

## **NORMATIVA DE TRACCIÓN DE CUERDA**

### **NORMAS DE PARTICIPACIÓN**

- CATEGORÍAS: Participación masculina y femenina (+21, -21)
- Cada equipo de la misma categoría se nombrará con el nombre de la Entidad y A, B, C, etc., tantos como sea necesario. En caso de no estar correcta, se devolverá la inscripción.
- Todos los equipos deben de tener 6 jugadores (se podrá inscribir alguno más como reserva).
- En un equipo de +21 se podrá incluir 1 jugador -21.
  
- Los partidos se comenzarán siempre a la hora prevista, se llamará a los equipos 2 veces y en caso de no estar se le dará el partido por perdido (en ningún caso se retrasará el partido)
- Deberá de haber mínimo 2 equipos en la categoría en caso contrario se anulará la competición.
- La competición se realizará al mejor de 3 tiradas.
- Todos los deportistas, delegados y entrenadores que asistan a la competición deben de estar dados de alta en la Plataforma.

### **SANCIONES**

Si un equipo no se presenta a la competición sin haberlo comunicado con anterioridad o al principio de la competición a la FEXDDI, se le sancionará con no participar al año siguiente.

### **ASCENSOS Y DESCENSOS**

Al haber una sola categoría no hay ascensos ni descensos.

## **REGLAMENTO DE TRACCIÓN DE CUERDA**

### **EQUIPOS**

Equipos de 6 jugadores como máximo.

### **MATERIAL**

Cuerda larga, la cual deberá estar marcada en el centro con una tela blanca.

A dos metros del centro, una tela de diferente color al blanco a cada lado, delimitará el límite de la zona de agarre de los equipos participantes.

Al igual que está marcada la cuerda, se deberá marcar en el suelo, señalando las tres zonas de juego, es decir, una zona central donde se inicia el juego, y a ambos lados equidistantes las dos zonas de los equipos participantes.

### **REGLAS DEL JUEGO**

- Se jugará al mejor de tres tiradas (2-0 / 2-1).
- Después de cada tirada o tracción los deportistas deberán cambiar de campo.
- Ganará la tirada aquel equipo que haga sobrepasar, al 1er jugador del equipo contrario, la marca central del inicio de juego, o bien, que la tela blanca sobrepase la línea del equipo contrario.
- No está permitido que los jugadores hagan presa sobre la cuerda, es decir, que enrollen la cuerda alrededor de la muñeca o del brazo.
- No se le permitirá al último jugador que se amarre o ate a la cuerda, o pasarse la cuerda alrededor de la cintura.