

REGELN GERMAN OPEN 2022

ETAPPEN

DIE ERSTE PHASE IST DIE ELEMATIONS- PHASE BZW. VORRUNDE, IN DER DER CAPOEIRISTA WENIGSTENS ZWEI MAL SPIELT. AUS DIESER ANZAHL AN SPIELER WERDEN DIE TEILNEHMER FÜR DIE NÄCHSTEN RUNDEN AUSGEWÄHLT.

OB EINE VORRUNDE STATTFINDET, IST ABHÄNGIG VON DER GESAMTZAHL DER TEILNEHMER.

WÄHREND DER WETTKÄMPFE SIND DIE TEILNEHMER IN GRUPPEN ZU JE VIER EINGETEILT. SIE SPIELEN IN JEDER RUNDE MIT WENIGSTENS ZWEI ANDEREN TEILNEHMERN ZU VERSCHIEDENEN RHYTHMEN.

DIE TEILNEHMER MIT DEN HÖCHSTEN PUNKTZAHLN, UNABHÄNGIG DER VORHER EINGETEILTEN GRUPPEN, KOMMEN IN DIE NÄCHSTE RUNDE AUF.

IN JEDER NEUEN RUNDE WERDEN DIE PUNKTE WIEDER AUF 0 GESETZT.

ZIEL IST ES IN JEDER RUNDE DIE ANZAHL DER TEILNEHMER ZU HALBIEREN (Z.B. GESAMTTEILNEHMERZAHL 64...32...16...8...4)

AB DEM HALBFINALE ABSOLVIEREN DIE TEILNEHMER JEWEILS 3 SPIELE ZU VERSCHIEDENEN RHYTHMEN: SAO BENTO GRANDE, LUNA, BENGUELA (ABHÄNGIG VON DER GRADUIERUNG BZW ERFAHRUNG IN DER CAPOEIRA)

IM FINALE STEHEN VIER CAPOEIRISTAS. JEDER WIRD EINMAL MIT JEDEM SPIELEN. ES GEWINNT DER TEILNEHMER MIT DER HÖCHSTEN GESAMTPUNKTZAHL IM FINALE.

PUNKTEVERGABE (1-10)

DIE PUNKTE WERDEN SOWOHL FÜR DAS SPIEL (SPIELWERTUNG), ALS AUCH FÜR DIE EINZELNEN SPIELER VERGEBEN (EINZELWERTUNG). IM VORDERGRUND DER BEWERTUNG STEHEN TECHNIK, KREATIVITÄT, RHYTHMUS, CHARAKTERISTIK, FUNDAMENT UND KONTINUITÄT.

ES KÖNNEN MAXIMAL 10 PUNKTE VERGEBEN WERDEN:

TECHNIK UND KREATIVITÄT (0-3 PUNKTE)

RHYTHMUS (0-1 PUNKTE)

CHARAKTERISTIK (0-2 PUNKTE)

FUNDAMENT (0-2 PUNKTE)

KONTINUITÄT (0-2 PUNKTE)

Offene Meisterschaften für alle Gruppen und jedes Niveaus



STRAFEN/PUNKTABZÜGE

ABZÜGE GIBT ES NUR BEI DEN EINZELWERTUNGEN FÜR FOLGENDE VERSTÖSSE:

- DEN MITSPIELER BEWUSST MIT EINEM TRAUMATISIERENDEN TRITT/SCHLAG TREFFEN (-2 P.)
- IST DER GETROFFENE MITSPIELER NICHT MEHR IN DER LAGE WEITER AM WETTKAMPF TEILZUNEHMEN, WIRD DER TEILNEHMER DISQUALIFIZIERT
- "KLAMMERVERSUCH" BEWUSSTES FESTHALTEN (-2 P.)
- SEHR SCHLECHT AUSGEFÜHRTE TECHNIK (-2P.)
- DECHARAKTERISIERUNG DES SPIELS (-1 PUNKT)

