 O jogo Regional, se caracteriza por ser jogado sob os toques da Capoeira Regional: "S& Bento Grande da Regional", "Idalina", "Banguela", "Amazonas", "I&na", segundo os princ&ios desenvolvidos pelo seu criador, Manoel dos Reis Machado, Mestre Bimba (1900-1974), quando Bimba come&u a sentir que a "Capoeira Angola", que ele praticava e ensinou por um bom tempo, tinha se modificado, degenerou-se e passou a servir de "prato do dia" para "pseudo-capoeiristas", que a utilizavam unicamente para exibi&es em pra&s e, por possuir um n&mero reduzido de golpes, deixava muito a desejar, em termos de luta. Aproveitou-se ent& do "Batuque" e da "Angola" e criou o que ele chamou de "Capoeira Regional", uma luta baiana. Possuidor de grande intelig&cia, ex&io praticante da "Capoeira Angola" e muito &timo dos golpes do "Batuque" (O Batuque, &uma luta braba, violenta, onde o objetivo era jogar o advers&io no ch& usando apenas as pernas), intimidade esta adquirida com seu pai, um mestre nesse esporte, foi f&il para Bimba, com seu g&io criativo, "descobrir a Regional".

N& basta ser r&ido qualquer toque para que se transforme em Regional o jogo. Tem Regra. Tem jogo espec&ico para os toques espec&icos, tem fundamentos pr&rios. Jogo Regional pode ser de fora, como tamb& pode ser de dentro. Pode ser alto ou baixo. Pode ser jogado na manha do toque da Banguela, que o Mestre criou para acalmar os &imos. Mas tem que ser marcado, sincronizado no toque do berimbau &nico que segura a roda e d&o ritmo do jogo. N& tem que disparar apressado que n& possa mais cantar. Pode ser manhoso tamb&. Regional tem for&, garra, ritmo e muita ci&cia tamb&. As caracter&ticas principais da Capoeira Regional s&:
 1) Exame de Admiss&: Consistia de tr& exerc&ios b&icos, cocorinha, queda de rins e deslocamento (ponte), com a finalidade de verificar a flexibilidade, for& e equil&rio do iniciante. Em seguida a aula de coordena&o onde o aluno aprendia a gingar auxiliado pelo Mestre Bimba. Para ensinar a ginga, Mesestre Bimba convidava o aluno para o centro da sala e frente a frente pegava-o pelas m&s e ensinava primeiramente os movimentos das pernas e a coloca&o exata dos p&, e em seguida realizava o movimento completo em coordena&o com os bra&s. Este momento era important&simo para o iniciante pois lhe transmitia coragem e seguran&. Acordeon Ex-aluno do Mestre poeticamente diz "...ELE ERA FORTE NA ALMA TINHA UMA FACA NO OLHAR QUE CORTAVA A GENTE DE CIMA A BAIXO QUANDO ESTAVA A ENSINAR...".
 2) Seq&&cia de Ensino de Mestre Bimba:
 O Mestre criou o primeiro m&odo de ensino da capoeira, que consta de uma seq&&cia l&ica de movimentos de ataque, defesa e contra-ataque, podendo ser ministrada para os iniciantes na forma simplificada, o que permite que os alunos aprendam jogando com uma forte motiva&o e seguran&. Jair Moura, Ex-aluno explica "esta seq&&cia & uma s&ie de exerc&ios f&icos completos e organizados em um n&mero de li&es pr&icas e eficientes, a fim de que o principiante em Capoeira, dentro de um menor espa& de tempo poss&el, se conven& do valor da luta, como um sistema de ataque e defesa". A seq&&cia original completa de ensino &formada com 17 golpes, onde cada aluno executa 154 movimentos e a dupla 308, o que desenvolve sobremaneira o condicionamento f&ico e a habilidade motora espec&ica dos praticantes. Os golpes integrantes da Seq&&cia s&: <ul> A&; Armada; Arrast&; B&&o; Cocorinha; Cabe&da; Godeme; Galopante; Giro; Joelhada; Martelo; Meia Lua de Compasso;

Queixada; Negativa; Palma; Meia Lua de Frente; Rol♦   3) Cintura Desprezada:

 ♦uma seq♦♦cia de golpes ligados e bal♦s, tamb♦ conhecidos como Movimentos de Proje♦o da Capoeira, onde o capoeirista projeta o companheiro, que dever♦cair em p♦ou agachado jamais sentado. Tem o objetivo de desenvolver a auto-confian♦, o senso de coopera♦o, responsabilidade, agilidade e destreza. Os golpe que fazem parte desta seq♦♦cia s♦:
  * A♦
  * Bal♦ de lado
  * Tesoura de costas
  * Bal♦ cinturado
  * Apanhada
  * Gravata alta

