



# International Capoeira Games 2026

## WETTKAMPFREGLN / REGRAS / COMPETITION RULES

### DEUTSCH

#### ETAPPEN / WETTKAMPFSTRUKTUR

##### 1. Eliminationsphase (Vorrunde)

Die erste Phase ist die Eliminationsphase bzw. Vorrunde, in der jeder Capoeirista **mindestens zwei Spiele** absolviert.

Aus dieser Anzahl an Spielern werden die Teilnehmer für die nächsten Runden ausgewählt. Ob eine Vorrunde stattfindet, hängt von der **Gesamtzahl der Teilnehmer** ab.

##### 2. Gruppen & Rundenmodus

Während der Wettkämpfe werden die Teilnehmer in **Gruppen zu je vier Personen** eingeteilt. In jeder Runde spielt jeder Teilnehmer mit **mindestens zwei anderen Teilnehmern** zu **verschiedenen Rhythmen**.

Die Teilnehmer mit den **höchsten Punktzahlen, unabhängig von der ursprünglichen Gruppeneinteilung**, qualifizieren sich für die nächste Runde.

In **jeder neuen Runde werden die Punkte wieder auf 0** gesetzt.

##### Ziel:

In jeder Runde wird die Anzahl der Teilnehmer halbiert (z. B. 64 → 32 → 16 → 8 → 4).

##### 3. Halbfinale

Ab dem Halbfinale absolvieren die Teilnehmer **jeweils drei Spiele** zu verschiedenen Rhythmen:

- São Bento Grande
  - Iúna
  - Benguela
- (abhängig von Graduierung und Erfahrung in der Capoeira)

##### 4. Finale

Im Finale stehen **vier Capoeiristas**.

Jeder spielt **einmal gegen jeden**.

Gewinner ist der Teilnehmer mit der **höchsten Gesamtpunktzahl im Finale**.

## **PUNKTEVERGABE (1–10 Punkte)**

Die Punkte werden sowohl für das **Spiel (Spielwertung)** als auch für die **einzelnen Spieler (Einzelwertung)** vergeben.

Bewertungsschwerpunkte sind: Technik, Kreativität, Rhythmus, Charakteristik, Fundament und Kontinuität.

### **Maximal 10 Punkte:**

- Technik & Kreativität: **0–3 Punkte**
- Rhythmus: **0–1 Punkt**
- Charakteristik: **0–2 Punkte**
- Fundament: **0–2 Punkte**
- Kontinuität: **0–2 Punkte**

## **STRAFEN / PUNKTABZÜGE**

(Abzüge gelten **nur für Einzelwertungen**)

- Bewusstes Treffen des Gegners mit einem traumatisierenden Tritt oder Schlag: **–2 Punkte**
- Ist der getroffene Spieler nicht mehr in der Lage weiterzuspielen → **Disqualifikation**
- Bewusster Klammer- oder Festhalteversuch: **–2 Punkte**
- Sehr schlecht ausgeführte Technik: **–2 Punkte**
- Decharakterisierung des Spiels: **–1 Punkt**
- **Faust- und Genitalangriffe sind nicht erlaubt**

## **PUNKTEGLEICHSTAND**

Bei Punktegleichstand entscheidet die Jury durch:

1. Beste Bewertung im **São Bento Grande**
2. **Berimbau spielen und singen**  
(Rhythmus wird von der Jury festgelegt; findet zwischen den Runden statt)

## **DIE JURY**

Die Jury besteht aus **drei Personen**, die gemeinsam an **einem Tisch** sitzen.

Hat ein Teilnehmer aus irgendeinem Grund keinen Spielpartner, erhält er die **Punktzahl seines besten Spiels innerhalb dieser Vierergruppe**.

## **SPIELZEITEN**

- São Bento Grande: **45 Sekunden**
- Iúna: **45 Sekunden**
- Benguela: **55 Sekunden**
- Angola: **nur Kategorie A 90 Sekunden**

## **KATEGORIEN & RHYTHMEN**

- **Kategorie F–D:** Zwei Spiele São Bento Grande pro Runde
- **Kategorie C:** São Bento Grande & Benguela
- **Kategorie B:** São Bento Grande, Benguela & Iúna
- **Kategorie A:** Wie Kategorie B + im Finale Angola

**Feminin / maskulin getrennt ab Kategorie C**

## **ALTERS- & GRADUIERUNGSKATEGORIEN**

- **Kategorie F:** Jugendliche 10–12 Jahre
- **Kategorie E:** Jugendliche 13–15 Jahre
- **Kategorie D:** Ab 16 Jahre, weiße bis gelb-orange Kordel
- **Kategorie C:** Orange bis orange-blaue Kordel
- **Kategorie B:** Blaue bis grün-lila Kordel
- **Kategorie A:** Instrutores, Professores, Contra-Mestres, Mestrandos

Bis **Spitz Grün:** spielerische Meisterschaft am Samstag.

## **PRÄMIERUNG**

- Gesamtsieger A, B, C, D, E, F
- Bestes São Bento Grande Spiel
- Bestes Iúna Spiel
- Bestes Benguela Spiel
- Bestes Angola Spiel

## **NICHT AUFGEFÜHRTE FÄLLE**

Fälle, die in diesem Regelwerk nicht aufgeführt sind, werden von der **Wettkampfororganisation geprüft und entschieden.**

# PORTUGUÊS (BRASIL)

## ETAPAS / ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

### 1. Fase Eliminatória (Classificatória)

A primeira fase é a fase eliminatória ou classificatória, na qual cada capoeirista joga **pelo menos duas vezes**.

