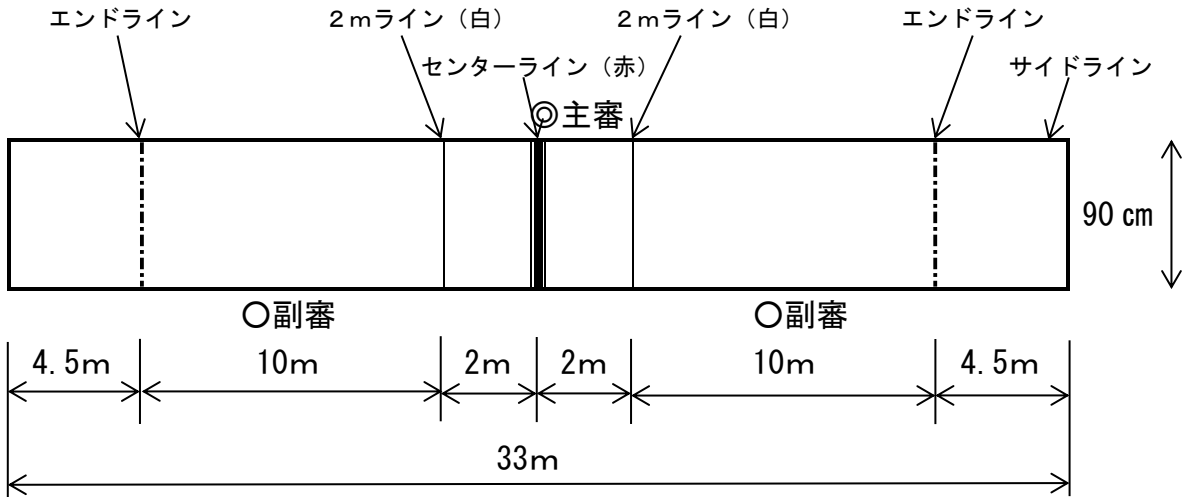


綱引き競技規則の要点

1 競技場とロープ

(1) 競技場はレーンと呼ぶ。

① レーンの規格



(2) ロープ

① ロープの規定

競技に使用されるロープは、次の規定のものとする

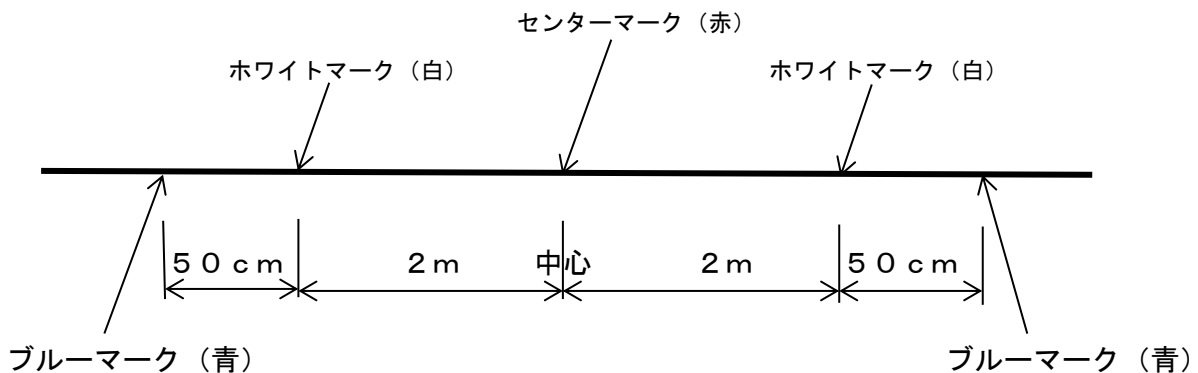
外周 10cm以上 12.5cm以下

長さ 33.5m~36m

素材 マニラ麻

② ロープのマーキング

(ア) ロープには、次のマークが付けられる。



(イ) マーキングの幅は、5cm~10cmとし、ブルーマークの幅は2cm~3cmとする。

2 チーム

(1) チーム編成

① チームは、次のとおり編成される。

監督	1人
マネージャー	1人
選手	8人
交代要員	2人

※一般の部の監督、マネージャーは選手が兼任することができる。

② ポジション

(ア) 選手は、プレーと呼ばれ、先頭から順にファーストプレー、セカンドプレー、・・・・・・セブンプレーそして8人目の最後部に位置する選手はアンカーマンと呼ばれ、身体に綱を巻いたような持ち方をします。