 4) Batizado:

 ♦um momento de grande significado para o aluno, depois de ter aprendido toda a seq♦♦cia, encontra-se apto para jogar pela primeira vez na roda. Itapoan, Ex-aluno retrata o Batizado da seguinte maneira: "O Batizado consistia em colocar em cada calouro um 'Nome de Guerra': o tipo f♦ico, o bairro onde morava, a profiss♦, o modo de se vestir, atitudes, um dom art♦tico qualquer, serviam de subs♦ios para o apelido". Fred Abreu referindo-se ao batizado, cita que na intimidade da Academia de Mestre Bimba ele assim se dizia "Voc♦hoje vai entrar no a♦". Desta maneira o Mestre avisava ao calouro que chegou a hora do seu batizado, era um momento de grande emo♦o, pois tratava-se de jogar capoeira pela primeira vez na roda amimada pelo berimbau. Para este jogo era escolhido um formado ou um aluno mais velho da Academia que estivesse na aula, que como padrinho incentivava ao afilhado a jogar (soltar o jogo), e ap♦ o jogo o Mestre no centro da roda levantava a m♦ do aluno e ent♦ era dado um apelido "Nome de Guerra" com o qual passaria a ser conhecido na capoeira.   5) Esquenta Banho:

Segundo Itapoan o "Esquenta Banho" originou-se da necessidade dos alunos de se manterem aquecidos "esquentados"... Logo ap♦ o termino da aula todos os praticantes corriam para o banheiro afim de tomarem uma chuverada, no entanto o banheiro da academia era pequeno com um s♦chuveiro com ♦ua fina, o que proporcionava um congestionamento e a inevit♦el fila. Para n♦ esfriar o corpo, os alunos mais velhos, normalmente os formados tomavam a iniciativa e come♦va o "Esquenta Banho". Este era um momento f♦til da aula, pois se tratava do espa♦ do aluno, tamb♦ chamado de "Bumba Meu Boi" ou "Arranca Rabo" devido aos freq♦entes desafios para o acerto de contas, como exemplo, descontar um golpe tomado durante a roda. Muitos formados aproveitavam para testar suas capacidades desafiando dois, tr♦, ou mais advers♦ios. Tamb♦ era muito comum o utilizar esse momento para o treinamento de golpes dif♦eis e sofisticados como: vingativa, rasteira, banda de costa e etc.   6) Formatura:

A formatura era um dia todo especial para o Mestre e seu alunos, um ritual com direito a paraninfo, orador, e madrinha, len♦ de seda azul e medalha. A festa era realizada no S♦io Caruano no Nordeste de Amaralina na presen♦ dos convidados e de toda a academia. Os formando vestidos todo de branco, usando basqueteira, atendiam o chamado do Mestre Bimba que solicitava a demonstra♦o de golpes, seq♦♦cia, cintura desprezada, jogo de esquete (jogo combinado), em seguida a prova de fogo, o jogo com os formados, tamb♦ chamado de "Tira Medalha", um verdadeiro desafio, onde os alunos formados antigos tentavam tirar a medalha dos formandos com o p♦ e assim manchar a dignidade e roupa impecavelmente branca. Itapoan descreve com muita propriedade, "O objetivo do formado antigo era tirar com um golpe aplicado com o p♦ a Medalha do peito do formando, caso isso acontecesse, o aluno deixava de formar, o que era um vexame!". Por isso o aluno jogava com todos os seus recursos, enfrentando um capoeirista malicioso e t♦nico at♦o momento que o Mestre apitasse para

encerrar o jogo. A& o formando conferia se a medalha continuava presa ao peito, que alivio estava formado! Dando continuidade ao ritual de formatura acontecia as apresenta&es de maculel& Samba de Roda, Samba Duro e Candombl&   7) I&na:

A I&na &uma marca registrada da Capoeira Regional de Mestre Bimba, &um toque de berimbau criado pelo Mestre, que era tocado no final das aulas ou em eventos especiais, um toque onde s&os alunos formados tinham acesso a roda, com a obrigatoriedade de realizar um "jogo de floreio", bonito, criativo, curtido, malicioso e que deveria ter movimentos de proje&o. Este jogo suscitava muita admira&o e emo&o.   8) Curso de Especializa&o:

Este era um curso secreto onde s&poderia participar os alunos formados por Mestre Bimba. Tinha como objetivo o aprimoramento da capoeira, com uma &fase para os ensinamentos de defesa e contra-ataque de golpes advindos de um advers&io portando armas como: navalha, faca, canivete, porrete, fac& e at&armas de fogo. Sua dura&o era de tr& meses divididos em dois m&ulos, o primeiro com a dura&o de sessenta dias e era desenvolvido dentro da academia atrav& de uma estrat&ia de ensino muito peculiar do Mestre. O segundo com dura&o de 30 dias e era realizada na Chapada do Rio Vermelho, tinha como conte&do as "emboscadas", a qual Itapoan assim se refere "Uma verdadeira guerra, verdadeiro treinamento de guerrilha. Bimba colocava quatro a cinco alunos para pegar um de emboscada. O aluno que tivesse sozinho, tinha que lutar at&quando pudesse e depois correr, saber correr, correr para o lugar certo". Ao final do curso o Mestre Bimba fazia uma festa aos moldes da formatura e entregava aos concluintes um "Len& Vermelho" que correspondia a uma titula&o de Gradua&o dos Formandos Especializados.   9) M&sicas:

Podemos dividir em duas partes - a primeira referente aos toques de Berimbau, S& Bento Grande, Santa Maria, Banguela, Amazonas, Cavalaria, Indalina e I&na. A rigor cada toque tem um significado e representa um estilo de jogo. S& Bento Grande &um toque que tem ritmo agressivo, indica um jogo alto com golpes aprimorados e bem objetivos, um "jogo duro". A Banguela &um toque que chama para um jogo compassado, curtido, malicioso e floreado. Cavalaria &o toque de aviso, chama a aten&o dos capoeiristas que chegou estranhos na roda, outrora avisava da aproxima&o de policiais. I&na &um toque especial para os alunos formados por Mestre Bimba, incita um jogo amistoso, curtido, malicioso e com a obrigatoriedade do esquete. Santa Maria, Amazonas e Idalina s& toques de apresenta&o. A segunda refer&cia &sobre as musicas - quadras e corrido. As quadras s& pequenas ladainhas com versos composto de 4 a 6 linhas. O corrido s& cantigas com frases curtas que &repetido pelo coro.
Curiosidades   <hr />
   CURIOSIDADES   Mestre Bimba s&aceitava na sua academia alunos que tivessem a carteira de trabalho assinada, fossem estudantes ou tivessem alguma ocupa&o reconhecida.

Antigamente havia um "Berimbau de boca" ou "tronpa de Paris" no qual a caixa de reson&cia, em vez da caba&, era a boca.

Os capoeiristas costumavam usar cal&s boca de sino e no per&do em que a capoeira ficou proibida por lei (1890-1930) a pol&ia, para detectar os capoeiristas, colocava um lim& dentro das cal&s do indiv&uo. Se o lim& passasse pela pernas e sa&se pela boca das cal&s, a pessoa era considerada capoeirista.

"Vadiar" significa jogar por prazer, por divers&. Na &oca da escravid& a vadia&o era o lazer dos escravos nas horas de descanso.

Os capoeristas eram contratados pelos pol&icos para bagun&r no dia das elei&es. Enquanto as pessoas desviavam a aten&o para a

confus& dos capoeiras um indiv&uo colocava um ma& de chapas na urna ou na linguagem da &oca "emprenhava a urna". Vencia as elei&es o candato que dispunha de maior n& de capoeiras.

Canjiquina foi o criador da Festa de Arromba, jogada nes festas do Largo da Bahia. Nessas comemora&es v&ios capoeiristas se reuniam e jogavam em troca de dinheiro e bebida.

"Crocodilagem" &o nome dado a um jogo duro que submete o capoeira a uma situa&o de inferioridade ou deslealdade.

Em 1824, os escravos que fossem pegos praticando capoeira recebiam trezentas chibatadas e era enviadas para a Ilha das Cobras para realizar trabalhos for&dos durante tr& meses.

Milhares de capoeiristas foram para a Guerra do Paraguai, pois havia sido prometida a liberdade no final do conflito &ueles que participassem da batalha.

"Caxinguel& &o nome dado a meninos que praticam capoeira.

Antigamente, era de costume os capoeristas trajarem terno de linho branco. Era considerado um bom jogador aquele que conseguisse sair da roda com o terno impecavelmente limpo.

A orquestra do samba de roda &composta por pandeiro, viol&, chocalho e prato de cozinha arranhado por uma faca.

A luta de Mestre Bimba que demorou mais tempo durou um minuto e dois segundos.
Manuel dos Reis Machado nasceu no dia 23 de novembro de 1900, no bairro Engenho Velho, Freguesia de Brotas, Salvador, Bahia.

