NOTA OFICIAL Nº 19 /2023

O Presidente do Comitê Organizador Estadual, no uso de suas atribuições, RESOLVE:

1 – Substituir o Regulamento Específico da modalidade de Capoeira, após análise da Coordenadoria de Esporte da Sejucel em conjunto com a Federação de Capoeira de Rondônia que segue em anexo.

Porto Velho, 14 de agosto de 2023.

Edvaldo Botelho Araújo
Presidente do XIV JIR 2023

Capoeira

I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - A Competição de Capoeira será regida pelas Regras oficiais da modalidade disposições do presente Regulamento e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - O Campeonato será disputado por atletas com tempo de prática da Capoeira igual ou superior a três anos, os quais devem estar em pleno gozo de seus direitos civis, sendo vedada a participação de atletas que estejam cumprindo qualquer tipo de pena imposta pela justiça.

II - DA COMPETIÇÃO

Art. 3º - Os atletas menores de 18 anos só poderão participar do Campeonato com a autorização de um responsável legal. Tal autorização deverá ser entregue na reunião técnica da modalidade e ficará retida pela comissão organizadora. Modelo anexo no site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/relatorios.

§ Único - No ato da inscrição, ao preencher a ficha de inscrição online, o participante aceita todos os termos do regulamento e assume total responsabilidade por sua participação no evento de acordo com este regulamento.

Art. 4º - Os participantes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas na ficha de inscrição. Caso haja fraude comprovada, o (a) atleta será desclassificado e responderá por crime de falsidade ideológica e/ou documental.

§ Único - Caso seja colocado em dúvida o tempo de pratica o atleta deverá comprovar o mesmo através de certificado emitido por Instituições Esportivas da modalidade, caso não o tenha ou não seja comprovado, o atleta será desclassificado e o caso será enviado ao TJD.

Art. 5° - Buscar-se-á sempre como objetivo máximo deste Regulamento Desportivo, o alcance dos objetivos internacionais do **"FAIR PLAY"** (jogo limpo, belo, justo e honesto) resguardados os aspectos das estratégias de jogo tradicionais da Capoeira, consagrados pela ginga, finta e artimanhas típicas.

Art. 6° - Os atletas deverão estar no local de início dos jogos com uma hora de antecedência, quando serão dadas as instruções finais, os jogos iniciaram pontualmente no horário determinado pela **SEJUCEL**, caso o atleta não esteja no local na hora de sua competição, terá pontuação zerada naquela luta.

III - DAS CATEGORIAS

Art. 7º - Os atletas poderão inscrever-se nas categorias abaixo as quais indicam o peso que o competidor deverá ter nos dias dos eventos. Caso o peso do competidor esteja acima ou abaixo do peso na qual se inscreveu, o mesmo será desclassificado, Segue:

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
PENA	Até 60 KG	ATÉ 53 KG
PESO LEVE	60,100 ATÉ 65 KG	53,100 ATÉ 57 KG
PESO MÉDIO	65,100 ATÉ 70 KG	57,100 ATÉ 61 KG
PESO MEIO PESADO	70,100 ATÉ 75 KG	61,100 ATÉ 65 KG
PESO PESADO	ACIMA DE 75,100	ACIMA 65,100 KG

IV - DA PESAGEM OFICIAL DOS ATLETAS

Art. 8º - A pesagem será feita em dois momentos; primeiro momento, serão chamados as delegações e seus atletas dos municípios, obedecendo aos seguintes critérios para pesagem individual por delegação, o atleta que estiver fora do peso deverá aguardar para uma segunda pesagem, após todas as delegações passarem pelas pesagens, inicia-se o segundo momento, onde os atletas que não estavam no peso inscrito poderão passar por uma segunda pesagem, para ver se atingiram o peso, o atleta não alcançando o peso na segunda pesagem será automaticamente desclassificado, não havendo terceira pesagem.

§ 1º - A pesagem será feita, pelos atletas nas suas respectivas categorias que foi inscrito, podendo ser acompanhada por um representante de cada município participante da Fase Final..

