

{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. 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)
2. 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。
3. 早く自分の陣地に3本の綱を(半分)引き入れた方が勝ち。
4. 上の工程を3回行い内2回先取したチームを勝利とする。

《ルール》

- ①スタートラインに整列させ、主審の号砲と共に綱へ走りこむ。
- ②自分の陣地線に綱の中央(全部?)を入れなければならない。なお、綱の引く場所は綱の真ん中より、自分の陣地側であればどこを引っ張っても良しとする。真ん中より相手陣地に入って引いた場合は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40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試合の最長制限時間は5分とする。

《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。

《審判》

- 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
- ②ラインズマンはスタート後、陣地線上を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、綱の中心が陣地線に入った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フラッグは上げ続ける。
- 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で終了の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。