(イ) 選手のポジションは、自由に変更できる。

(ウ) ピック・アップ・ザ・ロープのとき、アンカーマンは、エンドラインより前にいなければならない。

(エ) ファーストプレーは、競技開始の都度にロープのブルーマーク外側の出来るだけマークの近いところを握っていなければならない。

(2) 選手の交代

① 選手の交代は、試合ごとに2人まで認められる。

② 競技が開始されてからは、いかなる交代も認められない。競技が開始された状態とは、主審により「ピック・アップ・ザ・ロープ」の合図がなされたときである。

(3) 監督、マネージャー及び交代の選手

① 監督

(ア) 監督は、競技中に指揮をとることができる。

(イ) 競技中の選手に指示を与える場合は、レーンの外側で左右どちら側でもよいが、審判員の判定に支障がない位置にいなければならない。

(ウ) 判定に対しての異議は、監督のみが申し立てる権利を有する。

② マネージャー・交代の選手

マネージャーは、競技開始前、及び終了後にチームの世話をするもので、マネージャー及び出場しない選手は、競技に臨んでいる審判の指示する場所に位置していなければならない。

3 用具

(1) 服装

服装は、運動するに適した服装でなければならない。

(2) シューズ

シューズは、綱引き用シューズまたは一般に市販されている、靴底の平らなカカトのない、スポーツシューズを着用し、スパイクやシューズのソールやヒールに突起のあるものは認めない。また、素足での参加は認めない。

(3) 手袋

手は素手とし、手袋の着用は認めない。

(4) シューズ用及びロープ用のすべり止めの使用は認めない。

(5) その他

① ヘルメット

アンカーマンは、ヘルメットを着用するものとする。(アンカーマンのヘルメットは、主催者側で準備する。)

4 登録・マーキング

競技に出場する選手(監督、マネージャーを兼任する選手も含まれる)は、あらかじめ示された時間内に選手登録(エントリー)、マーキングを受けなければならない。

(1) 出場選手の届出

監督会議で配付された用紙(メンバーリスト)に、必要事項を記入し選手名を登録する。

(2) マーキング

メンバーリスト提出後、マーキング(手の甲にチェックをすること)を受ける。

マーキングが終了したチームは選手係の指示によりスタンバイ席で待機する。

5 競技

(1) 競技方法

競技方法は、予選は各部、ブロックごとのリーグ戦、決勝はトーナメント戦とする。

※「大会実施要領」参照

(2) ロープの握り方及び方法

① ファーストプラーは、ブルーマーク外側のできる限り近い部分を握らなければならない。

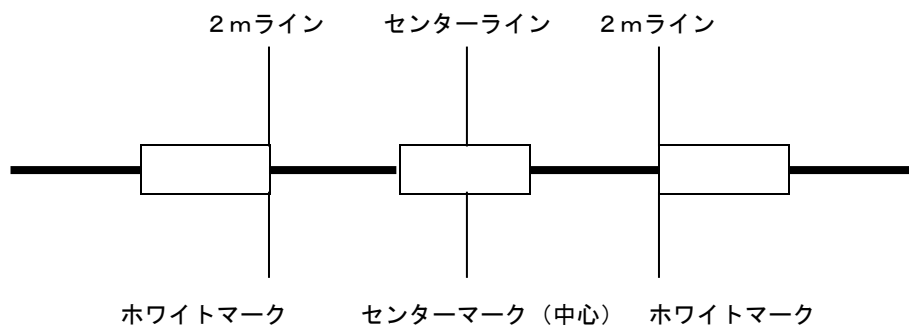
② 競技中は、両足はひざの前方に伸ばし、選手は常時この綱引きの状態にななければならない。

