

REGULAMENTO ESPECÍFICO  
(12 A 14 E 15 A 17 ANOS)

# CAPOEIRA



**JEMS** 2026  
PARAJEMS

GOVERNO DO  
**MARANHÃO**  
TRABALHANDO PARA TODOS

SEDEL

## REGULAMENTO ESPECÍFICO

**Art. 1º** - A competição de Capoeira dos Jogos Escolares Maranhenses – JEM's/2026 obedecerá às regras oficiais da Federação Maranhense de Capoeira observando- se as adaptações deste Regulamento

**OBJETIVO:** Visa premiar com medalhas os três primeiros atletas por categoria da Modalidade Individual, as três melhores Duplas e as três melhores Equipes que somarem as maiores pontuações, e com troféu as três melhores escolas nas modalidades 12 a 14 anos e 15 a 17 anos Fem/Masc.

**Art. 2º - UNIFORME:** O uniforme para participar de competições é composto de calça branca de helanca, cuja bainha alcance o tornozelo, atada a cintura pela corda ou cordel, camisa tendo estampado o símbolo da entidade ou escola que pertence. Todos os participantes deverão estar descalços rigorosamente.

**Art. 3º - MODALIDADES:**

**Modalidade Individual:** São compostas de dois Jogos: Capoeira Angola/ toque Angola e Regional/ toque São Bento Grande. Os capoeiristas serão divididos em categorias de sexo, peso idade, definidos conforme critérios técnicos da Organização Mundial de Saúde - OMS da Organização das Nações Unidas – ONU. O tempo máximo para cada jogo é de 1' (um minuto).

**Modalidade Duplas:** Cada município poderá inscrever até (2) duplas, independente do sexo, mas observando a faixa etária de 12 a 14 anos e 15 a 17 anos. Durante a apresentação os componentes deverão desenvolver movimentos específicos de Capoeira Angola e Regional, evidenciando suas habilidades técnicas, domínio e harmonia. As Duplas formadas terão 2' (dois) minutos para exibição. Deverá obrigatoriamente ser executado no 1' (primeiro) minuto primeiro minuto o toque da Capoeira Angola (Angola), no tempo restante, um minuto, o toque da Capoeira Regional (São Bento Grande).

**a. Harmonia:** É o sincronismo entre o coral da equipe e a realização dos movimentos de acordo com o toque do berimbau;

**b. Técnica:** Execução de movimentos traumáticos, desequilibrantes e de defesa, corretos e permitidos buscando a perfeição e efeitos típicos;

**c. Tradição:** São os fundamentos e rituais aplicados no Jogo da Capoeira, entrada e saída da roda, compras, chamadas, jogo conforme o toque, cânticos e canções, respeito ao berimbau, etc;

**d. Volume de Jogo:** Habilidade técnica demonstra na colocação dos movimentos, demonstrando conhecimento e objetividade (destreza), mantendo harmonia entre o ataque e a defesa.

- I. Critérios para categorias dupla e equipe (Harmonia/ Técnica/ Tradição/ Volume de Jogo) e individual (Harmonia/ Técnica/ Volume de Jogo).

- II. Em caso de empate, o critério Técnica será utilizado para desempate, sucessivamente, volume de jogo, harmonia e por fim tradição. Caso o empate persista, será realizado um novo jogo.
- III. As competições individuais terão as seguintes decisões: Por decisão dos árbitros central e laterais: quando a luta não poder mais continuar em virtude de acidente, o árbitro central após ouvir o médico/fisioterapeuta, solicitara aos árbitros laterais que deem a nota até o momento da paralisação da luta; Por desistência: Ocorrerá quando um dos atletas ou seu técnico manifestar o desejo que a luta não prossiga; Por desqualificação: Quando o árbitro central considerar que um dos atletas ou os dois não tem condições técnicas ou físicas para prosseguir; Por desclassificação: Sempre que houver aplicação de golpes proibidos de maneira intencional, a pratica de atos os gestos desrespeitosos, abandono do local da competição sem autorização do árbitro central, cometer três faltas ou uma grave ou gravíssima durante a luta

**Art. 4º - JUSTIÇA DESPORTIVA:**

Em caso de infrações durante as lutas, ou em outra Área que compreende o local da competição, poderão ser aplicadas pela SEDEL, por meio da Comissão Especial Disciplinar (CED) as sanções previstas pela Organização da Justiça Desportiva.

**Faltas:** Não serão admitidos movimentos que ofendam a integridade física e moral dos oponentes de forma intencional, posto que não serão justificadas atitudes violentas, antiéticas ou antidessportivas durante as competições, os infratores estão sujeitos Advertência Verbal, Perca de Pontos, Desclassificação. Os Golpes deverão ser aplicados acima da linha da cintura, durante a luta os atletas deverão manter-se gingando. Durante a premiação os atletas devem estar obrigatoriamente uniformizados.

**Art. 5º - MOVIMENTOS TERMINANTEMENTE PROIBIDOS:**

Nos combates da modalidade individual não serão permitidas as aplicações dos seguintes movimentos:

CABEÇADAS TRAUMATIZANTES E NA FACE;	ASFIXIANTE;
AGARRÕES;	BALÕES;
COTOVELADAS;	CHAVES;
DEDO NOS OLHOS;	PONTEIRA;
CUTILADA;	TOMBO-DA-LADEIRA;
GALOPANTE;	RASTEIRA NA MÃO;
TELEFONE;	RASTEIRA COM A MÃO;
TESOURA NOS BRAÇOS E NO PESCOÇO;	MOVIMENTOS DE PROJEÇÕES;
SOCOS;	MOVIMENTOS BAIXOS ATINGINDO GENITAIS;

ESCALAS;	VÔO DO MORCEGO;
GODEME;	BAIANA;
LEQUE;	MEIA LUA DE COMPASSO APLICADA DE BAIXO PARA CIMA.

**Art. 6º - CATEGORIAS**

<b>FEMININO - 12 A 14 ANOS</b>	<b>MASCULINO - 12 A 14 ANOS</b>
LEVE: ATÉ 40,00 KG.	LEVE: ATÉ 42,00 KG.
MÉDIO: DE 40,01 A 45,00 KG.	MÉDIO: DE 42,01 A 47,00 KG.
MEIO PESADO: DE 45,01 A 50,00 KG.	MEIO PESADO: DE 47,01 A 52,00 KG.
PESADO: ACIMA DE 50,01 KG.	PESADO: ACIMA DE 52,01
<b>FEMININO - 15 A 17 ANOS</b>	<b>MASCULINO - 15 A 17 ANOS</b>
LEVE ATÉ 50,00 KG	LEVE: ATÉ 52,00 KG.
MÉDIO: DE 50,01 A 55,00 KG.	MÉDIO: DE 52,01 A 57,00 KG.
MEIO PESADO: DE 55,01 A 60,00 KG.	MEIO PESADO: DE 57,01 A 62,00 KG.
PESADO: ACIMA DE 60,01 KG.	PESADO: ACIMA DE 62,01 KG.

**Art. 7º - ÁREA DE COMPETIÇÃO:**

As disputas de Capoeira deverão ser realizadas obrigatoriamente numa área de competição circular denominada “**RODA**”. Área para o Jogo Angola 1,30m (um metro e trinta centímetros) de raio; Área de Jogo para Regional 1,60m (um metro e sessenta) de raio.

**Art.8º** – Os casos omissos neste regulamento, que não constem em regulamento geral, serão resolvidos pelo comitê organizador.

Direção Técnica  
**Jogos Escolares Maranhenses - JEM's/2026.**