

1. 競技種目（個人）

- ① 小学校3年の部（男子）
- ② 小学校4年の部（男子）
- ③ 小学校5年の部（男子）
- ④ 小学校6年の部（男子）
- ⑤ 小学校3年の部（女子）
- ⑥ 小学校4年の部（女子）
- ⑦ 小学校5年の部（女子）
- ⑧ 小学校6年の部（女子） 以上8種目

2. 競技方法（個人）

トーナメント方式で各学年別に行い、横綱1名、大関1名、関脇2名及び小結4名決定する。

3. 競技種目（団体）

- ① 小学校3年の部（男子）
- ② 小学校4年の部（男子）
- ③ 小学校5年の部（男子）
- ④ 小学校6年の部（男子）
- ⑤ 小学校3年の部（女子）
- ⑥ 小学校4年の部（女子）
- ⑦ 小学校5年の部（女子）
- ⑧ 小学校6年の部（女子） 以上8種目

4. 競技種目（団体）

同一学年1チームがトーナメント方式で行ない、優勝1チーム、準優勝1チームを決定する。

5. 競技心得

1) 運営者側

協議を開始する前に、次の諸事項に留意すること。

ア) 選手点検

- ① 風邪その他の症状がないかどうかの確認
- ② 既往症の有無及び競技に支障がないかの確認
- ③ 注意事項を守っているか（つめ切り、用便その他の確認）

イ) 準備運動

- ① 手足の屈伸運動をはじめ最低10分程度の予備運動を参加選手全員に対しておこなう。（通常の競技前の準備運動は汗をかくまで要求される）

ウ) 競技上の注意

- ① 選手全員を集合させる競技についての注意事項を中心に、禁じ手を含め注意事項の徹底を行う。

2) 競技者側

ア) 競技の心得

すもうは心と体を鍛えることを目的にして行うものです。お互いの攻めと防ぎによって、男らしく競技することです。たとえば練習でも真剣に行ない、少しでも油断があってはなりません。勝つために競技するのですが、だからといって、やたらと勝ち負けばかりにとられると、競技の方法や態度が悪くなって、良くないだけでなく、危険なことにもなるのです。このことを頭の中に入れて、いつも元気よく、自分より大きいからとか、強そうだからとかいってびくびくせず、自分より小さいからといって馬鹿にせず、しっかりとした態度ですもうをとることを忘れないようにしなければなりません。

イ) 競技前の心得

- ① 用便をしておくこと。
- ② 食事は少なくとも1時間前にしておくこと。
- ③ 爪は短く、切っておくこと。
- ④ 準備運動を十分しておくこと。

ウ) 競技中の心得

- ① 元気良く正々堂々と競技すること。
- ② 口はしっかりとじて競技すること。

エ) 競技後の心得

- ① 礼をして終わること。
- ② 体の調子を整えるため、すぐ休まないで、体調運動をすることを忘れないこと。

オ) その他

- ①競技は必ず主審のさしずに従うこと。
- ②呼出しに応じて二字口で立礼して競技を行い、勝負が終わったならば、両方とも二字口で礼をし、勝ったものだけがそんきょして主審より勝ち名乗りを受けること。
- ③土俵だまりで足を投げ出したり、土俵で足をこすらないこと。
- ④競技に審判員より物言いがついたときは、土俵下におり、主審の指示により行動すること。

6. 競技規定

1) 勝ち負けのルール

次の場合は負けとする。

- ①相手より先に土俵をでたとき。
- ②相手より先に、足のうらより他のからだの1部が砂についたとき。
- ③競技中、競技者が腰より上に持ち上げられて危険と認められたとき。
- ④禁じ手の意図に従わなかったとき。
- ⑤主審の意図に従わなかったとき。

2) 立ち会い

立ち会いは主審の指示に従い、両手をついて立つこと。

「待った」はない。

3) 禁じ手

これを使うと反則（直ちに中止して審判協議の上負けとなる場合と取り直しの場合がある）になる。危険を防ぐためのルールであるから、決して使わないように注意すること。

1. 張り手（平手または拳で殴ること）
2. 拳または指で突くこと（目、胸等）
3. 髪の毛、のど、前袋をつかむこと
4. のど輪
5. 前袋をつかむ
6. 向こうげり
7. 逆指（相手の指を反対側に曲げること）
8. さばお折り

