



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE
VENEZUELA

MANUAL TÉCNICO FUERZA



MÁS INFORMACIÓN:
CVGINTEREMPRESAS.COM



@CVG_INTEREMPRESAS

ÍNDICE

2.	LUGAR Y FECHA:.....	2
3.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
4.	SITIO DE COMPETENCIA:.....	2
5.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
6.	CATEGORÍAS.....	2
7.	INSCRIPCIÓN.....	2
8.	PESAJE.....	3
9.	PROGRAMA DE COMPETENCIAS.....	4
10.	EQUIPOS Y SUSTITUCIONES.....	4
11.	TECNICO / ASISTENTE.....	4
12.	EQUIPOS DEPORTIVOS.....	5
13.	RESINA / MAGNESIO.....	6
14.	ESPECIFICACIONES DE LA CUERDA.....	6
15.	ZONA DE TRACCIÓN Y MARCAS.....	7
16.	REGLAS DE LAS TÉCNICAS DE TRACCIÓN.....	7
17.	INFRACCIONES A LAS REGLAS.....	9
18.	DESCANSOS.....	10
19.	GANAR UN ENCUENTRO.....	10
20.	GANAR UNA TIRADA.....	11
21.	SORTEO.....	11
22.	PREMIACIÓN.....	11
23.	RESOLUCIONES.....	12
24.	CASOS IMPREVISTOS.....	12

SOGATIRA

CONDICIONES GENERALES

- 1. LUGAR Y FECHA:** _____ diciembre 2025
- 2. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congresillo Técnico y Cambios de FUERZA MAYOR: (hasta dos por equipo por Categoría) se realizará el día ____/12/2025 en CVG FUNDEPORTE.
- 3. SITIO DE COMPETENCIA:** _____
- 4. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
 - 4.1 Equipos, podrá inscribir un máximo de diez (10) jugadores.
 - 4.2 Cada equipo si así lo desea puede contar un Entrenador y un asistente.

5. CATEGORÍAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)
Sogatira Equipos	Libre Femenino	10	2
	Libre Masculino	10	

6. INSCRIPCIÓN

- 6.1 Inscripción (NOMINA) VIA INTERNET.
- 6.2 La sustitución (dos por Categoría) de suplentes por titulares se realizará en CVG FUNDEPORTE el día ____/____/2025 de 9:00 a.m a 12:00 p.m.

6.3 Entrega de lista oficial de participantes emitida por el sistema de inscripciones, firmada y sellada por el departamento de recursos humanos de cada empresa.

7. PESAJE

- 7.1. El peso límite de la categoría masculina es de 760Kg y corresponde a la sumatoria de peso de cada uno de los ocho (8) tiradores presentes en la pista.
- 7.2. El peso límite de la categoría femenina es de 680Kg y corresponde a la sumatoria de peso de cada una de las ocho (8) tiradoras presentes en la pista.
- 7.3. Todos los posibles tiradores deben ser pesados el día de la competencia y antes de ésta empezar, los atletas que no estén presentes al momento del pesaje, no podrán participar. Los equipos masculinos pueden pesarse llevando solamente un short de talla adecuada y no transparentes. Los equipos femeninos pueden pesarse llevando short corto o lycra corta y camiseta de tallas adecuadas y no transparentes o top deportivo adecuado.
- 7.4. Los atletas serán pesados de forma individual. El número de pesos a ser utilizados será determinado por los organizadores. Sólo se utilizarán pesos aprobados por el comité organizador.
- 7.5. Se informará al atleta de su peso oficial y este deberá dar su peso a su entrenador.

8. PROGRAMA DE COMPETENCIAS

La programación diaria estará disponible en la página web de los juegos una vez sea definida.

9. EQUIPOS Y SUSTITUCIONES

- 9.1. Los equipos podrán inscribir un máximo de doce (12) atletas, ocho (8) miembros tiradores y cuatro (4) de reserva. Se considerará comenzado el partido cuando ambos equipos estén en sus posiciones para tirar bajo la supervisión de juez principal.
- 9.2. El número mínimo de atletas para empezar un partido es de ocho (8), en caso de una lesión y el equipo no contar con jugadores en la reserva se le permitirá terminar el partido con siete (7). No se le permitirá a ningún equipo continuar la competencia con menos de siete (7) atletas.

10. TECNICO / ASISTENTE

- 10.1. Cada equipo puede tener un técnico para dirigir a sus atletas.
- 10.2. También será permitido un asistente por cada equipo. La función de los técnicos y asistentes es la de tomar el cuidado de su equipo antes y después de la tirada. Al asistente no le está permitido hablar a su equipo mientras estén tirando y debe colocarse en el lugar que le indique el Juez a cargo del encuentro.

11. EQUIPOS DEPORTIVOS

11.1. Uniforme deportivo

- 11.1.1. Uniforme de los atletas: La correcta uniformidad consiste de pantalones cortos deportivos, camisa o jerséis deportivas. Todos iguales en color y estilo. Las medias o calcetines son opcionales.
- 11.1.2. El uniforme de los entrenadores y asistentes puede ser igual al de los atletas pudiendo alternar el pantalón corto con otro tipo de pantalón deportivo ajustado a los colores de su equipo.

