

*Seja Bem Vindo*



**CAMPEONATO DE CAPOEIRA**  
**DESAFIO BRASIL**  
**FORTALEZA - CE - BRASIL**  
**15-16-17 AGOSTO 2025**

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



Prezados(as) capoeiristas,

É com grande entusiasmo e alegria que trazemos para vocês nosso Campeonato Internacional Desafio Mundial Capoeira - DMC. Este evento grandioso visa unir capoeiristas de todo o Mundo em um espírito de irmandade, competitividade, respeito e solidariedade, celebrando a diversidade e as riquezas culturais e esportivas da capoeira.

**Data:** 09.04.2025

**Cidade sede do DMC:** NEW YORK - USA

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:

1. **Categoria Caxixi: infantil de 8 a 10 anos ( masculino e feminino).**
2. **Categoria Reco - reco: crianças de 11 a 13 anos ( masculino e feminino).**
3. **Categoria Agogô: jovens de 14 a 16 anos (masculino e feminino).**
4. **Categoria Pandeiro: adultos iniciantes de 17 a 21 anos (masculino e feminino).**
5. **Categoria Atabaque: graduadas a mestras (feminino).**
6. **Categoria Viola: intermediário a graduado, graduados a instrutor(masculino).**
7. **Categoria Médio: professor, contramestre e mestrando(masculino).**
8. **Categoria Gunga: categoria especial para mestres(masculino).**

Venha compartilhar e demonstrar suas habilidades, conhecer capoeiristas de diferentes lugares e vivenciar uma experiência única. 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,

*João Dos Anjos*

PRESIDENTE FUNDADOR - NEW YORK - USA



## Regulamento do Campeonato de Capoeira

Este é o documento oficial com as regras do campeonato Desafio Mundial Capoeira - DMC. Nesse documento, você encontrará como serão julgados os atletas participantes, as 8 categorias 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 - DESAFIO BRASIL, garantindo uma competição justa, segura e respeitosa para todos os participantes.

### 2. Categorias

O campeonato será dividido em 8 categorias, levando em consideração o nível de habilidade e experiência dos competidores.

São elas:

1. **Categoria Caxixi:** infantil de 8 a 10 anos (masculino e feminino).
2. **Categoria Reco-reco:** crianças de 11 a 13 anos (masculino e feminino).
3. **Categoria Agogô:** jovens de 14 a 16 anos (masculino e feminino).
4. **Categoria Pandeiro:** adultos iniciantes de 17 a 21 anos (masculino e feminino).
5. **Categoria Atabaque:** graduadas a mestras (feminino).
6. **Categoria Viola:** intermediários a graduado, graduados a instrutor (masculino).
7. **Categoria Médio:** professor a contramestre, mestrando (masculino).
8. **Categoria Gunga:** categoria especial para mestres(masculino).

### 3. Modalidades

Serão realizadas competições nas seguintes modalidades:

- Categoria Caxixi: infantil de 8 a 10 anos (masculino e feminino).
- Categoria Reco-reco: crianças de 11 a 13 anos(masculino e feminino).
- Categoria Agogô: jovens de 14 a 16 anos (masculino e feminino).

**O 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.

**Jogos adultos iniciantes:** 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.

- Categoria Pandeiro: adultos iniciantes de 17 a 21 anos (masculino e feminino).
- Categoria Atabaque: graduadas a mestras (feminino).
- Categoria Viola: intermediários a graduados; graduados a instrutores (masculino).
- Categoria Medio: professores, contramestres e mestrandos(masculino).
- Categoria Gunga: categoria especial para mestres (masculino).

