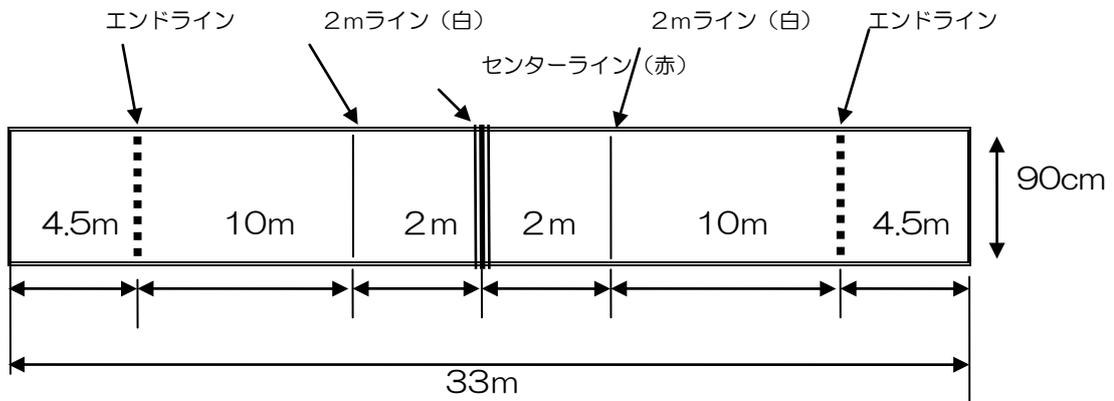


綱引き競技規則の要点

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。

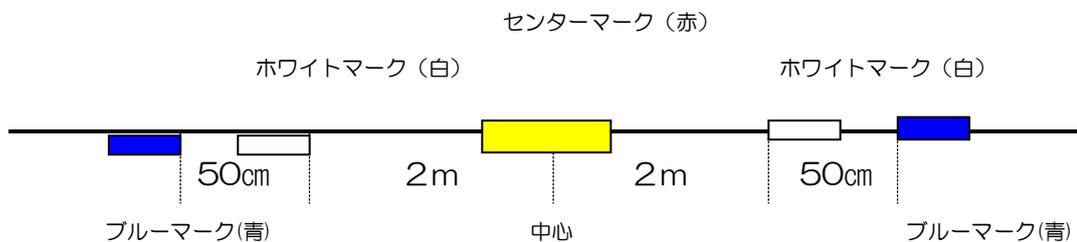
外周 10cm以上 12.5cm以下

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、次のマークがつけられる。



(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(コーチ) 1名

トレーナー 1名

選手 8~10名

競技は、8名の選手によって行われるが、監督・トレーナーが選手を兼任してもよい。

② ポジション

(ア) 選手は、プラー(puller)と呼ばれ、先頭から順にファーストプラー、セカンドプラー、……セブンスプラーそして8人目の選手をアンカーマンと呼ぶ。

(イ) 選手のポジションは、自由に変更できる。

(ウ) pick up the rope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) ファーストプラーは、競技開始の都度にロープのブルーマーク外側のでき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名まで認められる。
- 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「pick up the rope」の合図がなされたときである。

(3) 監督・トレーナー及び交代の選手

① 監督(コーチ)

- (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 トレーナー・交代の選手

トレーナーは、競技開始前、及び終了後にチームの世話をするもので、トレーナ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美観を損なわないもの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) 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。アンカーマン以外の着用は自由とする。(アンカーマンのヘルメットは、主催者側で準備する。)

② ベルトその他の着用

ボディーベルトを着用する場合には、シャツの下に着けなければならない。

4 登録・マーキング

競技に出場する選手(監督、トレーナ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

選手受付で配付された用紙等に、必要事項を記入し選手名を登録する。

(2) マーキング

参加申込書及び選手変更届提出後は、マーキング(手の甲にチェックをすること)をする。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、予選はリーグ戦、決勝はトーナメント戦とし、1本引きとする。