§ 2º O local e horário estabelecido para pesagem, pode ser mudado desde que a coordenação dos Jogos, mude o local ou horário por motivos de contra tempos, podendo alterar o local e o horário da pesagem desde que as equipes sejam comunicadas com vinte e quatro (24) horas de antecedência.;

§ 3º - Somente farão parte da comissão técnica das Delegações os nomes que constarem na relação nominal na data das inscrições junto a SECRETARIA DO MUNICIPIO INSCRITO NO JIR.

V - DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 9º - O Congresso Técnico da modalidade, será realizado no dia anterior ao início da competição, onde serão tratados assuntos inerentes ao evento

§ 1º - - O Congresso Técnico será presidido pela Coordenação da modalidade, para participar do Congresso Técnico e ter direito a voto, os representantes das Delegações deverão estar devidamente credenciados. Não será permitido o voto por procuração.

§ 2º - Caso seja solicitada alguma mudança no regulamento específico, isso só acontecerá, caso haja concordância unânime.

V - DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 10 - O sistema de pontuação para obter a classificação final do município, por gênero, será de acordo com a seguinte tabela:

Classificação	Pontuação
1º Lugar	16 Pontos
2º Lugar	12 Pontos
3º Lugar	10 Pontos
4º Lugar	08 Pontos
5º Lugar	04 Pontos
6º Lugar	03 Pontos
7º Lugar	02 Pontos
8º Lugar	01 Ponto

§ 1º - Caso haja empate na Classificação Final (pontuação somada de todos os pesos por sexo), os critérios para desempate serão os seguintes:

I - O município que obtiver o maior número de 1º lugar, persistindo o empate, serão observadas as colocações seguintes até que aconteça o desempate;

II - Caso não ocorra o Desempate, o mesmo será feito através de Sorteio;

§ 2º - Do Critério de Desempate, dos jogos individuais;

1º Critério - Maior pontuação na somatória do Jogo no ritmo do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) (Tradição, Técnica e Volume de Jogo);
2º Critério - Maior pontuação na somatória do jogo no ritmo do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) (Tradição, Técnica e Volume de Jogo);
3º Critério - Maior pontuação nas somatórias (dois jogos) em cada um dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no critério Técnica;
4º Critério - Maior pontuação nas somatórias (dois jogos) em cada um dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no critério Tradição;

5º Critério - Maior pontuação nas somatórias (dois jogos) em cada um dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no critério Volume de Jogo;
6º Critério - Caso ainda Permaneça empatado após todos os critérios acima, será solicitado aos atletas que executem os Seguintes toques (dois jogos) dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no Berimbau Gunga, os 3 árbitros de mesa avaliaram a execução dos toques, aquele que de acordo com os árbitros não conseguir executar o toque corretamente será o perdedor, caso os dois executem os toques com perfeição a competição ainda continuará empatada;

7º Critério - No caso de ainda haver empate após o critério 6, os árbitros solicitarão que aos atletas que executem no Berimbau Gunga, o toque e canto, ficando livre a escolha do ritmos sendo padrão ANGOLA (São Bento Pequeno) ou padrão REGIONAL (São Bento Grande), e o Canto, onde executarão frente a mesa onde os árbitros avaliaram a execução do toque e canto, aquele que de acordo com os árbitros não conseguir executar o toque e canto dentro do fundamento corretamente será o perdedor.

VII - DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 11 - Sistema com mais de 8 Competidores

São sorteados para os embates e passam 8 para a próxima fase, caso tenha número ímpar um e sorteado e passa automaticamente para próxima fase (chapéu), fazendo com que apenas os 7 mais bem pontuados passem para a próxima fase, somando com o que passou no chapéu fica o número de 8 competidores.

I -SISTEMA COM 8 COMPETIDORES

Caso tenha 8 competidores, passam os 4 mais bem pontuados para próxima fase, os 4 iram competir e os 2 mais bem pontuados faram a disputa de primeiro e segundo lugar, e os 2 menos pontuados faram a disputa de 3 e 4 lugares.

