

REGLAMENTO

5° COPA OESTE DE CAPOEIRA

05 de septiembre de 2026 – Guaíra/PR

REGLAMENTO GENERAL DE LA COMPETENCIA

INSCRIPCIONES

1.1 Las inscripciones deberán realizarse a través de la página oficial del evento: <https://copaoestecapoeira.com.br/> allí es posible encontrar toda la información sobre la programación del evento y el enlace para realizar la inscripción.

1.2 La inscripción del competidor será validada mediante la confirmación de la recepción de la tasa de inscripción; la confirmación se envía por correo electrónico en un plazo de hasta 48 horas.

1.3 Solo se aceptarán inscripciones hasta el día 30/08/2026 a las 23:59 hora de Brasilia, siguiendo el cronograma del campeonato; de esta forma, no se aceptarán inscripciones el día del evento.

1.4 Al momento de la inscripción, los atletas deberán aceptar el documento "Término de Responsabilidad y Acuerdo de Implicación de Riesgos" y estar de acuerdo con los términos de este reglamento. Para menores de 18 (dieciocho) años, es posible entregarlo de dos formas:

1.4.1. El documento impreso con una copia del documento del responsable, o con el responsable presente para firmar y consentir la participación del atleta.

1.4.2. El documento firmado digitalmente al momento de la inscripción por el responsable legal, usando la cuenta del responsable de Gov.Br, lo que exime del documento físico, copia de documento o la presencia del responsable en el lugar del campeonato.

1.5 Para atletas extranjeros: Será necesaria la presencia del responsable legal en el lugar del campeonato para la firma del término y verificación de los documentos de autorización.

Párrafo único: El atleta debe presentar su documento oficial con foto al momento de la inscripción; en caso de no presentarlo, será descalificado.

2. MODALIDAD

La modalidad será de jogo técnico de capoeira masculino, femenino, individual o de género mixto, según la categoría.

3. CATEGORÍAS

3.1. La competencia será de carácter abierto, individual, sin división de peso, y se registrará por la división de categorías de acuerdo con la edad y la graduación. Competidores de cualquier grupo

de capoeira serán incluidos en las categorías a continuación de acuerdo con graduaciones equivalentes, verificadas en el congreso técnico.

3.2. Cualquier posible alteración de categoría será divulgada en la página oficial del evento, así como en las redes sociales de la entidad organizadora.

3.3. Se dividirán en 5 (cinco) categorías adulto masculino, 5 (cinco) categorías adulto femenino, 9 (nueve) categorías de menores de edad, y al menos 1 (una) categoría especial; en esta categoría será posible una subdivisión de acuerdo con el número de inscriptos y el tipo de discapacidad, a saber:

3.3.1. Categorías adulto masculino

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Absoluto	Instrutores, Monitores, Professores, Contramestre, Mestrandos, Mestres o equivalente
Avançados	6ª y 7ª Graduación, alumnos graduados, pasantes, o equivalente
Intermediário II	4ª y 5ª Graduación, o equivalente, en caso de no ser considerado alumno graduado/avanzado
Intermediário I	2ª y 3ª Graduación, o equivalente, en caso de no ser considerado alumno graduado/avanzado
Iniciantes	Cordón Crudo o equivalente y 1ª Graduación

3.3.2. Categorías adulto femenino

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Absoluto	Instrutores, Monitores, Professores, Contramestre, Mestrandos, Mestres o equivalente
Avançados	6ª y 7ª Graduación, alumnos graduados, pasantes, o equivalente
Intermediário II	4ª y 5ª Graduación, o equivalente, en caso de no ser considerado alumno graduado/avanzado
Intermediário I	2ª y 3ª Graduación, o equivalente, en caso de no ser considerado alumno graduado/avanzado
Iniciantes	Cordón Crudo o equivalente y 1ª Graduación

3.3.3. Categorías de menores de edad

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Juvenil masculino	de 14 a 17 años
Juvenil femenino	de 14 a 17 años
Infanto-Juvenil masculino	de 11 a 13 años
Infanto-Juvenil femenino	de 11 a 13 años
Infantil 3 masculino	de 8 a 10 años
Infantil 3 femenino	de 8 a 10 años
Infantil 2 masculino	de 5 a 7 años

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Infantil 2 femenino	de 5 a 7 años
Infantil 1 masculino y femenino	hasta 4 años

3.3.4. Categoría especial

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
Alumnos con discapacidad	Física e Intelectual

Párrafo único: El número de categorías y la equiparación entre grupos de capoeira participantes podrá sufrir alteraciones, a criterio de la organización del evento.

4. CONGRESO TÉCNICO

4.1 El congreso técnico con los técnicos de los competidores participantes se realizará hasta 72 (setenta y dos) horas antes del inicio de las competencias, de manera presencial y remota. Para los técnicos que deseen participar de manera remota, se enviará el enlace de la sala remota con antelación.

4.2 El congreso técnico tratará exclusivamente asuntos vinculados a la competencia, tales como: normas generales, control de los implementos, además de otros asuntos relacionados, como la revisión del encuadre de graduaciones.

