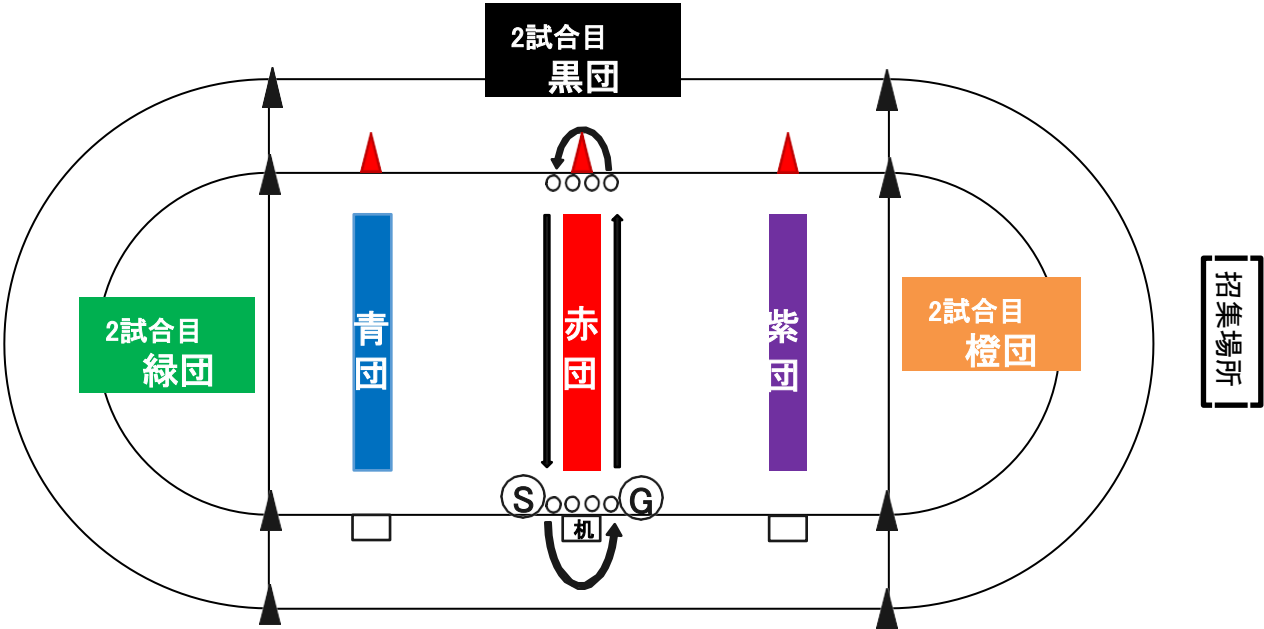


プログラム タイムテーブル

1	開会式			
2	男女	大玉送り		
3	女子	妨害玉入れ		
4	男子	妨害玉入れ		
5	男女	綱引き		
6	応援団	応援団綱引き		
7	男女	台風の日		
8	男女	6団男女対抗リレー		
9	クラブ対抗リレー			
	休憩(応援合戦の準備)			
10	応援合戦			
11	男女	大縄跳び		
12	男女	絆レース		
13	女子	騎馬戦		
14	男子	騎馬戦		
15	女子	6団女子対抗リレー		
16	男子	6団男子対抗リレー		
17	閉会式			



人数	全校生徒	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・大玉送りは、大玉を全校生徒で受け渡していくスピードを競い合う競技である

競技内容詳細

- 図のように、指定の範囲に各団任意の列で並ぶ
各色の団長、副団長の3名はスタート位置(Ⓢ)につき、補助員は列の横で待機しておく
- スタートの合図と同時に団長・副団長は机にのせてある大玉を生徒の列の頭上まで運び、渡す
- 大玉が列から落ちないように最後尾まで送っていく
 団長・副団長・補助員は大玉が列から落下ないようにサポートをする
- 団長・副団長は大玉を受け取ってコーンを回り、折り返して列に大玉を戻す
- 同様の流れで大玉を2往復させ、最後に団長・副団長が前列に戻ってきた大玉を**机の上に完全にのせてゴール**となる