II -SISTEMA COM 5 a 7 COMPETIDORES

Permanece passando 4 para segunda fase, caso tenha número ímpar um será sorteado e passara para segunda fase automaticamente (chapéu), fazendo assim apenas 3 se classificarem da primeira para a segunda fase, somando com o que passou no chapéu temos os mesmos 4 para a segunda fase.

III -SISTEMA COM 3 COMPETIDORES

Caso tenha apenas 3 competidores os mesmos lutaram entre si e os dois atletas com maior número de pontos faram a disputa de primeiro e segundo lugar;

IV - SISTEMA COM 2 COMPETIDORES

Caso tenha apenas 2 competidores faram apenas dois jogos um de Benguela e um de SBGR, e pelo número de pontos será definido o campeão.

V - SISTEMA COM 1 COMPETIDOR

Caso tenha apenas um atleta inscrito o mesmo já será dado como campeão.

§ 1º - Só haverá competições em jogo de dupla nos estilos e ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e padrão **REGIONAL** (São Bento Grande).

§ 2º - O sistema de competição irá avaliar sempre o melhor atleta, podendo dois atletas que jogaram juntos passarem para próxima fase, pois passarão para próxima fase os atletas com maior número de pontos somados a cada fase nos dois jogos sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e padrão **REGIONAL** (São Bento Grande). Evitando assim a premissa de Locaute e eliminação de oponente, visando o jogo limpo e bonito, podendo tirar dos atletas o melhor jogo.

§ 3º - Após cada jogo "luta" será sorteado novamente as duplas, para o Jogo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) será feito um sorteio e após os embates outro sorteio para o jogo padrão **REGIONAL** (São Bento Grande), respectivamente.

§ 4º - A cada fase o atleta enfrentará dois adversários diferentes, um no jogo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) será feito um sorteio e após os embates outro sorteio para o jogo padrão **REGIONAL** (São Bento Grande).
§ 5º - O tempo de cada jogo será 40 segundo (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande);
§ 6º - Os Atletas serão classificados pela somatória de pontos atribuídos de 0 (zero) à 5 (cinco) pelos 03 (três) Árbitros de mesa. Podendo somar um total de 15 pontos por ritmo ou até 30 pontos contabilizando os pontos dos dois ritmos;
§ 7º - Passarão para próxima fase os atletas com as melhores notas na somatória dos dois ritmos.

§ 8º - Caso exista número ímpar de atletas na primeira fase, um atleta será sorteado para passar automaticamente para próxima fase, tendo assim vaga garantida, fazendo com que diminua uma vaga para os demais competidores, salvo quando existirem apenas 3 atletas inscritos na categoria.

Ex. - 17 competidores, um e sorteado para próxima fase (chapéu), restam 16 atletas, os mesmos competiram entre si, passam apenas os 7 mais bem pontuados. Juntando com o que passou no chapéu somando 8 atletas para próxima fase.

§ 9º - Só existira número ímpar de competidores na primeira fase, nas fases seguintes o número de atletas sempre será par.

§ 10 - Das Finais, se o número de atletas na categoria for superior a 8, quando chegar a um total de 4 atletas, a pontuação irá definir quem disputara a final (primeiro e segundo lugar), sendo os dois mais pontuados faram a final, e o terceiro e quarto lugar será definido pela pontuação anterior (não tendo assim disputa de terceiro e quarto lugar, já sendo definido pela pontuação anterior).

§ 11 - Só será feita disputa "luta" de terceiro e quarto lugar caso o número de competidores seja igual ou inferior a 8 na categoria, salvo no caso de 3 atletas na categoria.

§ 12 - As duplas serão formadas aleatoriamente, por sorteio realizado pelo Árbitro de Sorteio.

§ 13 - Os Atletas sorteados para o jogo deverão, após serem examinados pelo árbitro central, entrar na roda, dar uma "volta ao mundo", posteriormente devem cumprimentar-se e, ao comando do árbitro, ir para o jogo.

