

NOTAS DE BOAS VINDAS

O Circuito Nacional de Capoeira, organizado pela CNC EVENTOS, tem como propósito promover a valorização da capoeira enquanto expressão cultural e desportiva, assegurando um ambiente de competição pautado pela ética, respeito e segurança.

Este regulamento estabelece as normas que regem a participação, a condução das disputas e os critérios técnicos que orientam a avaliação dos(as) atletas. Seu cumprimento é obrigatório para todos os envolvidos, garantindo a integridade física, a transparência dos resultados e a preservação dos princípios que norteiam a prática da capoeira.

A organização reafirma seu compromisso com a excelência e a lisura do evento, convidando cada participante a contribuir para que este campeonato seja uma demonstração de técnica, disciplina e espírito desportivo.

Seja bem-vindo(a) ao Circuito Nacional de Capoeira. Que esta experiência seja marcada pela superação, pelo respeito mútuo e pela celebração da nossa arte Capoeira

Atenciosamente,

Miguel da Fonseca (Prof.Caffe')

Diretor técnico

CNC EVENTOS

1. Participação, Estrutura da Competição e Divisão de Categorias.

1.1– A participação na competição do CNC é aberta a capoeiristas de todas as províncias de Angola e segue um processo organizado para garantir qualidade e transparência:

1. Inscrição Oficial

Os interessados devem entrar em contato com a organização do CNC para realizar sua inscrição. Após o preenchimento do formulário, é necessário confirmar o pagamento através dos canais oficiais (e-mail ou WhatsApp).

2. Entrevista de Triagem

Cada atleta passará por uma entrevista de triagem, que tem como objetivo avaliar perfil, experiência e alinhamento com os princípios do Circuito.

3. Formação obrigatória

Todos os inscritos devem participar da formação sobre regras e conduta dos atletas competidores, garantindo que estejam preparados para atuar dentro dos padrões técnicos e éticos da competição.

CNC-EVENTOS

1.2 – Categorias

Categorias de Base Infantil

- A – 4 a 5 anos de idade
- B – 6 a 8 anos de idade
- C – 9 a 12 anos de idade

Categorias de Base Juvenil

- A – 13 a 15 anos de idade
- B – 16 a 17 anos de idade

Categorias Adultas

- Adulto Amador
(De 18 anos e até 7 anos de prática de Capoeira)
- Adulto Absoluto
(De 18 anos e mais de 7 anos de prática de Capoeira)

Categoria Profissional

Destinada a quem possui experiência consolidada e desempenham papel formativo na Capoeira.

Obs. Todas as categorias separadas em masculino e feminino.

2 – Jogos & cronometragem

2.1 – A Competição do Circuito Nacional de Capoeira e’ disputada entre os(as) atletas por meio da realização de jogos de Capoeira, seguindo rigorosamente os critérios estabelecidos pela organização:

I) Jogo São Bento Grande de Angola

- Formato: Desenvolvimento do jogo em dupla
- Duração: 35 segundos
- Objetivo: Expressar os elementos essenciais da Capoeira Angola, com foco em técnica, mandinga e destrezas corporais.

II) Jogo São Bento Grande da Regional

Os(as) atletas devem demonstrar explosão atlética na cadência dos fundamentos da Capoeira Regional do Mestre Bimba, aliada à destreza corporal artística da Capoeira Contemporânea, através do enquadramento de floreios dinâmicos dentro do jogo.

- Formato: Jogo em dupla
- Duração: 35 segundos, sem pausas (não é permitida chamada para volta ao mundo)
- Objetivo: Performance intensa e contínua, aproximando-se de uma luta/combate, com sequência de golpes objetivos e busca pela superioridade, sem perder a essência do jogo.

III) Jogo de Iúna

Os(as) atletas devem demonstrar explosão atlética e expressão artística, integrando o ritmo dos fundamentos da Capoeira Regional do Mestre Bimba com a destreza corporal e acrobática da Capoeira Contemporânea, através de movimentos dinâmicos e criativos que elevem o nível técnico do jogo.

- Formato: Jogo em dupla
- Duração: 35 segundos, sem pausas (não é permitida chamada para volta ao mundo)
- Objetivo: Apresentar um jogo com altíssimo grau de habilidade corporal, harmonia, equilíbrio e interação entre os atletas, mantendo fluidez e estética.

3 – Critérios de Avaliação e Pontuação

3.1 – Os(as) atletas participantes da competição, em todas as categorias, serão avaliados(as) em suas respectivas performances, observando-se os critérios específicos de julgamento previamente definidos pela organização do Circuito Nacional de Capoeira, a saber:

- **Juiz A: Ritmo**
- **Juiz B: Diálogo de jogo (perguntas e Respostas)**
- **Juiz C: Intenção & Objetividade de JOGO**
- **Juiz D: Visão Geral do Jogo**

Cada juiz levantará simultaneamente uma bandeira ao final do jogo para indicar qual atleta se destacou no seu critério específico:

- Bandeira Azul = Atleta A
- Bandeira Branca = Atleta B

O vencedor do jogo será definido pelo somatório das bandeiras levantadas.

- Mais bandeiras = vencedor
- Em caso de empate (2x2), prevalecerá a decisão do Juiz Global (ou outro critério de desempate a ser definido pela organização).

4 - Descrição e Definição dos Parâmetros de Avaliação:

4.1 – Abaixo seguem as descrições e definições de cada critério para a avaliação dos(as) atletas participantes em todas as categorias. Cada árbitro, designado pela organização do Circuito Nacional de Capoeira, será responsável pelo critério que lhe compete, observando rigorosamente os parâmetros previamente estabelecidos para garantir justiça, transparência e alinhamento com os princípios técnicos e culturais da capoeira.

