



WORLD CAPOEIRA FEDERATION

REGRAS DE COMPETIÇÃO
PARA A CAPOEIRA DESPORTIVO



VÁLIDAS A PARTIR DE 1 DE DEZEMBRO DE 2017

WWW.MUNDIALCAPOEIRA.COM

Página	Regra
4	1 – NORMAS REGULAMENTARES
4	2 – COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS
5	3 – REQUISITOS PARA A PARTICIPAÇÃO NAS COMPETIÇÕES
6	4 – REGRAS MÉDICAS
6	5 – ACIDENTES E LESÕES NAS COMPETIÇÕES
7	6 – DIVISÕES
7	7 – MÉTODOS DE ELIMINAÇÃO
8	8 – RODA (Área da Competição)
8	9 – BATERIA (Orquestra)
9	10 – JOGO
10	11 – AVALIAÇÃO DE DESEMPENHOS
12	12 – RESPONSABILIDADES E DIREITOS DOS COMPETIDORES
13	13 – PAINEL DOS JUÍZES
13	14 – JUIZ CHEFE
14	15 – JUIZ
15	16 – ÁRBITRO
15	17 – CRONOMETRISTA
16	18 – SECRETÁRIO DA COMPETIÇÃO
16	19 – DELEGADO, CHEFES DE EQUIPE E TREINADORES
17	20 – UNIFORMES DO PAINEL DE JUÍZES
17	21 – UNIFORMES DOS COMPETIDORES
19	22 – UNIFORMES DE BATERIA (Orquestra)
19	23 – ÉTICA E DISCIPLINA
19	24 – REGRAS ANTI-DOPING
20	25 – PENALIDADE E SANÇÕES
20	26 – PROTESTOS
21	27 – DISPUTAS
21	28 – MANIPULAÇÃO DE COMPETIÇÕES
22	29 – PUBLICIDADE E EXIBIÇÕES DURANTE COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

PUBLICAÇÃO e DIREITOS AUTORAIS

Preparado pelo Grupo Organizador

Jamil Huseyn - Editor-chefe
 Andre Cerutti - Editor
 Parvin Mehdiyev - Editor
 Rauf Huseynov - Designer
 Jose Antonio Costa Sobrinho - tradução da versão em português

Aceito pelo Conselho dos Mestres da WCF:

Position	Nome completo do mestre	Data de confirmação
Presidente	- Paulo Sales Neto (Mestre Paulão Ceará)	03.10.2017
Membro de Ouro	- Antonio Carlos de Menezes (Mestre Burgues)	24.11.2017
Membro de Ouro	- Elto Pereira de Brito (Mestre Suino)	14.11.2017
Membro de Ouro	- Guimarães William Douglas (Mestre Mão Branca)	21.11.2017
Membro de Ouro	- Jelon Vieira (Mestre Jelon)	21.11.2017
Membro de Ouro	- José Elias Da Silva (Mestre Elias)	15.11.2017
Membro de Ouro	- José Maria Cardoso da Costa (Mestre Ousado)	14.11.2017
Membro de Ouro	- Luís Alberto Simas (Mestre Boneco)	01.10.2017
Membro de Ouro	- Raimundo César Alves de Almeida (Mestre Itapoan)	08.11.2017
Membro de Ouro	- Sidney Goncalves Freitas (Mestre Hulk)	17.11.2017
Membro de Ouro	- Vivaldo Conceição Rodrigues (Mestre Boa Gente)	17.11.2017

Aprovado pelo:

Conselho Administrativo da WCF (27.11.2017)

Publicado pela WCF (Federação Mundial de Capoeira)

Läänemere tee 19-16, 13914
 Tallinn, República da Estônia
 Tele: +37256748855
 Website: www.world-capoeira.com
 Website para os competidores: www.mundialcapoeira.com
 Email: info@world-capoeira.com

Declaração de direitos autorais

Direitos reservados © Federação Mundial de Capoeira 2017

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, guardada em cópia de segurança ou transmitida sob quaisquer formas, seja eletrônica, mecânica, fotocopiada, gravada ou outras, sem prévia permissão da Federação Mundial de Capoeira.

Regra 1. NORMAS REGULAMENTARES

Estas regras têm como objetivo definir as normas e procedimentos das competições da Capoeira desportiva.

As Regras das Competições da capoeira desportiva (daqui em diante denominada apenas Regras das Competições) regerão todas as competições organizadas sob a coordenação da Federação Mundial de Capoeira (WCF).

As Regras das Competições é o documento fundamental e universal sobre as quais estão baseadas a organização das competições de capoeira. Elas definem os limites específicos das competições e, ao mesmo tempo, fornecem clareza e entendimento no que se refere às decisões.

As Regras das Competições são mandatórias para todos os membros do WCF que organizam competições de capoeira. Qualquer atleta, diretor ou membro de equipe que não cumpra as Regras atuais, estará sujeito a sanções.

Regras concernentes a homens e mulheres

A não ser em casos específicos, as Regras são as mesmas para homens e mulheres. As referências ao gênero masculino nas Regras no que diz respeito aos atletas, árbitros e diretores são para fins de simplificação, pois referem-se tanto ao gênero masculino como ao feminino.

Línguas oficiais

Por serem as línguas oficiais da WCF, as Regras são publicadas em inglês e português. No caso de alguma divergência na redação, o texto em inglês é autoritário.

Modificações

Caso sejam mantidos os seus princípios fundamentais, as Regras das Competições podem ser modificadas mediante a aprovação do Conselho Administrativo do WCF.

Regra 2. COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

1. As competições internacionais devem ser realizadas com base nas categorias individual, equipe e individuais e por equipe.

2. Os resultados nas competições individuais devem ser determinados pelo resultado individual obtido na categoria, peso e na posição obtida.

3. Nas competições por equipes, as equipes enfrentam-se mutuamente, e as posições obtidas pelas equipes são determinados pelas vitórias dos seus membros individuais. Se duas equipes obterem o mesmo número de vitórias, uma luta decisiva será realizada. Para este caso pode ser indicado qualquer atleta da equipe.

4. Nas competições individuais e por equipe, os resultados individuais são mantidos, mas a posição da equipe será definida de acordo com os regulamentos da competição, levando em consideração os resultados de todos os seus competidores e o quadro geral de medalhas olímpicas como base.

5. É da competência da WCF organizar, promover e patrocinar as seguintes competições internacionais:

- Os Jogos Mundiais de Capoeira;
- Os Campeonatos Mundiais de Capoeira;
- Os Campeonatos Continentais de Capoeira;
- As Várias competições internacionais.

6. Os campeonatos mundiais devem ser aprovados e realizados sob a coordenação da WCF e organizados pela entidade anfitriã selecionada em uma reunião da Diretoria Executiva da WCF.

7. Os campeonatos continentais serão realizados com a aprovação e supervisão da WCF e serão organizados pela entidade anfitriã selecionada na Assembleia Geral de cada federação continental.
8. Outros campeonatos internacionais, como os realizados por área regionais específicas, amistosos ou beneficentes podem ser realizados com a aprovação da WCF por qualquer Federação Nacional, desde que esses campeonatos não incluam o termo "Mundial" ou os nomes dos respectivos continentes.
9. Os resultados destes campeonatos devem ser enviados à WCF dentro de uma (1) semana após o seu término, juntamente com todos os documentos e materiais de mídia relacionados ao mesmo.
10. De acordo com os compromissos firmados entre a WCF, a entidade anfitriã e os órgãos governamentais apropriados, o país anfitrião será responsável por providenciar os serviços adequados relacionados às questões de alfândega, imigração, médicos, segurança, mídia, finanças, marketing, transporte, serviços etc. bem como se responsabilizar em adotar as medidas adequadas durante competições internacionais.
11. Os serviços necessários podem variar de acordo com o tamanho e natureza da competição, a categoria e o número de atletas participantes, o número de pessoas da equipe de apoio e espectadores, os padrões de saúde do país onde a competição ocorre e as condições ambientais do local (como por exemplo, clima, altitude etc.).
12. Todas as competições internacionais aprovadas pela WCF devem estar de acordo com as Regras das Competições.

Regra 3. REQUISITOS PARA A PARTICIPAÇÃO NAS COMPETIÇÕES

1. As Federações Nacionais selecionam os melhores atletas através de competições internas, para garantir que esses atletas possam representar seus respectivos países nas competições internacionais.
2. Um atleta está apto para competir se concordar em cumprir as Regras das Competições e não foi declarado impedido.
3. Qualquer atleta, pessoal de suporte das equipes ou outra pessoa cuja Federação Nacional esteja suspensa pela WCF está impedido de participar das competições.
4. Todos os participantes de competições internacionais devem se registrar on-line antecipadamente. A seguir, quando os participantes chegarem à cidade anfitriã, devem passar pelo procedimento de credenciamento, que é obrigatório para todos os participantes e normalmente é realizado no dia anterior à competição. No processo de credenciamento, sua identidade é confirmada, os pesos são averiguados, são fornecidos aos competidores as roupas e os seus respectivos números, e toda a documentação necessária é processada.
5. O Comitê de Credenciamento é composto pelos representantes da WCF e pelo comitê organizador.
6. Cada Federação Nacional deve certificar-se de que seus competidores tenham feito exames médicos prévios, e somente atletas saudáveis devem participar das competições.
7. As Federações Nacionais devem certificar-se das seguintes questões relativas aos seus atletas e pessoal de apoio, e assumirem tais responsabilidades:
 - Que todos os atletas que competem sob sua responsabilidade nas competições internacionais estejam física e mentalmente saudáveis;
 - Que um monitoramento médico apropriado e contínuo de seus atletas seja realizado internamente ou por meio de um organismo externo aprovado;
 - Que o pessoal de apoio possua passaporte e, se necessário, o visto para entrada no país e que não tenham nenhum problema com a imigração;

- Que as atletas femininas não estejam grávidas;
 - Que os atletas menores de 18 anos durante a competição tenham autorização oficial de seus pais para participarem da competição;
 - Que os atletas e os outros membros da equipe tenham seguro de vida e saúde válidos no país onde a competição é realizada.
8. Nenhum atleta pode participar de uma competição internacional, a menos que ele tenha o passaporte capoeirista da WCF.
 9. O competidor pode representar apenas o país de sua cidadania.

Regra 4. REGRAS MÉDICAS

1. Ao participar de uma competição internacional, o competidor aceita a total responsabilidade por qualquer lesão e isenta a WCF de qualquer responsabilidade legal por qualquer perda, ferimento ou dano que possa sofrer decorrente ou por causa de sua participação na competição internacional.
2. Os atletas são responsáveis por sua saúde física e por sua própria supervisão médica.
3. As Federações Nacionais (equipes) devem esforçarem-se para assegurar que todos os atletas que competem sob sua responsabilidade nas competições internacionais estejam física e mentalmente saudáveis.
4. Recomenda-se que as Federações Nacionais (equipes) organizem um exame médico anterior à competição em cada atleta que pretenda participar em uma competição internacional.
5. Toda Federação Nacional (ou equipe) deve nomear pelo menos um médico para a equipe a fim de fornecer aos seus atletas os cuidados médicos necessários na parte preparatória e, sempre que possível, durante competições internacionais.
6. Em competições internacionais, a WCF compromete-se em garantir que instalações adequadas para exames médicos e atendimento de emergência nos locais das competições sejam fornecidas pelo país anfitrião.
7. Caso algum competidor lesionar-se durante a competição, a organização anfitriã deve assumir a responsabilidade para que o atleta lesionado receba imediatamente os primeiros socorros e, se necessário, seja levado a um centro médico.
8. No caso do atleta lesionado ser levado a um centro médico, todas as despesas médicas, incluindo custos com atendimento de emergência, tratamento médico, internação, e despesas ambulatoriais, são de responsabilidade e devem ser pagas pelo competidor lesionado ou custeado pela Organização Nacional da Capoeira, dependendo do acordo entre eles.

Regra 5. ACIDENTES E LESÕES NAS COMPETIÇÕES

1. O árbitro deve parar o Jogo e chamar o médico quando um competidor lesionar-se e precisar de atendimento médico, e levantando a mão e dizer em voz alta e clara "médico". O médico está autorizado apenas a diagnosticar e tratar as lesões.
2. O auxílio médico deve ser fornecido em um canto da área de competição.
3. Quando o atendimento médico a qualquer competidor durar mais de 3 minutos no decorrer de uma partida, o Juiz Chefe, após indagar o corpo médico presente, decidirá se aumenta o período de atendimento ou se suspende sua participação na competição. A extensão da lesão e a incapacidade do competidor deve ser esclarecida para os outros membros do Painel de Juizes.
4. O árbitro deve ser informado a tempo se um competidor recuperou-se da lesão ou se foi declarado impedido de continuar a competição por causa dela.
5. Atendendo a opinião do médico e do Juiz Chefe, o árbitro decidirá se a competição deve continuar ou não.
6. O competidor que fingir lesões será retirado da área de competição e levado diretamente à Comissão Médica, que realizará nele um exame imediato. A

Comissão Médica enviará um relatório antes do final da competição para consideração do Painel de Juízes. Os competidores que fingirem uma lesão estarão sujeitos às penalidades e fortes sanções, até a sua suspensão para sempre das competições no caso de ofensas repetidas.

7. Se dois competidores lesionarem-se ou sofrem efeitos de lesões anteriores, e forem declarados impedidos de continuar a luta pelo médico da competição, o jogo é vencido pelo competidor que tenham acumulado o maior número de pontos.

8. Um competidor lesionado que ganha uma rodada através de desqualificação por lesão não pode competir novamente na competição sem permissão médica.

9. Quando o competidor não puder continuar a competição, ele ou seu treinador deverão informar ao Painel de Juízes sobre isso.

10. Quando uma partida terminar prematuramente, o seu tempo de duração deve ser indicado no protocolo. Além disso, o tempo de duração do atendimento médico deve ser indicado ao lado do sobrenome do referido competidor.

11. Qualquer lesão sofrida pelo competidor, o tratamento e outros procedimentos médicos devem ser registrados no seu cartão de monitoramento.

Regra 6. DIVISÕES

1. Todos os competidores serão divididos em grupos pelos seguintes critérios

- Gênero;
- Idade;
- Peso;
- Categoria (em eventos específicos).

2. A divisão dos competidores por gênero, idade e peso, categorias e o número de participantes de cada país bem como outros aspetos, serão definidos de forma detalhada de acordo com os regulamentos da competição.

Regra 7. MÉTODOS DE ELIMINAÇÃO

1. As competições internacionais organizadas e aprovadas pela WCF devem ser realizadas de acordo com as normas do sistema Olímpico (torneios com eliminação simples).

2. Nas fases eliminatórias são eliminados cinquenta por cento dos competidores e tem o propósito de identificar os finalistas. Porque um dos competidores vence e o outro é derrotado, no final de cada rodada o número de competidores é reduzido pela metade e, assim, o 1º, 2º e 3º lugar (é possível haver dois competidores no 3º lugar) são definidos.

3. Os competidores serão escolhidos por sorteio na definição do primeiro combate; a seguir os oponentes serão automaticamente conhecidos.

4. Nas competições individuais, nenhum competidor pode ser substituído por outro após ter ocorrido o sorteio.

5. O número de competidores e de cada rodada em andamento é determinado pelos regulamentos da competição.

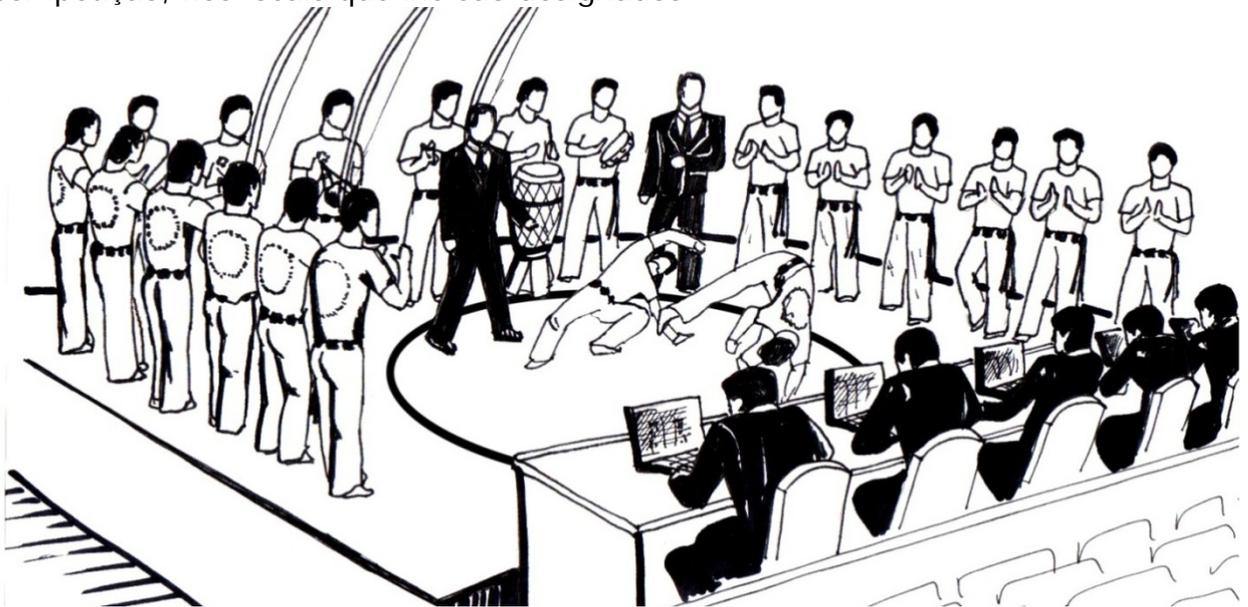
6. Independentemente do número de competidores, as partidas devem ser organizadas de tal forma que o número de competidores no grupo sejam números pares (4, 8, 16, 32, 64, 128 etc.) da segunda rodada até a final. Portanto, se houverem competidores que não possuam adversários na primeira rodada, estes estão automaticamente classificados para a próxima rodada e a competição segue usando o método de divisão por pares até que o vencedor seja definido após a segunda rodada.