§ 14 - Os atletas que não estiverem competindo, mas que forem pertencentes à mesma categoria que estiver em julgamento, deverão posicionar-se junto ao lado externo da linha de segurança, não podendo interferir de qualquer modo.
§ 15 - Os demais atletas de outras categorias e remanescentes no local deveram compor a roda.
§ 16 - Salvo aqueles da próxima categoria que sentirem necessidade de prévio aquecimento, deveram fazer o mesmo mantendo certa distância do local de competição.

§ 17º - Quando houver situações referente a resultados ou sobre arbitragem, o Chefe de delegação e/ou técnico poderão solicitar esclarecimentos à coordenação de forma verbal ou escrita. Conforme o tipo de questionamento, a solicitação poderá ser de imediato.

§ 18 - Somente poderão permanecer no roda de os atletas, devidamente uniformizados, e os Chefes de Delegação e Técnicos .

§ 19 - O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão se aquecer com antecedência fora da área de competição.

§ 20 - Os Jogos terá a duração de 40 segundo (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande), sendo cronometrados cada tempo.

§ 21 - Nenhuma das fases da competição deixará de ser realizada, em virtude do não comparecimento de equipes ou Delegação.

§ 22 - Se por qualquer circunstância, Atleta, Técnico ou chefe de Delegação de não comparecer ao local da competição até trinta (30) minutos antes da hora prevista para o inicio, caberá ao representante da Delegação, depois de cientificadas a delegação interessadas, SALVE ALGUMA SITUAÇÃO OU PENDÊNCIA JUNTO AO TJD.

§ 23 - Em caso de WO, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem, será conferido a nota de 1 x O em todos os jogos (já realizados ou a realizar), independente da colocação do jogo já realizado, a equipe faltosa estará automaticamente eliminada da competição.

§ 24 - Os árbitros só darão inicio a partida, após o Diretor de arbitragem verificar pessoalmente**,** as assinaturas na súmula.

§ 25 - Após a realização da competição, o árbitro elaborará seus relatórios técnicos e disciplinares, em modelos próprios.

Art.12 - Dos Golpes, são terminantemente proibidos nas competições os seguintes golpes abaixo listados e, para firmar o conhecimento coletivo desta restrição, dadas as diferenças de nomes entre grupos e regiões brasileiras, os árbitros deverão demonstrá-los antes da competição:

- Cabeçada na face;
- Agarrões;
- Cotoveladas na face e nas costas;
- Forquilha (dedo nos olhos);
- Cutilada;
- Galopante;
- Telefone;
- Tesoura nos braços;
- Socos;
- Rasteira na mão;
- Rasteira com as mãos;
- Golpes de projeções;
- Golpes baixos atingindo genitais;

§ 1°- Não será permitido qualquer tipo de nocaute.
§ 2°- Não são considerados agarrões:
- Arrastão;
- Boca de calça;
- Bahiana;
- Travas de mão.

§ 3º - Nos demais são permitidos todos os golpes, movimentos e efeitos típicos da capoeira, criteriosamente observadas suas condições de aplicação, intensidade e intenção, sendo proibidos golpes traumáticos aplicados de forma a evidenciar o adversário em situação de inferioridade física e moral, sendo qualquer flagrante antiético ou antidesportivo passivo de desclassificação.

§ 4º - Não será permitido qualquer tipo de nocaute "**Intencional**", Sendo o Atleta desclassificado imediatamente.

§ 5º - Quanto aos Agarrões, observar-se-á criteriosamente sua aplicação, quanto à intenção e intensidade.

§ 6º - Não serão computados pontos específicos pela aplicação de quaisquer golpes em particular e sim pela harmonia dos aspectos exibidos pelos capoeiristas.

