



Matienzo Challenge Cup - Tug-of-War

Teams will pull against each other in a series of qualifying contests (just one pull per contest) until just two teams are left. These will perform three pulls to determine the champions.

This means that the winning team and the runners up will have to pull at least five times.

The contest will be conducted by a non-player Judge aided by an Assistant Judge. Their job is to mark the rope, start the pull, determine a winner, and watch for people breaking the rules.

The Judge's decision is final!

GENERAL

Team members should be generally fit. It is not just strength and weight but stamina and determination that makes good team members. Tug-of-War is the ultimate team sport, requiring everyone to act together, at the same time and in the same direction (the rope helps here). The Coach is as important as those on the rope since they give the coordination and the tactics.

Tug of War is a team event which needs all members of the team to work together. There is no point in one member pulling when the others are holding, since he is trying to pull his teams as well as the opposition. All pull together when the coach calls for a pull.

Tug of war is not a pulling event but a pushing event: you push with your legs and dragging the rope (and opposition) with you. Keep your arms and body straight so that the full power of your legs are transferred the rope.

Wrapping the rope around the arm can result in a broken bone and loss of blood flow. Wrapping the rope around the wrong part of the body can cause internal injury, and wrapping it around the neck is just ... (yes, people are that stupid).

TUG-O-WAR RULES

1. Find a level, grassy area to play on.
2. Make a line on the ground with flour or paint. This will be the centre line. You
3. Mark a 20m rope at the centre with tape.
4. Measure 3m from the centre in each direction and tape the rope at those points. When this mark crosses the line on the ground, the team on that end has lost.
5. Make one more set of tape marks 60mm further from the ones you just made. This is as far as each team is allowed to get to the centre of the rope.
6. Form two teams of seven people each and one coach who cannot touch the rope if required.
7. Make the largest person is the anchor man. This is the position at the end of the rope behind the rest of the team. The rope shall pass under one armpit,

diagonally across the back and over the opposite shoulder from rear to front. The remaining rope shall pass in a backward and outward direction and the slack shall run free. He shall then grip the standing part of the rope with extended arms.

8. Line both teams up on their respective ends of the rope. Stagger each person so that one is to the right of the rope and the next is to the left.
9. Prior to commencement of pull, the judge will ask coaches if they are ready, then give the commands 'Pick up the rope' The teams should pick up the rope and hold it tight with both hands, From the start the rope shall be taut taking up the slack between the two teams. The judge can now line up the centre tape over the line.
10. The judge will shout 'take the strain', at this point team members may heel in, when the judge decides the teams are ready, he yells, "Pull!"
11. Each team pulls until one side's tape crosses the centre line.

Notes

1. The direction of pull will be decided by toss of coin. The direction will be the same for all three pulls in the final.
2. A team member is permitted to pull for only one team during a competition.
3. No spiked footwear is allowed
4. No hand over hand pulling allowed. Team members must go back with rope when pulling maintaining hand contact on the rope.
5. Gloves should be worn.
6. The Anchor man should loop the rope around one shoulder. No knot or loop is permitted on the rope end, nor shall it be locked across any part of the body of any member of the team. Crossing the rope over itself constitutes a loop. Any other hold which prevents the free movement of the rope is a lock and is an infringement of the rules.
7. An underhand grip, with the arms fully extended, should be used. The grip is only to connect the puller with the rope. If you try to use arm strength you will soon get tired and lose your grip.
8. All team members to remain on their feet at all times, no hands are persistently allowed on the ground apart from the anchorman who is permitted to use one hand on the ground. The feet must be extended forward of the knees and team members should be in the pulling position at all times. Deliberately sitting on the ground, or failure to return immediately to the pulling position after slipping, will result in a warning.
9. Only the coaches can consult with the judge and the judge's decision is final.
10. Two warnings for infringements of the rules or inappropriate behaviour, including foul language, will be given. A further warning will result in disqualification.
11. In the event of both teams letting go of the rope before a side marking has been pulled beyond the centre line marking on the ground, the Judge shall declare a "No Pull" and the pull shall not constitute one of the requisite number for the match. The pull will be restarted.
12. If a team loses a puller through injury or illness in an early heat, a substitute can be allowed by with the agreement of the Judge or alternatively the team can pull with six people.



Copa de Desafío de Juego de tiro la cuerda de Matienzo

GENERAL

Los miembros de los equipos deberían en forma generalmente. No solamente es fuerza y peso pero resistencia y resolución que hacen miembros del equipo buenos. Juego de tiro la cuerda es el deporte de equipos mayor, todo el mundo tiene que jugar junto, al la misma vez y en la misma dirección (la cuerda ayuda). El entrenador / La entrenadora es tan importante como la gente en la cuerda porque dan coordinación y tácticas.

