

**UBUNTU**

*Seja Bem Vindo*

**UBUNTU**

**CBC**

**CASA DE BAMBAS CAPOEIRA**

**CAMPEONATO DE CAPOEIRA**

**EUROPEU**

**HAMBURGO - ALEMANHA**

**21-22 SETEMBRO 2024**

[WWW.CASADEBAMBASCAPOEIRA.COM](http://WWW.CASADEBAMBASCAPOEIRA.COM)

Prezados(as) capoeiristas,

É com grande entusiasmo e alegria que convidamos vocês para a Campeonato Casas de Bambas Capoeira - Ubuntu. Este evento grandioso visa unir capoeiristas da Europa e do Mundo em um espírito de irmandade, respeito e solidariedade, celebrando a diversidade e a riqueza cultural da capoeira.

**Data:** 21.09.2024 e 22.09.2024

**Cidade sede do evento:** Hamburg, Alemanha - Europa

O Ubuntu, um conceito africano que significa "eu sou porque nós somos", é o tema central dos nossos Eventos e do nosso Campeonato. Acreditamos que a capoeira tem o poder de unir pessoas, promover a inclusão e criar uma comunidade global baseada na colaboração e na igualdade.

Neste Campeonato, capoeiristas de diferentes lugares e estilos se reunirão para compartilhar suas habilidades, conhecimentos e paixão pela capoeira. Teremos competições em diferentes categorias, proporcionando oportunidades para capoeiristas de todos os estágios de suas jornadas.

Categorias:

Infantil

Alunos

Profissional

Absoluto

Master **40+**

Master **50+**

Para confirmar sua presença neste evento, solicitamos que faça o seu cadastro Site e no Link disponibilizado em nossas redes sociais.

[www.casadebambascapoeira.com](http://www.casadebambascapoeira.com)

Venha compartilhar sua ginga, conhecer capoeiristas de diferentes lugares e vivenciar a energia contagiante da Casa de Bambas - Ubuntu. Juntos, vamos construir memórias inesquecíveis e fortalecer os laços que unem a comunidade capoeirista.

Contamos com a sua presença e participação!

Axé e muita capoeira!

Atenciosamente,



PRESIDENTE FUNDADOR - GERMANY

## Regulamento do Campeonato de Capoeira

Este é o documento oficial com as regras do campeonato Casa de Bambas - Ubuntu. Nesse documento você encontrará como serão julgados os atletas participantes, os 6 tipos de modalidades disputadas e o sistema de pontuação e de sinais feitos pelo juiz, durante o enfrentamento.

**1. Objetivo** O objetivo deste regulamento é estabelecer as regras e diretrizes para a realização do Campeonato de Capoeira, garantindo uma competição justa, segura e respeitosa para todos os participantes.

**2. Categorias** O campeonato será dividido em categorias, levando em consideração o nível de habilidade e experiência dos competidores. As categorias podem incluir:

**Infantil** - Categoria destinada a Crianças 8 a 14 anos de idade - Feminino e Masculino. Nesta categorias eles estarão disputando junto entre si.

**Juvenil** – Categoria destinada a Adolescentes de 15 a 17 anos de idade – Feminino / Masculino.

**Aluno** - Categoria destinada a alunos (as) de 18 anos de idade em diante, até a graduação antes de Graduados (as) e/ou Formados (as) Feminino / Masculino.

**Profissional** - Categoria destinada a todos os Profissionais de Graduados (as), a Instrutores (as), (ou Graduações abaixo de Professor).

**Absoluto** – Categoria destinada a todos os Profissionais de Professor (as) acima Feminino / Masculino.

**Master 40+** - Categoria destinada a todos os Mestres acima de 40 anos de idade.

**Master 50+** - Categoria destinada a todos os Mestres acima de 50 anos de idade.

### 3. Modalidades

Serão realizadas competições nas seguintes modalidades:

**Infantil** - Categoria destinada a Crianças 8 a 14 anos de idade - Misto (Feminino e Masculino).

**Juvenil** - Categoria destinada a Adolescentes de 15 até os 17 anos de idade – Feminino / Masculino.

**Jogo:** Competidores terão a chance de exibir suas habilidades no jogo da capoeira, dentro da roda, utilizando uma variedade de movimentos de ataque e defesa. É importante ressaltar que não será permitido o contato com golpes traumatizantes nos oponentes, apenas marcação, enquanto os movimentos desequilibrantes poderão ser aplicados.

