



## Regras do Campeonato AAZIZ

As pontuações do campeonato serão aplicadas nas seguintes exigências; técnica, volume de jogo, tradição, movimentos desequilibrantes e fintas de movimentos traumatizantes.

Também tendo como exigências, o competidor só poderá participar se estiver:

- Sem a graduação;
- Com roupa branca de preferência abada;
- Ter pagado antecipadamente a inscrição;
- Na entrega da ficha, a mesma estiver completa nas questões solicitadas;
- Estar descalço;
- Não possuir objetos que possa agredir, ou acidentalmente ferir o adversário.

Todo competidor tendo direito a dois jogos, 1 minuto e 20 segundos cada, um no ritmo de Angola, e outro no ritmo de São Bento Grande de Angola.

Tendo como observação, que o competidor pode ficar sujeito a competir em mais de jogos, caso haja um quantitativo que solicite tal atitude. Ex: Quando a categoria tiver três pessoas.

Tendo as classificações de categorias de acordo com o **sexo, peso, idade, tempo de prática e se é ou não docente**.

As punições caso necessárias serão aplicadas por cartões amarelo e vermelho. Podendo tomar dois cartões amarelos sendo que o terceiro será o vermelho ocasionando a expulsão do competidor.

1. Recebendo o cartão **amarelo** caso:
  - Atrase na confirmação de pesagem.
  - Desrespeite as regras e pedidos básicos solicitado no momento da chamada.
  - Não desenvolva o jogo, atrapalhando seu oponente no seu desempenho e desenvolvimento.
  - Utilize as mãos para aplicar movimentos que segure ou imobilize o oponente.
  - Venha machucar seu oponente por estar utilizando unhas grandes, cordões ou brincos (objetos que será pedido que os competidores não utilizem no momento, e a unha caso não queira cortar, assumindo toda a responsabilidade que se ferir o oponente poderá tomar cartão vermelho).
  - Não notifique a comissão técnica que tem problemas de saúde.
2. Recebendo o cartão **vermelho** caso:
  - Ofenda o oponente com palavras ofensivas.
  - Venha a agredir o oponente.
  - Venha a nocautear o oponente.
  - Utilize qualquer objeto para ferir seu oponente.

Cada roda terá três juízes, um aplicando as punições, observando de pé o jogo. E dois sentados em lugares diferentes, dando as pontuações de acordo com o desenvolvimento dos competidores.



## Regras do Campeonato AAZIZ

**As Pontuações serão aplicadas de acordo com a:**

**Tradição:** 0 a 5 Pontos.

**Técnica:** 0 a 5 Pontos.

**Volume de jogo:** 0 a 5 Pontos

**Movimentos desequilibrantes:** 0 a 2 Pontos.

**Fintas de movimentos traumatizantes:** 0 a 2 Pontos.

**Tradição:** Respeitando o ritmo tocado, tendo direito a uma chamada de Angola em cada jogo (independente se é angola ou São Bento Grande de Angola).

**Técnica:** Aplicando os movimentos com técnica, respeitando a tradição e o ritmo do jogo que estará competindo no momento.

**Volume de Jogo:** Apresentando variações no jogo, nas aplicações dos movimentos e mantendo o jogo contínuo, sem ficar um longo período somente gingando.

**Movimentos Desequilibrantes:** Aplicando os movimentos com técnica, estando ciente que se aplicar e machucar o adversário poderá receber cartão **amarelo** e dependendo da situação o cartão **vermelho**.

**Fintas de Movimentos Traumatizantes:** Demonstrar a vulnerabilidade do oponente apenas demonstrando o movimento, de uma forma que fique explícito para os juizes que poderia aplicar, mas não aplicou. Com técnica e ciência do que esta fazendo.

Os Juizes darão as notas, ao final dos jogos, quem obter a maior nota, somando as exigências de volume de jogo, tradição, técnica, movimentos desequilibrantes e finta de movimentos traumatizantes, será o ganhador do campeonato.

Obs: Antes da realização do campeonato, haverá uma reunião com todos os competidores, para ser esclarecido todas as duvidas referente aos campeonatos.