11.2. Accesorios

- 11.2.1. Se le permite a los tiradores, técnicos y asistentes usar los siguientes accesorios: gorra, visera o pañuelo. Estos deberán ajustarse a los colores de la vestimenta deportiva.
- 11.2.2. Excepciones: accesorios de carácter religioso pueden ser permitidos previa autorización del juez principal.

11.3. Ropa de protección

- 11.3.1. Se puede usar ropa para proteger la piel debajo de la ropa deportiva sujeto a la aprobación del juez. Ninguna de las prendas utilizadas para la protección puede entrar en contacto con la cuerda o tener partes sueltas que entren en contacto con estas. No se permiten ganchos, ranuras u otras construcciones destinadas a bloquear la cuerda en ninguna de las prendas de protección.
- 11.3.2. La ropa protectora llevada por el ancla no podrá superar un grosor máximo de 5 centímetros, deberá llevarse siempre por debajo de la ropa deportiva y estar colocada entre la cuerda y el cuerpo.

Un tirador puede llevar un cinturón de cuero o tejido para sostener su espalda durante la competición. No se podrá agregar ninguna construcción o material adicional al cinturón. La hebilla o el aparato de cierre del cinturón de cuero no pueden entrar en contacto con la cuerda y deben llevarse al frente del cuerpo.

12. RESINA / MAGNESIO

- 12.1. El uso de resina o magnesio para facilitar el agarre en la cuerda está permitido y su uso está restringido exclusivamente a las manos.

13. ESPECIFICACIONES DE LA CUERDA

- 13.1. Dimensiones de la cuerda: La cuerda no debe tener menos de 8 centímetros o más de 12.5 centímetros de circunferencia y debe estar libre de nudos u otras sujeciones para las manos. Los extremos de la cuerda deberán finalizar en acabado. La longitud mínima de la cuerda no debe ser inferior a 33,5 metros.
- 13.2. Marcado de cuerda: Las cintas o marcas deberán ser colocadas de modo que sean fácilmente ajustables por el juez en caso de estiramiento o encogimiento de la cuerda.
- 13.3. Cinco cintas o marcas de cuerda deberán ser fijadas como sigue:
 - a) una (1) cinta o marca en el centro de la cuerda
 - b) dos (2) cintas o marcas cada cuatro (4) metros a cada lado de la marca central.

- c) dos (2) cintas o marcas cada cinco (5) metros a cada lado de la marca central.
- d) Las marcas enumeradas en (a), (b) y (c) deberán ser de tres colores diferentes.

14. ZONA DE TRACCIÓN Y MARCAS

14.1. Marcado y área de tracción.

- a) El área de tracción deberá ser plano.
- b) Una línea central deberá ser marcada en el suelo.
- c) La longitud recomendada del área de tracción será de 36 metros. El ancho recomendado del área de tracción será de cien (100) a ciento veinte 120 centímetros.
- d) Una línea central y dos líneas paralelas a cuatro (4) metros en ambos lados de la línea central deberán ser marcadas en el área de tracción.

15. REGLAS DE LAS TÉCNICAS DE TRACCIÓN

15.1. Agarre de cuerda

- a) Ningún competidor podrá agarrar la cuerda fuera de los límites de las cintas o marcas. En el comienzo de cada tirada, el primer miembro de cada equipo deberá agarrar la cuerda lo más cerca como le sea posible a la parte exterior de la cinta o marca sin tocarla.

- b) No se podrán hacer nudos, bucles o amarres de ningún tipo a la cuerda, ni puede ser bloqueada utilizando partes del cuerpo de los tiradores. Cruzar la cuerda sobre sí misma constituye un bucle.
- c) Al inicio de una tirada, la cuerda debe ser tensada con la marca del centro de la cuerda, sobre el centro de la línea de marca en el suelo.

15.2. Posición de tracción

- a) Con la excepción del ancla, cada uno de los tiradores miembro del equipo deberá sujetar la cuerda con ambas manos desnudas utilizando un agarre ordinario, es decir, con las palmas de ambas manos hacia arriba, y la cuerda deberá pasar entre el cuerpo y la parte superior del brazo. Para la sujeción del ancla, consulte la regla 15.3

- b) Cualquier otra forma, que impida el libre movimiento de la cuerda, es un bloqueo y es una infracción de las reglas. Los pies deben estar extendidos por delante de las rodillas y los miembros del equipo deben estar en posición de tracción en todo momento.

15.3. Posición del ancla

- a) El último tirador deberá ser llamado el ancla. La cuerda deberá pasar a lo largo del cuerpo, en diagonal a través de la espalda y sobre el hombro opuesto de atrás hacia adelante. La cuerda restante debe pasar por debajo de la axila en dirección hacia atrás y hacia afuera y el restante de la cuerda debe estar suelto. El ancla deberá agarrar la

cuerda en la zona que le corresponde con un agarre ordinario; es decir, las palmas de ambas manos hacia arriba, con ambos brazos extendidos hacia adelante.