O apelido ele ganhou logo ao nascer de uma aposta feita entre sua m&, Maria Martinha do Bonfim e a parteira que o aparou.

Seu pai, Lu& C&dido Machado, era conhecido como um grande batuqueiro, campe& de batuque.
Iniciou-se na capoeira aos 12 anos de idade, seu mestre foi o africano Bentinho, capit& da Companhia de Navega&o Baiana.

Aos 18 anos come& a dar aulas no bairro onde nasceu. Como ele mesmo dizia:
&Em 1918 n& havia escola de capoeira, havia sim rodas de capoeira, nas esquinas, nos armaz&s e no meio do mato&.

Em 1928 achando que a capoeira que ele praticava e ensinava era pouco competitiva, e que deixava a desejar em termos de luta, juntou golpes de batuque &capoeira de angola e criou a capoeira regional.

& Fiz a capoeira regional. Enquanto estudava e praticava a de angola fui inventando e aperfei&ando novos golpes &.
& Em 1928 eu criei, completa, a regional que &o batuque misturado com a angola, com mais golpes, uma verdadeira luta, boa para o corpo e para a mente .&

A capoeira regional criada por Mestre Bimba foi motivo de muita pol&ica entre os outros capoeiristas que n& concordavam com sua radical mudan&. Por outro lado, os jornais e revistas da &oca n& cansavam de noticiar suas proezas. A fama de Bimba e da capoeira regional se propaga pelo Brasil.

Em 1932, fundou sua primeira academia especializada com o nome de &Centro de Cultura F&ica e Regional&. Cinco anos depois, em 1937, era reconhecida e registrada oficialmente pelo governo. Em 1939, Bimba ensina capoeira regional no quartel do CPOR. Instalou sua segunda academia em 1942.

Bimba leva a capoeira em exibi&es por todo o pa& e em 23 de julho de 1953 apresenta-se para o ent& presidente Get&lio Vargas, no pal&io da Aclama&o em Salvador. Ao apertar-lhe a m& o Presidente disse: & A capoeira &o &nico esporte verdadeiramente nacional .&

Foi depois desta apresenta&o que Get&lio Vargas liberou as manifesta&es populares at&ent& perseguidas e, com isso, beneficiou a capoeira que deixou de ser proibida pela pol&ia.

Casado e pai de 10 filhos, Bimba enfrentava problemas financeiros. Assim, acreditando em promessas de maior reconhecimento e de uma vida melhor, Mestre Bimba deixa Salvador e parte para Goi&ia.

Por& sua vida em Goi&ia n& foi como lhe haviam prometido. Um ano depois de deixar a Bahia, no dia 05 de fevereiro de 1974, morre Mestre Bimba.

&O homem que elevou a capoeira de status, que a tirou de baixo do p&do boi, como gostava de dizer, e a introduziu nos meios

universit&#65533;ios e sociais de Salvador, que foi citado em enciclop&#65533;ias e filmado por turistas do mundo todo.&#65533;

Sepultado em Goi&#65533;ia, seus restos mortais foram transladados para Salvador em 20 de julho de 1978.

&#65533;Bimba se foi mas deixou sua majestosa, inigual&#65533;el obra, a qual, como ele, tornaram-se imortais, deixando sua filosofia e sua for&#65533; de fazer uma capoeira forte e insuper&#65533;el, uma capoeira aut&#65533;tica, digna de ser chamada Capoeira Regional, a arte marcial brasileira.&#65533;

Algumas cria&#65533;es de Mestre Bimba:
Criou a capoeira regional, na &#65533;oca consistia de 52 golpes.
Criou um m&#65533;odo de ensino, a chamada seq&#65533;&#65533;cia de Bimba que consiste em 8 seq&#65533;&#65533;cias de ataque e defesa para serem executados na roda.
Criou a seq&#65533;&#65533;cia de cintura desprezada, que &#65533;uma s&#65533;ie de bal&#65533;s cinturados, que os alunos s&#65533;podiam jogar depois de formados, ao toque de iuna.
Criou o batizado de capoeira, um ritual onde o aluno &#65533;iniciado na capoeira recebendo um apelido e sua primeira gradua&#65533;o.
Criou a gradua&#65533;o na capoeira, que consistia em 4 len&#65533;s de esgui&#65533; de seda:
1&#65533; len&#65533; cor azul &#65533; aluno formado
2&#65533; len&#65533; cor vermelho &#65533; aluno formado e especializado
3&#65533; len&#65533; cor amarelo &#65533; curso de armas
4&#65533; len&#65533; cor branco &#65533; mestre de capoeira