§ 7º - Em nenhuma hipótese serão admitidos golpes que ofendam a integridade física e moral dos oponentes de forma intencional, posto que não serão justificadas atitudes violentas ou insultos durante os eventos desportivos, em caso de atitude antidesportiva ou violenta o atleta será desclassificado, os demais casos serão enviados ao TJD.
§ 8º - Será adjudicado ao jogador que sofreu ato ilícito durante o jogo a soma de 01 (um) ponto em cada quesito do jogo no qual ele sofreu a falta, fazendo-se o devido registro na súmula, podendo ainda cada Árbitro da Mesa Julgadora atribuir notas superiores caso julgarem aplicável por desempenho do mesmo.

Art. 13 - Todos os participantes deverão estar descalços rigorosamente uniformizados nos padrões oficiais, com calça à altura dos calcanhares, inteiramente branca de helanca, e camiseta de mangas curtas. Não deve constar no uniforme o nome da academia, grupo ou qualquer outra entidade. Preferencialmente para melhor identificação poderá ter o nome ou o brazão do município. A numeração será de responsabilidade da entidade contratada para realizar o evento. Segue abaixo como sugestão a vestimenta.

§ 1 - Não poderá utilizar objetos metálicos ou perfurantes que possam por em risco a segurança do companheiro de jogo sendo, contudo admissível o uso de protetores bucais e de articulações, caso conste que o atleta participou do jogo com objeto (Brinco, Piercing, Colar de Metal) o mesmo pode ser desclassificado.

VIII - DA ARBITRAGEM

Art. 14 - A Equipe de arbitragem será constituída por 15 Árbitros e 02 Árbitros de mesa assistentes, totalizando 17 Árbitros conforme abaixo:

01- Diretor de Competição;
01- Diretor de Arbitragem;
01- Árbitro de Tempo (Cronomestrista e apito);
01 - Árbitro de Sorteio - (Assistente de arbitragem);
01 - Árbitro de Central - (Árbitro Principal);
01 - Árbitro de Mesa - Tradição;
01- Árbitro de Mesa - Técnica;
01- Árbitro de Mesa - Volume de Jogo;
01 - Árbitro Berimbau Gunga;
01- Árbitro Berimbau Médio;
01- Árbitro Berimbau Viola;
01- Árbitro Atabaque.
02 - Árbitro Pandeiros;
01- Árbitro Ritmistas Agogô;
02 - Árbitro de Mesa - (Assistentes).

§ 1º - O Arbitro Central e os Árbitros de Mesa não podem ter nenhum tipo de vínculo com entidades e ou atletas participantes (membros da mesma instituição ou vínculo com Atletas, Técnicos ou Municípios Rondonienses).

§ 2° - Cada Árbitro de Mesa pontuará cada atleta com valores entre 0 e 5 pontos conforme abaixo:

Nota - 5 - EXCELENTE;
Nota - 4 - MUITO BOM;
Nota - 3 - BOM,
Nota - 2 - REGULAR,
Nota - 1 - RUIM
Nota - 0 - INSUFICIENTE

§ 3° - As notas deverão ser informada em placas mostradas com visibilidade para que todos a quem interessar possam visualizar para depois serem anotadas em súmula.

Art. 15 - Caberá ao Diretor de Competição a preparação de todo equipamento e material humano necessário à realização de competições.

Art. 16 - Caberá ao Diretor de Arbitragem toda responsabilidade por árbitros e auxiliares de arbitragem durante a competição.

Art. 17 - A equipe de arbitragem será constituída de:

I - Diretor de Competição;
II - 01 Diretor de Arbitragem;
III - 01 Árbitro de Central (Árbitro Principal);
IV - 04 Árbitros Laterais;

