

REGULAMENTO ESPECÍFICO CABO DE GUERRA

1. As competições de Cabo de Guerra serão de acordo com este regulamento.
2. Cada equipe deve ser composta por 10 estudantes atletas, sendo 5 do naipe Feminino e 5 do naipe masculino.
3. A Forma de disputa será de acordo com a quantidade de equipes inscritas.
4. Os confrontos serão definidos por meio de sorteio, a ser definido pela Coordenação da competição.
5. Cada equipe deverá ser composta por até 8 estudantes atletas, sendo obrigatoriamente exigido o mínimo de 50% destes participantes do naipe feminino.
6. Os atletas deverão apresentar-se no local do evento com 15 (quinze) minutos de antecedência devidamente uniformizados.
7. A competição:
 1. O número mínimo para se iniciar o jogo são de 6 (seis) estudantes atletas, menos será considerada perdedora por "W x 0".
 2. Preferencialmente, caso seja possível, as disputas serão em um terreno plano e com aderência que propicie igualdade de chances às equipes.
 3. Não será permitido o uso de luvas ou qualquer outro equipamento sobressalente.
 4. 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;
 5. Não será permitido deitar ou sentar no chão no momento da disputa, caso ocorra, será dada vitória a equipe adversária.
 6. 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.

Realização:



Apoio:



-
- 7. A Corda a ser utilizada haverá 03 (três) marcações no centro da corda: uma central e uma para cada adversário, estando, equidistantes entre si.
 - 8. Não será permitido participar das disputas as equipes cujos atletas estiverem utilizando pulseira, colar, relógio, anel ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.
 - 9. Cada disputa terá um tempo de 3 (três) minutos. Se após 3 (três) minutos nenhuma equipe tiver conseguido trazer a fita do adversário para o seu lado do campo, vencerá a equipe que tiver puxado mais a fita do adversário ao final da disputa.
7. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuênciaria Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Informe Geral.

Realização:



Apoio:

