

5色綱引きルール(※公式ルールではなく本大会ルールとする)

《ゲーム要領》

1. 開始前に陣地を選手代表者のジャンケンで決める。
2. 各チームが各陣地のスタートライン線に並ぶ。(ラインを踏んではいけない)
3. 合図で一斉に走り込み、センターにある5本の綱を引き合う。
4. フライングを確認した場合はラインズマンが笛と旗で周知する、2回でそのセットは相手の勝ちとする。
5. 5本中3本を対戦チームより自分の陣地に綱の中央(マーク部分全部)を引き入れた方が勝ち。
6. 1セット目終了後に素早く陣地を交換し、60秒のインターバルを入れる。
7. 上の工程を3セット行い内2セット先取したチームを勝利とする。なお、3セット目に突入した場合は最後の陣地を選手代表者のジャンケンで決める。

《ルール》

1. スタートラインに**後ろ向き**で整列させ、主審の号砲と共に**振り向き**綱へ走りこむ。
※**フライング**時は、再度スタートラインに並ばせスタートさせる。**2回で相手側に1勝**
2. 自分の陣地線に綱の中央(マーク部分全部)を入れなければならない。なお、**綱の引く場所は綱の中央(マーク部分)より、自分の陣地側であればどこを引っ張っても良い**。綱の中央(マーク部分)より**相手側に入って引いた場合は、綱を地面に置きセット終了後に相手チームの綱とする**。
3. 最後の一本を引き合っている場合は引き合い開始から20秒の時点でより多くの陣地側に綱を引き入れたチームの勝ちとする。
4. 1セットの制限時間は**3分**とする。なお、最後の1本の引き合いで3分をすぎる時間でも20秒は継続する。
5. 綱の引き方は斜め方向や綱を揺さぶる引き方は行わず、陣地線に対し垂直に引き合う。
6. 綱は1人1本の引き合いとし、1人が2本を触った時点で2本とも相手の獲得とする。
7. 引き合いの最中に足以外の身体が地面についたとしても継続可能とする。
(座込んだり、寝転んでもOK)
8. **監督は陣地線の端に待機し、試合開始後に選手が全員陣地戦を通過後には陣地線から中に入ることはできないが陣地線上から選手に指示を出すことはできる。**

《試合コート》

- ① 中央の線を中心に両側10メートル離れた所に各チームの陣地の線を引く。
- ② 陣地線から5m離れた所にスタートラインを設ける。
- ③ 綱の長さは10メートルとする。綱は真ん中の綱から2メートル間隔で5本置かれる。
- ④ 屋外の場合は、コート整備は状況によりトンボ等でならず

《審判》

審判は主審1人、綱審判員5人/カ所、ラインズマン4人/カ所とする

1. 各陣地スタートラインにフライング等の審判1名ずつ、各綱に1名ずつ審判を配置
ラインズマンは笛を持ちフライングの周知を行う
2. ラインズマンはスタート後、陣地線へ移動し綱審判員とともに綱の状況を監視する。
綱審判員は綱の中心とともに動き、綱の中心の動向を伺うが、勢いよく綱を引き入れた場合に追いつけず、先に綱の中央(マーク部分)が陣地線に入った場合はラインズマンが瞬間にフラッグを上げて主審及び参加チームに合図する。なお、3本目が決定するまで綱審判員は自身の担当のフラッグを上げ続ける。
3. 最後の1本の引き合い時に中央線付近でタイムオーバーの終了合図がされた時点で綱審判員は中心の場所をフラッグで指し示し、正確な中心を確定させる。

