



SELETIVA PARCEIRA

COPA  
FIO DA NAVALHA

# MANUAL DE REGRAS

## VOLTA AO MUNDO BAMBAS

SELETIVA PARCEIRA — COPA FIO DA NAVALHA

Este Manual é o documento oficial contendo as Regras e Dinâmicas da Competição de Capoeira denominada **VOLTA AO MUNDO BAMBAS**, o qual dispõe sobre as modalidades de disputas, o sistema de avaliação, pontuação e simbologia através do uso de sinais realizada pelo Corpo Técnico de Arbitragem a serem utilizadas para o julgamento dos atletas participantes durante os jogos da Competição. Fica a exclusivo critério da organização do evento, doravante "**VOLTA AO MUNDO BAMBAS**", disponibilizar conteúdos complementares ao presente instrumento, a qualquer tempo.

Fica expressamente proibida utilização e reprodução parcial ou integral do conteúdo deste Manual e seus Anexos, excetuada a formal autorização da organização da Competição de Capoeira denominada **VOLTA AO MUNDO BAMBAS** através de documento próprio. Todos os direitos e propriedade reservados.

## 1. DA COMPETIÇÃO E CATEGORIAS

**1.1 – A SELETIVA VOLTA AO MUNDO BAMBAS** será disputada através da performance dos(as) Atletas em realizarem 1 (um) ou 2 (dois) jogos de capoeira na primeira fase de acordo com o documento de dinâmica, sendo acrescido mais 1 (um) jogo na eventual hipótese em ocorrer empate entre os Atletas na soma de suas notas.

### 1.2 - CATEGORIAS

- Infantil A – Nascidos em 2020/2019
- Infantil B – Nascidos em 2018/2017
- Infantil C – Nascidos em 2016/2015
- Juvenil A – Nascidos em 2014/2013
- Juvenil B – Nascidos em 2012/2011
- Juvenil C – Nascidos em 2010/2009
- Amador A – Quem fez ou faz 18 anos de idade em 2026
- Amador B – Maior de 18 anos de idade com até 7 anos de capoeira
- Absoluto – Maior de 19 anos de idade com mais de 8 anos de Capoeira
- Master – Com mais de 40 anos de idade (masculino) e 35 anos de idade (feminino)

**Todas as categorias separadas por Gênero Masculino e Feminino**

## 2. DOS JOGOS E CRONOMETRAGEM

**2.1 –** Aqui consta alguns toques que poderão conter na Competição (conferir no documento de dinâmica):

**1) Jogo São Bento Grande de Angola** – Desenvolvimento do jogo em dupla com duração de 45 (quarenta e cinco) segundos. Quedas características da Capoeira Angola: 1) Banda; 2) Rasteira; 3) Boca de Calça; 4) Vingativa. Quaisquer outras quedas diversas destas, poderão ser passíveis de punição, ou não, a exclusivo critério do Corpo Técnico de Arbitragem em analisar o contexto do Jogo de Angola, observado os moldes contidos no item 8 parágrafo segundo - DAS PUNIÇÕES E DECLASSIFICAÇÃO. Neste toque será permitido o uso de acrobacias. Não será permitido Agarrões, galopantes, godeme ou escala.

**II) Jogo de São Bento Grande da Regional** – Desenvolvimento do jogo em dupla com duração de 45 (quarenta e cinco) segundos, sem possibilidades de quaisquer pausas, como por exemplo a chamada para volta ao mundo. Os jogadores deverão demonstrar uma performance mais próxima de uma luta/combate, desenvolvendo sequência de golpes objetivos, além de buscar sempre uma superioridade sem perder o fundamento do jogo, observada a cadência, os fundamentos da Capoeira Regional do Mestre Bimba, bem como a dinâmica atlética praticada na Capoeira Contemporânea praticada atualmente.