③ アンカーマンの握り方は、ロープを一方の脇の下に通し、背中を斜めに通って反対側の肩から前に来るように持ち、余分なロープは後方かつ外側に位置するようにし、ロープをたるませ、両腕を前に伸ばしてロープを握らなければならない。

(3) 競技開始

① ロープの置き方

選手入場の前にあらかじめロープをしっかり伸ばし、レーンとロープのマークを下記のように合わせておく。



2mライン及びホワイトマークの間隔は、内側が4mになるように設定する。

② 集合 内は主審の動作

主審の『集合』の合図〔右手を水平から上に上げて招く動作〕で、ロープの左側のレーンの外側を監督、選手、マネージャーの順に右側のレーンの外側を監督、マネージャー、10・9・8・7～1の選手の順に入場し、監督は自陣の2mライン付近で離脱し先頭の位置に移動する。他の選手はそのまま直進して整列する。

『礼』の後、ただちに控え選手、マネージャーは所定の位置に下がり、アンカーマンはロープを肩に回し、規定の持ち方をする準備をする。

③ 準備の確認

主審は、両チームの監督を交互に指さして準備状況の確認をする。この主審の確認に監督は明確に答えなければならない。

④ 『ピック・アップ・ザ・ロープ』〔手の平を床に向け、腕を体の前に伸ばす動作〕

この号令で選手はロープを持つ。このときファーストプラーは、ロープのブルーマーク外側の出来るだけ近い部分を持ち、アンカーマンはエンドラインより前にいなければならない。

⑤ 『テイク・ザ・ストレイン』〔両手の平を内側にして、頭上に伸ばす動作〕

この合図で競技が始められる姿勢をとり、ロープに十分な張りとを与え、ピンと張った状態にする。選手はこのあと『ステディ』の合図まで脚や身体を動かさないようにしなければならない。そのためにいつでも綱引きが始められる準備姿勢をとり、しっかりロープが張られた状態を保たなければならない。

⑥ センター合わせ〔片手で中央に寄せる必要のあるチームを招き寄せる動作〕

監督は主審の動作に従って自チームをセンターマークが速やかに合わせられるよう指示しなければならない。

⑦ 『ステディ』〔頭上に伸ばした両手の平を外側に返す動作〕

選手は、静止したままテイク・ザ・ストレインの状態を保つ。

⑧ 『プル』〔両手を振り下ろす動作〕

この合図でロープを引き合う。

(4) 競技終了

① 勝敗の決定

一方のロープのホワイトマークが相手方の2mラインに達したとき、すなわちロープの4mの移動によって勝敗が決定する。

② 主審が反則と認めた行為を犯し、失格・退場の宣告を受けたチームは負けとなる。

③ 危険が予想されるような場合に限り、主審の判断で競技を中断させ、ロープのセンターマークの位置で優勢勝ちを宣言することができる。

④ 時間内に勝負がつかない場合、終了時のロープのセンターマークの位置で勝敗を判定する。それでも判定がドローの場合は、3分間の休憩の後、再競技を行う。

(5) 競技終了の合図

主審がホイッスルを吹いたとき競技が終了する。

(6) ノープル

『ノープル』は、こう着状態を破るためにはこれしか方法がない場合に宣言される。

主審はホイッスルを吹き、両手を下に向けて身体の前で交差させる動作のあと、両手の人差

し指でセンターラインを指し『ノープル』を宣言する。

- ① 30秒経過してもセンターマークが中央から動かないとき。
- ② 両チームが同時に反則を犯し、これ以上続けても競技にならないと主審が判断したとき。
- ③ 勝敗が決定する前に両チームがロープを離し、かつ競技の継続が適当でないと主審が判断したとき。
- ④ 観客の妨害や、他の外的な要因で試合中妨害を受け、競技の続行が困難と判断されたとき。
- ⑤ 『ノープル』による競技の再開

(ア) 『ノープル』から競技の再開は、競技開始と同じ位置からの再競技となる。

(イ) 上記②③の選手に原因があるときは、休憩時間なしでただちに『ピック・アップ・ザ・ロープ』か競技が再開され、チームはいかなる援助も受けることはできない。

(ウ) 競技の再開にあたっては選手の交代及びポジションの変更は認められず、『ノープル』となったときのメンバー及びポジションで再開される。

上記④の外的な原因による場合は、適当な休憩時間を取り、その間に選手は水を飲んだり、タオルで汗を拭いたり援助を受けることができる。適当な休憩時間のあと主審の合図によりレーンに戻り、『(3) ③準備の確認』から再開される。