諸注意事項

- ・大玉が列から落下ないように団長・副団長の他、補助員を 3名動員してもよい(応援団から選出)
- ・大玉が列から落下した場合は **落下した位置から再スタートする**
- ・落下した大玉は団長・副団長または補助員が取りに行くこと

競技の進行について

- ・6団を2つに分けて2試合行う
- ・一団横5列に並ぶ
- ・1試合目は**赤団、青団、紫団**、2試合目は**黒団、緑団、橙団**で行う
- ・2試合目の団は図の待機場所で座って待つ
- ・試合が終わった団は各団の待機場所に戻る

勝敗について

- ・スタートの合図からゴールまでのタイムが短い団から順位を付ける

することが可能

かごに妨害玉を入れ

黒団

2試合目
緑団

青団

橙団

2試合目
紫団

妨害チーム

招集場所

本部テント

人数	合計330人 各国55人	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

・妨害玉入れは、指定時間内にかごに入れることができた玉数を競い合う競技である

- i. 図のように各団が所定の位置につく
- ii. スタートの合図と同時に枠内に入り玉を拾ってかごに向かって投げる(位置は自由)
- iii. 終了の合図で玉を投げるのをやめて、枠外にでる
- iv. 審判の生徒がかごに入っている玉数を確認する

【妨害役の生徒】

- i. 試合に出場していない団の妨害役の生徒は、図の赤コーンの位置につく
- ii. 1人に1つ与えられる妨害玉(ソフトバレーボール)を、枠外から試合中の3団のかごに向かって投げる
- iii. 自団の試合と妨害役としての試合で計2試合出場する

- ・制限時間は1分とする
- ・妨害役の生徒は練習日に1団2人ずつ選出する
- ・妨害役の生徒は枠内に入ってはならず、妨害玉(ソフトバレーボール)が枠内に入ってしまった場合はすぐ枠内に入り、ボールを回収して枠外に戻る
- ・妨害玉(ソフトバレーボール)は玉数にカウントしない
- ・妨害役の生徒以外は妨害玉(ソフトバレーボール)に触れてはならない
- ・妨害役の生徒は白ビブスを着用する
- ・妨害役の生徒は試合に出てない3団から出場する
- ・枠内の半径は2.75m

- 6団を2つに分けて2試合行い、1試合目は黒団、青団、橙団、2試合目は赤団、緑団、紫団で行う
- 2試合目の団は図の待機場所に座って待ち、試合が終わった団は各団の待機場所に戻る

・制限時間内により多くの玉をかごに入れていた団から順位をつける

・妨害玉とは

相手のかごに入ると、普通の球が入りにくくなり、妨害することができるぞ！

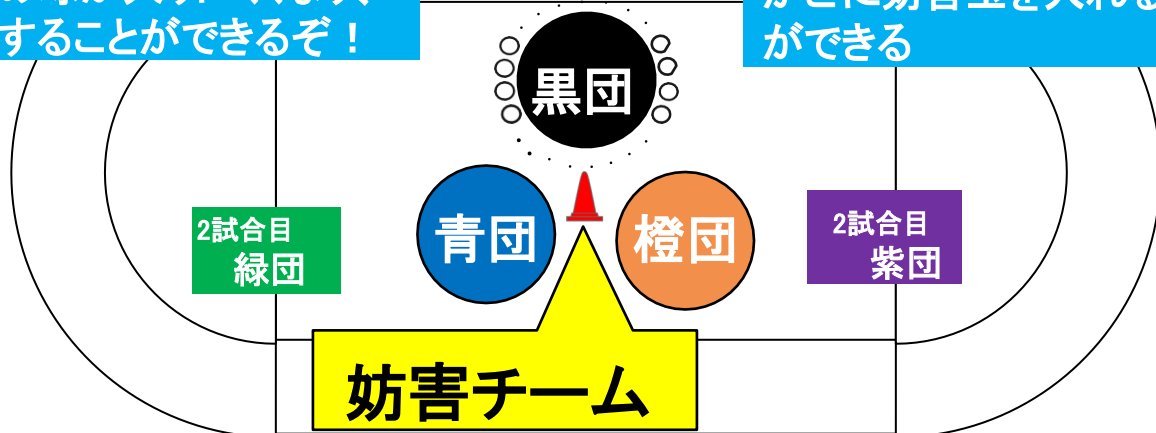


2試合目
赤団

・妨害役の生徒

妨害役の6人は他の団のかごに妨害玉を入れることができる

招集場所



人数	合計300人 各団50人	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・妨害玉入れは、指定時間内にかごに入れることができた玉数を競い合う競技である