7. Não é permitido que nenhum competidor seja classificado automaticamente duas vezes na mesma competição. Nesse caso, deve ser realizado um novo sorteio.

8. Os métodos utilizados nas partidas devem ser estipulados detalhadamente nos regulamentos da competição.

Regra 8. RODA (Área da Competição)

1. A área de competição, chamada roda, é onde os competidores realizam o jogo e competem, e deve ser marcada com uma linha. O diâmetro da roda deve ser de 4,5 metros.
2. A área de competição deve ser acolchoada com esteiras resistentes com uma densidade mínima de 200 kg / m³. Não deve haver lacunas entre as esteiras. A área de competição deve ser completamente plana.
3. A área de competição deve ter tamanho suficiente para permitir a roda, a segurança dos competidores e a área da orquestra.
4. As esteiras acolchoadas devem ser feitas e cobertas com material antiderrapante. A cobertura das esteiras do tatami deve ser esticada e firme, e deve ser desinfetada e secada, após cada roda, bem como quando necessário durante as rodadas.
5. As placas de propaganda, materiais esportivos e outros materiais devem ficar a pelo menos 1 metro de distância dos juízes, da bateria e dos competidores.
6. A bateria deve ficar no topo central do tatami. Deve haver uma zona de segurança de pelo menos 2 metros entre a linha roda e bateria.
7. Os competidores devem alinharem-se de frente um para o outro nos lados direito e esquerdo da Bateria antes de um Jogo.
8. O Painel de Juízes deve ser posicionado a pelo menos 4 metros de distância de frente para a roda.
9. O árbitro deve posicionar-se entre dois competidores e de frente para os juízes. O árbitro é livre para deslocar-se pela roda.
10. O cronometrista deve ficar no espaço que lhe for reservado, mas fora do círculo da roda.
11. Os diretores das equipes e os treinadores ficam sentados fora da área da competição, nos locais que lhe são designados.



Regra 9. BATERIA (Orquestra)

1. Todas as competições são acompanhadas pela bateria ao som de música.
2. A bateria deve ter pelo menos 3 berimbaus, 1 atabaque, 2 pandeiros e 1 tocador de agogo e 4 cantores.
3. As músicas tocadas na competição devem ser no ritmo acelerado de "São Bento Grande".
4. O líder da bateria é escolhido com antecedência e é responsável pela organização e coordenação da Bateria em tempo hábil, bem como pela boa performance da mesma.

Regra 10. JOGO

1. A capoeira não é uma dança ou uma performance teatral. Sua prática está fundamentada em valores e princípios tradicionais. Seus praticantes devem demonstrar apreço pelo esporte, espírito desportivo, técnica, concentração, força, simpatia, ritmo e equilíbrio.
2. Em cada rodada, os competidores devem executar os movimentos permitidos pela capoeira, observando os tempos definidos para cada um deles e efetuar os melhores movimentos e técnicas possíveis. Simultaneamente, as técnicas e movimentos seja de ataque, de esquivar, fazer a transição ou defesa devem levar em consideração os movimentos do competidor oponente.
3. Os competidores devem executar todas as técnicas com controle e destreza. Se assim não fizerem, independentemente da técnica utilizada, uma advertência ou penalidade lhe é imposta.
4. Os contatos corporais no corpo e na cabeça são permitidos (mas não no rosto ou na garganta), desde que não causem lesão, sejam leves e sejam controlados. Uma técnica corretamente executada no corpo ou na cabeça será válida para fins de pontuação quando feita a uma distância de até 30 cm.
5. Um competidor que tentar um golpe para nocautear o adversário deve observar as regras para a correta execução deste movimento. Se um competidor nocautear seu oponente de acordo com as regras estabelecidas, e este ao cair não observar as regras estabelecidas para as quedas e lesionar-se, a responsabilidade neste caso é do competidor que sofreu o nocaute, isto significa que quem desferiu o golpe não deve ser penalizado por isso.
6. As competições internacionais devem ser organizadas de acordo com o estilo "regional".
7. Em todas as categorias de adultos os competidores lutam duas vezes durante 90 segundos (duas rodadas 45 segundos cada) para definir o vencedor para a próxima etapa.
8. Nas categorias inferiores as lutas são de duração de 60 segundos (duas rodadas 30 segundos cada).
9. Se os resultados da 1ª e 2ª rodada forem empatados, haverá então uma 3ª rodada de 30 segundos para a definição.
10. Somente os movimentos da lista de golpes oficiais podem ser executados em uma competição (**Anexo 01**). Não serão aceitas a execução de golpes que não estejam na lista.
11. Antes das lutas o atleta deve aguardar para ser chamado, e ao ser chamado deve ocupar rapidamente o lugar na roda onde o árbitro lhe designar. Os competidores individuais ou por equipe que não apresentarem um motivo válido para se apresentarem rapidamente quando forem chamados serão desqualificados da competição.
12. Todos os competidores, após a autorização do árbitro, cumprimentam-se uns aos outros, aos juizes e à bateria para depois tomarem seus lugares (ver os movimentos no **Anexo 02**)
13. Os competidores se colocarão na posição de "Pé do Berimbau". A seguir devem cumprimentar-se com as mãos e iniciar o jogo após a autorização do árbitro.
14. O árbitro deve iniciar o jogo com o mínimo possível de atraso.
15. Os competidores devem movimentar-se constantemente durante o tempo estabelecido para a partida, e devem gingar para fazer as transições de um movimento para outro.
16. Os competidores podem não sair da roda durante a partida sem a permissão do árbitro.
17. Qualquer movimento, ainda que tecnicamente correto, que for feito fora da linha de roda será desconsiderado para efeitos de pontuação. No entanto, se um

dos competidores executar um golpe correto contra o seu oponente estando ele mesmo ainda dentro da área de competição, o movimento será válido para fins de pontuação.

18. Quando o competidor sair da área de competição, com a permissão do árbitro, por questões de necessidade tais como mudança de vestimenta, atendimento médico ou para quaisquer outros casos de emergência, deve ser acompanhado.

19. Em caso de emergência, o competidor que necessite ajuda pode solicitar ao árbitro que pare a partida. Se o árbitro considerar necessário suspender o jogo, ele pode fazê-lo;

20. Após árbitro sinalizar o término da partida, os competidores cumprimentam-se novamente e dirigem-se para os seus lugares após o último competidor da "roda". O perdedor junta-se aos outros competidores vencidos que estão na "roda" para apoiarem os outros que continuarem na competição, aplaudindo-os e cantando para eles. Os vencedores também juntam-se aos outros vencedores na roda e aguardam as próximas rodadas.

21. O tempo para um vencedor ser declarado e para a pausa entre as rodas é de apenas 1 minuto. Após ser declarado o vencedor da rodada, e com autorização do árbitro, os dos competidores fazem uma pausa caminhando pelas linhas da roda (volta ao mundo) até o fim do tempo da pausa. Após o aceno do árbitro, eles se aproximam para o reinício da partida. Quando for declarado o resultado da rodada, o árbitro fica no centro da roda, segura as mãos de ambos os competidores e levanta a mão do vencedor estabelecendo assim o resultado.

22. As celebrações dos vencedores após cada rodada (tais como saltar para cima e para baixo, etc.) devem terminar antes do início da partida seguinte. Um vencedor que comemorar sua vitória de forma desrespeitosa será penalizado.

23. Quando o competidor não quiser continuar a partida, deve informar isso ao árbitro, e deve fazê-lo levantando a mão e deixando a partida após a autorização do árbitro.

Regra 11. AVALIAÇÃO DE DESEMPENHOS

1. O atleta é avaliado tecnicamente desde o início quando cumprimenta seu oponente até no final do jogo. Além disso, todos os competidores devem demonstrar bom comportamento e seguir os códigos de ética durante a competição, quando for chamado para a roda, após a conclusão de cada jogo, e perante os outros adversários e membros da equipe.

2. Uma partida pode resultar na vitória de um dos competidores ou na derrota dos dois atletas, em caso de desqualificação. Nenhuma partida na categoria individual pode terminar empatada.

3. Em caso de desqualificação de ambos os competidores, o competidor da próxima rodada não terá adversário, é por isso é automaticamente considerado vencedor daquela rodada. Se isso ocorrer na final, a disputa para os 3º lugares e para a final serão remarcadas após a desqualificação. Neste caso, os competidores derrotados na semifinal (duas pessoas que ocupam 3º lugar) competem na final, enquanto a disputa para os 3º lugares são realizados entre os competidores derrotados na quarta de final.

4. Os desempenhos dos competidores são avaliados por 4 juízes. Para uma avaliação mais precisa, uma outra pessoa pode ser nomeada como assistente de juiz para por exemplo contar o número de chutes e golpes certos.