**III) Jogo de Lúna** – Desenvolvimento do jogo em dupla com duração de 45 (quarenta e cinco) segundos, sem possibilidades de quaisquer pausas, como por exemplo a chamada para volta ao mundo. O(A) Atleta deverá mostrar um jogo com um altíssimo grau de habilidade corporal, destreza acrobática, harmonia, equilíbrio e interação com o outro Atleta. Os(As) Atletas deverão realizar movimentos obrigatórios pré-estabelecidos pela organização **Volta ao Mundo Bambas**, a saber: realizar algum domínio corporal em sustentação e equilíbrio de cabeça para baixo (parada de mão, de cabeça, queda de rins) e saltos acrobáticos, todos com execução e finalização perfeitas, cabendo ao Corpo Técnico de Arbitragem avaliar criteriosamente os graus de dificuldades exigidos em cada movimento obrigatório, atrelada a sua execução dentro da cadência, do fundamentos e filosofia da Capoeira Regional do Mestre Bimba, bem como a dinâmica atlética praticada na Capoeira Contemporânea praticada nos dias atuais.

## Cronometragem

**2.2** – A organização do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS** se compromete a realizar a cronometragem da Competição utilizando a maior precisão possível, cabendo ainda observar o que segue:

**I)** A cronometragem de cada jogo somente será iniciada quando a orquestra, através do berimbau central, receber a autorização formal do Corpo Técnico de Arbitragem (Árbitro Oficial de Mesa), o berimbau sinalizará o início do jogo aos (às) Atletas e, imediatamente, a cronometragem será iniciada;

**II)** A cronometragem encerra-se após transcorridos os respectivos tempos de cada um dos jogos, sendo emitido um sinal sonoro definido pela organização do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS**, o qual necessitará ser perceptível pelos(as) Atletas, a todos os presentes e, principalmente, ao Corpo Técnico de Arbitragem para que estes possam realizar suas avaliações refinadas com a maior precisão possível.

## 3. DOS QUESITOS DE JULGAMENTO E PONTUAÇÃO

**3.1** – Os(As) Atletas participantes da Competição de todas as categorias, serão avaliados em suas respectivas performances, observados os critérios de julgamento em cada quesito de cada jogo de capoeira, cujas notas serão auferidas de 9 (nove) a 10 (dez) pontos, sendo permitidos decimais, por cada Árbitro específico responsável por cada quesito previamente estabelecido pela organização do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS**, onde o somatório de todas as notas será dividido por 3 (Três), auferindo assim a média na pontuação do(as) Atleta.

**3.2** – Todos os jogos de capoeira descritos no item 2 que integram todas as Modalidades do Campeonato Volta do Mundo Bambas, serão julgados pelo Corpo Técnico de Arbitragem através dos seguintes quesitos:

- I) Cadência/Caracterização;
- II) Volume de Jogo/Criatividade e;
- III) Objetividade.

## 4. DA DESCRIÇÃO E DEFINIÇÃO DOS QUESITOS

---

4.1 – Abaixo seguem as descrições e definições de cada quesito para o julgamento dos(as) Atletas participantes de todas as categorias, cabendo a cada Árbitro específico responsável por cada quesito previamente estabelecido pela organização do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS**, observar:

### I) Volume de Jogo/Criatividade (Critério de Vantagem)

Neste quesito, será amplamente valorizada o **Volume de Jogo** e a **Criatividade** do capoeirista. Avaliaremos a capacidade de variar e conectar os movimentos, surpreender o adversário e buscar soluções inteligentes tanto no ataque quanto na defesa, além da habilidade em interagir de forma eficaz ao jogo do oponente. **Transformações, mudanças inesperadas, acrobacias bem aplicadas e a resiliência** (capacidade de se adaptar e superar) destacarão o atleta.

### II) Cadência/Caracterização (Critério de Punição)

O(a) atleta deverá **respeitar a característica do toque do berimbau** e o tipo de jogo que ele propõe. Cada toque possui uma energia e um ritmo próprio, e o capoeirista precisa estar alinhado com essa musicalidade e com as tradições que ela carrega.

Será avaliada a **cadência, o ritmo e a fluidez da ginga e dos movimentos** – é fundamental que o atleta se mantenha em jogo contínuo (sem parar). Todo o jogo deve ser executado em **coerência com a musicalidade e com a proposta da roda**.

