

**REGULAMENTO TÉCNICO**



**JEI's** <sup>2019</sup>  
Jogos Escolares  
de Imperatriz



PARA  
**JEI's** <sup>2019</sup>

**CAPOEIRA**



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ  
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE  
XXXVIII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**REGULAMENTO TÉCNICO  
CAPOEIRA – PRÉ – MIRIM, MIRIM INFANTIL E INFANTO**

**I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**Art.1º** - A Competição de Capoeira dos **XXVIII JEI'S 2019** será regida pelo presente Regulamento, obedecendo as normas oficiais do Regulamento Geral dos Jogos, tendo sido o mesmo elaborado pela Coordenação da modalidade de Capoeira.

**II - DA ORDEM DESPORTIVA**

**Art. 2º** - O presente Regulamento tem por objetivo garantir a prática desportiva da Capoeira e deverá ser cumprido e respeitado por todos os participantes.

**Art. 3º** - Prevalecerá adjudicação de pontos, notas de 01 (um) a 10(dez) para cada quesito, sendo os vencedores os que obtiverem maiores pontos na somatória geral.

**Art. 4º** - Prevalecerá adjudicação de pontos, notas de 0 (zero) a 10 (dez) para cada quesito, sendo os vencedores os que obtiverem maiores pontos na somatória geral.

**§ 1º** – São considerados como parâmetros de avaliação às respectivas notas:

- 0- Insuficiente
- 1- Insatisfatório
- 2- Péssimo
- 3- Ruim
- 4- Razoável
- 5- Mediano
- 6- Regular
- 7- Bom
- 8- Muito Bom
- 9- Ótimo
- 10- Excelente

**§ 2º** - São considerados parâmetros de avaliação por parte dos árbitros as seguintes referenciais:

- a) 0 - Capoeirista sem condições técnicas ou físicas durante a competição;
- b) 1 a 2 - Quando o capoeirista não caracterizar a Capoeira Angola nem a Regional;



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ  
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE  
XXXVIII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

- c) 3 a 4 - Quando o capoeirista não desenvolver o jogo, atrapalhando outro jogador ou não estiver de acordo com o ritmo solicitado;
- d) 5 a 6 – Quando o capoeirista se sobressair no jogo sem manter uma boa condição técnica ou física.
- e) 7 a 8 - Quando houver desenvolvimento correto do jogo com alguma situação não pertinente ao ritmo, condição técnica ou física;
- f) 9 a 10 - Quando o capoeirista caracterizar a Capoeira Angola e Regional, jogando de acordo com o ritmo solicitado, mantendo uma excelente condição técnica e física.

**§ 3º** - Serão pontuados com a avaliação 0 (zero) e retirados das competições os capoeiristas que se encontrarem nas seguintes situações:

- a) DESCLASSIFICADO – Capoeirista com atitudes violentas, antiéticas, antidesportivas ou desrespeitosas.
- b) DESQUALIFICADO – Capoeirista que não possuir condições de jogo, por deficiência técnica colocando em risco sua própria segurança ou a dos demais jogadores.

### **III - COMPETIÇÕES DE EQUIPE**

**Art. 4º** - Na competição de equipe, os participantes desenvolverão movimentos específicos de Capoeira Angola ou Regional que permitam, através da expressão corporal, evidenciar suas habilidades técnicas, domínio e harmonia do conjunto dos capoeiristas que se apresentarem, os quais serão avaliados por seus desempenhos em relação à: Tradição, Harmonia, Técnica e Volume de jogo.

**Art. 5º** - Neste tipo de competição, cada Escola se apresentará por sua vez com seus capoeiristas, observando o tempo concedido para a sua exibição de no máximo, 08 (oito) minutos.

Parágrafo Único - A contagem do tempo para a Competição de Equipe, será iniciada a partir do toque do berimbau, ocasião na qual se iniciará o tempo de competição.

**Art. 6º** Nas competições de Equipe serão avaliados os seguintes requisitos:

- a) TRADIÇÃO - São os fundamentos e rituais aplicados no Jogo da Capoeira, entrada e saída da roda, compras, chamadas, jogo conforme o toque, respeito ao berimbau, etc.
- b) HARMONIA - É o sincronismo, coral do conjunto e a realização dos movimentos de acordo com o toque do berimbau.