9. かわづがけ

10. 居ぞり

11. 首抱え込み（首投げも同じ）

12. 頭を相手の胸の真ん中より下に入り込ませる。

13. 後たてみつをつかむこと（結び目は良い）

14. かんぬき（相手の両腕を外側から締め付けること）

15. がっしょう（組んでいるとき自分の指を組合わす）

7. 審判規定

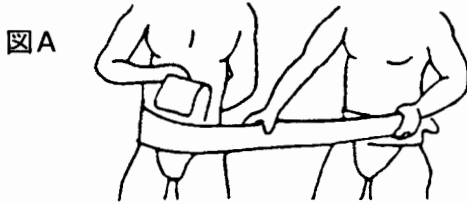
- 1) この大会には審判長1名、副審判長若干名、審判員若干名をおいて大会の審判を行う。
- 2) 審判員は勝負の判定、その他審判に関することに当たる。
- 3) 主審の判定に対して副審の間に疑義を生じた場合は審判長を中心として、主審及び副審と合意の上で決定する。
- 4) 主審の判定に対して異議の申し立ては、担当している審判長並びに副審に限る。
- 5) 禁じ手を用いた場合は、競技を中止させ、審判協議の上勝負取り直しを決める。
- 6) 競技中、負傷によって競技の進行不能と審判が認めたときは、審判合意の上負けとすることがある。
- 7) 競技中前袋の落ちた時は、負けとする。
- 8) 約2分の間で勝負のつかないときは、取り直しを行う。
- 9) 連続2回取り直しをするときは、審判協議の上3分以上の休憩を与える。
- 10) その他の事項については日本相撲連盟大会競技規定に定められた「審判規定」に従うものとし、その運用は大会当日の審判団に委任する。

1. まわしの締め方・しきり

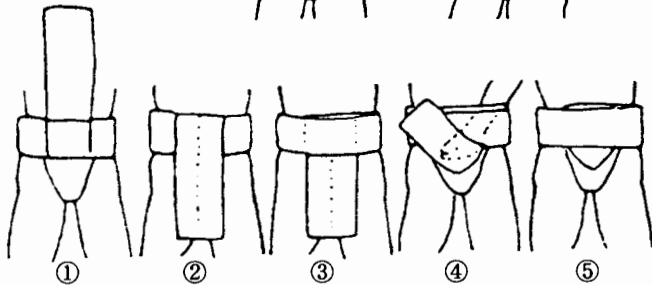
まわしを締めるときには、練習者同志で締め合うのがよい。また、サポーターなどをまわしの下につけるのが衛生的です。

- (イ) まわしを4つ折りにした一端を2つ折りに開きその部分をまたにはさむ (図A)。
- (ロ) 左手でまわしの後ろをささえ右に回転する (図Cの1)。

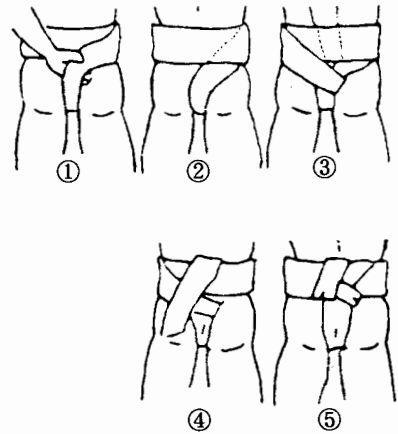
- (イ) 3まわり目に、前にたれた一端を4つ折りにして、右腰の方へ折りこむ (図Bの4)。
- (ロ) その後は1回または、2回まわして結びあげる (図Cの3、4、5)。