A **perda de ritmo, a quebra de cadência ou a descaracterização do jogo** em relação ao toque do berimbau e à musicalidade – o que impede o fluxo natural do jogo da Capoeira e a harmonia da roda – poderão perder pontos na nota. **Este Quesito dá Punições para condutas proibidas conforme descrito nas Cláusulas 8.2 e 8.3 deste documento.**

### III) Objetividade (Critério de Vantagem)

Este quesito é um fator importante para ganhar vantagem na disputa. Será mais bem avaliado(a) o(a) atleta que **buscar o jogo**, que se **exponha com consciência e técnica**, e que apresente **ações claras e objetivas**.

Os **golpes, defesas e quedas** deverão ter **intenção, conexão e precisão**, sempre sem perder os fundamentos essenciais da Capoeira. A capacidade de usar esses movimentos para **ganhar vantagem no jogo**, como desequilibrar o adversário, criar uma abertura ou surpreender com um movimento estratégico, será um diferencial muito valorizado.

Por outro lado, a **falta de iniciativa** ou o excesso de **ações sem um objetivo definido** – que não contribuem para o desenvolvimento do jogo ou o deixam passivo na roda – poderão perder pontos na nota.

## 5. DA COMPOSIÇÃO, ATRIBUIÇÕES E SOBERANIA DAS DECISÕES DO CORPO TÉCNICO DE ARBITRAGEM

---

**5.1** – O Corpo Técnico de Arbitragem será composto por capoeiristas com notória experiência e reconhecimento no mundo da capoeira, cuja formação e capacitação objetivas deverão observar a graduação mínima de formados(as) e/ou mestrandos(as) e/ou mestres(as) de capoeira, os quais passarão a ser qualificados como Árbitros(as) Oficiais (Mesa e de Roda) do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS**, conforme relação anexa ao presente Manual.

**5.2** – A organização do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS**, através do seu Diretor Técnico, designará cada Árbitro(a) Oficial de Mesa a responsabilidade de julgamento para cada um dos quesitos, observando o que dispõem as definições e atribuições contidas nos itens 2, 3 e 4 deste Manual.

**5.3** – Além dos(as) Árbitros(as) acima designados, haverá ainda a designação de um(a) **Árbitro(a) Oficial de Roda**, o qual ficará alocado na arena durante a realização dos jogos entre os(as) Atletas competidores de todas as modalidades.

**5.3.1** – O(A) **Árbitro(a) Oficial de Roda** possui a função de atuar nas situações ocorridas durante as disputas entre os(as) Atletas competidores para:

**I)** Estimular a competitividade entre os(as) Atletas competidores quando eles estiverem em plenas condições físicas de realizarem os jogos em disputa;

**II)** Realizar uma contagem regressiva de 3 (três) segundos quando um(a) dos(as) Atletas competidores tentar aplicar uma queda no(a) Atleta oponente, utilizando alguma técnica de agarramento (baiana, arrastão, forquilhas, e demais técnicas similares). Após o transcurso da contagem regressiva acima e, caso o(a) Atleta não tenha logrado êxito em sua investida de queda no(a) Atleta oponente, o(a) Árbitro(a) Oficial de Roda sinalizará em advertência através de um aviso sonoro (apito), devendo o(a) Atleta soltar o Atleta oponente. Caso haja uma segunda investida do(a) mesmo(a) Atleta ao(à) mesmo(a) Atleta oponente sem sucesso, após transcorrida nova contagem regressiva de 3 (três) segundos, a sinalização em advertência através de aviso sonoro (apito). Caso esta última situação ocorra, o Árbitro Oficial de Roda conduzirá ambos(as) Atletas para o meio da roda para cumprimento e retorno ao jogo ao comando do mesmo. Caso o(a) Atleta que produziu a investida não venha a soltar o Atleta oponente após a sinalização do Árbitro Oficial de Roda, o mesmo será desclassificado da competição, conforme disposto no item 8 parágrafo primeiro DAS PUNIÇÕES E DESCLASSIFICAÇÃO. Caso o(a) Atleta oponente derrubado segure, agarre ou prenda o(a) Atleta que investiu na queda, os critérios de punição citados acima serão inversamente aplicados ao mesmo.