Juego de tira la cuerda es un deporte de equipo en lo que todos los miembros del equipo tienen que trabajar juntos. No vale la pena que un miembro tirar cuando los otros coger, porque esta intentando tirar su equipo además de al oposición. Todos los miembros del equipo tienen que tirar cuando el entrenador dice 'tirad'.

Juego de tira la cuerda no es un deporte de tirar pero uno de empujar: tira con las piernas y arrastra la cuerda (y la oposición) contigo. Mantenga los brazos y el cuerpo rectos para que todo el poder de las piernas esta trasferido a la cuerda.

Envolviendo la cuerda por el brazo puede resultar en un hueso roto y pérdida de flujo sanguíneo. Envolviendo la cuerda por la parte incorrecta del cuerpo puede causar herido interno y envolviéndola por el cuello es simplemente ... (sí, alguna gente es tan estúpida).

LAS REGLAS DEL JUEGO DE TIRO LA CUERDA

1. Encuentro un área plana y herbosa en la se puede jugar.
2. Pon una línea en el suelo con harina o pintura. Este será la línea central.
3. Marca el medio de una cuerda de 20m con cinta.
4. Mide 3m del medio en las dos direcciones y marca estos puntos con cinta. Cuando esta marca cruce la línea en el suelo el equipo en este fin ha perdido.
5. Marca 60mm más adelante de las marcas que acaba de hacer. Este es lo más cerca que cada equipo se permite llegar al centro de la cuerda.
6. Haz dos equipos de siete personas cada uno y un entrenador que no puede tocar la cuerda.
7. Pon la persona más grande como el 'anchorman' (la ultima persona). La cuerda tiene que pasar debajo de una axila, cruzar la espalda diagonalmente y pasar el hombro opuesto desde la parte trasera a la delantera. El resto de la cuerda pasará en la dirección atrás y hacia afuera y el resto irá libre. Luego el jugador cogerá la parte de la cuerda delante de él con brazos extendidos.
8. Pon en fila los dos equipos en sus fines de la cuerda respectivamente. Coloca cada persona para que haya una al derecha y la próxima a la izquierda.

9. Anterior de empezar, el juez preguntará a los equipos si están listos, luego dará el orden 'Recoge la cuerda'. Los equipos tienen que recoger la cuerda y apretarla bien con las dos manos. Desde el principio la cuerda debería estar tirante tensando la cuerda entre los dos equipos. Ahora el juez puede colocar la cinta en el medio de la cuerda encima de la línea.
10. El juez gritará 'Toma la tensión'. A este punto los jugadores pueden meter los talones muy profundos en el suelo. Cuando el juez decide que los equipos están listos, grita 'Tira!'.
11. Cada equipo tira hasta que la cinta de un equipo cruza la línea central.

Notas

1. La dirección de la tira estará decidida por echar a cara o cruz. La dirección estará igual por las tres tiras en el final.
2. Cada persona solamente puede tirar por un equipo durante el concurso.
3. No está permitido llevar zapatillas con clavos.
4. No está permitido tirar mano sobre mano. Miembros del equipo tienen que ir atrás con la cuerda cuando están tirando manteniendo las manos en la cuerda.
5. Hay que llevar guantes.
6. La última persona debería pasar la cuerda por un hombro. Un nudo ni un lazo están permitidos en el fin de la cuerda ni puede estar fijada por ninguna parte del cuerpo de ninguna persona en el equipo. Cruzando la cuerda sobre sí misma constituye un bucle. Otro agarro que previene el movimiento libre de la cuerda es una llave y es una infracción de las reglas.
7. Debería usar un agarro por debajo del hombro con los brazos extendidos. El agarro solamente es para conectar el tirador a la cuerda. Si intentas usar la fuerza de los brazos vas a cansarte muy fácilmente y perderás su agarro.
8. Todos los miembros del equipo tienen que estar de pie todo el tiempo, no manos pueden estar en el suelo constantemente a parte de la última persona quien está permitido usar una mano en el suelo. Tienes que extender los pies delante de las rodillas y miembros del equipo tienen que estar en la posición de tirar todo el tiempo. Sentarse en el suelo a propósito, o si no vuelves inmediatamente a la posición de tirar después resultará en una advertencia.
9. Solamente los entrenadores pueden consultar con el juez y la decisión del juez es final.
10. Dos advertencias por infracción de las reglas o compartimiento inadecuado, incluyendo palabrotas estarán dadas. Otra advertencia resultará en descalificación.
11. Si los dos equipos dejan la cuerda antes de que una marca haya pasado la línea central en el suelo el juez declarará 'No tira' y la tira no constituirá una de las tiras necesarias por el partido. La tira empezará otra vez.
12. Si un equipo pierde un jugador por herida o enfermedad en una prueba primaria, se permite un sustituto con el permiso del juez o, alternativamente, el equipo puede tirar con seis personas.