**Aluno** - Categoria destinada a alunos de 18 anos de idade em diante, até a graduação antes de Graduados (as) e/ou Formado (a), Feminino / Masculino.

**Jogo:** Os competidores terão a chance de mostrar suas habilidades no jogo da capoeira dentro da roda, utilizando uma variedade de movimentos de ataque e defesa. É fundamental que priorizem a proteção da integridade física do oponente, evitando buscar o nocaute ou contatos com golpes traumatizantes a todo momento. No entanto, poderão aplicar movimentos desequilibrantes para alcançar vantagem durante a competição.

**Profissional** - Categoria destinada todos os Profissionais de Graduados (as) a Instrutor (a).

**Absoluto** – Categoria destinada todos os Profissionais de Professor (a) acima Feminino / Masculino.

**Master 40+** - Categoria destinada a todos os Mestres acima de 40 anos de idade.

**Master 50+** - Categoria destinada a todos os Mestres acima de 50 anos de idade.

**O Jogo:** Competidores terão a oportunidade de exibir suas habilidades da arte da capoeira na roda, utilizando movimentos de ataque e defesa. O objetivo é demonstrar seu melhor desempenho, ao mesmo tempo em que se comprometem a respeitar e proteger a integridade física do oponente.

Não será permitido o uso de golpes traumáticos que possam incapacitar o adversário ou impedi-lo de continuar na competição.

No entanto, os participantes poderão aplicar movimentos de entrada e saída e técnicas desequilibrantes que são características do jogo e da luta da capoeira.

**4. Regras Gerais** É obrigatório o uso do uniforme tradicional de capoeira (abadá) branco e camiseta do evento Casa de Bambas Capoeira - Ubuntu durante as competições. É proibido o uso de qualquer objeto ou acessório que possa representar risco para os participantes, como brincos, correntes e etc. A comissão organizadora irá revisar unhas dos pés e das mãos antes da Competição para evitar ferimentos involuntários. Os competidores devem agir de forma respeitosa e cortês com os adversários, juízes e público em geral.

O desrespeito às regras de conduta poderá resultar em penalidades, como advertências e/ou desqualificação do Campeonato.

## 5. Regras Específicas

### Jogo:

- Os golpes devem ser controlados para evitar ferimentos graves.
- Os golpes em áreas sensíveis, como olhos, pescoço e genitais, são estritamente proibidos.
- Os competidores devem demonstrar respeito mútuo e não devem usar a força excessiva para prejudicar o adversário.

### Dos golpes proibidos e restrições:

- Qualquer tipo de golpe com dedo nos olhos;
- Morder ou cuspir no outro atleta;
- Puxar o cabelo; Socos;
- Agarrar adversário ou segurar em partes do Abada ou camiseta em forma de travar por tempo prolongado o adversário;
- Ataques quando o oponente estiver caído, por algum motivo de lesão;
- Uso excessivo de força com intenção de nocautear ou ferir gravemente o oponente.

- O uso excessivo de força pode levar a desqualificação.
- Arremessar o adversário 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 e joelhos (de projeções).
- Qualquer tipo de golpe na virilha ou genitais.
- Qualquer tipo de golpe no Joelho tanto chute, quanto pisar no Joelho.
- Arremessar intencionalmente o adversário para fora do palco (caso tenha).
- Usar linguagem abusiva e desrespeitosa.
- Desrespeitar flagrantemente a instituição ou corpo de arbitragem.
- Ter conduta antidesportiva que cause alguma lesão ao seu adversário.
- Atacar o oponente durante o intervalo ou qualquer tipo de paralisação.
- Simular trauma interferindo no tempo do jogo.
- Ponteira, cabeçada, cotovelada e joelhada são movimentos extremamente proibidos, dependendo da intensidade ou intensão do atleta.
- Galopante, Escala ou qualquer golpe direto na face do oponente de forma excessiva, será pontuado negativamente durante o Campeonato. Soco, não é permitido e será pontuado negativamente.

### 1. Observação

Caso aconteça um golpe ilegal NÃO intencional o atleta lesado terá um tempo de 5 minutos para recuperação, caso não consiga voltar, neste momento, entra o atleta reserva selecionado pela organização.

### 6. Julgamento e Pontuação

O julgamento será realizado por um conjunto de arbitragem qualificado e imparcial. Os critérios de avaliação podem incluir: **Volume de Jogo, Técnica, Objetividade, Cadência, Criatividade, e Continuidade.** Os juízes irão avaliar as performances de cada competidor. A comissão de arbitragem será formada por 7 jurados, sendo eles 5 árbitros, 1 mesário, 1 árbitro central que controlará os ânimos do jogo evitando assim violência entre os participantes, sendo ele o juiz principal.