**III)** O Atletas que der uma queda no adversário após o Árbitro de Roda sinalizar para soltar, o mesmo será punido 0,1 (UM DÉCIMO) pelo quesito CADÊNCIA.

**IV)** O Atleta que tomar uma terceira advertência verbal do Árbitro de Roda, SERÁ PUNIDO EM 0,1 (UM DÉCIMO) pelo quesito CADÊNCIA;

**V)** Realizar a paralisação do jogo caso qualquer Atleta precise de atendimento médico, bem como a sua retomada.

**VI)** Realizar advertência aos(às) Atletas de forma verbal ou gestual (palmas) para manterem e prosseguirem com um "jogo limpo";

VII) Punir a qualquer momento o(a) Atleta que não cumpra as regras ou pare de jogar, passível inclusive de desclassificação, a ser definida pelo Corpo Técnico de Arbitragem conjuntamente.

5.4 – Todas e quaisquer decisões proferidas pelo Corpo Técnico de Arbitragem do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS**, (Árbitros Oficiais de Mesa e de Roda) possuem caráter soberano, sendo as mesmas irrecorríveis e irretratáveis, não sendo passíveis de serem anuladas, revogadas ou alteradas por quaisquer atos, seja durante ou posteriormente a realização da Competição, sejam eles provocados e/ou questionados pelos(as) Atletas participantes de quaisquer categorias, por seus respectivos representantes legítimos e/ou aqueles porventura legalmente constituídos e/ou seu(s)/sua(s) respectivo(s)/respectiva(s) "Corner(s)/Técnico(s)(as)" e/ou por quaisquer terceiros legitimamente outorgados, inclusive não cabendo quaisquer questionamentos por parte da organização do **VOLTA AO MUNDO BAMBAS** às referidas decisões proferidas pelo Corpo Técnico de Arbitragem.

## 6. DA PONTUAÇÃO EM VANTAGENS

---

6.1 As pontuações referentes aos jogos descritos no item 2 deste Manual e, diante das avaliações e julgamentos realizados pelo Corpo Técnico de Arbitragem, observados os quesitos tipificados no item 3 deste documento, as referidas pontuações poderão ser acrescidas com as sinalizações denominadas "vantagens".

6.2 As vantagens são identificadas pelo Corpo Técnico de Arbitragem (Árbitros Oficiais de Mesa), na medida em que os Atletas competidores utilizem golpes ou desequilibrantes efetivos (aqueles considerados bem encaixados e executados com maestria, observado o tempo exato quando aplicado e com fundamento). Com isso o Atleta executor ganhará 1 vantagem no quesito **OBJETIVIDADE** (equivalente a um acréscimo de 0,1 zero vírgula um ponto), e assim sucessivamente diante de demais execuções identificadas com alto nível de dificuldade.

6.2.1 O/A Atleta que executar quedas durante o jogo (Rasteira, Bandas, Vingativa, Tesouras, etc), as quais sejam consideradas "perfeitas", ou seja, que venham a impossibilitar a reação, revide e/ou mobilidade do oponente (seja desequilibrando-o(a) e/ou inibindo quaisquer movimentações/deslocamentos), ganhará 1 vantagem no quesito **OBJETIVIDADE** (equivalente a um acréscimo de 0,1 zero vírgula um ponto). O/A Atleta que realizar "inversões" às quedas recebidas, ganhará 1 vantagem no quesito **OBJETIVIDADE** (equivalente a um acréscimo de 0,1 zero vírgula um ponto), anulando assim a eventual vantagem que receberia o atleta executor da investida inicial da queda.

6.2.1.1 Não serão passíveis de recebimento de vantagem as seguintes quedas: I) Arrastões; e II) Baianas.

6.2.2 O/A(s) Atleta(s) que desferir(em) golpes permitidos considerados efetivos (que acerte(m) o oponente), serão considerados como vantagem no quesito **OBJETIVIDADE** ao/à Atleta, os quais serão acrescidos de 0,1 zero vírgula um ponto para cada golpe assim considerado.

