

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE CABO DE GUERRA

**Art. 1º** - A competição de Cabo de Guerra será disputada conforme o disposto neste Regulamento e pelo Regulamento Geral.

**Art. 2º** - A competição será disputada na categoria Open para Oficiais e praças, na categoria masculina.

**Art. 3º** - A competição será disputado em forma de eliminatória simples (perde sai).

**Art. 4º** - Peso por equipe.

§ 1º - Peso total máximo por equipes 680 kg

**Art. 5º** - Cada OM poderá inscrever até 08 (oito) atletas, sendo:

§ 1º - Número mínimo para se iniciar o jogo são de 5 (cinco) atletas, menos será considerada perdedora por “W x O”.

§ 2º - Número máximo para iniciar o jogo são de 6 (seis) atletas.

§ 3º - O atleta só poderá participar por uma equipe.

**Art. 6º** - Os atletas deverão apresentar-se no local do evento com 15 (quinze) minutos de antecedência devidamente uniformizados.

§ 1º O uniforme compreende: o uniforme de instrução (calça, coturno e camisa) apropriado para a competição.

§ 2º O uniforme de cada equipe caberá ao representante ou Capitão da mesma, não sendo permitido o uso de luvas ou qualquer outro equipamento sobressalente.

### **A CORDA A SER UTILIZADA TERÁ AS SEGUINTE ESPECIFICAÇÕES**

**Art. 7º** - Terá o comprimento de vinte (20) metros havendo 03 (três) marcações no centro da corda: uma central e uma para cada adversário, estando, equidistantes entre si.

### **INSTRUÇÕES A SEREM SEGUIDAS ANTES DAS DISPUTAS**

**Art. 8º** - Disputas.

§ 1º - Posicionar seus atletas no seu campo de disputa do lado da corda.

§ 2º - Ao comando da arbitragem as equipes devem tencionar a corda sem exercer força excessiva,

§ 3º - Não será permitido dar nós na corda, com exceção do último atleta disposto na corda, que poderá amarrar a mesma ao redor de sua cintura;

§ 4º - Estando as equipes devidamente posicionadas será dado o sinal de partida através de um sinal apito.

Obs. A equipe que “queimar”, ou seja, tracionar a corda antes do sinal de partida será punida com “Cartão amarelo”, se a mesma equipe tornar a repetir a infração, a equipe deverá excluir 01 (um) atleta de sua equipe, e assim sucessivamente, caso a infração se repita.

### **DA FORMA DE DISPUTA**

**Art. 9º** - A forma de disputa será a melhor de 3 (três) quedas, com um intervalo de 3 minutos entre cada uma delas. Se numa disputa, uma das equipes vencer duas quedas consecutivas avançará a próxima fase e a outra equipe estará eliminada. Se na disputa, uma equipe vence a primeira queda e perde a próxima queda, será realizada a terceira e última queda para sanar o vencedor.

**§ 1º** - Será declarada vencedora a equipe que conseguir trazer a fita do adversário para o seu lado da quadra.

**Art. 10º** - As equipes deverão ser compostas por no máximo 6 (seis) atletas durante a queda, porém poderão ser inscritos até 8 (oito) componentes em cada equipe, podendo haver substituições ilimitadas entre a realização das quedas, desde que os atletas estejam na relação de inscrição.

**Art. 11º** - Os confrontos serão definidos por meio de sorteio, a ser definido no Congresso Técnico.

**Art. 12º** - A data e o local para realização da competição serão divulgados com antecedência pela Comissão Organizadora.

**Art. 13º** – A(s) equipe(s) que utilizar (em) atleta(s) comprovadamente irregular (es) serão eliminadas automaticamente da competição.

### **DA ARBITRAGEM**

**Art. 14º** - Os árbitros serão designados pela Comissão Organizadora, não podendo, em hipótese alguma, haver recusa ou rejeição por parte dos atletas/equipes participantes.

### **DA PREMIAÇÃO**

**Art. 15º** - Conforme o prescrito no Regulamento Geral.

### **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

**Art. 16º** - Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade.