

☆ 綱 引 き 大 会 参 加 千 一 人 募 集 ☆

1. 日 時

10月3日(日) PM1:00~ (出場者は12:30に集合。12:50開会式。)

※時間厳守をお願いします。(開会式までに受付で体重チェックをすませること。)

2. 会 場 嘉手納町兼久海浜公園内屋外(バスケットボールコート)

3. 参加費 無 料

4. 試合方法

クラス分け ※ 試合前に各選手体重の計量を行います。

■小学生部門(16チーム)※男女混合可

・1チーム合計体重280キロ以下(10人以内。低学年のみのチームは12人以内。)

■一般部門(中学生以上)(20チーム)※男女混合可

・1チーム合計体重450キロ以下(7人以内)

※女子のみ、中学生のみで構成するチームについては、

チーム合計500キロ以下(9名以内)まで参加可能!

(1) トーナメント制1回勝負とする。

(2) チーム編成(選手の登録)※二重登録は禁止とする。

小学生部門は、各チーム監督1人、選手12人以内で編成できる。

一般部門は、各チーム監督1人、選手9人以内で編成できる。

※一般部門参加の女性のみ・中学生のみで構成するチームは、11人以内で編成できる。

※一般部門の監督は選手を兼ねることができる。

(3) 必ず底が平らなシューズを着用すること。

※アンカーはヘルメットを必ず着用する。(ヘルメットは事務局で準備いたします。)

5. 参加資格

(1) 小学生部門:小学生でチームを構成し、責任者としてチームに監督(成人)をおくこと。

(2) 一般部門:中学生以上でチームを構成していること。責任者としてチームに成人の監督をおくこと。

6. 申込受付期間

9月6日(月曜日)から9月27日(月曜日)17:00まで ※定数に達し次第締め切ります。

7. お申込み方法

参加申し込み用紙を直接嘉手納町役場産業振興課へ提出。(FAXの場合は原本を抽選会で提出。)

受付時間 月曜日~金曜日 8:30~17:15まで(土、日、祝祭日及び昼食時間を除く)

8. 参加上の注意・その他

(1) 運動できる服装とする。

(2) 抗議は監督が申し入れをすること。

(3) 雨天の場合は体育館で行う。※室内用のシューズを必ず着用してください。

(4) 学生部門の監督は成人とする。

(5) 各チームの代表者は必ず組み合わせ抽選会(説明会)に参加しなければならない。

(6) 当日は一日保険に加入しますが、ケガ・事故等には十分ご注意ください。

9. 組み合わせ抽選会及び説明会

9月27日(月) 19:00~(嘉手納町役場2階 中会議室)

※ 組み合わせ抽選会終了後、引き続き試合方法などについての説明会を行います。

10. お問い合わせ 嘉手納町役場産業振興課内 TEL 098-956-1111 (内線308)

FAX 098-956-9508 (担当:宮城・伊敷)

一般部門
優勝商品
¥20,000相当

準優勝
¥10,000相当
3位
¥5,000相当



小学生部門
優勝商品
図書券
¥10,000相当
2位
¥5,000相当



参加申込み用紙



★チーム名（※必ずフリガナを記入）				★代表者連絡先			
(フリガナ) チーム名				フリガナ		〒 -	
自宅電話				代表者氏名 (※監督)			
携帯電話				住所			
★チームPR（※必ず記入してください）							
★チームメンバーリスト							
NO	フリ 氏	ガナ 名	性別	体 重	年 齢	学 校 名 (※学生部門)	会 社 名/在 住 市 町 村 (※ 一 般 部 門)
1							/
2							/
3							/
4							/
5							/
6							/
7							/
8							/
9							/
10							/
11							/
12							/

※ 試合前に各選手体重の計量を行います。

※ 太枠内は小学生部門（12人まで）、女性・中学生（11人まで）だけの編成チームのみ記入可能。

※ 雨天時は体育館で行いますので、必ず体育館シューズを持参してください。

大会中の負傷について、当事務局が加入する傷害保険の補償内容以上の責任は一切負いません。

対戦時におけるトラブルについて、当事務局は責任を一切負いません。

募集要項及び裏面のオリジナルルールをよく読んで申し込みを行ってください。

参加申込書をいただいたことで上記の事項に同意したものとさせていただきます。

上記の内容でよろしければ代表者の方は直筆でサインしたのち捺印をお願いします。

代表者名 _____

平成 22 年 9 月 日 (印)

野國總管まつり綱引き大会オリジナルルール

勝敗

相手チームを3メートル引き込んだ方が勝ちとなる。
※綱のマークが反対側のラインに達したときに勝敗がきまる。

反則

- 足の裏以外の部分が地面についた場合は、直ちに体勢を改めなければならない。
- 両足が常に膝より前に出るようにしなければならない。
- サイドラインよりはみだしたまま綱を引き続けてはいけない。
- 綱を腿に抑え込むなど、ロープの自由な動きを妨げるような引き方をしてはいけない。

失格

ゲーム中に反則が起こった場合は、審判から注意を受けるが、3回目の注意が告げられると、反則負けとなる。

アンカー

チームの最後部に位置する選手はアンカーと呼び、アンカーのみ肩に綱をかけることができる。

ロープの持ち方

いちばん前の選手はマークのできるだけ近くを持つ。
選手は綱の左右交互に並び、両手の平が向かい合うような持ち方で、身体と上腕部の間を通るようにする。

選手の交代

選手交代は、登録人数の範囲内でおこなう。試合中の交代は行わない。
選手の交代を行なう場合は、必ず合計体重のチェックを事務局で受けること。

トーナメント制1回勝負とする。

ちゃんと読んでね!