§ 1°- Caberá ao Diretor de Competição a preparação de todo equipamento e material humano necessário à realização de competições.
§ - 2°- Caberá ao Árbitro de Central (Árbitro Principal) coordenar a entrada e saída dos capoeiristas em cada volta, interrompendo-a cada vez que for necessário, observando qualquer atitude antiética ou antidesportiva, por qualquer um dos participantes, procedendo conforme o caso, sua desclassificação ou desqualificação, todavia interferindo o menos possível na volta, podendo paralisá-la a qualquer momento do jogo, se julgar que houve perda da continuidade do jogo, ou conforme solicitação dos Árbitros Laterais, assinando a súmula da mesa colocando ao verso da mesma, observações pertinentes a questões de indisciplina que eventualmente venham a ocorrer. Deverá ainda fiscalizar a execução correta do ritmo solicitado para a competição.
§ 3°- Caberão aos Árbitros Laterais a atribuição de notas para cada um dos quesitos constantes no artigo 15, entregando suas súmulas assinadas ao assistente de arbitragem.
§ 4°- Todos deverão estar devidamente uniformizados de acordo com as deliberações oficiais: calça social preta, camisa social preta, terno preto e sapato social preto, portando símbolo da Entidade

Art. 18- A equipe de auxiliares de arbitragem será composta de:
I - 01 Árbitro de Tempo (cronometrista e apito);
II - 01 Árbitro Assistente de arbitragem;
III - 02 Árbitro Assistentes de mesa;

§ 1°- Caberá ao assistente de arbitragem a circulação das súmulas dos árbitros à mesa de controle central.
§ 2°- Caberão aos Árbitro de Mesa Assistentes de mesa a transcrição das notas das súmulas dos árbitros à súmula da mesa, fazendo a somatória dos pontos e classificação geral dos capoeiristas e de seus municípios.
§ 3°- Caberá ao Árbitro de Tempo (cronometrista e apito) cronometrar o tempo das voltas, paralisando-a toda vez que for solicitado pelo dirigente de roda e informando-lhe quando finalizado tempo de cada jogo.
Art. 19 - Com o objetivo de manter a ordem desportiva e o respeito e os atos emanados de seus poderes internos, poderão serem aplicadas pelos Árbitros sanções aos atletas que fizerem uso de golpes proibidos
§ Único - No intuito de manter o ordenamento disciplinar o Árbitro Central poderá aplicar as seguintes penalidades:
I - Cartão Amarelo – Situação de advertência ao capoeirista por atitudes incompatíveis com o presente Regulamento, aplicável por no máximo, duas vezes, sendo que persistindo a situação, proceder-se-á a exclusão do mesmo

II - Cartão Verde – Situação de desqualificação e retirada do capoeirista da competição.

III - Cartão Vermelho – Desclassificação e expulsão do capoeirista da competição, independentemente da aplicação ou não de advertências anteriores.

As penalidades somente poderão ser aplicadas após decisão definitiva dos Árbitros.

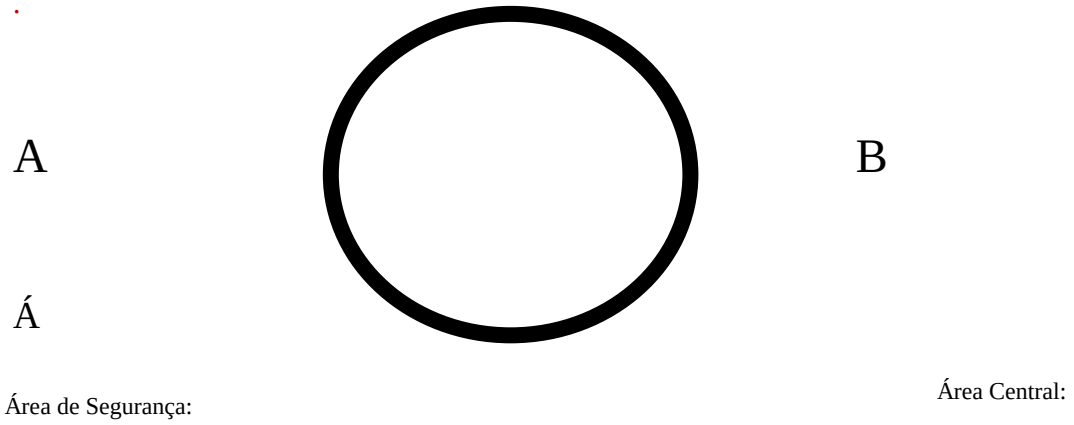
IX - DA ÁREA DA COMPETIÇÃO

Art. 20- A área de competição constará de uma Roda Central (Roda Macia), tatame especifico da modalidade em círculo de 2,50m (dois metros e meio) de raio, onde haverá uma Área de Segurança concêntrica de 3,50m (três metros e meio) de raio., da seguinte forma:

I - Área de Segurança, de 3,50m (três metros e meio) de raio;

II - Área de Jogo sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande): 2,50m (dois metros e meio)) de raio;

.