A partir desse número de jogadores, os participantes das próximas fases são selecionados. A realização da fase classificatória depende do **número total de participantes**.

### 2. Grupos e Sistema de Rodadas

Durante a competição, os participantes são divididos em **grupos de quatro**.

Em cada rodada, cada participante joga com **pelo menos dois outros competidores**, em **ritmos diferentes**.

Os participantes com as **maiores pontuações, independentemente do grupo original**, avançam para a próxima rodada.

Em **cada nova rodada, a pontuação é reiniciada para 0**.

#### Objetivo:

Reduzir o número de participantes pela metade a cada rodada (ex.: 64 → 32 → 16 → 8 → 4).

### 3. Semifinal

A partir da semifinal, os participantes realizam **três jogos**, nos seguintes ritmos:

- São Bento Grande
  - Iúna
  - Benguela
- (de acordo com a graduação e experiência)

### 4. Final

Na final participam **quatro capoeiristas**.

Cada um joga **uma vez contra todos os outros**.

Vence o competidor com a **maior pontuação total na final**.

## PONTUAÇÃO (1–10 pontos)

A pontuação é atribuída tanto ao **jogo** quanto ao **atleta individualmente**.

Critérios: técnica, criatividade, ritmo, caracterização, fundamento e continuidade.

- Técnica e criatividade: **0–3 pontos**
- Ritmo: **0–1 ponto**
- Caracterização: **0–2 pontos**
- Fundamento: **0–2 pontos**

- Continuidade: **0–2 pontos**

## **PENALIDADES**

(Apenas para avaliação individual)

- Golpe traumático intencional: **–2 pontos**
- Incapacidade de continuar → **desclassificação**
- Tentativa de agarrar: **–2 pontos**
- Técnica muito mal executada: **–2 pontos**
- Descaracterização do jogo: **–1 ponto**
- **Proibidos golpes com punhos e genitais**

## **EMPATE**

1. Melhor avaliação em São Bento Grande
2. Tocar e cantar Berimbau (ritmo definido pela banca)

## **BANCA / JÚRI**

Composta por **3 jurados** sentados na mesma mesa.

Caso um atleta fique sem oponente, recebe a **pontuação de seu melhor jogo no grupo**.

## **TEMPO DOS JOGOS**

- São Bento Grande: **45 s**
- Iúna: **45 s**
- Benguela: **55 s**
- Angola: **somente Categoria A 90 s**

## **CATEGORIAS**

- **F:** 10–12 anos
- **E:** 13–15 anos
- **D:** 16+, branca a amarelo-laranja
- **C:** laranja a laranja-azul
- **B:** azul a verde-roxa
- **A:** Instrutores, Professores, Contra-Mestres, Mestrandos

Categorias Feminino e Masculino são separadas a partir da Categoria C.

## PREMIAÇÃO

- Campeão geral A–F
- Melhor São Bento Grande
- Melhor Iúna
- Melhor Benguela
- Melhor Angola

## CASOS NÃO PREVISTOS

Serão analisados e decididos pela **organização da competição**.

## ENGLISH

### STAGES / COMPETITION STRUCTURE

#### 1. Elimination Round

The first stage is the elimination (preliminary) round, in which each capoeirista plays **at least two games**.

Based on the total number of participants, athletes are selected for the next rounds.

#### 2. Groups & Round System

Participants are divided into **groups of four**.

In each round, every participant plays with **at least two others**, using **different rhythms**. Athletes with the **highest scores, regardless of their original group**, advance to the next round.

At the start of **each new round, all scores are reset to zero**.

#### Goal:

To reduce the number of participants by half each round (e.g. 64 → 32 → 16 → 8 → 4).

#### 3. Semifinal

From the semifinal onward, each participant performs **three games**:

- São Bento Grande
- Iúna
- Benguela  
(depending on level and experience)

#### **4. Final**

The final consists of **four capoeiristas**.

Each athlete plays **once against every other finalist**.

The winner is the participant with the **highest total score in the final**.

#### **SCORING (1–10 points)**

Scores are given for both the **game** and the **individual athlete**.

Evaluation criteria: technique, creativity, rhythm, characterization, foundation, and continuity.

- Technique & creativity: **0–3 points**
- Rhythm: **0–1 point**
- Characterization: **0–2 points**
- Foundation: **0–2 points**
- Continuity: **0–2 points**

#### **PENALTIES**

(Individual evaluation only)

- Intentional traumatic strike: **–2 points**
- Opponent unable to continue → **disqualification**
- Intentional holding/grabbing: **–2 points**
- Very poorly executed technique: **–2 points**
- Decharacterization of the game: **–1 point**
- **No punches or genital attacks allowed**

#### **TIE-BREAK**

1. Best score in São Bento Grande
2. Playing and singing the Berimbau (rhythm chosen by the jury)

#### **JURY**

The jury consists of **three members**, seated together.

If a participant has no opponent, they receive the **score of their best game within the group**.

## **GAME TIMES**

- São Bento Grande: **45 sec**
- Iúna: **45 sec**
- Benguela: **55 sec**
- Angola: **Category A 90 sec**

## **CATEGORIES**

- **F:** 10–12 years
- **E:** 13–15 years
- **D:** 16+, white to yellow-orange cord
- **C:** orange to orange-blue cord
- **B:** blue to green-purple cord
- **A:** Instructors, Professors, Contra-Mestres, Mestrandos

**Female and male categories are separated from Category C onward.**

## **AWARDS**

- Overall winners A–F
- Best São Bento Grande game
- Best Iúna game
- Best Benguela game
- Best Angola game

## **UNLISTED CASES**

Any situations not covered by these rules will be reviewed and decided by the **competition organization**.