

# Regulamento da prova de Cabo de Guerra

de *Disputado pelo Regulamento n.º 1 da G.E.F.C.*

I — A prova de cabo de guerra é uma prova de força, tradicionalmente disputada no meio militar.

## II — Realização da prova:

a) **Terreno** — O terreno deverá ser plano. Nele serão marcadas três linhas paralelas, bem visíveis e equidistantes de 1m,80, as quais deverão ser marcadas a cal, com 0m,05 de largura e 2 ms. de comprimento. Essas linhas tem as seguintes denominações:

— a do meio — central;

— as dos extremos — de toque;

b) **Cabo** — O cabo terá o comprimento de 25 a 30 ms. e um diâmetro de 0m,035. Deverá ser liso e não apresentar saliências, que sirvam de aderência às mãos. O cabo será marcado ao meio e em dois pontos equidistantes dêle de 1m,80, (marca de toque) por meio de faixas de pano, e pintado de branco numa largura de 0m,05, em outros dois pontos equidistantes 1m. das marcas de toque.

c) **Equipes** — Cada equipe será composta de 8 jogadores no mínimo.

Cada concorrente terá direito a 1m,20 de cabo, aproximadamente; os das extremidades terão mais de 1m,20, para fazer o "chicote". O primeiro homem de cada equipe deverá ficar distante da sua marca de toque de 1 m., no mínimo.

d) **Chefe de equipe** — Cada equipe poderá ser comandada por um "chefe", não pertencente a ela, cuja função é de coordenar os esforços de todos os seus componentes. O chefe poderá ficar colocado de modo a ser visto por toda a equipe, não devendo se aproximar a menos de 1m,5. Por meio de gestos ou pela voz poderá indicar uma cadência, que regule as trações da equipe, que chefia. A equipe que não tiver chefe terá um "capitão";

e) **Equipe vencedora** — Será vencedora a equipe que, em uma série de três partidas, vencer duas vezes a equipe adversária. Para vencer uma partida, é necessário uma equipe "arrastar" a equipe adversária até que a marca de toque do cabo da equipe adversária, coincida com a marca de toque do terreno da equipe que arrastou; é necessário, pois, arrastar a equipe adversária 3m,60;

f) **Sorteio** — A escolha do lado para a colocação das equipes no terreno, para a disputa da 1.ª partida, será feita mediante sorteio, realizado, pelo juiz da prova, entre os chefes de equipe ou capitães. Cabe ao favorecido pela sorte a escolha do lado. Para a segunda partida haverá simplesmente troca de lado. Se houver necessidade de ser disputada a terceira partida, para ser decidido o vencedor da prova, haverá novo sorteio;

g) **Execução da prova** — Ao iniciar-se a prova, o cabo deverá estar estendido de modo que as marcas central e de toque coincidam com as respectivas linhas do terreno. Após o sorteio para a escolha do lado, o juiz da prova dará o co-

mando "aos seus lugares". Os disputantes de cada equipe são colocados ao longo do cabo, entre a marca de toque e o chicote, dispostos alternadamente de um lado e doutro do cabo.

Ao comando de "segurar o cabo", os jogadores seguram o cabo com as mãos em supinação, tomando, assim, a posição inicial (fig. 1).

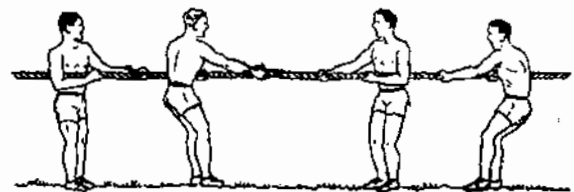


Fig. 1

Ao comando de "preparar", os jogadores tomarão a posição descrita no exercício n.º 253 do Reg. de Ed. Física, 3.ª parte — pés unidos (fig. 2) ou a descrita no exercício

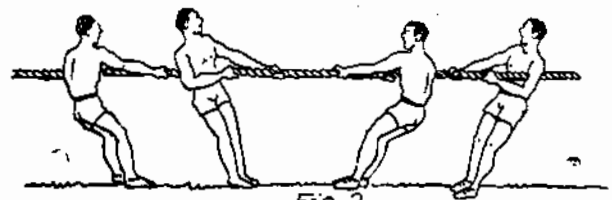


Fig. 2

n.º 249 do citado Regulamento — pernas semi-flexionadas com os pés afastados (fig. 3). Estão, assim, os disputantes em posição para iniciarem a tração, ao ser dado o sinal de partida.

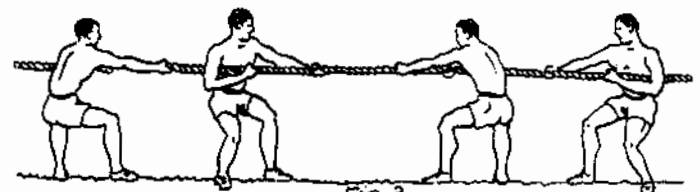


Fig. 3

O sinal de "partida" será dado por silvo de apito precedido pela advertência de "atenção". A partida somente será dada quando a marca central do cabo estiver coincidindo com a linha central do terreno. Os disputantes farão a tração do modo descrito nos exercícios 253 ou 249 do Reg. Ed. Física, 3.ª parte.

Cada disputante deve, durante as trações, fazer face aos seus adversários e manter o cabo sob seu braço. Não é permitido voltar as costas para a equipe adversária; podem somente girar o corpo da sua posição até a linha dos om-

bros, ficar, no máximo, paralela ao cabo; não é permitido, também, alçar o cabo.

O último homem de cada equipe (homem âncora) poderá segurar o chicote do cabo de qualquer modo, exceto dar nós, amarrá-lo na cintura e puxá-lo, dando as costas à equipe adversária.

Dado o sinal de partida, o juiz só mandará cessar a partida para declarar a equipe vencedora.

A equipe que se recusar a continuar a disputar a prova, por motivo não estribado nas presentes regras, será declarada vencida.

h) **Descanso** — Entre a 1.<sup>a</sup> e 2.<sup>a</sup> partida de uma prova, haverá um descanso de 5 minutos, que poderá ser reduzido ou mesmo suprimido com o consentimento de ambos os chefes de equipe ou capitães. Em caso de haver uma 3.<sup>a</sup> partida para desempate, haverá um descanso de 5 minutos, o qual não poderá ser reduzido nem suprimido.

A equipe que tiver que disputar mais de uma prova num mesmo dia terá um intervalo mínimo de 15 minutos.

i) **Substituições** — A equipe que disputar a primeira partida de uma prova terá que disputar as subsequentes, não podendo substituir nenhum jogador.

Poderá haver entre as partidas, nas trocas de lado, mudança de posição de jogadores ao longo do cabo, não havendo necessidade de cientificar o juiz da prova.

j) **Faltas** — Não é permitido o uso do calçado com travessuras salientes, luvas, substâncias aderentes, enfim, qualquer proteção ou artifício que possa favorecer uma das equipes.

Ao juiz e aos fiscais cabe a observância rigorosa dessas prescrições antes do início da prova.

Não é permitido fazer buracos no terreno nem tocar o solo com qualquer parte do corpo, exceto os pés; o disputante que, em virtude de um desequilíbrio, cair, tocando o solo com outra qualquer parte do corpo, deverá levantar-se imediatamente, sob pena de sua equipe ser declarada vencida.

As equipes devem fazer as trações sempre no mesmo sentido, não sendo permitido a nenhum disputante enviesar propositalmente o cabo.

Qualquer das violações das presentes regras, por um dos disputantes, importará na imediata desclassificação da sua equipe na respectiva partida.

k) **Uniforme** — O uniforme para os disputantes será o de educação física, borzeguins pretos regulamentares.

### III — Direção.

Em todas as provas haverá um juiz, que é a autoridade suprema e dois fiscais, seus auxiliares, responsáveis pelo exato cumprimento destas regras. Ao juiz compete dirigir e julgar as partidas e ter, a seu cargo, as linhas central e de toque. Dá início à partida e fá-la cessar por meio de um silvo de apito. Anuncia com clareza o vencedor.

Cada fiscal tem, a seu cargo, uma das equipes. Deve advertir ao juiz quando houver qualquer infração durante a disputa da partida.

Ao terminar cada partida, os fiscais não trocarão de lado.

O juiz e os fiscais não permitirão a aproximação dos assistentes do local onde se realiza a prova. Para maior facilidade da realização da prova, o local deverá estar cercado (fig. 4), evitando a aproximação dos assistentes, que geralmente prejudicam o seu desenrolar.