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ  
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE  
XXXVIII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

c) **TÉCNICA** - Realização de movimentos corretos de Capoeira, buscando sua perfeição e efeitos típicos.

d) **VOLUME DE JOGO** - Trata-se da execução de movimentos que determinam um estilo apurado de conhecimento e objetividade com que os emprega, mantendo a harmonia entre as relações de ataque e defesa.

**Art. 7º** - A Equipe será formada por no mínimo 04 (quatro) e no máximo 08 (oito) elementos.

**Art. 8º** - Será considerada vencedora a equipe que obtiver maior nota, resultante da somatória de pontos atribuídos para cada quesito.

**Art. 9º** - Em caso de empate, prevalecera a somatória total do primeiro quesito de avaliação (TRADIÇÃO), caso prevalecer, pelo segundo e assim por diante.

#### **IV - COMPETIÇÕES DE DUPLAS**

**Art. 10º** - Na competição de duplas, cada entidade deverá se apresentar no máximo com duas duplas, as quais se apresentarão, pelo tempo de 2 (dois) minutos de jogo cada uma, no qual desenvolverão 1 (um) minuto de Jogo da Capoeira Angola e 1 (um) minuto Regional.

**§ 1º** - A contagem do tempo para a competição de Duplas será iniciada a partir do toque do berimbau, ocasião na qual se iniciará o tempo de competição.

**§ 2º** - As duplas serão formadas sem quaisquer requisitos formais de peso ou sexo.

**Art. 11º** - Nas competições de Duplas serão avaliados os seguintes requisitos:

- a) **TRADIÇÃO** - Conhecimento e respeito aos fundamentos da Capoeira e de seus rituais.
- b) **HARMONIA** - É o entrosamento entre dois jogadores de Capoeira, no ritmo do berimbau sem atrapalhar-se durante a execução dos ataques, defesas e efeitos típicos.
- c) **TÉCNICA** - Realização de movimentos de capoeira, de forma correta, buscando sua perfeição e efeitos típicos.
- d) **VOLUME DE JOGO** - Colocação de movimentos e a destreza para aplicá-los, bem como a variedade e objetividade dos mesmos.

**Art. 12º** - Será considerado vencedor a dupla que obtiver maior nota, resultante da somatória de pontos atribuídos para cada quesito.



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ  
SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE  
XXXVIII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**Art. 13º** - Em caso de empate, prevalecerá a somatória total do primeiro quesito de avaliação (TRADIÇÃO), caso prevalecer, pelo segundo e assim por diante.

**V - COMPETIÇÕES INDIVIDUAIS**

**Art. 14º** - Será obrigatório, nas competições individuais, que os capoeiristas participem de duas situações distintas de Jogo, a saber: Capoeira Angola (Toque Angola) e Capoeira Regional (Toque São Bento Grande).

**Parágrafo Único** - Em ambas as situações cada capoeirista procurará demonstrar suas estratégias para realização dos movimentos, sua superioridade técnica, estética, ritmo, ataque, defesa, equilíbrio, evidenciando sempre os aspectos do Jogo a não da Luta.

**Art. 15º** - A competição individual obedecerá aos fundamentos, tradições e rituais já consagrados pela Capoeira, onde seus participantes evidenciarão suas técnicas, objetivos e estratégias, através dos jogos com capoeiristas de diferentes escolas, devendo obrigatoriamente executar duas “voltas” (dois jogos) em cada um dos dois aspectos solicitados pela competição.

**§ 1º** - As duplas serão formadas aleatoriamente, sendo vedado o jogo entre capoeiristas de uma mesma escola, situação esta, que só poderá ser revogada em casos de absoluta necessidade conforme critérios do Árbitro Central, quando não houver mais opções de jogos, sendo qualquer flagrante antiético passivo de desclassificação.

**§ 2º** - O tempo máximo de jogo de cada volta terá de 1'30" (um minuto e trinta segundos).

**§ 3º** - Os capoeiristas serão divididos em categorias de sexo, peso idade.

**Art. 16º** - Nas competições de Duplas serão avaliados os seguintes requisitos:

- a) TRADIÇÃO - É o conhecimento e o respeito aos fundamentos e rituais da Capoeira, jogo conforme o toque e o ritmo solicitado, uniforme compatível, entrada e salda da roda, respeito ao berimbau, chamadas, etc.
- b) VOLUME DE JOGO - Colocação de movimento e a destreza para aplicá-los dentro de um raio de ação que exija reação do adversário, com eficiência, bem como a criatividade e variedade de movimentos que determinam um estilo próprio e a objetividade dos mesmos.
- c) TÉCNICA - Realização de movimentos de Capoeira, de forma correta, buscando sua perfeição e efeitos típicos.