4.3 Una vez realizadas las inscripciones de atletas dentro de los plazos establecidos en este reglamento, los competidores serán confirmados en sus respectivas categorías durante el congreso técnico. En caso de que el técnico no se haga presente en el congreso técnico, se confirmarán los competidores en sus categorías de acuerdo con el formulario de inscripción presentado regularmente dentro de los plazos establecidos.

4.4 El técnico que no se haga presente estará acatando automáticamente las decisiones tomadas en dicho congreso técnico.

4.5 Queda a criterio del Comité Organizador de la Competencia, en cualquier momento, realizar alteraciones en el Sistema de Disputa de la Competencia, con posibilidad de aumento o disminución del número de juegos, inclusión o exclusión de categorías, u otras alteraciones.

4.6 Toda y cualquier posible alteración será divulgada en la página oficial del evento, así como en las redes sociales de la entidad organizadora.

5. SISTEMA DE COMPETENCIA

5.1 Este reglamento se fundamenta en el Jogo da Capoeira, teniendo como meta el alcance de los objetivos de la capoeira; por lo tanto, se buscará siempre como objetivo máximo de este reglamento el logro de una disputa limpia y justa, resguardados los aspectos de las estrategias tradicionales de la Capoeira, consagrados por la ginga y los artificios característicos.

5.2 El sistema de competencia será por eliminatoria simple, donde los competidores disputarán hasta 03 (tres) juegos entre sí, al ritmo de São Bento Grande da Regional, clasificándose el mejor jugador de la disputa.

5.3 Después de cada juego, los competidores serán evaluados por los árbitros de evaluación con base en los siguientes criterios:

- Armonía: Se refiere al sincronismo entre el cantor, los instrumentos musicales, el coro del conjunto y la realización de los movimientos de acuerdo con el toque cadenciado del berimbau.

- Técnica: Realización correcta de los movimientos del juego de São Bento Grande da Regional, buscando la ejecución perfecta de los movimientos característicos de dicho juego, sus efectos y balanceos típicos.

- Volumen de juego: Se trata de la ejecución de movimientos que determinan un estilo depurado de conocimiento y objetividad con que se los emplea, desarrollando siempre el juego propio de acuerdo con el juego del adversario, manteniendo la armonía entre las relaciones de ataque y defensa.

- Objetividad: Se trata del desarrollo de las evoluciones o golpes, siempre apuntando al adversario y a la conquista de puntuación en el juego.

Párrafo único: Habrá además 1 (un) Árbitro Central para coordinar la entrada, salida y desarrollo de cada juego.

6. COMPETENCIAS

6.1. Antes del inicio de la competencia de cada categoría, se realizará una roda con una duración máxima de 10 (diez) minutos, sin validez para la competencia, que los competidores podrán o no utilizar para el calentamiento.

6.3. Todas las categorías disputarán en duplas (adversarios) previamente sorteadas, hasta tres (03) juegos con una duración de 45 (cuarenta y cinco) segundos, al ritmo de São Bento Grande da Regional, donde el ganador de dos (02) juegos, el ganador del primer juego y de un empate en el segundo juego, o bien de un empate en el primer juego y ganador del segundo juego, continuará en la disputa conforme al sorteo de las llaves (sistema de eliminatoria simple).

6.4. En caso de número impar de competidores en la categoría, el competidor que pierda la primera disputa podrá retornar a la competencia mediante sorteo entre los competidores (sistema de repechaje). El mismo criterio se adoptará para las etapas siguientes de la competencia, hasta que resten 4 finalistas en la categoría.

6.5. No habrá empate en el tercer juego, es decir, en el caso de un empate resultante del primer y segundo juego, los árbitros de evaluación deberán decidir el ganador al final del tercer juego.

6.6. El ganador (campeón) de cada categoría será aquel que avance en todas las etapas de la competencia, hasta que reste únicamente él como ganador; el segundo colocado de la categoría será el adversario que pierda en la disputa al mejor de tres juegos en la etapa final; el tercer colocado será el ganador del mejor de tres juegos en la disputa entre el 3.º y el 4.º lugar.

6.7. Al inicio de cada serie de tres juegos (mejor de tres), los jugadores recibirán identificaciones de colores distintos. Al final de cada juego, cada árbitro de evaluación levantará una bandera del color del competidor juzgado ganador, o bien, en caso de empate, levantará las dos banderas. El ganador de aquel juego será el que reciba más banderas en relación con su oponente.

7. ORDEN DISCIPLINARIA

7.1. La ejecución de los golpes será observada criteriosamente por sus condiciones de aplicación, intención e intensidad, de modo de nunca subyugar al adversario. En ningún caso se aceptarán golpes que ofendan la integridad física del adversario, ni se aceptarán actitudes violentas durante las luchas.

7.2. Con el fin de mantener el ordenamiento disciplinario, serán aplicables las siguientes penalidades:

- TARJETA AMARILLA: Situación de advertencia al competidor por actitudes incompatibles con el presente reglamento, aplicable como máximo dos veces; persistiendo la situación, se procederá a su exclusión, o utilizándola en caso de empate.
- TARJETA ROJA: Descalificación y expulsión del competidor de la competencia, independientemente de la aplicación o no de advertencias anteriores.