競技内容詳細

- 図のように各団が所定の位置につく
 - スタートの合図と同時に枠内に入り玉を拾ってかごに向かって投げる(位置は自由)
 - 終了の合図で玉を投げるのをやめて、枠外にでる
 - 審判の生徒がかごに入っている玉数を確認する
- 【妨害役の生徒】
- 試合に出場していない団の妨害役の生徒は、図の位置につく
 - 1人に1つ与えられる妨害玉(ソフトバレーボール)を、枠外から試合中の3団のかごに向かって投げる
 - 自団の試合と妨害役としての試合の計2試合出場する

諸注意事項

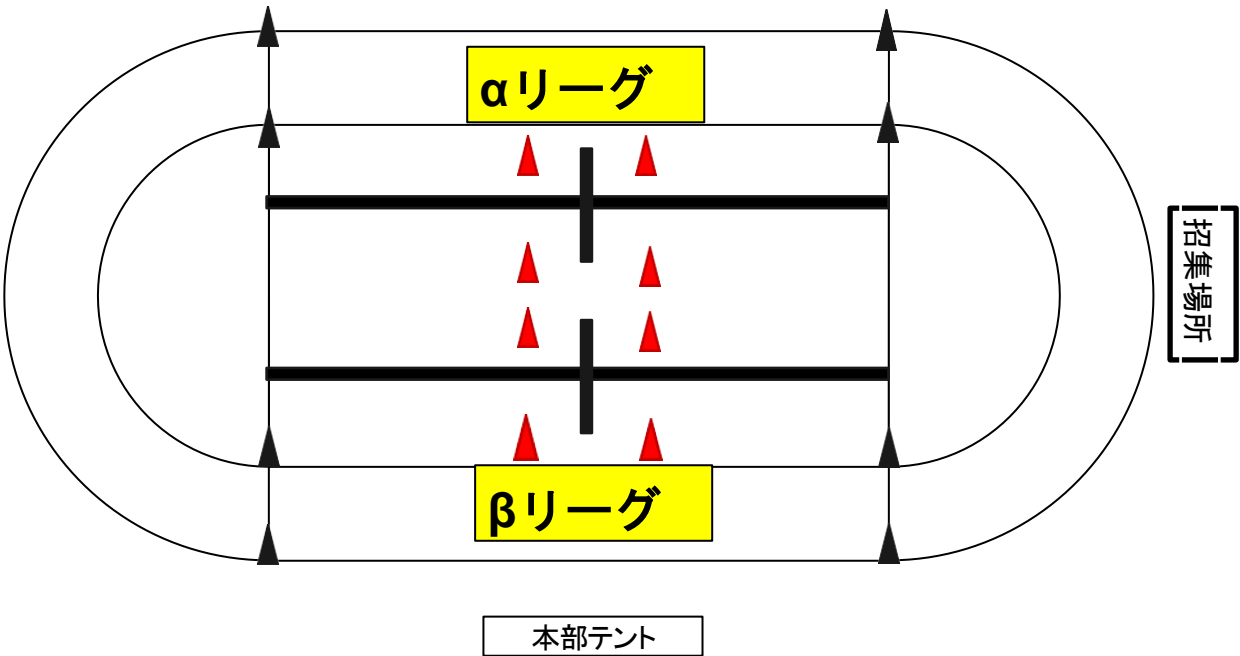
- ・制限時間は1分とする
- ・妨害役の生徒は練習日に1団2人ずつ選出する
- ・妨害役の生徒は枠内に入ってはならず、妨害玉(ソフトバレーボール)が枠内に入ってしまった場合はすぐ枠内に入り、ボールを回収して枠外に戻る
- ・妨害玉(ソフトバレーボール)は玉数にカウントしない
- ・妨害役の生徒以外は妨害玉(ソフトバレーボール)に触れてはならない
- ・妨害役の生徒は白ビブスを着用する
- ・妨害役の生徒は試合に出てない3団から出場する
- ・枠内の半径は2.75m