I. Ritmo

Refere-se à harmonia do jogo com o ritmo da bateria e à fluidez dos movimentos. O atleta deve demonstrar:

- Sincronia com o toque do berimbau.
 - Transições suaves entre movimentos.
 - Capacidade de manter o jogo dentro da cadência tradicional da capoeira.
- ❖ O ritmo é a alma da capoeira, pois conecta o corpo à música e preserva a essência cultural.

II. **Diálogo de jogo** refere-se à **quantidade, qualidade e intensidade das interações** realizadas pelo atleta durante a disputa. Envolve o fluxo de *perguntas e respostas*, a construção conjunta do jogo e a capacidade de manter a roda-viva e coerente.

O atleta deve demonstrar:

- Participação ativa e constante, manter o jogo fluído, propondo e respondendo de forma contínua, evitando momentos mortos ou desconexos.
- Variedade de movimentos, apresentar repertório diversificado, evitando repetições excessivas e enriquecendo o diálogo com diferentes ataques, defesas, esquivas, floreios e transições.
- Utilizar o espaço com consciência, movimentando-se de forma estratégica, mantendo a interação com o parceiro e garantindo um jogo harmônico e vivo.

III. Intenção & Objetividade de JOGO

O atleta deve demonstrar leitura da situação, antecipação, escolha de oportunidades e construção de soluções dentro da roda, mostrando domínio técnico e intenção estratégica

- Movimentos com propósito (ataques, defesas, esquivas bem aplicadas).
- Estratégia clara, evitando movimentos Sarobás.
- Capacidade de construir um jogo inteligente e eficaz.

5 - Composição e Funções do Corpo da Comissão Técnica de Arbitragem.

O corpo técnico será composto por:

- 3 Juízes Específicos:
 - **Juiz A: Ritmo**
 - **Juiz B: Diálogo de jogo (perguntas e Respostas)**
 - **Juiz C: Intenção & Objetividade de JOGO**
 - **Juiz D: Visão Geral do Jogo**

- 1 Juiz Global: Avaliação geral.
- 1 Árbitro Central de Roda: Responsável pela condução e segurança do jogo.

5.1 – Funções do Árbitro Central

O Árbitro Central tem papel fundamental na integridade da competição e deverá:

1. Garantir a segurança dos atletas:
 - Interromper imediatamente o jogo em caso de excesso de violência.
 - Parar a luta se houver perda de capacidade de resposta de um dos adversários.
2. Estimular a fluidez do jogo:
 - Incentivar a continuidade e ritmo da roda.
 - Corrigir comportamentos que prejudiquem a dinâmica.
3. Aplicar sanções:
 - Punir atletas que não cumprirem os critérios estabelecidos pela organização.
 - Advertir ou desclassificar em casos graves.

6 – Dinâmica de pontuação e o conceito de Vantagem

- Cada juiz levanta a bandeira para indicar qual atleta obteve vantagem no seu critério específico:
 - Bandeira Azul = Atleta A teve vantagem no critério do juiz.
 - Bandeira Branca = Atleta B teve vantagem no critério do juiz.

O conceito de vantagem significa que o atleta se destacou de forma clara no quesito avaliado (cadência, volume de jogo, objetividade ou avaliação global).

- Ao final do jogo, cada juiz levantará a bandeira correspondente ao atleta que obteve vantagem técnica no critério sob sua responsabilidade. O somatório das bandeiras indicará o vencedor

7. Proibição de Knockout e Condutas Violentas

- **É terminantemente proibido o uso de técnicas que visem imobilizar o adversário, causar lesões ou qualquer ação que resulte em knockout (KO) durante as competições organizadas pelo CNC EVENTOS.** O circuito nacional de capoeira é uma manifestação cultural e desportiva que valoriza a integridade física dos participantes; **portanto, qualquer atitude que configure excesso de violência, desrespeito às normas ou risco à segurança será punida com desclassificação imediata e demais sanções previstas pela organização.**
- **Em casos excepcionais, quando ocorrer um knockout acidental durante a competição, a Comissão Técnica e o Corpo de Arbitragem deverão avaliar as circunstâncias do ocorrido. Se for constatado que o atleta em desvantagem facilitou a situação por falta de técnica, como uma esquiva mal-executada ou posicionamento inadequado, e não houve intenção de violência por parte do adversário, o resultado poderá ser classificado como vantagem para o atleta que manteve a objetividade e controle do jogo.** Esta decisão será tomada de forma colegiada, garantindo a preservação da integridade física e dos princípios da capoeira.

8. Vitória por Desistência

Caso um dos atletas ou seu coach sinalize ao Árbitro Central de Roda que o competidor não possui condições físicas para continuar ou, por qualquer razão, opte por desistir da disputa, esta será imediatamente interrompida. Nessa circunstância, será declarado resultado válido de vitória por desistência em favor do adversário, sendo este registro oficial para efeitos de classificação na competição. A decisão deverá ser comunicada de forma clara pelo Árbitro Central e registrada pela equipe técnica.

Regras de Vestuário e Segurança do Atleta

Para garantir a integridade física e a padronização visual da competição, todos os(as) atletas devem observar as seguintes normas:

- Camisa de malha manga curta fornecida pela organização do CNC EVENTOS, sem custo para o(a) atleta).
- Asseio pessoal, Unhas cortadas para evitar riscos de lesão e garantir a segurança de todos os participantes.
- Uso de protetores adequados para segurança pessoal também são recomendados.
- Uniforme regulamentar, Calça branca, podendo conter no máximo 2 patrocínios visíveis.

CNC-EVENTOS

Boa Sorte!!

CNC-EVENTOS