5. Cada juiz deve selecionar um dos competidores como vencedor com base nos critérios abaixo:

JUÍZ DA CATEGORIA "A"	
Jogo e Ritmo, significa:	
<p>1. Harmonia dos movimentos (Explicação: Os movimentos executados pelo competidor são compatíveis com os movimentos de seu oponente)</p> <p>2. Criatividade e sequência (Explicação: O competidor executa vários movimentos de forma sequencial e sua transição de um movimento para outro é efetiva).</p>	<p>3. Correspondência rítmica (Explicação: Os movimentos do competidor na roda estão no tempo e no ritmo da música tocada pela bateria)</p> <p>4. Harmonia de movimentos da Ginga (Explicação: Outros movimentos executados pelo competidor estão harmonizados com a "Ginga").</p>
Juiz com uma categoria "A" selecionará um dos dois competidores como vencedor no final de cada rodada com base em 4 critérios.	

JUÍZ DA CATEGORIA "B"	
TÉCNICAS, significa:	
<p>1. Movimentos corretos (Explicação: Executar um movimento de forma correta e completa. O movimento é efetuado na trajetória requerida e até o seu final).</p> <p>2. Diversidade de movimentos (Explicação: O competidor executa uma maior variedade e com níveis maiores de dificuldade os movimentos permitidos pela lista).</p>	<p>3. Distância correta (Explicação: O competidor executa os movimentos na distância exata e de acordo com as Regras)</p> <p>4. Segurança e esquivas (Explicação: O competidor luta de forma segura e habilidosa e esquivas-se dos ataques usando movimentos específicos: "Esquiva", "Quarta baixa" "Negativa", "Queda de quatro" etc.)</p>
Juiz com uma categoria "B" selecionará um dos dois competidores como vencedor no final de cada rodada com base em 4 critérios.	

JUÍZ DA CATEGORIA "C"	
Chutes e golpes significa:	
<p>1. Número de quedas do oponente (por exemplo, "Vingativa", "Tesoura", "Arrastão", "Negativa Derrubando", "Rasteira" etc.) - Cada queda do oponente - 2 pontos</p> <p>2. Número de chutes contra o oponente (por exemplo, "Martelo", "Bênção", "Chapa", etc.). Cada pontapé - 1 ponto</p> <p>3. Número de saltos ou passadas por cima do adversário (por exemplo, "Aú", "Macaco lateral", "Parafuso" etc.) Cada salto ou passagem - 3 pontos</p> <p>4. Escape bem-sucedido de uma ataque (por exemplo, "Tesoura", "Arrastão", "Rasteira", etc.) Cada escape - 1 ponto</p>	
O juiz com a categoria "C" selecionará um dos dois competidores como vencedor no final de cada rodada com base no número de pontos como resultado dos 4 critérios mencionados	

JUÍZ DA CATEGORIA "D"	
Os aspectos físicos e éticos do competidor, significa:	
<p>1. Agilidade, força, resistência e determinação (Explicação: O competidor é mais ágil e demonstra mais força, resistência e força de vontade em seus movimentos. O competidor inicia a maior parte das ações).</p> <p>2. Elasticidade (Explicação: A elasticidade é principalmente indicada pelos movimentos dos competidores).</p> <p>3. Velocidade (Explicação: A velocidade é observada principalmente quando o competidor executa seus movimentos de forma completa e precisa).</p> <p>4. Equilíbrio (Explicação: O competidor mantém harmonia e equilíbrio ao executar os seus movimentos).</p> <p>5. Ética (Explicação: O competidor segue os códigos éticos e comportamentais ao longo da competição, no momento que entra e durante a sua estadia na roda, antes e depois do Jogo).</p>	
Juiz com uma categoria "D" selecionará um dos dois competidores como vencedor no final de cada rodada com base em 5 critérios.	

6. O competidor, que recebe a maioria dos votos dos juizes, será declarado vencedor. Se os votos dos juizes forem empatados (2 a 2 por exemplo), o voto do juiz responsável por contar o número de chutes e golpes certos será decisivo.

7. Se ambos os competidores chutarem um ao outro ao mesmo tempo, a pontuação será concedida para o competidor que primeiro deu o chute. Se os dois golpes foram efetuados exatamente ao mesmo tempo, a pontuação pode ser dada para ambos os competidores.

8. Quando um competidor executar qualquer movimento faltoso ou comportar-se de tal forma, receberá uma advertência de acordo com a regra infringida; pode receber um cartão amarelo ou vermelho, ou ser diretamente desqualificado (veja lista de movimentos não permitidos no **Anexo 3**). A gravidade da infração é determinada pela natureza da lesão física do oponente, pela redução de suas probabilidades de vitória e pela violação da regra por parte do competidor.

9. Três cartões amarelos ou 1 cartão vermelho significam a desclassificação automática.

10. No caso do atleta que já tenha recebido 2 cartões amarelos, se cometer uma infração novamente no decorrer da mesma competição, o árbitro interrompe o jogo e, mostra-lhe o terceiro cartão amarelo, o que desqualifica aquele competidor da competição.

11. O oponente do competidor desqualificado na rodada em causa é automaticamente considerado como o vencedor;

12. A reincidência de uma mesma infração resulta em um aumento da gravidade e das penalidades impostas.

13. Um competidor pode ser declarado vencedor pela desqualificação do seu oponente como resultado de infrações acumuladas.

14. O vencedor é declarado no final de cada rodada após a votação do juiz.

Regra 12. RESPONSABILIDADES E DIREITOS DOS COMPETIDORES

1. São obrigações do competidor:

- Cumprir rigorosamente as Regras e os regulamentos das competições;
- Registrar-se no Comitê de Credenciamento dentro do prazo estabelecido;
- Demonstrar habilidades técnicas, ser amigável, gentil e manifestar espírito desportivo;
- Seguir as instruções fornecidas pelos membros do Painel de Juízes;
- Entrar rapidamente na área de competição ao ser chamado;
- Caso não continue a competição, informar imediatamente o Painel de Juízes sobre isso;
- Cumprimentar o oponente antes e depois da partida, depois do aceno do árbitro;
- Respeitar os outros competidores, o Painel de Juízes, os organizadores da competição, prestadores de serviços e ao público;
- Usar as vestimentas de capoeira e ter uma aparência impecavelmente limpa, de acordo com o estabelecido pelas regras.

2. É permitido a qualquer competidor: :

- Apelar diretamente o Painel de Juízes ou apresentar uma moção de protesto através de um delegado ou o chefe da Federação Nacional;
- Verificar seu peso em todas as balanças oficiais 1 hora antes do início das medidas de peso;
- Receber a tempo todas as informações necessárias sobre o andamento da competição, incluindo a programação, as possíveis mudanças no programa, os seus adversários nas fases seguintes e resultados de partidas;
- Beneficiar-se de atendimento médico de até 3 minutos na totalidade no decorrer da competição;
- Solicitar ao árbitro a interrupção da partida caso necessite atendimento médico ou arrumar seu uniforme (seja entre ou após as rodadas).

Regra 13. PAINEL DOS JUÍZES

1. Somente os que foram aprovados nos exames do judiciário e que possuam licença especial podem fazer parte do Painel de Juízes das competições internacionais.
2. Os membros do Painel dos Juízes devem obedecer as Regras, cumprir rigorosamente suas obrigações e serem imparciais, objetivos e moderados em suas decisões.
3. O Painel de Juízes para cada área de competição deve ser composto de pelo menos 4 juízes, 1 árbitro e 1 cronometrista.
4. Para facilitar o bom andamento das partidas, devem ser indicados secretários, apresentadores, roupeiros, responsáveis pelas orquestras, operadores dos painéis, encarregados de registros de placar e supervisores de pontuação.
5. A esfera de autoridade dos membros do Painel de Juízes não se limita apenas à área de competição, mas se estende a toda a área ao seu redor, incluindo a supervisão sobre a conduta de treinadores, e dos outros competidores ou qualquer pessoa de apoio aos competidores que estejam presentes no piso da competição.
6. Em caso de protestos e disputas, o juiz poderá apresentar um argumento que esteja de acordo com as Regras e os regulamentos da competição.
7. A resolução de disputas será feita através da votação entre os juízes nomeados para a Roda em questão. Se necessário, o árbitro bem como o Juiz Chefe podem participar da votação. Em caso de empate no resultado da votação o voto do Juiz-Principal é considerado decisivo.
8. Os membros do Painel dos Juízes devem estar caprichosamente uniformizados, ter consigo sua identificação de árbitro, apito e o manual de regras de competição.
9. Se algum membro do Painel de Juízes não cumprir suas obrigações ou for impedido de exercer suas funções por qualquer motivo, outra pessoa será nomeada para a sua vaga por decisão do Juiz Chefe.