競技の進行について

- ・6団を2つに分けて2試合行い、1試合目は黒団、青団、橙団、2試合目は赤団、緑団、紫団で行う
- ・2試合目の団は図の待機場所で座って待ち、試合が終わった団は各団の待機場所に戻る

勝敗について

- ・制限時間内により多くの玉をかごに入れていた団から順位をつける

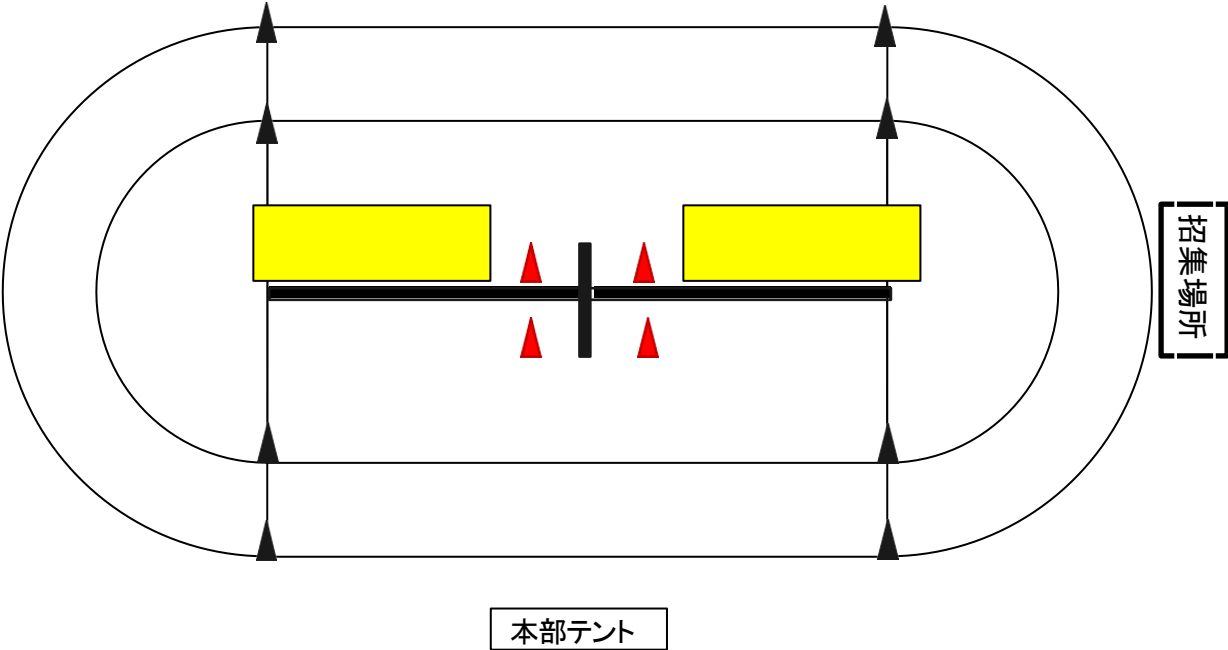


人数	合計480人 各団男女 20人ずつ×2チーム	勝数	2勝	1勝	0勝
		得点	10	6	3

競技種目概要	
<ul style="list-style-type: none"> 綱引きは、2つの団が一本の綱をお互いの陣地に向けて引き合い、その優劣を競う競技である 	
競技内容詳細	
<ul style="list-style-type: none"> i. 綱の中央に向かい合うように対戦する団でそれぞれ列をつくり綱を持つ ii. スタートの合図と同時に綱を引く iii. 綱の中心部分が所定のラインを越えた時点で試合終了となる 	
諸注意事項	
<ul style="list-style-type: none"> 男女混合チームで行う(並び方は自由) 各団でAチームとBチームをつくる 1試合目はAチーム、2試合目はBチームが試合を行う 道具の使用は禁止とする(素手で) 	
競技の進行について	
<ul style="list-style-type: none"> 各学年のα・βの2グループでそれぞれ総当たり戦をする 各リーグの対戦順は【1年VS2年→1年VS3年→2年VS3年】とする 試合はα→βと交互に1試合ずつ行う 試合準備はそれぞれのリーグ所定の場所で交互に行う 	
勝敗について	
<ul style="list-style-type: none"> 綱の中心が基準となる線を先に越えた方を勝利とする 勝数に合わせ、得点がもらえる 	