Parágrafo Único - Deverão permanecer na área de competição os atletas que irão competir em sua categoria, o que é optativo para os demais permanecer no local, não será permitido gravações, fotos e similares nesta área pelos participantes. Os atletas que estiverem competindo deverão permanecer no local até o final da competição e deverão cumprir todos os requisitos característicos da modalidade (canto, palmas e coro)

Art. 21 - Na competição os participantes serão chamados o mesmo deverão dá a Volta ao Mundo movimentos para que os árbitros identifiquem o numero e o município que irá joga. O jogo o atleta deve mostra toda expressão corporal, que permitam, os árbitros 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. 22 - Na competição, cada atleta será chamado por sua vez o outro competidor e devera está atento orquestra, sob a orientação de seu responsável técnico. Ao som do apito, o berimbau Gunga autoriza o início do jogo e o tempo será cronometrado concedido para a sua exibição de no máximo, de 40 segundo (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande)

Parágrafo Único - A contagem do tempo para a Competição será iniciada a partir do toque do berimbau, que deverá iniciar no máximo em terá a duração de 40 segundo (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande), após a chamada dos competidores, ocasião na qual se iniciará o tempo de competição.

X - DA BATERIA E FORMAÇÃO DA ORQUESTRA

Art. 23 - Os instrumentos da Bateria serão dispostos conforme indicado abaixo:

01 Berimbau Gunga;
01 Berimbau Médio;
01 Berimbau Viola;
01 Atabaque;
02 Pandeiros;
01 Agogô;

I - De maneira nenhuma será permitido que sejam entoadas canções que ofendam a moralidade e denigram ou diminuam os competidores;

§ 1° - Os ritmistas devem marcar o ritmo solicitado pela competição, entoando canções de capoeira.

§ 2º - Não poderá ocorrer troca de instrumentistas enquanto os jogos estiverem acontecendo.

§ 3º - Os Membros da bateria deveram estar trajando calça totalmente branca e camisa da organização com identificação;
§ 4º - Poderão participar na bateria, atletas de ambos os sexos desde que atendam ao descrito nas Seções anteriores.

Art. 24 - A equipe de ritmista será constituída de acordo com a tradição da procedência do ritmo de berimbau a ser entoado, à saber: Angola ou Regional.
§ 1°- O ritmo de São Bento Pequeno de Angola deverá obrigatoriamente ser composto pelos ritmistas conforme indicado, na seguinte ordem de formação:

I - 02 Pandeiros
II - 01 Berimbau Viola - (Toque: Repique ou Floreio)
III - 01 Berimbau Médio - (Toque: São Bento Pequeno)
IV - 01 Berimbau Gunga - (Toque: Angola)
V - 01 Agogô
VI 01 Atabaque

§ 2°- O ritmo de São Bento Grande (Regional) deverá obrigatoriamente ser composto pelos ritmistas conforme indicado, na seguinte ordem de formação:
a) 01 Pandeiro
b) 01 Berimbau Médio - (Toque: São Bento Grande)
c) 01 Pandeiro
§ 3°- Todos participantes deverão estar descalços rigorosamente uniformizados nos padrões oficiais, com calça à altura dos calcanhares, inteiramente branca de helanca, camiseta branca, de mangas curtas, gola careca, portando símbolo da Entidade
§ 4°- Em ambos os ritmos o capoeirista procurará demonstrar suas artimanhas para realização dos movimentos, sua superioridade técnica, estética, rítmo, ataque, defesa, equilíbrio e penetração, evidenciando sempre os aspectos do Jogo e não da Luta.
§ 5°- Em nenhuma hipótese serão admitidos golpes que ofendam a integridade física e moral dos oponentes de forma intencional, posto que não serão justificadas atitudes violentas durante as competições, sendo os infratores encaminhados a Justiça Desportivas.
§ 6°- Não serão computados pontos específicos pela aplicação de quaisquer golpes em particular e sim pela harmonia dos aspectos exibidos pelos capoeiristas.
§ 7°- São permitidos todos os golpes, movimentos e efeitos típicos da capoeira, criteriosamente observadas suas condições de aplicação, intensidade e intenção, sendo proibidos golpes traumáticos aplicados de forma a evidenciar o adversário em situação de inferioridade física e moral., exceto o já citados no Art 12
Art. 25 - Durante todo o período da Competição, os atletas não poderão: utilizar qualquer tipo de droga ou medicamento sem a existência de justificativa médica, ingerir bebidas que contenha qualquer nível de teor alcoólico. Comer, beber, fumar ou injetar em seu corpo qualquer produto natural ou artificial considerado ilegal pelo C.O.B que possa dar-lhe qualquer tipo de vantagem física ou psicológica sobre os demais competidores. O atleta flagrado em qualquer das faltas acima será imediatamente desclassificado e será enviado relatório para o TJD.

Art. 26 - Ao assinar o termo de responsabilidade e participar do Campeonato de Capoeira Desportiva dos Jogos Intermunicipais de Rondônia o (a) atleta, ou seu responsável legal, assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita totalmente o Regulamento, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor de seu estado de saúde e de sua aptidão física para participar do campeonato.

Art. 27 - Ao se inscrever nesta competição, o atleta assume automaticamente o conhecimento de todos os termos deste Regulamento, estando de acordo com todos os itens supracitados e acatando todas as decisões da organização, comprometendo-se a não recorrer a nenhum órgão ou Tribunal, no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

XI – DAS PENALIDADES

Art. 28 - Estará automaticamente suspenso pelo jogo subsequente, o atleta, dirigente ou comissão técnica que:

I - três advertências verbais: será suspenso automaticamente por um jogo

§ 1º -O cartão amarelo poderá ser aplicado no máximo 02 (duas) vezes em função a atitudes incompatíveis com as normas estabelecidas, caso persista a situação, proceder-se-á a exclusão.

Para cada cartão amarelo recebido, o competidor perderá 1 (um) ponto na somatória final de pontos.

§ 2° - O cartão vermelho, terá como punição a desclassificação e expulsão da competição, independentemente da aplicação ou não de advertências anteriores.

Art. 29 - O controle do número de suspensão e o cumprimento da penalidade são de responsabilidade de cada equipe, independente de comunicação oficial ou de julgamento, desde que no término da disputa a Coordenação comunique oficialmente ao atleta ou técnico a infração cometida.

Art. 30 - A equipe da Delegação (dirigentes, atletas, e membros da comissão técnica) que causar a interrupção em uma das fases dos Jogos de Capoeira , será advertida e caso não cesse o incidente, a mesma poderá ser desclassificada e o ocorrido será enviado ao TJD, para apreciação e julgamento.

Art. 31 – Todos os participantes desta Competição estarão sujeitos as penalidades, não só por atos praticados em jogos em que estiver participando, mais também em todos os outros jogos da competição e eventos, que na condição de espectadores houverem praticado desordem, agressão verbal aos árbitros, delegados, funcionários da secretaria e comissão, organizadora, basta ser reconhecido e constado em súmula ou relatório.

Paragrafo Único – Para evitar eventuais problemas, não é permitido a realização jogos "lutas" preliminares de aquecimento, antes, durante ou após a competição. A Coordenação não responsabiliza por eventuais jogos "lutas" feitas fora do local preparado para a competição**.**

XII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32- Os casos omissos no presente Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora dos jogos.