A avaliação dos jurados (as) será através de bandeiras vinculadas a mesma cor de bracelete utilizado pelo jogador no momento da competição. Após cada jogo, o Árbitro Central irá apresentar os (as) competidores (as) a mesa dos jurados (as) para a avaliação, e nesse exato momento irão declarar o vencedor (a) do jogo decorrente. O vencedor será informado pelo árbitro (a) mesário.

### **Das pontuações:**

A avaliação será em cima dos seguintes quesitos:

Volume de Jogo, Técnica, Objetividade, Cadência, Criatividade, e Continuidade

Em caso de golpes “efetivos”, bem encaixados, no tempo e com fundamento, o atleta ganhará de 1 “vantagem”, a 2 vantagens equivalente a 5 pontos que serão acrescentados na pontuação final.

No critério objetividade, a vantagem também servirá como critério para um possível desempate.

(Exemplo: o atleta tirou 15 pontos em OBJETIVIDADE, em determinada nota serão acrescentados 10 pontos).

### **Em caso de NOCAUTE:**

Os jurados irão fazer a validação, pois deve estar dentro de um critério ético, sem a intenção de tirar o outro competidor da disputa.

Caso o nocaute seja validado, e o oponente não retornar a competição, o atleta que nocauteou será avaliado pelo corpo de jurados.

### **Pontuação:**

O sistema de pontuação, será composto pela seguinte pontuação: 10 a 30, sendo eles: 10, 15, 20, 25 e 30.

### **A pontuação será:**

- 1.** Acertar intencionalmente o companheiro com um golpe traumatizante fora do contexto, o atleta soma (-15 pontos) na pontuação geral. Se o competidor atingido ficar impedido de seguir na competição, o agressor será eliminado da competição (caso a comissão organizadora entenda que houve dolo – intenção de machucar o adversário).
- 2.** Técnica mal executada (executar uma técnica de forma incorreta (-5 pontos);
- 3.** Descaracterizar o jogo (-5 pontos);
- 4.** Ficar mais de 5 segundos sem gingar - Caracterizando a Boca de Espera (-10 pontos).

**Observação:** Serão julgados de 5, 10, 15, 20, 25 e 30 pontos podendo atingir a pontuação máxima de 150, sendo ela calculada 30 pontos por Jurado como exemplo.

## Bandeiras & Braceletes:



**Bandeiras de Avaliação**



**Braceletes dos Competidores**

Cada um dos Árbitros tem o seu Papel importante dentro do Campeonato sendo assim, cada um deles receberá uma súmula de avaliação e anotações para que possam sinalizar e anotar os seguintes quesitos:

- Técnica
- Criatividade
- Cadência
- Objetividade
- Volume de Jogo
- Continuidade

Todo o atleta inscrito no evento receberá uma camiseta corresponde a sua participação, a camiseta é de uso obrigatório durante os Campeonato. O descumprimento dessa regra acarretará na exclusão do Atleta no evento.

O Julgamento das Categorias Infantil, Juvenil e Alunos, serão um jogo após o outro definindo os ganhadores de cada etapa.

O Julgamento das Categorias Profissional, Absoluto e as Masters, serão avaliadas após a execução de todos os jogos, sendo na seguinte sequência:

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

A avaliação ocorrerá após a execução dos 3 jogos, sendo diretamente ao final do jogo São Bento Grande da Regional, o vencedor será sinalizado pelo Árbitro mesário.

Desta forma, os competidores das Categorias Profissional, Absoluto e Masters, ao executar o primeiro jogo, tem a oportunidade de descanso até que todos os demais competidores venham a jogar o mesmo ritmo e assim sucessivamente.

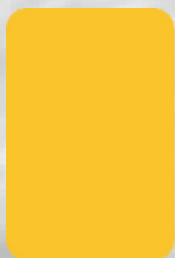
## Advertências:

As advertências dentro do evento serão sinalizadas por cartões, sendo eles nas seguintes cores:

- Cartão Amarelo - Primeira advertência.
- Cartão Vermelho – Segunda advertência resultando a expulsão do Competidor do evento.

A arbitragem do evento irá decidir a gravidade da advertência, assim aplicando os devidos cartões de acordo com a gravidade do ocorrida.

## Cartões:



**Cartão Amarelo**



**Cartão Vermelho**

- O Cartão Amarelo representa advertência - O Cartão Vermelho representa desclassificação O Acúmulo de duas faltas, durante a rodada ou seja o ritmo executado resultará na apresentação do Cartão Vermelho, sendo assim o Competidor será expulso da competição de acordo com as normas dentro desse regulamento.

## Categorias

O Evento contará com as seguintes Categorias:

- **Infantil** (Dividida em 2 segmentos– Mini de 8 a 9 anos, Infantil de 10 a 14 anos).
- **Juvenil** (Categoria única de 15 a 17 anos)
- **Alunos** (Dividida em 2 segmentos de 18 anos acima- Alunos até 5 anos de Capoeira/ Alunos até 10 Anos de Capoeira).
- **Profissional** (Categoria Masculina e Feminina- Graduados, Monitores e Instrutores.)
- **Absoluto** (Professores a Mestres.)
- **Master 40+** (Destinadas a Mestres acima de 40 anos de idade).
- **Master 50+** (Um único segmento com 8 vagas, destinadas a Mestres acima de 50 anos de idade).



Tanto as Categorias **Infantil, Juvenil**, como a Categoria de **Alunos**, Serão avaliados o volume de jogo dos participantes.

Da Categoria **Profissional** em diante, os atletas devem garantir a preservação da integridade física de seus adversários, a fim de construir, em conjunto, um jogo de capoeira harmonioso.

Categoria **Masters**, essa Categoria reúne indivíduos que são verdadeiros exemplos para o mundo da Capoeira, tanto como mestres quanto como atletas de alto nível técnico. É importante ressaltar que este evento não se trata de uma luta de MMA. Ele foi cuidadosamente organizado para demonstrar o valor dos Mestres da nossa arte, destacando que mesmo com uma idade avançada, eles continuam sendo exemplos dentro e fora dos eventos.

Durante a competição, é fundamental o respeito verbal e físico de todos os participantes. As regras estabelecidas têm o objetivo de direcionar o jogo técnico de capoeira, evidenciando a capacidade de controle emocional dentro das partidas estipuladas no evento.

A organização sente-se extremamente honrada por contar com a participação dos senhores nas Categoria **Masters**. O principal propósito é mostrar ao mundo o valor de cada um de vocês no universo da capoeira.

### **Bateria & Ritmos:**

A bateria será composta por Graduados a Mestres de Capoeira. É de grande importância evitar a troca de instrumentos durante os jogos no Campeonato. Durante o Campeonato, os instrumentos só podem ser trocados após o término de cada jogo dentro de cada categoria para que assim possa manter a harmonia igualitária a todos os Competidores.

Os Ritmos durante o Campeonato serão os seguintes:

**São Bento Grande da Regional:** Infantil, Juvenil e Alunos

**Iúna São Bento Pequeno de Angola São Bento Grande da Regional** ➡ **Profissional, Absoluto e Masters**

Assim possibilitando nas Categorias Profissional, Absoluto e Masters o melhor de 3, ou seja, o Competidor será avaliado nos 3 jogos sendo que o que tiver mais jogos avaliados positivamente, passa para a próxima etapa se classificando.

## **Tempo de jogo:**

Os jogos serão cronometrados, dando a mesma oportunidade a todos os participantes, independente das categorias:

**Iúna:** O Jogo será cronometrado em 45 segundos.

**São Bento Pequeno de Angola:** O Jogo será cronometrado em 45 segundos.

**São Bento Grande da Regional:** O Jogo será cronometrado em 45 segundos.

A Autorização do início do jogo será determinada por um sinal sonoro (Buzina, Corneta e etc.). Os Juízes podem parar os jogos por motivos de lesões, informando imediatamente o árbitro do cronômetro, para que assim o tempo seja pausado e os competidores não sejam prejudicados por pausas involuntárias durante os jogos.

## **Avaliação dos jogos:**

### **Permitidos:**

- É Permitido durante o jogo de Iúna acrobacias (Não atribuindo pontuação), movimentos de flexibilidades e cintura desprezada;
- É Permitido durante o jogo de São Bento Pequeno de Angola, fazer as chamadas passo a dois, apesar do oponente ganhar vantagem no tempo com as chamadas, é algo característico do jogo da Angola (Categorias **Profissional, Absoluto e Masters**);
- É Permitido durante o jogo de São Bento Grande da Regional toda a movimentação do jogo da Capoeira Regional sem infringir as regras regulamentadas dentro das restrições.

