# COPA CAMISA ROXA

**2027 I WETTBEWERBSREGELN**

*Information für alle WettbewerbsteilnehmerInnen*

Die Copa Camisa Roxa bietet euch die Möglichkeit, euer Können in Capoeira zu zeigen, euch mit anderen zu messen und gemeinsam die Capoeira-Kultur zu feiern. Die Teilnahme an den Wettbewerben ist freiwillig. Für einen fairen und reibungslosen Ablauf gelten die folgenden Regeln.

## 1. Wettbewerbskategorien

### Fun-Wettbewerb

- Für TeilnehmerInnen jeden Alters.
- Eine unterhaltsame und lockere Wettbewerbsform ohne besondere Anforderungen.
- Alle TeilnehmerInnen erhalten eine kleine Erinnerungsmedaille.

### Challenge-Wettbewerb

- Für TeilnehmerInnen ab 8 Jahren.
- Die Jury bewertet grundlegende Capoeira-Aufgaben und zusätzliche Kriterien.
- Alle TeilnehmerInnen, die die Pflichtaufgaben erfüllen, gewinnen eine große Erinnerungsmedaille.

### Platzierungs-Wettbewerb

- Für fortgeschrittene TeilnehmerInnen ab 8 Jahren.
- Die TeilnehmerInnen treten um den 1., 2. und 3. Platz an.
- Die höchste Punktezahl entscheidet über die Platzierung; bei Punktegleich-Stand entscheidet der Vorteil.
- Die GewinnerInnen erhalten eine exklusive Medaille; die Erstplatzierten zusätzlich einen Pokal.

### Markierungsspiel

- Für fortgeschrittene Erwachsene.
- Bewertet werden die wirksamen und kontrollierten Aktionen im Capoeira-Spiel.
- Die GewinnerInnen erhalten eine exklusive Medaille; die Erstplatzierten zusätzlich einen Pokal.

**Hinweis: Für 2027 ist kein Erwachsenen-Wettbewerb geplant.**

## 2. Alters- und Leistungsgruppen

Altersgruppen beim Platzierungs-Wettbewerb:

- 8–9 Jahre
- 10–11 Jahre
- 12–13 Jahre
- 14–15 Jahre
- 16–17 Jahre

Als Erwachsene gelten TeilnehmerInnen ab 18 Jahren.

Leistungsgruppen:

- AnfängerInnen: nehmen zum ersten Mal an einem Wettbewerb teil.
- Fortgeschrittene: haben bereits mindestens einmal an einem Wettbewerb teilgenommen.

Die endgültige Gruppeneinteilung erfolgt vor Ort und richtet sich nach Teilnehmerzahl, Graduierung und Alter. Mit Zustimmung des Trainers ist ein Start in einer höheren oder älteren Gruppe möglich.

## 3. Disziplinen und Spieldauer

| Disziplin | Dauer |
|---|---|
| **São Bento Grande da Regional** | 45 Sekunden |
| ~~**Benguela**~~ | ~~60 Sekunden~~ |
| ~~**Iúna**~~ | ~~45 Sekunden~~ |

Die Disziplinen richten sich nach Alters- und Leistungsgruppe:

- Kinder und erwachsene AnfängerInnen: São Bento Grande da Regional
- ~~Erwachsene Fortgeschrittene: São Bento Grande da Regional und Benguela~~
- ~~Graduados: zusätzlich Iúna~~

## 4. Bewertung und Kriterien

### Fun-Wettbewerb

Es gibt keine besonderen Teilnahme- oder Bewertungskriterien. Alle TeilnehmerInnen erhalten eine Erinnerungsmedaille.

### Challenge-Wettbewerb

Die Jury bewertet die Ausführung der Pflicht- und Zusatzaufgaben.

**Pflichtaufgaben:** Grundschritt, Verteidigung, Angriff, Platzwechsel und Capoeira-Akrobatik.

**Zusatzkriterien:** Rhythmus, Kontinuität, Variation, Technik und Ritual.

Die Höchstpunktzahl beträgt 10 Punkte. Für die Erfüllung der Pflichtaufgaben (mindestens 5 Punkte) gibt es die Gewinnermedaille. Durch die Zusatzkriterien können weitere Punkte erzielt werden (maximal 5 Zusatzpunkte).

Fortgeschrittene Kinder erhalten eine zusätzliche Aufgabe: Werden alle Bewegungen zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt, können sie die Bewertung 10+ erreichen.

### Platzierungs-Wettbewerb

Es gelten die Bewertungskriterien des Challenge-Wettbewerbs. Die TeilnehmerInnen treten gegeneinander an und werden nach ihrer erreichten Punktezahl platziert.

Bei Punktegleichstand entscheidet der Vorteil. Dieser wird der Person zugesprochen, die die Aufgaben besonders gut erfüllt hat.

### ~~Markierungsspiel~~

~~Die Jury bewertet die wirksamen Aktionen im flüssigen Capoeira-Spiel.~~

- ~~Angriffe: technisch wirksame Aktionen mit richtigem Timing und ausreichender Distanz.~~

- ~~Quedas: Feger und Aktionen, die den/die KontrahentIn zu Fall bringen.~~
- ~~Floreios: Capoeira-Akrobatik, die kontrolliert, im richtigen Moment und in der richtigen Distanz ausgeführt wird.~~

~~Eine Aktion gilt als wirksam, wenn der/die KontrahentIn sie nicht oder nur unter Schwierigkeiten verteidigen kann.~~

~~Körperkontakt ist nicht erforderlich. Die erfolgreiche Markierung eines Angriffes reicht aus, um einen Punkt zu erhalten.~~

~~Der/die TeilnehmerIn mit der höheren Punktzahl gewinnt das Spiel. Wer die meisten Spiele gewinnt, gewinnt den Wettbewerb.~~

## 5. Fair Play und Sicherheit

- Respekt, Fair Play und ein verantwortungsvoller Umgang miteinander sind unerlässlich.
- Im Wettbewerb ist kein bis leichter Körperkontakt erlaubt.
- Alle Aktionen müssen kontrolliert ausgeführt werden.
- Absichtliches Verletzen des/der KontrahentIn führt zum Ausschluss aus dem Wettbewerb.

## 6. Organisatorische Informationen

**Anmeldeschluss:** Freitag, 29. Jänner 2027, 18:00 Uhr

**Programm und Veranstaltungsinformationen:** novocapoeira.at/copacamisaroxa/

Bitte seid zur im Programm angegebenen Zeit bereit. Der Ablauf kann sich abhängig von der Teilnehmerzahl verändern. Plant ausreichend Zeit für euren Wettbewerb ein. Die tatsächliche Dauer hängt vom Verlauf des Wettbewerbs ab.

**Wir wünschen euch eine spannende und faire Copa Camisa Roxa!**
**Zeigt euer Können, habt Spaß und feiert Capoeira!**