6.3 Serão consideradas execuções de alto nível de dificuldade: saltos com parafusos ou duplos, giros com mais de uma volta, equilíbrios com rotatórias, todos com execução e posturas inicial e finalizações perfeitas, e sem perder a conexão com o jogo. O Atleta executor ganhará 1 vantagem no quesito **VOLUME DE JOGO/CRIATIVIDADE** (equivalente a um acréscimo de 0,1 (zero vírgula um ponto), e assim sucessivamente diante de demais execuções identificadas com alto nível de dificuldade.

## 7. DO NOCAUTE

**7.1 O Nocaute está proibido**, caso ocorra um nocaute durante a disputa dos jogos, o Corpo Técnico de Arbitragem (Árbitros de Mesa) fará uma avaliação rígida para a **validação do nocaute (ACIDENTAL)**, pois esta possibilidade deve estar dentro de um critério ético, técnico e aplicado dentro de um contexto consequente do jogo, sem a intenção de tirar o outro competidor da disputa.

**7.2** Caso o nocaute seja válido, o(a) Atleta que nocauteou o(a) Atleta oponente será declarado(a) vencedor(a) daquele jogo.

**7.3** Caso o nocaute não seja validado pelo Corpo Técnico de Arbitragem, o(a) Atleta que nocauteou o(a) Atleta oponente, será imediatamente desclassificado(a) e, o(a) Atleta que foi nocauteado(a), não poderá seguir na competição.

**7.4** Em todos os casos que envolvam nocaute, o Corpo Técnico de Arbitragem se reunirá com a Direção Técnica, para analisarem o golpe desferido pelo atleta, através de conferência das imagens em vídeo, para posterior decisão (validação ou invalidação).

## 8. DAS DESISTÊNCIAS, PUNIÇÕES E DESCLASSIFICAÇÕES

**8.1** A luta será encerrada e a vitória será concedida ao adversário se um atleta ou seu time **decidir desistir. A desistência** é oficializada quando o atleta ou seu Coach sinalizam ao árbitro que não podem ou não querem continuar. Esse ato resulta em uma vitória por **TKO (Nocaute Técnico) por Desistência**. Essa decisão é final e não pode ser revogada.

**8.2** O Corpo Técnico de Arbitragem (Árbitros Oficiais de Mesa e Árbitro Oficial de Roda) poderão aplicar punições e/ou desclassificar os(as) Atletas durante a Competição, caso sejam identificadas as seguintes situações:

Serão passíveis de punições as seguintes condutas, as quais serão convertidas em descontos na pontuação de cada Atleta:

CONDUTAS	PUNIÇÃO
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Golpes ilegais</b> e condutas proibidas conforme a cláusula 8.3;</li><li>• <b>Parar de jogar Capoeira;</b></li><li>• <b>Sinalização do Árbitro de roda</b> (golpes ilegais e agarrões);</li><li>• <b>Quedas mal executadas;</b></li><li>• <b>Galopantes e Agarrões</b> no toque de São Bento Grande de Angola e lúna.</li></ul>	Desconto de 0,1 (zero vírgula um ponto) do quesito <b>CADÊNCIA/CARACTERIZAÇÃO</b>
Não comparecimento injustificado às reuniões convocadas pela organização do <b>VOLTA AO MUNDO BAMBAS</b> , cabendo a esta analisar cada caso porventura justificado pelo(a) Atleta.	Desconto de 0,1 (zero vírgula um ponto) quesito <b>CADÊNCIA</b> no primeiro jogo por falta injustificada, ou não reconhecida a justificativa pela organização do <b>VOLTA AO MUNDO BAMBAS</b>

**Parágrafo Primeiro** – O Corpo Técnico de Arbitragem avaliará ainda outras condutas dos(as) Atletas passíveis de punição e desclassificação, cabendo observar a ocorrência de: golpes baixos (atingindo virilhas e genitálias masculinas e/ou femininas, incluídos seios); técnicas mal executadas; alto nível de agressividade, passividade e jogos travados (contendo "agarrões" sem desenvolvimento e finalidade).

