



Cabo de Guerra

Autores do Trabalho: Maj. PIO DA ROCHA – Ex-Instrutor da EsEFEx
Maj. ANDRADE – Ex-Instrutor da EsEFEx
Sub-Ten LIMA – Monitor da Sub-Seção de Lutas da EsEFEx
Sgt. VENTURI – Monitor da Sub-Seção de Lutas da EsEFEx
Sgt. MAGALHÃES – Monitor da Sub-Seção de Lutas da EsEFEx

REGRAS BÁSICAS

GARE - 81

1. FORMAÇÃO DA EQUIPE

Cada equipe de CABO DE GUERRA será constituída por 12 (doze) atletas, sendo 8 (oito) efetivos, 3 (três) reservas e 1 (um) animador.

2. LOCAL DA COMPETIÇÃO

O terreno deverá ser plano, não ter saliências que possam beneficiar qualquer participante e medir, no mínimo, 40 metros de comprimento por 4 metros de largura. Deverá ser marcado com 3 (três) linhas paralelas e perpendiculares ao seu comprimento, sendo:

uma no centro, chamada *Linha Central* e uma de cada lado desta, a 1,75 da mesma, chamadas *Linhas de Toque*.

3. EQUIPAMENTO

Cabo de sisal medindo 28 (vinte e oito) metros de comprimento e com 4 (quatro) a 6 (seis) centímetros de diâmetro, sendo marcado a tinta nos seguintes pontos: no centro, vermelho; a partir do centro, para cada lado a 1,75m, amarelo, e a partir de cada marcação amarela, 7 (sete) marcas pretas, com 1,25m de intervalo entre elas.

A COMPETIÇÃO

4.1 – Os componentes de cada equipe colocar-se-ão na sua metade do cabo, cada um no seu espaço e alternadamente de um lado e do outro do cabo.

4.2 – Será tirada a sorte para a escolha do lado do terreno para a primeira "puxada"; para a segunda, haverá troca de lado.

4.3 – Cada partida será realizada em melhor de 3 (três) puxadas.

4.4 – Vencerá a partida a equipe que vencer 2 (duas) das 3 (três) puxadas.

4.5 – Em caso de uma terceira puxada, será tirada novamente a sorte.

4.6 – Ao iniciar a puxada, cada homem deverá estar com a frente voltada para o adversário e com o cabo por baixo do braço durante a puxada; os homens poderão girar para o lado até que a linha dos ombros fique paralela ao sentido do comprimento do cabo.

4.7 – O último homem de cada equipe poderá segurar o chicote do cabo de qualquer maneira, exceto amarrá-lo à cintura.

4.8 – As equipes terão 5 (cinco) minutos de descanso entre puxadas; 10 (dez) minutos entre 2 (duas) partidas e 20 (vinte) entre uma semi-final e a final, quando for o caso.

4.9 – Para o início de uma puxada, o cabo deverá estar retesado e com a marca central sobre a linha central.

4.10 – O Juiz dará início a uma puxada da seguinte maneira: **SEGU-RAR – Atenção – Tiro ou Apito.**

4.11 – Uma puxada será vencida pela equipe que trouxer a marca amarela do adversário até a sua linha de

toque, o que será assinalado pelo Juiz com um tiro de pistola ou apito.

4.11.1 Se no término de 5 (cinco) minutos:

– A puxada não tiver sido decidida, o Juiz proclamará vencedora a equipe que, no momento, tiver trazido a marca amarela do adversário para mais próximo da "Linha Central"

– a marca vermelha estiver sobre a "Linha Central", a puxada será considerada empatada.

4.12 – Se após as 3 (três) puxadas a partida estiver empatada, o vencedor será proclamado por sorteio.

5. ÁRBITROS

5.1 – O quadro de árbitros será composto de um Juiz, um Cronometrista e dois Fiscais, que atuarão em todas as partidas.

5.2 – Cabe ao Juiz dirigir a partida, proclamar o vencedor e resolver os casos omissos às Regras. Sua ação será geral e absoluta no recinto da partida, terá a seu cargo as linhas "Central" e de "Toque", e as suas decisões serão irrevogáveis.

5.3 – Cada Fiscal terá a seu cargo uma equipe e comunicará imediatamente ao juiz qualquer infração verificada.

5.4 – Cabe ao Cronometrista, com um silvo de apito, marcar os tempos de intervalos constantes do item 4.8 e o término das puxadas que não tenham sido decididas após 5 (cinco) minutos.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1 – Não é permitido ao atleta fazer buracos no terreno antes do início de cada puxada, bem como tocar ao solo (durante a puxada) com qualquer parte do corpo além dos pés.

6.2 – Não é permitido o uso de calçado com qualquer saliência no solado.

6.3 – Não é permitida a aplicação de substância alguma sobre o terreno, bem como o uso, pelos disputantes, de luvas, bandagens, substâncias pegajosas ou qualquer outro artifício.

6.4 – Em caso de acidente, ou por conveniência, as equipes poderão fazer até 3 (três) substituições cada uma.

6.5 – Qualquer violação a estas regras, por um ou mais competidores, implicará a perda imediata da puxada em curso, pela sua equipe.

Nota dos Autores

No instituto de apresentar subsídios para uma atividade desportiva caracteristicamente militar, e facilitar a organização e arbitragem por parte das Organizações Militares, elaboramos as regras básicas do "CABO DE GUERRA".

Fonte: MINISTÉRIO DO EXÉRCITO
DEP – DEE
COMPETIÇÕES DESPORTIVAS
COMISSÃO DIRETORA
09 – JULHO – 74

CABO DE GUERRA