- b) El contacto de la cuerda con el cuerpo o equipo de protección del ancla no será considerado un bloqueo.

16. INFRACCIONES A LAS REGLAS

- 16.1. Sentado: Estar deliberadamente sentado en el suelo, o fracasar en volver de inmediato a la posición de tirar después de resbalar.
- 16.2. Inclínada: tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo diferente a los pies o inclinar la cuerda intencionalmente.
- 16.3. Agarre: cualquier agarre que no sea el agarre ordinario como se describe en las reglas 9, 10 y 11 del reglamento oficial de la TWIF.
- 16.4. Posición: sentado sobre un pie o una extremidad o los pies no extendidos hacia adelante de la rodilla.
- 16.5. Bloqueo: cualquier agarre que impida el libre movimiento de la cuerda.
- 16.6. Apoyar: sostener la cuerda en una posición donde no pasa entre el cuerpo y la parte superior del brazo.
- 16.7. Subir la cuerda: pasar la cuerda por las manos.
- 16.8. Remo: sentarse repetidamente en el suelo mientras los pies se mueven hacia atrás
- 16.9. Posición del Ancla: cualquier otra posición que no sea la descrita en la Regla 11 del reglamento oficial de la TWIF.
- 16.10. Entrenador: el entrenador invade la zona de tracción mientras están tirando.

- 16.11. Asistente: el asistente se comunica con el equipo durante una tirada.
- 16.12. Paso lateral: caminar fuera de la zona de tracción.
- 16.13. Puntos de apoyo: cavar con el talón y hacer muescas en el suelo de cualquier manera antes de que el juez dé la instrucción de "levantar la cuerda".
- 16.14. Inactividad: ambos fallan en participar de manera activa durante la tirada provocando un prolongado estancamiento. Será el juez principal quien decidirá si ambos equipos son culpables de inactividad y hará saber su intención de llamar a una "tirada nula" señalando hacia su reloj. En caso de que los equipos no den indicios de competitividad, el declarara "tirada nula" y finalizara inmediatamente la participación de ambos equipos.
Los equipos recibirán dos (2) avisos de falta por infringir las Reglas en cada una (1) de las tiradas, antes de ser descalificados. Para todas las infracciones de las Reglas, si sólo una persona comete una infracción, todo el equipo será juzgado culpable.
El equipo que cometa 3 faltas perderá la tirada.

17. DESCANSOS

Un máximo de cinco (5) minutos serán dados a ambos equipos entre tiradas para que cambien de lado y puedan recuperarse del esfuerzo anterior.

18. GANAR UN ENCUENTRO

Gana un encuentro aquel que primero gane dos (2) tiradas

19. GANAR UNA TIRADA

Gana una tirada el equipo que logre mover la cuerda más allá de la distancia que indican las marcas o por 3 infracciones cometida por el equipo contrario.

20. SORTEO

Antes de iniciar el encuentro el juez y los técnicos decidirán mediante sorteo de qué lado empezará cada equipo mediante el lanzamiento de una moneda.

Finalizada la tirada ambos equipos cambiarán de extremos para continuar el encuentro. Nota: Durante las fases de eliminatoria simple (8vos, 4tos, Semifinales, Finales) y solo en caso de necesitarse una tercera tirada, se realizará un nuevo sorteo.

21. PREMIACIÓN

- 21.1. La ceremonia de premiación se efectuará en los horarios previstos. Para la ceremonia de presentación y de premiación los atletas deberán vestir los uniformes representativos de la empresa a la que representa, conforme a las normas protocolares establecidas por el comité organizador. Los atletas a premiar deberán presentarse en el sitio de premiación por lo menos 15 minutos antes de la hora fijada para la ceremonia. La premiación se realizará considerando la forma universal admitida, por medallas (Puntuables y Físicas), se premiará con medallas de Oro, Plata y Bronce a los (as) atletas de las empresas ocupantes del

primer, segundo y tercer lugar respectivamente, siendo computables para el cuadro de honor según el lugar obtenido.

21.2. Se otorgará la siguiente premiación en medallas.

MEDALLAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)	MEDALLAS PUNTUABLES								MEDALLAS FÍSICAS											
				Masculino				Femenino				Masculino				Femenino							
				O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T				
Sogatira Equipos	Libre Femenino	10	2					1	1	1	3					10	10	10	30				
	Libre Masculino	10		1	1	1	3																
			TOTAL DEPORTE	2	2	2	6					20	20	20	60								

22. RESOLUCIONES

La Dirección Técnica será la encargada de resolver los casos y situaciones de orden General, Técnica y Administrativas originadas antes y durante el desarrollo de los Juegos, para lo cual se apoyará en el Reglamento Federativo, Carta Fundamental su Reglamento y la presentes Condiciones.

23. CASOS IMPREVISTOS

Lo no previsto en los Reglamentos Federativos, la Carta Fundamental, su Reglamento y las presentes Condiciones, será resuelto por el Comité Organizador.