Regra 14. JUIZ CHEFE

1. O Juiz Chefe lidera o Painel dos Juízes e é o responsável pela organização da competição de acordo com as Regras e regulamentos.
2. É obrigação do Juiz Chefe:
 - Nomear antecipadamente o Painel de Juízes da competição e apresentar lista de candidatos para aprovação;
 - Verificar o andamento na preparação das áreas e equipamentos de competição junto com o comitê organizador; requerer a correção de falhas e preparar a petição final para a aprovação da área de competição;
 - Participar pessoalmente do Comitê de Credenciamento ou por meio de seus representantes e designar as pessoas responsáveis pelas balanças;
 - Supervisionar pessoalmente o processo de sorteio dos competidores;
 - Determinar quais os membros do Painel de Juízes devem ser substituídos e assegurar a substituição em tempo hábil;
 - Nos dias antecedentes à competição, reunir o Painel dos Juízes (se necessário, uma outra reunião deve ser realizada no decorrer da competição) e assegurar-se de que todas as pessoas envolvidas no evento sejam reunidas a tempo;
 - Durante a competição, assegurar-se de que os jogos sejam conduzidos de acordo com os objetivos propostos e supervisionar os assuntos relacionados aos juízes;
 - Inspeccionar os procedimentos de documentação, bem como o registro acurado dos vencedores e perdedores;
 - Avaliar cada membro do Painel de Juízes ao final;

- Enviar relatório à organização da competição com os resultados dentro de 3 dias em formato digital e em cópia de papel.
3. O Juiz Chefe tem as seguintes atribuições:
- Interromper a partida se houver algum obstáculo para a continuação da competição, anunciar uma pausa ou suspender a partida por motivo de força maior;
 - Quando necessário, fazer alterações e mudanças no progresso da competição e na sequência das partidas (neste caso, a questão deve ser explicada em um relatório escrito);
 - Alterar as funções dos juizes no decorrer da partida (se for urgente);
 - Remover algum membro do Painel de Juizes que tenha cometido algum erro grosseiro ou que não esteja exercendo corretamente suas obrigações após a conclusão da rodada em questão (o assunto deve ser abordado em um relatório e os órgãos pertinentes do WCF devem ser informados);
 - Advertir ou suspender delegados, treinadores e líderes de equipe que desrespeitarem ou insultarem o Painel de Juizes ou a qualquer outro participante;
 - Emitir o julgamento final sobre questões de natureza técnica que possam surgir durante uma partida e para as quais não existam estipulações nas Regras.
4. Todos os competidores, juizes, representantes e membros de equipe são obrigados a cumprir as determinações do Juiz Chefe.
5. Se o Juiz Chefe considerar que um competidor deve ser desqualificado, pode convocar os demais membros do Painel dos Juizes para emitir o veredicto.
6. Sob a instrução do Juiz Chefe, um outro juiz pode desempenhar suas funções.
7. Caso houverem muitas Rodas, um Juiz Chefe adjunto pode ser nomeado, e neste caso, o Juiz Chefe delega-lhe seus deveres e responsabilidades.

Regra 15. JUIZ

1. O juiz deve observar atentamente os movimentos dos competidores e da partida e não se distrair no decorrer dela.
2. Um juiz deve basear-se unicamente em seu próprio julgamento.
3. O juiz deve levantar a bandeira e sinalizar ao árbitro para interromper a partida se houver alguma coisa que tenha passado despercebida por ele e comunicar-lhe acerca disso.
4. Nos critérios especificados, cada juiz seleciona um atleta como vencedor no final da rodada.
5. Para apontar o vencedor, todos os juizes devem levantar simultaneamente a bandeira verde ou amarela. Se estiverem sendo utilizados painéis eletrônicos, deve haver mecanismos de separação dos juizes (divisórias ou mesas separadas) a fim de garantir que eles não tenham conhecimento da decisão de uns dos outros ao escolherem o vencedor.
6. O juiz não deve ter relações de parentesco ou relações de grupo (escola) com os competidores envolvidos nas partidas onde esteja julgando. Neste ou noutros casos quando são levantadas suspeitas, para garantir sua objetividade, o juiz deve informar ao Juiz Chefe e enviar uma petição solicitando sua substituição. Caso sejam detectadas quaisquer relações entre um competidor e o juiz após a competição, os resultados desse competidor serão cancelados e os que deliberadamente ocultaram o fato serão julgados pelos órgãos relevantes do WCF.
7. Os membros do Painel de Juizes não podem atuar como treinadores, delegados ou membros de uma equipe na competição.

Regra 16. ÁRBITRO

1. O árbitro é a pessoa que supervisiona diretamente o andamento e o curso da partida na área de competição.
2. O árbitro usa gestos específicos para condução da partida (ver **anexo 02**);
3. O árbitro sinaliza para iniciar, parar e terminar o jogo, chamar a atenção por inatividade, penalizar se o competidor comete uma infração e para mostrar pontuação aos competidores.
4. Antes de cada rodada, o árbitro só inicia o jogo quando certifica-se de que todos estejam prontos, os competidores, a bateria, os juízes e o cronometrista.
5. Quando necessário ou em caso de discordância entre os juízes, o árbitro interrompe a partida para discutir o assunto em questão.
6. Caso algum dos competidores ou membros da equipe comportem-se de maneira faltosa ou haja interferência externa, o árbitro deve interromper a partida e exigir a mudança de atitude ou apresentar um cartão amarelo como advertência. Caso a infração seja grave, o árbitro pode mostra o cartão amarelo diretamente, sem aviso verbal ou interromper a partida e desqualificar a pessoa em causa, mostrando o cartão "vermelho".
7. Caso a pessoa já tenha recebido 2 cartões amarelos e cometer uma infração novamente no decorrer da mesma competição, o árbitro interrompe o jogo e, mostra-lhe o terceiro cartão amarelo, o que desqualifica aquela pessoa da competição.
8. O árbitro pode interromper a partida nos seguintes casos:
 - Quando um competidor ou um membro da equipe violar as Regras;
 - Quando qualquer um dos competidores precisar atendimento médico (neste caso, convoca a equipe médica e registra a duração do período);
 - Quando qualquer competidor precisar arrumar seu uniforme (depois da rodada termina);
 - Por solicitação do Juiz Chefe ou de qualquer juiz;
 - Por pedido do competidor (caso o árbitro julgue necessária a interrupção da partida no momento);
 - Caso o árbitro precise fazer alguma averiguação;
 - Em outros casos de emergência.
9. O árbitro pode encerrar a partida prematuramente nos seguintes casos:
 - No caso de qualquer um dos competidores expressar sua intenção de não continuar na partida;
 - No caso de qualquer um dos competidores ser expulso da partida ou ser desqualificado;
 - Caso três cartões amarelos ou um cartão vermelho seja dado para um dos competidores ou para ambos;
 - Por razões de proteção e segurança.
10. No caso de inatividade técnica dentro de dez segundos, o árbitro dá uma advertência para um dos dois competidores, ou para ambos.
11. Para declarar o resultado do jogo, o árbitro dirige-se para o centro do área de competição, segura as mãos de ambos os competidores e levanta a mão do vencedor anunciando assim o resultado.
12. O árbitro pode consultar os outros membros do conselho de juízes sobre questões que lhe passarem despercebidas.

Regra 17. CRONOMETRISTA

1. O cronometrista é a pessoa que controla e supervisiona para que a competição se mantenha dentro do tempo estabelecido. Ele se posiciona-se fora do círculo de Roda, no lugar que considerar mais adequado.
2. São responsabilidades do cronometrista:

- Após sinalização do árbitro para o início da partida, registrar a hora de seu início e, com o apito e um gesto anunciar o seu final da partida;
- Acompanhar a duração dos intervalos entre as rodadas e informar ao árbitro quando terminarem o tempo dos mesmos;
- Interromper o tempo quando for paralisada e reiniciá-lo após o seu recomeço;
- Prestar ajuda ao árbitro quando for solicitado sobre alguma situação que passou despercebida por este;
- Verificar e cronometrar o tempo de atraso de chegada dos competidores à área de competição e avisar o árbitro, bem como registrar o retardamento;
- Caso uma partida seja interrompida por causa de lesão de um dos competidores, paralisar o tempo da partida, e usando um outro cronômetro iniciar o tempo de atendimento médico, bem como fazer o registro de sua duração.

3. Além disso, o cronometrista deve verificar os uniformes dos competidores antes de entrarem na Roda; não deve permitir que os atletas estejam fora dos regulamentos entrem no Roda, como também informar o Juiz Chefe acerca disso.

Regra 18. SECRETÁRIO DA COMPETIÇÃO

1. Secretário da competição é a pessoa designada para realizar o trabalho de secretariar a competição.

2. São funções do secretário:

- Gerenciar o Comitê de Credenciamento;
- Participar da realização dos sorteios;
- Registrar as pontuações e todos os detalhes da competição;
- Preparar o cronograma e a programação da competição;
- Organizar a sequência de entrada dos competidores;
- Anotar o tempo de início e de conclusão da partidas, incluindo a duração das interrupções e dos intervalos obrigatórios;
- Destacar os jogos que são encerrados prematuramente e não realizados, com símbolos específicos;
- Escrever os nomes dos atletas lesionados durante o jogo e que necessitaram atendimento médico;
- Anotar os nomes dos competidores e/ou dos membros de equipe que foram advertidos ou expulsos na competição;
- Gerenciar o andamento dos protocolos da competição;
- Nomear um assistente de secretário no Comitê de Credenciamento e em cada área de competição;
- Efetivar as instruções e as decisões do Juiz chefe.