PUNKTEGLEICHSTAND

KOMMT ES ZU EINEM PUNKTEGLEICHSTAND, HAT DIE JURY FOLGENDE OPTIONEN UM ZU ENTSCHEIDEN, WELCHER SPIELER IN DIE NÄCHSTE RUNDE EINZIEHT:

1. BESTE BEWERTUNG IM SAO BENTO SPIEL
2. BERIMBAU SPIELEN UND SINGEN. DER ZU SPIELLENDE RHYTHMUS WIRD DURCH DIE JURY FESTGELEGT. (WIRD ZWISCHEN DEN EINZELNEN RUNDEN STATTFINDEN)

DIE JURY

DIE JURY BESTEHT AUS 3 PERSONEN, DIE GEMEINSAM AN EINEM TISCH SITZEN.

SPIELERERSATZ

JEDEM TEAM IST ES ERLAUBT EINEN SPIELER WÄHREND DES WETTKAMPFES ZU ERSETZEN, SOFERN DIESER AUFGRUND MEDIZINISCHER PROBLEME NICHT MEHR IN DER LAGE IST AM WETTKAMPF TEILZUNEHMEN.

KANN DAS TEAM KEINEN NEUEN TEILNEHMER STELLEN, SO OBLIEGT ES DER ORGANISATION, DEN TEILNEHMER DURCH EINEN ZU EINEM ANDEREN TEAM GEHÖRENDE CAPOEIRISTA ZU ERSETZEN, ODER DEN PLATZ FREIZULASSEN.

HAT EIN TEILNEHMER EGAL AUS WELCHEM GRUND KEINEN MITSPIELER, SO ERHÄLT ER DIE PUNKTEZAHL SEINES BESTEN SIELES DIESER VIERER GRUPPE.

ZEITEN DER SPIELE

SAO BENTO GRANDE – 45 SEKUNDEN

IUNA- 45 SEKUNDEN

BENGUELA- 55 SEKUNDEN

**Offene Meisterschaften
für alle Gruppen und
jedes Niveaus**



KATEGORIEN

KATEGORIE CAIXIXI – KINDER 4 BIS 6 JAHRE

KATEGORIE PANDEIRO – KINDER 7-10 JAHRE

KATEGORIE ATABAQUE – KINDER 11- 13 JAHRE

KATEGORIE BERIMBAU – JUGENDLICHE 14- 17 JAHRE

KATEGORIE D – UNEINGEFÄRBTE/KEINE KORDEL BIS GELBE KORDEL (ERSTE BIS 2. KORDEL/2
JAHRE CAPOEIRAERFAHRUNG

KATEGORIE C – ORANGE-GELBE KORDEL BIS ORANGE-BLAUE KORDEL

(3. KORDEL/ 3 JAHRE CAPOEIRAERFAHRUNG BIS 5. KORDEL/5 JAHRE

CAPOEIRA-

ERFAHRUNG)

KATEGORIE B – GRADUIERTE SCHÜLER BLAUE KORDEL BIS GRADUIERTE SCHÜLER GÜN-LILA
KORDEL

(6. KORDEL/6 JAHRE CAPOEIRAERFAHRUNG BIS 9. KORDEL/9 JAHRE
CAPOEIRAERFAHRUNG)

KATEGORIE A – INSTRUTORES, PROFESSORES, CONTRA-MESTRES, MESTRANDOS

PRÄMIERUNG

GESAMTSIEGER A – GESAMTSIEGER B- GESAMTSIEGER C – GESAMTSIEGER D – BESTE FRAU –
BESTES SAO BENTO GRANDE -SPIEL – BESTES LUNA-SPIEL – BESTES BENGUELA-SPIEL

NICHT AUFGEFÜHRTE FÄLLE

SOLLTEN FÄLLE AUFTRETEN DIE IN DIESEM REGELWERK NICHT AUFGEListET SIND, SO WERDEN
DIESE VON DER WETTKAMPFORGANISATION GEPRÜFT UND BEWERTET.

Organisation:



Mestre Nugget &
Team Maré Alta