図B



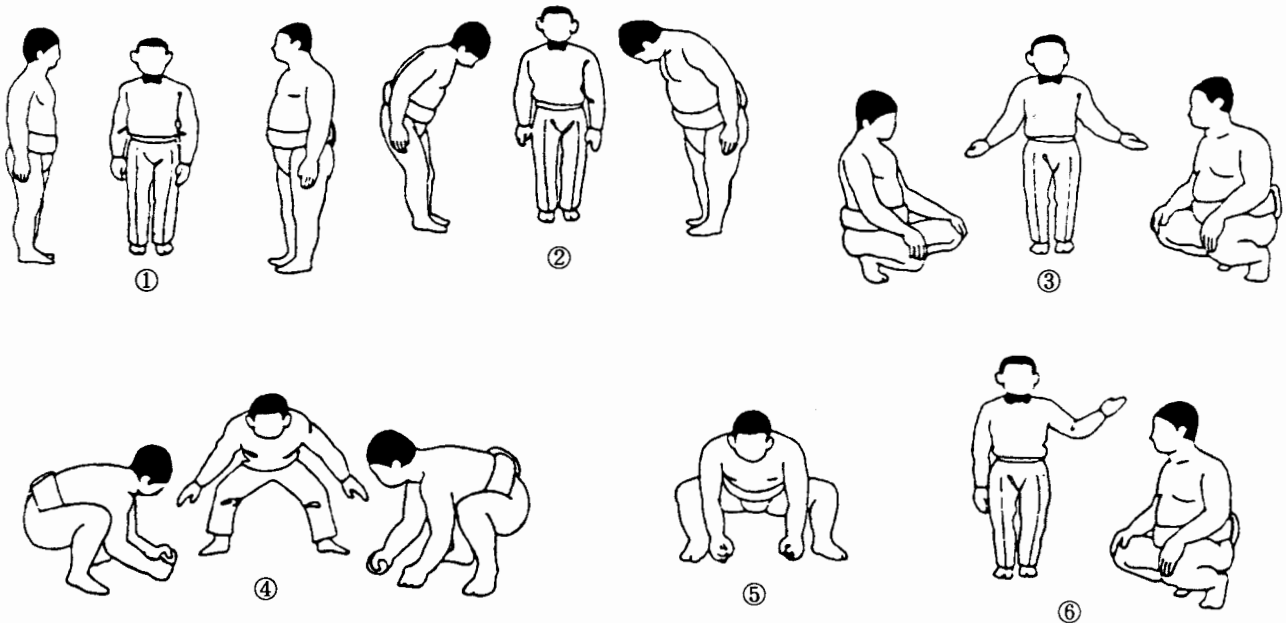
図C



2. しきり

両足を左右に開いて腰を落とし、両手をつくが、ふつう両手の間隔は肩幅ぐらい。もっとも大事なことは、この体勢から相手の目をじっと見ること。そ

れに土俵上では自分勝手にやらないで、おたがいに相手の動作に合わせることも必要。



飯伊わんぱく相撲大会禁じ手

競技者が禁じ手を使った場合、審判はすぐ競技を中止させ、協議の上、勝ち負け、または取直しを決めます。禁じ手は公平をはかるため競技開始前に競技者に十分説明しておきましょう。

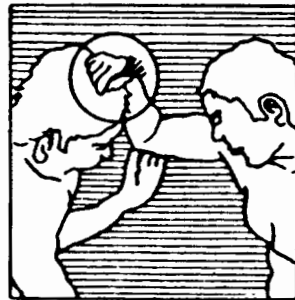
わんぱく相撲の禁じ手は次の通りです。



①張り手



②こぶしで打つ



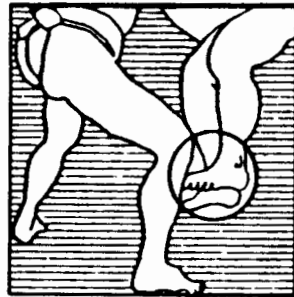
③髪の毛をつかむ



④のど輪



⑤前ぶくろをつかむ



⑥向こうげり



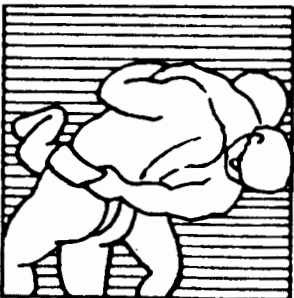
⑦逆指



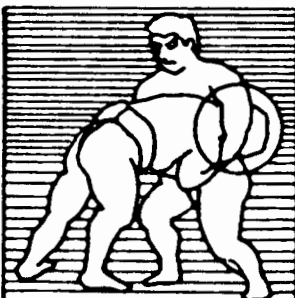
⑧さば折り



⑨かわずがけ



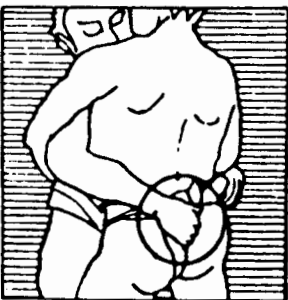
⑩居ぞり



⑪首抱え込み



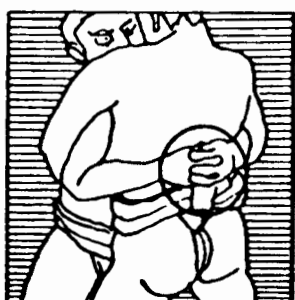
⑫頭を相手の胸の真中より下に入り込ませる



⑬うしろのたてみつをつかむ



⑭かんぬき



⑮組んでいるとき、自分の指を組み合わす