Regra 19. DELEGADO, CHEFES DE EQUIPE E TREINADORES

1. O delegado é a pessoa intermediária entre o WCF e a federação nacional, e é por esta indicada.

2. Os delegados, chefes de equipe e treinadores são os responsáveis pela disciplina dos atletas e membros da equipe envolvidos na competição, e devem assegurar-se que os atletas e os membros da equipe estejam na competição em tempo hábil.

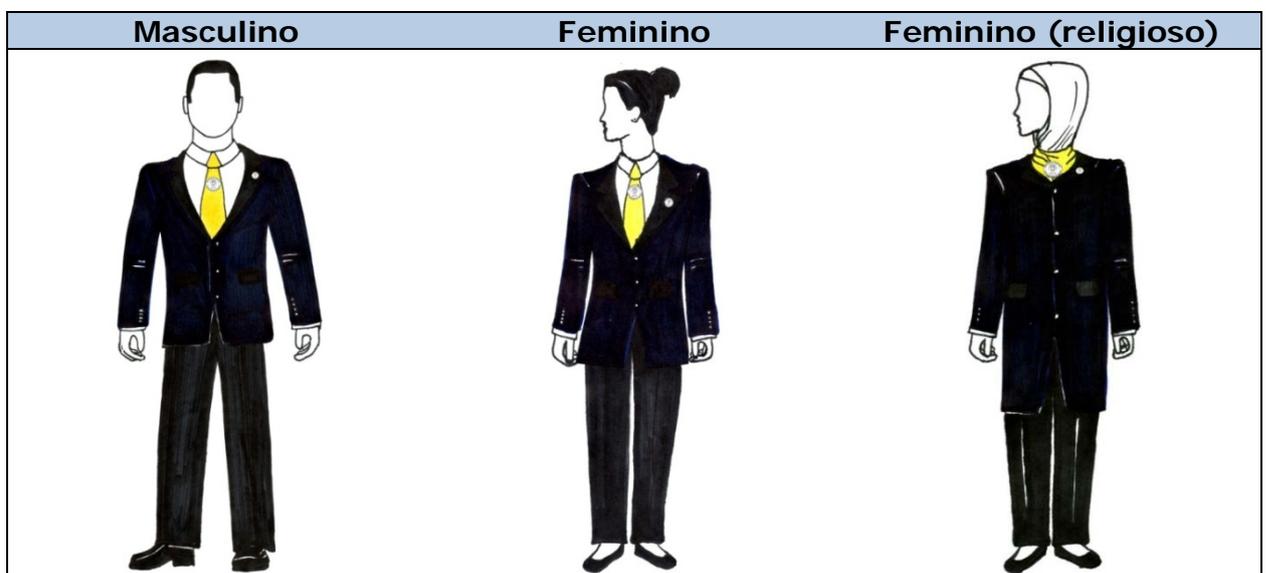
3. Os delegados podem participar dos sorteios das competições e de outras sessões abertas.

4. Durante as competições, os treinadores devem sentar-se no lugar que lhes for designado e não devem interferir no bom funcionamento das partidas, seja por palavra ou por ação.

5. Qualquer delegado ou outro membro da equipe pode ser expulso do local da competição por mau comportamento ou violação das regras, e o competidor à ele associado pode receber uma advertência por causa disso.
6. No período das competições, os treinadores devem, durante todo o tempo usar o uniforme oficial de sua Federação Nacional e exibir suas credenciais. As treinadoras podem usar vestimentas de acordo com sua religião, desde que aprovadas pelos árbitros e juízes da WCF.

Regra 20. UNIFORMES DO PAINEL DE JUÍZES

1. Os membros do Painel dos Juízes devem usar blazer escuro, camisa branca e gravata oficial, calças escuras e sapato social preto (não são permitidos calçados com saltos altos).
2. Os árbitros com cabelos longos devem mantê-los amarrados. As árbitras podem usar blazer longo escuro e lenço religioso aprovados pelas Regras.
3. Os uniformes do Painel de Juízes nas competições internacionais devem ter o seguinte aspecto:



Regra 21. UNIFORMES DOS COMPETIDORES

1. Os competidores devem usar a camiseta fornecida pelos organizadores do evento, abadá branco e o cordão (cordão ou corda) relevante de seu grupo. Os competidores devem se apresentar com os pés descalços.
2. A camiseta do evento deve ser de tamanho regular e mangas curtas; não podem ser sem mangas nem cavadas.
3. Os números dos competidores são devem ser colocados na parte da frente e / ou nas mangas da camisa, com acordo com o modelo do produto.
4. A camiseta do competidor deve ser mantida dentro das calças. Caso a camiseta saia das calças, o árbitro deve solicitar ao competidor para colocá-la de volta para dentro após a conclusão da rodada. Serão dados 10 segundos para que o competidor que estiver vestido incorretamente se arrumar.
5. As unhas do competidor devem ser aparadas antecipadamente. Caso tenha cabelos longos, este deve ser mantido preso. Todos os padrões de higiene pessoal devem ser observados.
6. As competidoras que usarem roupas segundo os costumes da sua religião podem vestir roupas de mangas compridas, que cubram o pescoço sob a camiseta do evento desde que da mesma cor da camisa; podem usar também lenços religiosos.
7. O abadá deve ser suficientemente longo para cobrir a canela e não deve chegar abaixo dos tornozelos.

8. A bandeira do país deve ser colocada no lado da frente da perna direita do abadá e o logotipo do clube (do grupo ou da escola etc) na perna esquerda, no mínimo 10 cm e máximo de 25 cm abaixo da cintura. Os anúncios dos patrocinadores devem ser colados ou afixados no lado da frente da perna direita de abadá, abaixo do joelho.

9. A bandeira do país e o logotipo do clube não podem exceder o total de 13 x 13 cm e logotipo do patrocinador deve ser no máximo de 15 x 20 cm.

10. Devidamente amarrados, o comprimento dos cordões deve chegar até no máximo aos joelhos.

11. Os competidores não podem usar objetos metálicos ou outros que possam causar ferimentos aos seus oponentes.

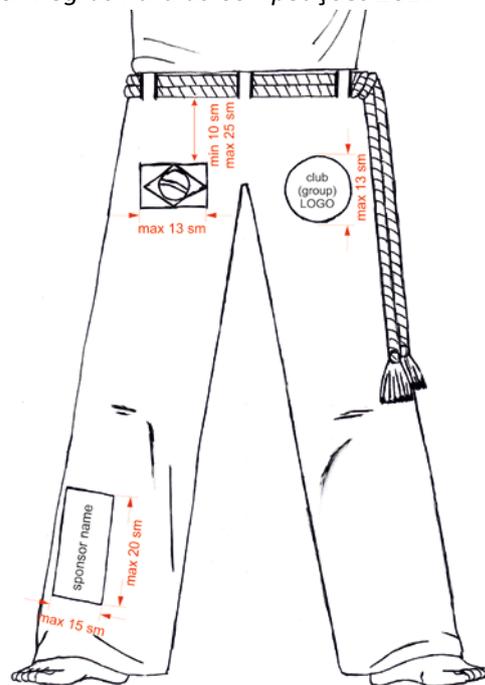
12. É proibido o uso de óculos. Lentes de contato podem ser usadas, mas qualquer lesão decorrente disso são de responsabilidade do competidor.

13. Os atletas com lesões articulares podem usar ataduras e faixas.

14. É proibido o uso de vestuário, roupas ou equipamentos que não sejam autorizados.

15. O Painel de Juízes pode eliminar qualquer competidor que não respeite as regras relacionadas aos uniformes.

16. Os uniformes dos atletas nas competições internacionais devem ter a seguinte aparência e usados da seguinte forma:



Regra 22. UNIFORMES DE BATERIA (Orquestra)

1. Os componentes da bateria devem usar a camiseta fornecida pelo comitê organizador, abadá branco e cordão relevante de seu grupo.
2. A camiseta deve ser de manga curta, com ou sem gola.
3. As exigências para as calças e cordões dos membros da bateria são exatamente como os dos uniformes dos competidores.
4. Os membros da bateria devem estar descalços.
5. Os componentes femininos da bateria que usarem roupas segundo os costumes da sua religião podem vestir roupas de mangas compridas, que cubram o pescoço sob a camiseta do evento desde que da mesma cor da camisa; podem usar também lenços religiosos.