**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 Desafio Mundial Capoeira - DMC durante as competições**. É proibido o uso de qualquer objeto ou acessório que possa representar risco para os participantes, como brincos, correntes, sapatos 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 do jogo

- Os golpes devem ser controlados para evitar ferimentos graves.
- Os competidores devem demonstrar respeito mútuo e não devem usar a força excessiva para prejudicar o adversário.
- Os golpes em áreas sensíveis, como olhos, pescoço e genitália são estritamente proibidos.
- Também serão proibidos golpes como dedo nos olhos, morder, cuspir, puxar cabelo ou dar socos no adversário.
- Os competidores não devem agarrar o adversário ou segurar em partes do abadá ou camiseta, para travar, por tempo prolongado, o adversário.
- Serão proibidos ataques quando o oponente estiver caído por algum motivo de lesão.
- Não será permitido o uso excessivo de força com intenção de nocautear ou ferir gravemente o oponente (**o uso excessivo de força pode levar à desqualificação**).
- Será proibido arremessar o adversário contra o chão, projetando cabeça ou pescoço.
- Não será permitido golpear as costas, a coluna vertebral ou a parte de trás da cabeça.
- Qualquer golpe na garganta e traqueia também será proibido.
- Será proibido golpear com os cotovelos e joelhos.
- Também será proibido qualquer tipo de golpe na virilha ou genitália.
- Será estritamente proibido qualquer tipo de golpe no joelho (**chutar, pisar ou torcer**).
- Os competidores não devem arremessar intencionalmente o adversário para fora do palco (caso tenha).
- Os competidores não devem usar linguagem abusiva e desrespeitosa.
- Não será permitido **desrespeitar flagrantemente** a instituição ou corpo de arbitragem.
- Os competidores não devem ter conduta antidesportiva que cause alguma lesão ao seu adversário.
- Atacar o oponente durante o intervalo ou qualquer tipo de paralisação será estritamente proibido.
- Não será permitido simular trauma interferindo no tempo do jogo.
- **Ponteira, cabeçada, baiana, boca de calça, soco, galopante, godeme, escala, forquilha(dedo no olho), cotovelada e joelhada são movimentos extremamente proibidos, independente da intensidade ou intensão do atleta.**

## 6. Dos golpes proibidos com restrições caso sejam efetuados

- Galopante, Escala ou qualquer golpe direto na face do oponente de forma excessiva, serão pontuados negativamente durante o Campeonato, pode levar até a desclassificação, **(tolerância máxima dois golpes por jogo, se caso ocorrer)**.

### 1. Golpes proibidos que não podem ser executados durante o jogo:

- golpes que visem diretamente à cabeça ou região cervical.
- movimentos que coloquem em risco a integridade física do adversário, como tesouras altas no pescoço, ou no joelho ou rasteiras excessivamente agressivas.

### 2. Agarrões proibidos:

- qualquer tipo de agarrão que vise imobilizar ou paralisar o adversário.
- segurar braços, pernas ou qualquer parte do corpo para impedir o movimento.

## Observação:

Caso aconteça um golpe ilegal **NÃO** intencional no começo do jogo, o atleta lesado terá um tempo de **5 minutos** para recuperação. Caso o atleta não consiga voltar, neste momento, entrará o atleta reserva **selecionado pela organização** e teremos uma outra partida.

## 7. Julgamento e Pontuação

1. O julgamento será realizado por um conjunto de arbitragem qualificado e imparcial.
  - Os critérios de avaliação podem incluir: **Técnica, Volume de Jogo, Cadência, Objetividade, Criatividade e Continuidade**. Os juízes irão avaliar as performances de cada competidor.
2. A comissão de arbitragem será formada por 7 componentes, sendo eles 5 Jurados, 1 árbitro mesário (para soma de pontos) e 1 árbitro central (o juiz principal), que controlará os ânimos do jogo evitando que haja violência entre os participantes.
3. A avaliação dos jurados (as) será através de súmula de pontuação para as categorias adultas em diante. Para as categorias infantis abaixo, serão usadas bandeiras vinculadas a mesma cor de bracelete no momento da competição.
4. Após cada jogo, o **árbitro central** irá apresentar os (as) competidores (as) à mesa dos jurados(as) para a avaliação. Caso sejam os competidores das categorias infantis, os jurados irão declarar o (a) vencedor (a) do jogo julgando-os com bandeiras vinculadas às cores dos braceletes. No caso dos jogos nas categorias dos adultos, o vencedor será informado pelo **árbitro mesário**, através da pontuação.