**Parágrafo Segundo** – O Corpo Técnico de Arbitragem poderá a seu exclusivo e soberano, analisar as condutas dos(as) Atletas diante da ocorrência de outros fatos não elencados no Parágrafo Primeiro acima, os quais justificadamente poderão embasar possíveis punições e desclassificação do(as) Atletas na Competição.

**Parágrafo Terceiro** – As punições aplicadas pelo Corpo Técnico de Arbitragem poderão ser cumulativas.

**8.3** São consideradas condutas proibidas de serem executadas pelo(as) Atletas na Competição, sob pena de **PUNIÇÃO** e/ou **DESCCLASSIFICAÇÃO** (caso o atleta não consiga continuar na competição), pelo Corpo Técnico de Arbitragem, cabendo utilização do REPLAY, a saber:

- Aplicar golpe intencional enquanto o Atleta adversário estiver executando uma acrobacia;
- Aplicar qualquer golpe legal com a intenção de colocar em risco a integridade física do oponente;
- Meia lua de compasso contra ou a favor do golpe do oponente, na linha ou abaixo da linha de cintura (efetivo);
- Escala de mão de cima para baixo, de baixo para cima ou em qualquer direção no rosto do adversário;
- Galopante no toque de São Bento Grande de Angola ou Lúna;
- Dedo nos olhos (intencional);
- Morder ou cuspir no outro atleta;
- Puxar o cabelo (intencional);
- Arremessar o adversário contra o chão, projetando cabeça ou pescoço;
- Golpear a coluna vertebral ou a parte de trás da cabeça;
- Qualquer golpe na garganta e traquéia;
- Asfixiante (soco) em qualquer parte do corpo;
- Golpear com os cotovelos e joelhos (de projeções);
- Ponteira (de projeção);
- Qualquer tipo de golpe na virilha ou genitais;
- Golpes aplicados abaixo da linha de cintura (golpes de linha ou rodados);
- Manipular qualquer articulação do(a) Atleta oponente;
- Arremessar intencionalmente o adversário para fora do palco (caso tenha), ou Arena;
- Usar linguagem abusiva e desrespeitosa;
- Desrespeitar a instituição ou o corpo de arbitragem;
- Ter conduta antidesportiva que cause alguma lesão grave no(a) Atleta oponente adversário;
- Atacar ou Agredir fisicamente ou moralmente no Local da Competição e a qualquer tempo o(a) (Atleta, Coach e/ou torcida) e/ou oponente durante o intervalo ou qualquer tipo de paralisação da Competição, inclusive nos bastidores, seja antes, durante ou após o término da Competição;

**8.4** – Golpes como cabeçadas (exceto o que se encontra disposto no item 8.4.1 abaixo), ponteadas, joelhadas e cotoveladas serão consideradas Punições a serem enquadradas como Nocaute ou

Eliminação, caso o(a) Atleta desfira diretamente contra o(a) Atleta oponente cabeçadas, ponteadas, cotoveladas e joelhadas como primeira opção de ataque.

**8.4.1** – Cabeçadas serão permitidas (exceto no rosto) somente quando observadas pelo Corpo de Arbitragem, a contextualização da Criatividade do Atleta, conforme previsto no item 4.1 "III" deste documento.

**8.5** – Golpes utilizando os joelhos e cotovelo também não serão permitidos na Competição.

**8.6** – Caso o(a) Atleta utilize uma conduta proibida, especificamente desfira um golpe não permitido no item 8.3, entretanto o mesmo tenha sido não intencional diante da avaliação do Corpo Técnico de Arbitragem, o(a) Atleta que sofreu o golpe ou conduta disponibilizará de um tempo entre 5 (cinco) a 10 (dez) minutos para recuperação. Caso o(a) referido(a) Atleta não consiga se recuperar para retornar à disputa, o(a) Atleta causador(a) da conduta será desclassificado pelo Corpo Técnico de Arbitragem.