α	黒	緑	橙
黒			
緑			
橙			

β	赤	青	紫
赤			
青			
紫			



人数	合計90人 各団 15人ずつ (男子5人女子10人)	勝数	勝ち	負け
		得点	6	2

競技種目概要

・応援団綱引きは、6つの団が一本の綱をお互いの陣地に向けて引き合い、その優劣を競う競技である

競技内容詳細

- i. 綱の中央に向かい合うように対戦する団でそれぞれ列をつくり綱を持つ
- ii. スタートの合図と同時に綱を引く
- iii. 綱の中心部分が所定のラインを越えた時点で試合終了となる

諸注意事項

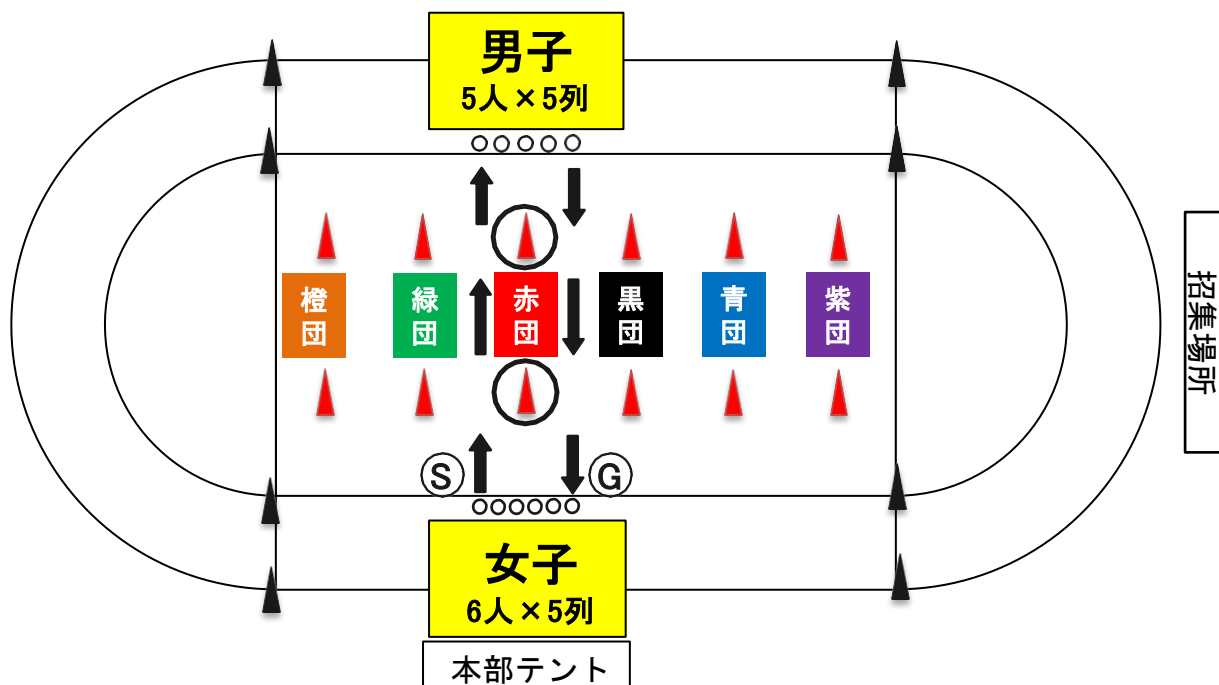
- ・男女混合チームで行う(並び方は自由)
- ・道具の使用は禁止とする(素手で)

競技の進行について

- ・6団を2チームに分けて対決をする
- ・各団男子5人、女子10人出場する

勝敗について

- ・綱の中心が基準となる線を先に越えた方を勝利とする



人数	合計330人 各団男子 25人＋女子 30人	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

- ・台風の日は複数人で棒を持って走り、所定の位置で回転しながら走行し、棒を受け渡していく速さを競う競技である

競技内容詳細

- 出場者は図のように、トラックの内側のラインに沿って女子は本部側に、男子は逆の2か所に並ぶ。女子の列は6人横一列で5列つくる。男子の列は5人横一列で5列つくる。
- スタートの合図と同時に、本部側の先頭の列の前にある棒を持ち上げ走行する
途中で2つあるコーンをそれぞれ **左から入り**、コーンを中心に **時計回り**で1回転走行する
- 逆側の列まで到着したら、待機している生徒の足の下を通し、頭上を通して前方に戻る。**棒を完全に床に置いたら**次の走者がスタートする
- (iv) (ii) から繰り返す
- (v) アンカーの組が待機生徒の足の下、頭上を通したら棒を先頭の列の前に置き、全員座った時点でゴールとなる

諸注意事項

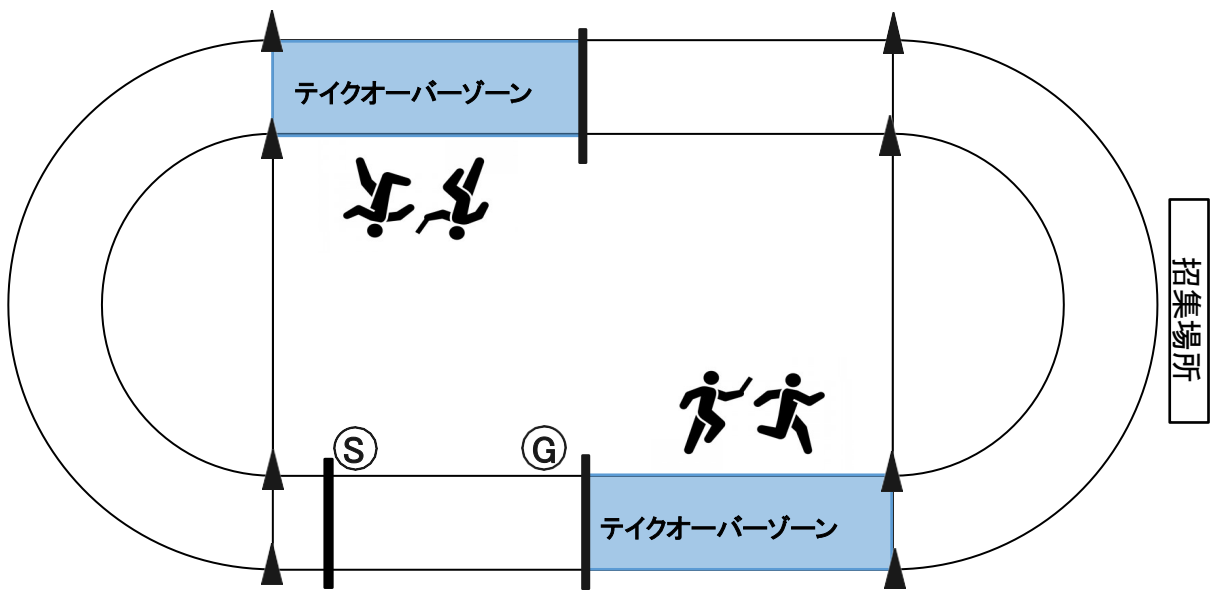
- ・スタートの合図より前に、棒に触れてはいけない
- ・試合中、**コーンを倒した場合は自分たちで元の位置に戻して** その場から再スタートする(戻さない場合は失格)
- ・**ゴールは全員が座った時点とする**
- ・アンカーは、白ビブスを着用する
- ・ランナーは **全員、1人でも棒から手を離してはいけない** (ただし、生徒の足の下と頭上を通すときは両端の生徒以外は離してもよい)
- ・棒から手を離した場合は **離れた地点から再スタート** する
- ・審判が白旗を上げている時は進行可、赤旗を上げている場合は進行不可。 **旗の指示に従わなかった場合は失格となる**