Regra 23. ÉTICA E DISCIPLINA

1. Os competidores não devem infringir os princípios de lealdade esportiva, nem demonstrar conduta antiesportiva ou tentar influenciar o andamento ou os resultados da competição, ou qualquer parte dela, de forma contrária à ética esportiva.
2. Todos os oficiais e participantes das competições internacionais devem comprometer-se a respeitar e cumprir os princípios básicos de dignidade, integridade, confidencialidade, justiça e compromisso. Suas ações devem ser orientadas pelos padrões da ética e da boa conduta. Por isso, devem:
 - Conhecer e obedecer as regras e regulamentos das competições;
 - Ser moderados e prudentes ao relacionar-se com seus adversários e colegas;
 - Demonstrar alto padrão de integridade, e ater-se aos princípios morais do desporto - honestidade, retidão e dignidade
 - Fazer tudo o que for preciso para o progresso da capoeira, cuidando do bem-estar dos atletas.
3. Todas as formas de discriminação tais como racial e étnica, de gênero, de religião e de opinião filosófica e política são estritamente proibidas.
4. São proibidas todas as formas de assédio aos participantes sejam de ordem físico-corporal, profissional ou sexual, e quaisquer ações que causem lesões físicas ou mentais.
5. O Painel de Juízes pode eliminar e penalizar qualquer competidor ou membro de equipe em uma competição que não cumpra as regras disciplinares. Qualquer comportamento descortês resultar na desqualificação do competidor, de toda a equipe ou delegação de uma competição.

Regra 24. REGRAS ANTI-DOPING

1. Todas as práticas de doping em todos os níveis de competição são estritamente proibidas.
2. O WCF adota o Código Mundial Antidoping da Agência Mundial Antidoping (WADA) como a principal autoridade na sua política de combate ao doping.
3. As medidas contra o doping prescritas no Código Mundial Antidoping serão escrupulosamente observadas.
4. Os testes antidoping durante as competições internacionais serão conduzidos de acordo com a lista de proibições da WADA, e medidas como desqualificação, proibição ou suspensão provisória serão aplicadas aos atletas cujos testes de doping forem positivos.

5. A decisão sobre as sanções acima mencionadas será de responsabilidade do Comitê Antidoping do WCF. O Comitê Anti-Doping do WCF orienta-se pelas regras o Código Mundial Anti-Doping e pelas Regras Anti-Doping do WCF.

Regra 25. PENALIDADE E SANÇÕES

1. As seguintes penalidades podem ser impostas a um competidor, membro de equipe ou oficial:

- Advertência (verbal ou escrita). A pessoa é advertida como medida cautelosa. É emitida por um dos membros do Painel de Juízes.
- Cartão amarelo. A pessoa é advertida devido a uma infração grave. Três cartões amarelos significam a desclassificação automática. Os cartões são dados por um dos membros do Painel de Juízes;
- Cartão vermelho. A pessoa é eliminada da competição em causa devido a uma infração grave. É dado por um dos membros do Painel de Juízes;
- Desclassificação (resultante de três cartões amarelos, um cartão vermelho ou de uma falta grave): Neste caso, os resultados do atleta naquela competição são invalidados, o que inclui a perda dos títulos, prêmios, medalhas, pontos e prêmios. Pode ser efetuada por um dos membros do Painel de Juízes ou por um órgão competente a WCF;
- Abandono de uma partida: A partida termina automaticamente e o competidor responsável pelo abandono é declarado perdedor. A ser decidido pelo Juiz Chefe;
- Desligamento da competição: É a expulsão da referida competição. A ser emitido por um dos membros do Painel de Juízes ou um órgão competente da WCF.

2. As seguintes sanções podem ser impostas aos indivíduos ou pessoa jurídica (organizações):

- Suspensão Provisória: A pessoa está impedida temporariamente de participar de qualquer competição ou evento até que haja uma decisão final a ser emitida pelos órgãos responsáveis da WCF;
- Proibição: Está vetada a participação da pessoa por um determinado período em qualquer competição. Emitida por um órgão competente da WCF;

3. Por decisão dos órgãos competentes da WCF, além das mencionadas acima, diferentes penalidades e sanções, como banimento para sempre das competições, perda de cargos oficiais para os quais foram eleitos ou nomeados, cancelamento da membresia ou credenciais da WCF, multas, proibição de exercício de atividades oficiais, etc. podem ser impostas temporariamente ou para sempre a indivíduos ou pessoas jurídicas.

4. As penalidades e as sanções podem ser aplicadas simultaneamente quando julgadas necessárias.

5. As federações nacionais (equipes e clubes) e outras pessoas jurídicas são responsáveis e devem responder, pela conduta de seus atletas, membros de equipe, oficiais, torcedores ou qualquer pessoa que exerça uma função no evento ou durante uma competição em nome da organização, independentemente da ofensa que tenha sido cometida.

Regra 26. PROTESTOS

1. Um protesto pode ser apresentado quando houver uma flagrante violação das regras ou no caso de disputas que possam ocorrer com a arbitragem durante uma partida.

2. Somente os delegados e Presidentes das Federações Nacionais estão aptos para apresentar um protesto verbal ou escrito ao Júri de Apelações da competição seja durante a roda ou imediatamente após a mesma;

3. O protesto deve conter o(s) nome(s) do(s) competidor (es), o painel de juízes em causa e os detalhes relacionados ao protesto. Nenhuma petição que inclua apenas generalidades será aceita como um protesto legítimo. O ônus da prova que atesta a validade do protesto recai sobre quem apresentar a reclamação.
4. Caso o Juiz Chefe julgue que a investigação de um protesto verbal e sua decisão levará muito tempo, solicitará que seja apresentado um protesto por escrito, descrevendo em detalhes a natureza da violação. Os jogos não serão interrompidos, mesmo nos casos em que um protesto esteja sendo apresentado.
5. O protesto será averiguado imediatamente pelo Júri de Apelações que, como parte da apreciação, analisará as provas apresentadas e que fundamentam o protesto. O Júri de Apelações também pode assistir vídeos e interrogar oficiais, em um esforço para determinar objetivamente a validade do protesto.
6. O Juiz Chefe pronunciará uma decisão final após averiguar com o Júri de Apelações a natureza do apelo.
7. Se um protesto for considerado válido pelo Júri de Apelações, as medidas apropriadas serão tomadas, o que pode incluir a anulação de resultados, a reversão de decisões anteriores, a repetição das partidas, etc. A reversão de um processo eliminação é a última opção.
8. O Júri de Apelação pode também impor sanções e tomar medidas corretivas para retificar quaisquer procedimentos do árbitro que sejam contrários às Regras.
9. Se um protesto relacionado a uma determinada questão for apresentado por um competidor e rejeitado por duas vezes, e no caso das equipes nacionais, for rejeitado por três vezes dentro de uma mesma competição, o competidor ou equipe nacional, perdem o direito de apresentar o protesto novamente.
10. As decisões do Júri de Apelações são finais e só podem ser anuladas por decisão do Tribunal de Árbitros da WCF.
11. Um relatório deve ser apresentado e assinado por todos os membros do Júri de Apelação e submetido ao Secretário-Geral do WCF, onde devem ser descritas as conclusões e os motivos para a aceitação ou rejeição do protesto.
12. Os competidores, membros de equipe e delegados não tem autoridade para interferir nas ações do Júri de Apelações, do Painel de Juízes ou do Comitê Organizador.

Regra 27. DISPUTAS

1. Todas as disputas surgidas durante as competições serão resolvidas.
2. As disputas entre uma Federação Nacional e um Comitê Organizador serão encaminhadas ao Conselho Executivo da WCF.
3. O Conselho Executivo determinará os procedimentos para a resolução da disputa, dependendo das circunstâncias e do caso em questão.
4. Qualquer pessoa que discorde das decisões da Diretoria Executiva pode apresentar queixa ao Tribunal de Árbitros da WCF.
5. Um indivíduo ou pessoa jurídica pode levar suas reclamações diretamente ao Tribunal de Árbitros. Se preferir, pode usar seus representantes para ajudá-lo na questão.
6. As partes envolvidas na disputa não devem dar nem aceitar orientações sobre como votar ou intervir de forma alguma nos julgamentos do Tribunal de Árbitros.

Regra 28. MANIPULAÇÃO DE COMPETIÇÕES

1. Para evitar manipulações das competições e partidas, os oficiais da WCF, os membros do Painel de Juízes e do Comitê Organizador, das Federações Nacionais ou dos seus membros e representantes não devem, direta ou indiretamente, solicitar, aceitar ou oferecer qualquer forma de remuneração ou comissão, nem

quaisquer benefícios camuflados, hospitalidade ou serviço de qualquer natureza, relacionados com a organização das competições ou das partidas.

2. Somente presentes de valor nominal, aceitáveis de acordo com os costumes locais, podem ser dados ou aceitos pelas partes mencionadas, e como sinal de respeito e/ou amizade. Quaisquer outros presentes devem ser oferecidos à organização da qual a pessoa faz parte.

3. São proibidas todas as formas de participação, apoio ou promoção de apostas e combinação de resultados relacionadas às competições.

Regra 29. PUBLICIDADE E EXIBIÇÕES DURANTE COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

1. A publicidade e exibições de natureza promocional serão permitidas, desde que tais propagandas e exposições estejam de acordo com as Regras.

