

### **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.
  1. Os confrontos serão definidos por meio de sorteio, a ser definido pela Coordenação da competição.
4. Cada equipe deverá ser composta por até 8 estudantes atletas, sendo obrigatoriamente exigido o mínimo de 50% destes participantes do naipe feminino.
5. Os atletas deverão apresentar-se no local do evento com 15 (quinze) minutos de antecedência devidamente uniformizados.
6. A competição:
  1. O número mínimo para se iniciar o jogo são de 6 (seis) estudantes atletas, menos será considerada perdedora por “W x O”.
  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 anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Informe Geral.

**Realização:**



**Apoio:**