## 8. Das pontuações

### 1. A avaliação terá os seguintes quesitos:

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

### 2. Critérios de Avaliação

Cada competidor será avaliado em seis critérios principais, com pontuação de 1 a 10 para cada um:

#### 1. **Técnica:** qualidade e precisão dos movimentos.

- Perda de pontos: movimentos mal executados ou desequilibrados (-1 a -3 por erro).

#### 2. **Volume de Jogo:** quantidade de movimentos realizados durante o jogo.

- Perda de pontos: falta de atividade contínua (-1 por cada pausa superior a 5 segundos).

#### 3. **Cadência:** ritmo e fluidez do jogo em harmonia com a música.

- Perda de pontos: movimentos fora do ritmo ou interrupções na ginga (-1 por ocorrência).

#### 4. **Objetividade:** uso eficaz dos movimentos, com ataques e defesas claros.

- Perda de pontos: movimentos desnecessários ou sem propósito claro (-2 por ocorrência).

#### 5. **Criatividade:** originalidade nos movimentos e transições suaves.

- Perda de pontos: repetição excessiva de movimentos (-2 por repetição acima de 3 vezes).

#### 6. **Continuidade:** manter um fluxo constante de movimentos durante o jogo.

- Perda de pontos: movimentos desnecessários ou sem propósito claro (-2 por ocorrência).

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

4. Em todos os quesitos, a vantagem também servirá como critério para um possível desempate. (Exemplo: o atleta somou 15 pontos em **OBJETIVIDADE** e também ganhou 10 pontos de vantagens durante o jogo. Desse modo, o atleta obterá 25 pontos que serão acrescentadas à pontuação final).

## 9. 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 à competição, o atleta que nocauteou será avaliado pelo corpo de jurados para saber se foi sem querer ou houve intenção do atleta.

1. Cada árbitro tem o seu papel importante dentro do Campeonato sendo assim, cada um receberá uma súmula de avaliação e anotações para que possam sinalizar e anotar os seguintes quesitos:

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

2. Os atletas inscritos no evento receberão uma camiseta que corresponde a sua participação, a camiseta é de uso obrigatório durante o Campeonato. O descumprimento dessa regra resultará a exclusão do atleta no evento.

3. O julgamento das categorias caxixi, reco-reco e agogô será feito de um jogo após o outro definindo os ganhadores de cada etapa.

- **São Bento Grande da Regional - ritmo usado durante o jogo**

4. O julgamento das categorias pandeiro, atabaque, médio, viola e gunga será feito após a execução de todos os jogos, sendo eles na seguinte sequência:

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

5. A avaliação ocorrerá após a execução dos 3 jogos. Ao final do jogo de São Bento Grande da Regional, o vencedor será sinalizado imediatamente pelo árbitro mesário. Desta forma, os competidores vencedores das categorias Pandeiro, Viola, Atabaque, Médio e Gunga, ao executarem os primeiros jogos, terão a oportunidade de descanso até que todos os demais competidores venham a jogar o mesmo ritmo e assim sucessivamente.

## 10. Advertências

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

- **Cartão Amarelo** - primeira advertência.
- **Cartão Vermelho** - segunda advertência resultando na expulsão do competidor do evento.

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

**Cartões:**



**Cartão amarelo**



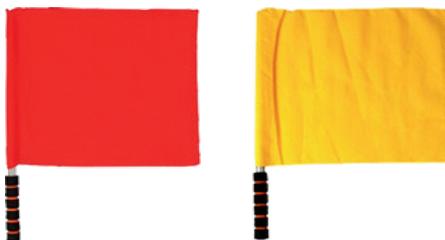
**Cartão vermelho**

3. O cartão amarelo representa advertência.

4. O cartão vermelho representa desclassificação.

- O acúmulo de duas faltas durante a rodada resultará na apresentação do cartão vermelho, sendo assim o atleta será expulso da competição de acordo com as normas dentro do regulamento.

**Bandeiras & Braceletes:**



**Bandeiras de avaliação**



**Braceletes dos competidores**

5. As categorias **Reco-Reco, Caxixi e Agogô** serão avaliadas pelo volume de jogo dos participantes.

6. Nas categorias **Pandeiro, Atabaque, Viola e Médio** os atletas deverão garantir a preservação da integridade física de seus adversários, a fim de construir, em conjunto, um jogo de capoeira harmonioso.

7. A categoria **Gunga** 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 exemplo dentro e fora dos eventos.

8. 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.

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

## 11. Bateria & Ritmos

1. A bateria será composta por graduados e mestres de capoeira e será formada por 7 instrumentos: **3 berimbaus, 1 atabaque, 2 pandeiros e 1 agogô**. É de grande importância evitar a troca de instrumentos durante os jogos no Campeonato. Durante o Campeonato, os instrumentos só poderão ser trocados após o término de cada jogo, dentro de cada categoria, para que se mantenha a harmonia igualitária a todos os competidores.

2. Os ritmos durante Campeonato serão os seguintes:

- **São Bento Grande da Regional:** Caxixi, Reco-Reco e Agogô.

- **São Bento Grande de Angola;**

- **Iúna;**

- **São Bento Grande da Regional.**



Pandeiro, Atabaque, Viola, Médio e Gunga

3. Assim possibilitando as categorias Pandeiro, Atabaque, Viola, Médio e Gunga o melhor de 3, ou seja, o competidor será avaliado nos 3 jogos. Desse modo, o atleta que tiver mais pontos avaliados positivamente será classificado e pasará para a próxima etapa.

## 12. Tempo de jogo

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

- **São Bento Grande de Angola:** o jogo será cronometrado em **55 segundos**.

Descanso de **1 minuto e meio**.

- **Iúna:** o jogo será cronometrado em **55 segundos**.

Descanso de **1 minuto e meio**.

- **São Bento Grande da Regional:** o jogo será cronometrado em **55 segundos**.

Descanso de **1 minuto e meio**.

**Pandeiro,  
Atabaque,  
Viola,  
Médio e  
Gunga**

- **São Bento Grande da Regional:** o jogo será cronometrado em **40 segundos** nas categorias caxixi, agogô e reco - reco.
- A autorização do início do jogo será determinada por um sinal sonoro (**buzina, corneta 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.

### 13. Avaliação dos jogos

#### 1. Permitidos:

- São permitidos acrobacias durante o jogo de Iúna (**não atribuindo pontuação**) e movimentos de flexibilidade e cintura desprezada (**esses, sim, contribuem para a pontuação**).
- 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.

#### 2. Proibidos:

- Não é permitido durante o jogo de São Bento Grande de Angola fazer as chamadas passo a dois, apesar de ser algo característico do jogo da Angola (categorias Gunga, Médio, Viola, Atabaque e Pandeiro);
- É Proibido ficar em “boca de espera”, momento em que o competidor aguarda movimentos para tirar proveito dentro do jogo;
- É proibido qualquer comportamento desrespeitoso em relação ao oponente, como: **insultos, violência racial e discurso de ódio**. Essas ações resultarão em penalidades.

### 14. Obrigatórios

- **Ginga:** a ginga é o movimento fundamental da capoeira;
- **Aú:** deve ser executado pelo menos 1 aú durante o jogo;
- **Respeito:** principalmente ao juiz central e os juízes mesários;
- **Uniforme:** abadá branco e camiseta oficial do evento;
- **Permanecer sempre dentro do limite da roda, delimitado pelos integrantes da categoria.**

### 15. 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.

### 16. 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 vesti-las logo em seguida. Os tamanhos das camisetas devem ser informados antecipadamente durante a inscrição, na ficha de cadastro do Desafio Mundial Capoeira.

### 17. Não haverá inscrições imediatas no dia do evento!

- **Camisetas:** para uma melhor organização, vamos disponibilizar camisetas brancas com o logotipo do evento.

**(As camisetas brancas são destinadas a todos os atletas do evento).**



## Disposições Finais

A organização do Campeonato Desafio Mundial Capoeira - DMC 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 Nacional e 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 Desafio Mundial Capoeira - DMC não se responsabiliza por eventuais problemas relacionados à hospedagem, transporte ou questões logísticas dos competidores. No entanto, nos 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 do Desafio Mundial Capoeira - DMC um evento inesquecível, promovendo a união, o respeito e a celebração da capoeira em sua essência.

Axé e muita capoeira!