(7) 競技中の反則 (特に注意する主なもの)

競技中の反則は次のとおりである。〔 〕内は主審・副審の動作

- ① シットイング〔手の平を上にして、水平に左右に動かす動作〕
故意に床に座った場合、又はスリップした後、ただちに綱引きポジションに戻れない状態。
- ② リーニング〔開いた手の平を床に向け、上下に動かす動作〕
足の裏以外の体の部分が床に触れたり、後ろの選手の足に座り込んだり、故意に他の選手の身体にもたれ込んで密着して競技を続けた場合。
- ③ ロッキング〔ひざを上げ、ももにひじをふれる〕
ロープの自由な動きを妨げる持ち方をした場合、ひざやももを使ってロープを押さえ込んだり、綱がチームのメンバーの誰かの身体に固定された場合。
- ④ グリップ〔両手で握りこぶしを作り、前に出す動作〕
規定以外のロープの握り方をした場合。
- ⑤ プロッピング〔両手で握りこぶしを作り、身体にそって持ち上げる動作〕
ロープが体と上腕部の間(ヒジから脇の下の部分)を通らず、かつ、腰部より下の位置で保持する状態。

(8) 罰則

① 『注意』

競技中選手が反則を犯した場合、審判によってその選手に『注意』が促される。

『注意』は「○番(足が曲がっているから)立って!」などと、どのようにすべきか、あるいは「○番シットイング」などと反則行為を示す言葉とシグナル(動作)で副審、または主審によって伝えられる。

② 『コーション』

反則が度重なったり、『注意』を促されても改めない場合は主審によって『コーション』が

宣告される。

(ア)『コーション』は『ファーストコーション』『セカンドコーション』または『ラストコーション』の2回までで、3回目はただちに失格となる。

反則チームは、全体の反則として扱い、1人のみの違反であってもチーム全体の反則とみなされる。1人でも、それ以上の選手が同時に違反しているような場合も、1回の『コーション』が宣告される。

(イ)『コーション』は、主審によって違反者のポジション番号を告げ、続いて『コーション』名を口頭及びシグナル(動作)で示され、同時に指で『コーション』の回数が見られる。

- ③ 綱引き競技が、不評を買うような非紳士的な言葉や態度がある場合は失格となる。
- ④ 上記以外の違反行為などがあつた場合は、審判によって注意されるが、悪質な場合は『非紳士的態度』として取り扱われる。

(9) 主審・副審

- ① 主審は日本綱引連盟のルールが遵守されているかどうかを確認する責任を持ち、競技全体の状況を総合的に把握し判断し、最終的な決定を下す。また、勝敗の決定のみならず、競技運営のための決定権を持つ。
- ② 副審は、主審の補佐的立場として、主審の指示の下に行動し、主審の反対側に位置し、競技中のチームを監視し、主審の見えないと思われる反則行為に対して『注意』を促すもので、決定権は持たない。
- ③ 『コーション』の宣告は、副審からのシグナルに関わらず、主審の全体の競技の流れによって判断される。

(10) 本ルールに対する違反

上記ルールのいずれかを満たすことができなかつたチームは競技会から退場させることができる。

6 鶴ヶ島市民綱引き大会適用ルール

- (1) 競技ゾーンの幅は90cmとする。
- (2) 競技方法は、1セットマッチとする。ただし、決勝戦は3セットマッチとする。
- (3) 予選はリーグ戦、決勝は原則としてトーナメント戦とする。
- (4) 競技時間は予選、決勝とも30秒とする。
- (5) 予選リーグの勝敗数が同じ場合は、リーグ戦の結果をもとに、次のような順序で決勝トーナメント出場チームを決める。
 - ① 2チームの場合は、当該チーム同士の対戦結果。
 - ② 3チームの場合は当該チームの監督によるくじ引き方式