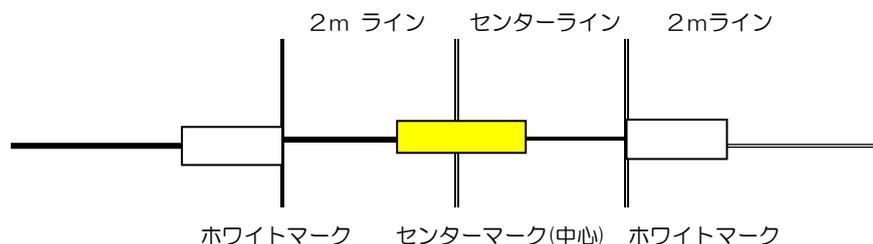
(2) ロープの握り方及び方法

- ① ファーストプレーは、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、両足は膝の前方に伸ばし、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と伸ばし、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ラインおよ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、トレーナーの順に右側のレーンの外側を監督、トレーナー、10・9・8・7～1の選手の順に入場し、監督は自陣の2mラインの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』のあと、ただちに交代の選手、トレーナ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 『Pick up the Rope』[両腕を前に水平に伸ばす動作]

この号令で選手はロープを持つ。このときファーストプレーは、ロープのブルーマーク外側のでき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 『Take the Strain』[手の平を内側にして両手を頭上にあげる]

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『Steady』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 センター調整[引いているチーム側の手で招き寄せる動作]

監督は主審の動作にしたが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 『Steady』[両手を頭上にあげたまま手のひらを外向きに返す]

選手は、静止したまま Take the Strain の状態を保つ。

- ⑧ 『Pull』 [頭上にあげられた両手を素早く引き下ろす]
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再遠方の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 【羽村市ふれあい綱引き大会 適用ルール】 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き頭上で両手を大きく数回交差させる動きをしたとき競技が終了する。

(6) No Pull(ノープル)

『No Pull』は、膠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『No Pull』を宣言する。

- ① 【羽村市ふれあい綱引き大会 適用ルール】 30秒を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 『No Pull』による競技の再開

(ア) 『No Pull』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『Pick up the Rope』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、No Pull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

競技中の反則は次の通りである。[]内は主審・副審の動作

- ① シッティングーSitting [手の平を上にして左右に数回動かす]
故意に地面に座り込んだり、スリップしてから直ちに正規の綱引きの状態に戻れなかった場合。
② リーニングーLeaning [手の平を地面に向け数回上下させる]
足以外の部分が地面に触れたり、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 ロッキングーLocking [膝をあげ、腿に肘をふれる]

ロープが自由に動かないような持ち方をした場合。膝や腿を使ってロープを押しえ込んだり、ロープ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**—Gurip [両手でロープを握るようにして前に出し、正規の握りを示す]
規定以外のロープの持ち方をした場合。
- ⑤ **プロッピング**—Propping [ロープを握るようにした両手を身体にそって脇の下で上下に動かす]
ロープが身体と腕の上部の間（肘から脇の下の部分）を通らないような持ち方をした場合。
- ⑥ **ポジション**—Position [あげた膝を伸ばしながら地面を蹴る動作をする]
しゃがみこんだ姿勢になったり、足を膝より前に出さなかった場合。
- ⑦ **クライミング**—Climbing the Rope [両手でロープを手繰る動作をする]
山登りのようにロープを手で手繰った場合。
- ⑧ **ロウイング**—Rowing [両手と上半身でボートのオールを漕ぐ動作をする]
船を漕ぐように繰り返し地面に座り、足を後方に動かしながら引く場合。
- ⑨ **アンカーマン・グリップ**—Anchor Man's Grip [手で反対側の肩をたたく]
アンカーマンが、規定以外の持ち方をしたり、競技中に肩からはずれてロープが脇の下を通っていない場合。
- ⑩ **サイドステップ**—Side Step [脚でサイドステップを繰り返す]
競技中にサイドラインから故意に踏み出したり、サイドラインから完全に踏み出したままロープを引き続け、ただちにレーン内に戻れない場合。

(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「○番シッティング」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 『Caution (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『Caution』が宣告される。

(ア) 『Caution』は、『ファーストコーションFirst caution』『セカンドコーションSecond Caution』(または『ラストコーションLast caution』)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『Caution』が宣告される。

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

- 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 『Caution』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ったチームは競技会から退場させることがある。

6 羽村市ふれあい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本引きとする。

(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) リーグ戦を行った場合に、複数チームの勝敗数が同じになったときは、同一リーグのチームがそれぞれ勝った試合の勝ちタイムがもっとも早いチームを上位とする。

ただし、勝った試合のタイムが同じ場合は、対戦して勝っているチームを上位とし、そうでない場合はチームの抽選又は、チーム数その他の状況に応じて1本引きで行う。

決勝が3チームのリーグ戦となった場合も同様とする。