**8.7** A desclassificação de um atleta, seja por violação das regras da competição, conduta antidesportiva, uso de substâncias proibidas (doping) ou qualquer outro motivo previsto neste regulamento, resultará na perda automática de todos os seus direitos a premiações.

**O atleta desclassificado não terá direito a receber prêmios em dinheiro, troféus, medalhas ou qualquer outro tipo de benefício associado à sua participação e resultado na prova. A decisão da comissão organizadora ou da arbitragem sobre a desclassificação é final e irrecorrível.**

## 9. DO ACESSO ÀS NOTAS DA LUTA

---

**9.1 Solicitação de Acesso:** O acesso às notas de julgamento de uma luta é restrito e só pode ser solicitado formalmente pelo **coach responsável** pelo atleta. A solicitação deve ser feita **exclusivamente por e-mail** para aritanavmb@gmail.com.

**9.1.2 Processo e Pagamento:** Para que a solicitação seja processada, o coach deverá incluir no e-mail o comprovante de pagamento da **taxa administrativa no valor de R\$ 300,00 (trezentos reais)**. A taxa deve ser paga para a conta bancária oficial da organização.

**9.1.3 Análise do Recurso e Reembolso:** Caso a análise do recurso resulte em uma decisão favorável ao solicitante, o resultado da luta será revisto. Nessas circunstâncias, o valor integral de **R\$ 300,00 (trezentos reais)** será **reembolsado** ao solicitante no prazo de 5 dias úteis.

**9.1.4 Disponibilização das Notas:** Após a confirmação do pagamento e da identificação do coach responsável, as notas serão enviadas por e-mail no formato digital, em até 5 (cinco) dias úteis. As notas são de uso exclusivo do atleta e do seu respectivo coach para fins de análise e desenvolvimento técnico.

## 10. DO VESTUÁRIO, ADORNOS, ASSEIO E USO DE EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO INDIVIDUAL OBRIGATÓRIOS DE RESPONSABILIDADE DO(A) ATLETA

---

**10.1** – Cada Atleta deverá providenciar a seu próprio custo, bem como utilizar as seguintes vestimentas e equipamentos de proteção individual obrigatório, a saber:

- Exame de Aptidão Física (OBRIGATÓRIO);
- Protetor bucal (OBRIGATÓRIO para todas as categorias);
- Coquilha (opcional);
- Protetor de seios (opcional);
- Calça branca, podendo conter no máximo 2 patrocínios;
- Camisa de malha fornecida pela competição;
- Unhas cortadas para segurança pessoal de todos os atletas.

**10.2** – Por questões que envolvem a segurança e integridade física de todos(as) os(as) Atletas, não será permitido o uso de adornos pelos(as) mesmos(as), tais como:

- Pulseiras;
- Cordões;
- Anéis;
- Relógios;
- Brinco;
- Piercing;
- Qualquer outro objeto que traga risco à integridade física de todos(as) os(as) Atletas participante;
- Tênis ou qualquer outro tipo de calçado.

## AGRADECIMENTO

---

A elaboração deste Documento Oficial de Regras do VMB representa um marco na padronização e na excelência de nossos eventos. Gostaríamos de expressar nosso mais profundo reconhecimento e gratidão a todos(as) que contribuíram com a construção deste documento, um agradecimento especial ao **Mestre Sandro Couto (Árbitro Urso)**, cuja expertise jurídica, conhecimento como Mestre de Capoeira e dedicação incansável foram absolutamente essenciais para a reorganização e a clareza deste material.

Sua visão técnica e rigor na estruturação transformaram um conjunto de diretrizes em um manual coeso, juridicamente sólido e de fácil compreensão, elevando o padrão de justiça e organização em nossas competições.

Agradecemos imensamente por sua valiosa colaboração na construção deste legado para a Capoeira e para o VMB.

**A Direção Técnica do VMB — Mestre Aritana Silva**  
Mestre de Capoeira e Diretor Técnico do VMB