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVIII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**Art. 17º** - Será considerado vencedor (a) o (a) atleta que obtiver maior nota, resultante da somatória de pontos atribuídos para cada quesito.

**Art. 18º** - Em caso de empate, prevalecera a somatória total do primeiro quesito de avaliação (TRADIÇÃO), caso prevalecer, pelo segundo e assim por diante.

**Art. 19º** - Será terminantemente proibida nas competições, a aplicação efetiva dos seguintes movimentos, sendo, porém permitida a menção deles:

A - cabeçadas traumatizantes e na face;
B - agarrões;
C - cotoveladas;
D - forquilha;
E - cutilada;
F - galopante;
G - telefone;
H - tesoura nos braços e no pescoço;
I - socos;
J - palma;
K - godeme;
L - leque;
M - asfixiante;
N - bochecho;
O - chaves;
P - ponteira;
Q - tombo-da-ladeira;
R - rasteira na mão;
S - rasteira com a mão;
T - movimentos de projeções;
U - movimentos baixos atingindo genitais;
V - vôo do morcego;
W - baiana;
X - calcanheira;
Y - meia lua de compasso aplicada de baixo para cima;



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**Secretaria do Esporte, Lazer e Juventude**  
**XXXVIII Jogos Escolares de Imperatriz**

**Art. 20º** - Todos os participantes deverão estar descalços rigorosamente uniformizados nos padrões oficiais, com calça inteiramente branca, de helanca, na altura dos calcanhares e camiseta de mangas curtas, estampado o símbolo de sua escola, tendo as unhas bem aparadas e não podendo utilizar objetos metálicos, sendo contudo admissível o uso de protetores de articulações.

**Art. 21º** - A pesagem é realizada no dia da competição.

**Art. 22º** - São consideradas, as seguintes categorias de peso e idade:

**PRÉ- MIRIM MASCULINO - 8 a 10 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	Pena	até 25kg
2	Leve	25 a 30kg
3	Médio	30 a 35kg
4	Meio pesado	35 a 40kg
5	Pesado	acima 40kg

**PRÉ- MIRIM FEMININO - 8 a 10 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	Pena	até 25kg
2	Leve	25 a 30kg
3	Médio	30 a 35kg
4	Meio pesado	35 a 40kg
5	Pesado	acima 40kg

**MIRIM MASCULINO - 10 a 12 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	Pena	até 30kg
2	Leve	30 a 35kg
3	Médio	35 a 40kg
4	Meio pesado	40 a 45kg
5	Pesado	acima 45kg



**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**Secretaria do Esporte, Lazer e Juventude**  
**XXXVIII Jogos Escolares de Imperatriz**

**MIRIM FEMININO - 10 a 12 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	Pena	até 30kg
2	Leve	30 a 35kg
3	Médio	35 a 40kg
4	Meio pesado	40 a 45kg
5	Pesado	acima 45kg

**INFANTIL FEMININO -12 a 14 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	Leve	até 40,00 Kg.
2	Médio	40,01 até 45,00 Kg.
3	Meio pesado	45,01 até 50,00 Kg.
4	Pesado	acima de 51,01 kg.

**INFANTIL MASCULINO -12 a 14 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	Leve	até 45.00 kg
2	Médio	45,01 até 50,00 Kg
3	Meio pesado	50,01 a 55,00 Kg
4	Pesado	acima de 55,01 kg

**INFANTO FEMININO - 15 a 17 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	leve	até 40,00 Kg.
2	médio	40,01 até 45,00 Kg.
3	meio pesado	45,01 até 50,00 Kg.
4	pesado	acima de 51,01 kg.

**INFANTO MASCULINO - 15 a 17 anos**

<b>Ord.</b>	<b>Categoria</b>	<b>Peso</b>
1	leve	até 47,00 kg
2	médio	47,01 a 52,00 Kg
3	meio pesado	52,01 a 57,00 Kg
4	pesado	acima de 57,01 kg





**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**Secretaria do Esporte, Lazer e Juventude**  
**XXXVIII Jogos Escolares de Imperatriz**

**Art. 23º** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência da Direção Técnica dos **JEI'S 2019**, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

**Parágrafo único** - É dever de cada atleta e seu respectivo técnico, conhecer e acatar a Regra Geral da modalidade, o Regulamento Geral dos JEI's 2019 e o presente Regulamento.