### **Proibidos:**

- É Proibido ficar em boca de espera, momento em que o Competidor aguarda movimentos para tirar proveito dentro do jogo;
- É proibido o desrespeito ao adversário: Qualquer comportamento desrespeitoso em relação ao oponente como Insultos, Violência racial, discursos de ódio pode resultar em penalidades.

### **Obrigatórios:**

- Ginga: A ginga é o movimento fundamental da capoeira;
- Aú: deve ser executado ao menos 1 Aú durante o jogo;
- Respeito: Principalmente ao Juiz Central e os Juízes mesários;
- Uniforme: Abada Branco e Camiseta Oficial do evento;
- Permanecer sempre dentro do limite da roda, delimitado pelos integrantes da categoria;

## **Respeito às regras:**

Os competidores devem seguir as regras estabelecidas para a competição, que podem incluir critérios de pontuação, limitações de golpes e condutas a serem seguidas durante os jogos;

## **Controle de acesso:**

Os Atletas deverão passar pelo caixa do evento para que possam receber o material de acesso. Após a Identificação, serão entregues as pulseiras de acesso ao evento.

Após adentrar o evento, os atletas devem procurar o local de entrega de Camisetas e nesse momento já fazer a utilização da mesma. Os tamanhos das Camisetas devem ser informados antecipadamente durante a sua inscrição dentro do site Casa de Bambas Capoeira.

## **Não haverá inscrições imediatas no dia do evento!**

## **Camisetas**

Para uma melhor organização, vamos disponibilizar camisetas nas seguintes cores:

- Camisetas Brancas com o logotipo do evento.

As Camisetas Brancas, são destinadas a todos os Atletas do evento.

Qualquer dúvida sobre o evento, basta procurar a nossa equipe de Organização, os organizadores vão trazer consigo um Broche com no mínimo 2 idiomas sinalizando os idiomas de comunicação de cada corpo da equipe organizadora.

## **Broches:**

Os Broches serão sinalizados de acordo com cada membro da organização do evento, sendo assim facilitando a comunicação entre os participantes do evento:



Alemão/Português



Alemão/Francês



Alemão/Inglês



Alemão/Polonês



## **Disposições Finais - Campeonatos Casa de Bambas - Ubuntu Nacionais e Internacionais**

A organização dos Campeonatos Casa de Bambas - Ubuntu se reserva o direito de tomar todas as medidas necessárias para garantir a segurança e o bom andamento do evento. Isso inclui a alteração de horários, locais e regras, se necessário.

Todos os competidores devem estar cientes e aceitar as regras estabelecidas neste regulamento, que serão também dispostas dentro de um contrato que deverá ser assinado antes da competição. A participação no campeonato implica na aceitação de todas as condições aqui descritas.

A organização não se responsabiliza por quaisquer acidentes, lesões ou danos ocorridos durante o campeonato. Os competidores são responsáveis por sua própria saúde e bem-estar. Lembrando que todos devem estar em dia com seus Seguros de Viagem ou Convênio Médico válido em território Internacional.

A organização do campeonato solicita que todos os participantes mantenham um comportamento respeitoso, cortês e ético durante todo o evento. A violação desses princípios poderá resultar em penalidades ou até mesmo na desqualificação do competidor.

O uso de qualquer substância ilegal, como drogas ou substâncias que alterem o desempenho físico ou mental, é estritamente proibido durante o campeonato. A organização reserva-se o direito de tomar as medidas adequadas se houver suspeita ou evidência de uso de tais substâncias.

Fotografias, vídeos e outras formas de registro visual do campeonato podem ser feitos pela organização para fins promocionais e de documentação. Ao participar do evento, os competidores concordam com a possibilidade de serem fotografados ou filmados, informações descritas no contrato do atleta.

A organização do Campeonato de Capoeira Casa de Bambas - Ubuntu não se responsabiliza por eventuais problemas relacionados a hospedagem, transporte ou questões logísticas dos competidores. No entanto, esforçaremos para fornecer informações e auxiliar os participantes dentro de nossas possibilidades.

Quaisquer questões não abordadas neste regulamento serão avaliadas pela organização do campeonato, que tomará decisões justas e imparciais.

Agradecemos a todos os participantes por sua compreensão e cooperação para tornar o Campeonato de Capoeira Casa de Bambas - Ubuntu um evento inesquecível, promovendo a união, o respeito e a celebração da capoeira em sua essência.

Axé e muita capoeira!