7.3. Serán penalizados con tarjeta amarilla los competidores que apliquen golpes que puedan ofender la integridad física y moral del adversario o con falta de control de intensidad (para los golpes ofensivos). Estarán además PROHIBIDOS los siguientes golpes: ponteira, soco, galopante, telefone, cotovelada, cabeçada traumatizante, agarrões y finalizações, siendo el ejecutor penalizado con tarjeta roja.

7.4. Corresponderá a los árbitros el juzgamiento de cualquier flagrante de intención antideportiva o antiética, presentada por cualquier competidor participante, culminando con la aplicación de la tarjeta amarilla o roja, así como también intervenir en la lucha en curso, si juzgan el flagrante pasible de intervención inmediata o si, por otro lado, el competidor no pudiera continuar.

8. COMISIÓN DE ARBITRAJE

8.1. En todas las categorías, la Comisión de Arbitraje para cada roda de competencia estará compuesta por un árbitro central, un árbitro auxiliar y un anotador, además de los árbitros de evaluación – de uno a tres –, evaluando cada árbitro de evaluación los aspectos establecidos en el ítem 5.3.

Párrafo único: Cada árbitro de evaluación portará dos banderas, una de cada color, con las cuales deberá indicar al ganador mediante la bandera cuyo color sea equivalente al color usado en la identificación del atleta, observado el criterio de evaluación.

8.2. El árbitro central es el responsable del inicio y fin del juego. Después del inicio de cada juego, el Árbitro Central deberá permanecer posicionado fuera de las áreas demarcadas para las competencias, procurando interferir en el juego lo menos posible, ingresando al Área de Juego solo en los casos en que juzgue que deba intervenir en interés de resguardar alguna actitud

antiética o que pueda generar violencia, así como para llamar la atención en los casos de falta de continuidad del juego o de condición técnica deficiente.

8.3. Al Árbitro Auxiliar le corresponde auxiliar en el sorteo previo de las duplas que se enfrentarán en la competencia y, además, cronometrar los juegos dentro de los tiempos preestablecidos en este reglamento, en cada categoría.

8.4. Al Anotador le corresponde la función y responsabilidad del registro fiel y otras anotaciones en la planilla oficial del juego en disputa y monitorear el tiempo de cada disputa.

8.5. Podrán agregarse tantos árbitros centrales o laterales como áreas de competencia sean designadas para las competencias programadas, todos bajo la supervisión de un único Director de Arbitraje.

8.6. Corresponderá al Director de Arbitraje la supervisión y el control de todas las rutinas de arbitraje, de los anotadores y del ritmo, así como la gestión de sus materiales y equipos.

8.7. Todo el equipo de arbitraje deberá estar debidamente uniformado de acuerdo con las normas de la comisión organizadora.

9. ÁREA DE COMPETENCIA

9.1. El área de competencia consistirá en un círculo establecido sobre un piso duro, no resbaladizo, de 3,00 (tres metros) de diámetro, para todas las categorías.

9.2. Para fines de seguridad, podrá utilizarse un piso acolchado (tatami de EVA) para las categorías infantiles, con un área de juego de 4 (cuatro) metros cuadrados.

10. VESTIMENTA Y PROTECCIÓN

10.1. Todos los competidores deberán estar uniformados con: pantalón blanco de elastano, con largo a la altura de los talones, y camiseta de malla blanca de mangas cortas.

10.2. Los competidores deberán estar descalzos, con las uñas recortadas, no pudiendo utilizar objetos metálicos o punzantes que puedan poner en riesgo la seguridad de su adversario, tales como: collares, piercings, anillos, pulseras, aros, cintas de cuero o plástico, etc., debiendo los competidores ser inspeccionados antes del inicio de cada juego.

10.3. Se permitirá el uso de equipos de protección no peligrosos, tales como protectores bucales, rodetes, rodilleras, coderas, siempre que estén confeccionados con materiales maleables, livianos y acolchados.

10.4. El Comité Organizador de la Competencia proveerá materiales de primeros auxilios de urgencia, transporte adecuado (ambulancia) y camilla para la posible remoción de competidores.

11. PREMIACIONES

11.1. Serán premiados con trofeos los competidores clasificados en 1.º, 2.º y 3.º lugar, de todas las categorías.

11.2. Será premiado con trofeo el "destaque de la competencia", a criterio del equipo de arbitraje.

11.3. Todos los competidores recibirán certificado de participación en el evento.

12. FORMACIÓN DE LA BATERÍA

La bateria estará compuesta por 3 berimbaus (berra boi, médio y viola), 2 pandeiros, 1 atabaque y un agogô, dispuestos de acuerdo con la formación tradicional del Grupo Muzenza de Capoeira.

13. CONSIDERACIONES GENERALES

Los casos omisos serán resueltos por el Comité Organizador de la Competencia, no pudiendo esas resoluciones contrariar las reglas oficiales y el Reglamento General de la competencia.

5° COPA OESTE DE CAPOEIRA

COMITÉ ORGANIZADOR DE LA COMPETENCIA
