuado duas vezes por roda/round): 3 golpes (min 2 golpes diferentes) combinados com floreios executados tecnicamentecorrecto (p. Ex. queixada + meia lua presa + beija flor + au sem mão; quixada + armada + pião de mão + macaco).	2 pontos
Queda/desequilibrante com finalização no chão.	4 pontos
Vingativa com técnica certa sem finalização no chão.	2 pontos
Tesoura com técnica certa sem finalização no chão.	2 pontos
Rsteira sem finalização no chão.	0 pontos
Queda aplicada com técnica certa com transformação de queda pelo atacado	2 pontos para cada
Queda aplicada com técnica certa com transformação de queda pelo atacado em queda/desequilibrante com finalização no chão.	6 pontos para o atacado que virou atacante. 2 pontos para o primeiro atacante
Cada pulo/perdida por cima do adversario.	2 pontos
Volumen de jogo será avaliado/pontuado uma vez, após o competidor ter jogado todos os devidos ritmos da sua categoria.	0 a 3 pontos
Cadência será avaliada/puntuada uma vez, após o competidor ter jogado todos os devidos ritmos da sua categoria.	0 a 3 pontos

Retirada do campeonato

Serão estritamente proibido na competição aplicações dos seguintes movimentos:

- >Cabeçada traumatizante na cabeça
- >Agarrões.
- >Cotovelada.
- >Telefone, dedo nos olhos.
- >Tesoura no braço e no pescoço.
- >Socos.
- >Godeme.
- >Asfixiante (mata leão).
- >Ponteira.
- >Joelhada.
- >Rasteira na mão.
- >Movimentos baixos atingindo genitais, chutes baixo da cintura.
- >Galopante e escala.
- >Martelos e gancho (dentro do jogo como resposta).
- >As mãos só podem ser usadas em caso de defesa, ex: saída de arrastão e bloqueio de golpes e na ginga para tomar distância.

Nocaute: Nenhum tipo de de nocaute Será permitido

Serão desclassificados e retirados da competição os atletas que:

- Apresentem atitudes violentas, antiéticas, antidesportivas ou desrespeitosas.
- Não possuem condições de jogo por deficiência técnica, colocando em risco a nossa própria segurança e aos demais jogadores.