2. A Diretoria Executiva do WCF pode aprovar, de tempos em tempos regulamentos com orientações detalhadas sobre tipo de publicidade que serão permitidos e a forma como os materiais de cunho promocional ou de outra espécie podem ser exibidos nas competições internacionais realizadas de acordo com as Regras. Estes regulamentos devem estar de acordo com os seguintes princípios:

- Somente publicidade de caráter comercial ou beneficente serão permitidas em competições realizadas de acordo com as Regras;
- Nenhuma publicidade que defenda causas políticas ou que atenda a interesses de qualquer grupo de pressão, sejam nacionais ou internacionais, serão permitidos;
- Nenhuma publicidade deve obstruir, de maneira parcial ou não, a visão das câmaras de televisão que transmitam a competição;
- Todas publicidades devem estar dentro das normas de segurança exigidas;
- As publicidades de tabaco, álcool, estimulantes e intensificadores musculares, esteroides anabolizantes e outros produtos que contenham substâncias proibidas não serão permitidos;
- Não é permitida nenhuma publicidade, que na opinião da WCF, seja de mau gosto, perturbadora, ofensiva, difamatória ou inadequada tendo em vista a natureza do evento.

3. O comitê organizador local está autorizado a exibir o logotipo dos patrocinadores na camiseta do evento com a aprovação da WCF.

4. A WCF reserva-se o direito de autorizar a exibição de rótulo ou marcas comerciais de seus patrocinadores e parceiros comerciais.

Anexo 01

A LISTA DE MOVIMENTOS PERMITIDOS:

POSIÇÃO (GINGA)

1. São permitidos todos os tipos e variações de Ginga;
2. Não é permitido o uso do punho na Ginga ou em qualquer outro golpe.

ESQUIVAS

- *Esquiva*
- *Pêndulo*
- *Puxeta*
- *Cocorinha*
- *Queda de quarto*

(São permitidos todos os tipos de "Esquiva", "Pêndulo", "Puxeta", "Cocorinha" and "Queda de quarto" e entradas e variações diferentes)

MOVIMENTAÇÃO NO CHÃO

- *Decida trocando*
- *Negativa*
- *Rolê*
- *Passada para as costa*
- *Passada para Frente*
- *Passada lateral*

(São permitidos todos os tipos de "Decida trocando", "Negativa", "Rolê", "Passada para as costa", "Passada para Frente" e "Passada lateral" com entradas e variações diferentes)

GOLPES RODADOS

- *Meia lua de frente*
- *Queixada*
- *Meia lua de compasso*
- *Armada*

(São permitidos todos os tipos de "Meia lua de frente", "Queixada", "Meia lua de compasso" e "Armada" com entradas e variações diferentes)

GOLPES DE LINHA

- *Martelos*
- *Bênção*
- *Chapa*
- *Gancho*
- *Escorpião*
- *Pisào*
- *Vôo-do-Morcego*

(São permitidos todos os tipos de "Martelos", "Bênção", "Chapa", "Gancho", "Escorpião", "Pisào" e "Vôo-do-Morcego" com entradas e variações diferentes)

FLOREIOS

- *Aú básico*
- *Bananeira*
- *Beija Flor*
- *Piào de Mão*
- *Piào de Cabeça*
- *Relógio*
- *Macaco*
- *S-dobrado*
- *Saltos*
- *Queda de Rins*

(São permitidos todos os tipos de "Aú básico", "Bananeira", "Beija Flor", "Piào de Mão", "Piào de Cabeça", "Relógio", "Macaco", "S-dobrado", "Saltos" e "Queda de Rins" com entradas e variações diferentes)

DESEQUILIBRANTES

- *Rasteira*
- *Vingativa*
- *Tesoura*
- *Banda*
- *Arrastão*
- *Cruz*

(São permitidos todos os tipos de "Rasteira", "Vingativa", "Tesoura", "Banda", "Arrastão" e "Cruz" com entradas e variações diferentes)

Anexo 02

LISTA DE COMPORTAMENTO, MOVIMENTOS E TÉCNICAS PROIBIDAS:

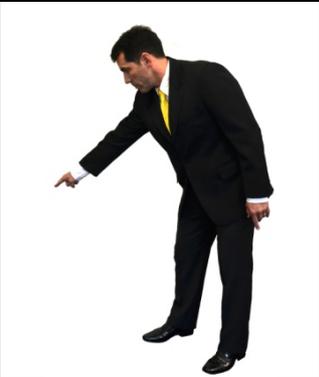
São proibidas os seguintes comportamentos:

1. Comportamento rude e antiético em relação ao adversário, participantes, árbitros e público, bem como o não cumprimentar o oponente;
2. Interferir nas atividades do Painel de Juízes ou não cumprimento de suas instruções;
3. Dissimulação e tentativas de enganar os árbitros;
4. Desobediência às instruções do Árbitro e dos Juízes, bem como qualquer tipo de agressão;
5. Não entrar no Roda (área de competição) no prazo de 2 minutos após a primeira chamada;
6. Retardamento nos horários, incluindo saudações prolongadas, pausas excessivas antes do início do um jogo, gastando tempo excessivo deitado depois de sofrer uma queda, etc.;
7. Fazer uma pausa não justificada ou parar o jogo;
8. Fingir ou exagerar uma lesão (que significa por exemplo alegar uma lesão grave, mas que não seja fundamentada por evidências que a sustente e que não seja relatada por um médico neutro);
9. Desarrumar deliberadamente o uniforme;
10. Evasione o jogo de qualquer forma (falar ou insultar o adversário, retardar a partida, etc.);
11. 11. Todos os tipos de interferência externa;
12. Qualquer outro comportamento que viole as regras e o espírito competitivo.

São proibidos os seguintes movimentos e técnicas:

1. Deliberadamente ferir ou tentar ferir o adversário;
2. Provocar lesões no oponente por falta de técnica e controle;
3. Técnicas que envolvam contatos excessivos;
4. Técnicas arriscadas e imprudentes (que significa por exemplo atacar sem levar em consideração sua segurança pessoal ou se seu oponente. Ataques descontrolados);
5. Atacar o rosto com a cabeça (Cabeçada, Arpão de Cabeça, Escorumelo etc.);
6. Chutando com a parte de trás da cabeça.
7. Pontapés com o joelho (Joelhada);
8. Pontapés com o cotovelo (Cotovelada);
9. Golpes com as mãos e braços (Asfixiante, Cotovelada, Galopante, Godeme, Telefone etc.);
10. Dar uma tesoura na área do pescoço (a tesoura no corpo é permitida);
11. Quando o competidor aproveitar seu oponente e não executar imediatamente um técnica ou derrubada;
12. Inércia por 10 segundos ou mais (o que significa por exemplo que um dos competidores ou ambos não tentem jogar ou não executem técnicas alguma);
13. Fazer "Volta ao Mundo".
14. Fazer "Marcação" (o que significa esperar a chance para atacar fazendo muitas "gingas");
15. Luta livre;
16. Executar movimentos sufocantes e que infringem dor;
17. Golpes na virilha (ataques na região da virilha);
18. Arranhões;
19. Mordidas;
20. Não executar nenhum outro movimento depois da "GINGA" por três vezes (ou seja, a execução da "GINGA" pela quarta vez);
21. Agarrar o adversário com as mãos por quaisquer outros motivos que não seja a execução dos golpes permitidos;
22. Segurar, bater e obstruir os movimentos do oponente;
23. Sair da área de competição (roda) sem que isto tenha sido causado pelo oponente.

Anexo 03

TERMINOLOGIA PRINCIPAL E GESTÕES DE ARBITRAL			
<p>Posição de pé (preste atenção às instruções)</p> 	<p>Salve! Saudação de juizes, competidores e bateria</p> 		<p>Inicial! (os competidores chegam à posição inicial)</p> 
<p>Pé do berimbau! (chamando ao pé do berimbau)</p> 	<p>Comece! (Comece um jogo!)</p> 	<p>Ação! (engatar/retome um jogo!)</p> 	<p>Ofensa! (movimento proibido)</p> 
<p>Direção para! (apontando alguém ou mostra direção)</p> 	<p>Pare! (em qualquer ponto do tempo quando o árbitro quiser parar um Jogo)</p> 		<p>Desclassificado! (saia da roda!)</p> 
<p>Empurrao! (não empurre)</p> 	<p>Soco! (soco não é permitido)</p> 	<p>Galopante! (Ataque com palmas não permitidos)</p> 	<p>Cotovelada! (ataque de cotovelo não é permitido)</p> 

<p>Joelhada! (Não é permitido golpear com joelho)</p>	<p>Cabecada! (O ataque facial não é permitido)</p>	<p>Golpe baixo! (chutes baixos sob o quadril ou rasteira alto na canela)</p>	<p>Quieto! (não fale, respeite e escute)</p>
			
<p>Volta Mundo! (caminhe nas roda lines!)</p>	<p>Pausa! (tempo esgotado/pare o tempo)</p>	<p>Ginga! (sinal para fazer Ginga, não só atacar)</p>	<p>Não sai da Roda! (Não saia da linha Roda)</p>
			
<p>Espera! (esperando para anunciar)</p>	<p>Advertência! (mostrando cartão amarelo / vermelho por causa da infração)</p>	<p>Advertência verbal!</p>	<p>Pronto-socorro! (primeiro auxilio médico)</p>
			
<p>Ajuste o uniforme!! (ajuste o uniforme!)</p>	<p>Fim! (o Jogo atual está fechado)</p>		
			