競技の進行について

- ・6団同時に1試合のみ行う
- ・各色の配置は図に従うものとする

勝敗について

- ・スタートの合図からゴールまでが早い団から順位を付ける



本部テント

人数	合計96人 各団男子 8人＋女子 8人	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・6団男女対抗リレーは、各団で編成したメンバーでバトンを渡していき、スタートからゴールまでの速さを競う競技である

競技内容詳細

- 第1走者は各団本部テント側のスタート位置につき、ピストルの合図でスタートする
- 男女ともに半周を走る
- 走者の順番は女子→男子を繰り返す
- アンカーがゴールラインを通過した時点でゴールとなる

諸注意事項

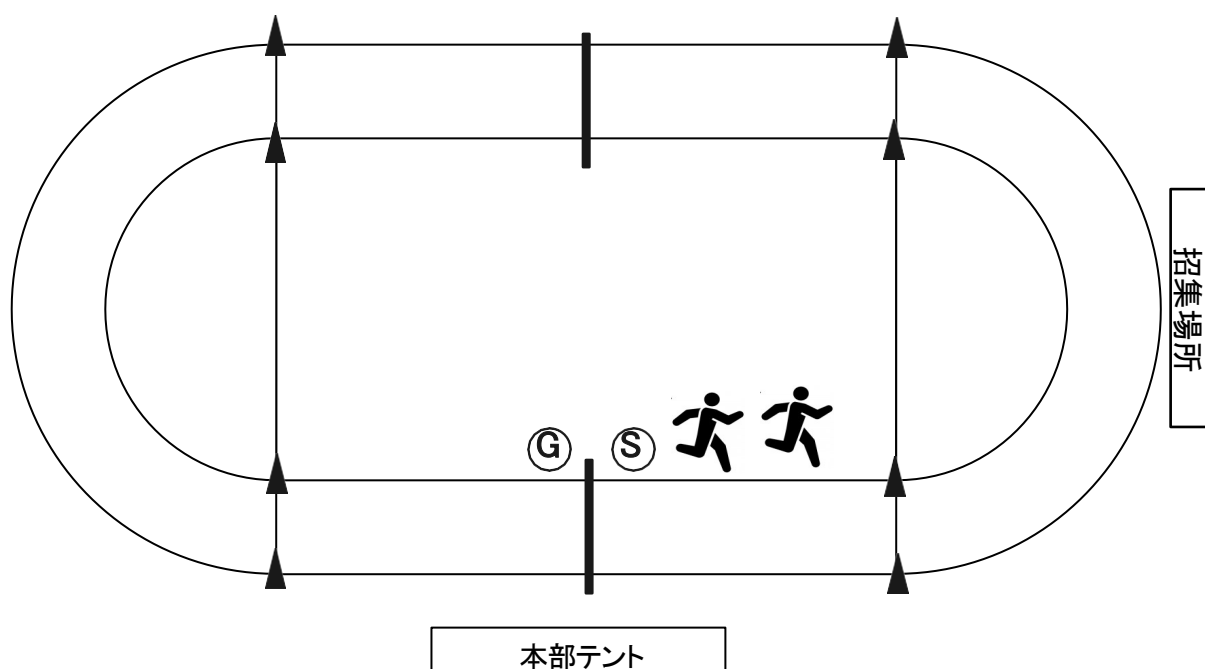
- ・アンカーは白ビブスを着用する
- ・フライングがあった場合はスタートをやり直す
- ・バトンを落としてしまった場合、バトンを拾って落とした地点から再スタートする
- ・バトンの受け渡しはテイクオーバーゾーン内でおこなう
(テイクオーバーゾーン内でバトンを受け渡せなかった場合は失格とする)
- ・スタートしてすぐインコースに入れるものとする

競技の進行について

- ・各団同時に対戦する

勝敗について

- ・スタートの合図からゴールまで早い団から6位まで順位を付ける



参加部活

競技種目概要

・クラブ対抗リレーのアピールリレーは、各々部活のアピールの方法を考え、3分以内でトラックを一周する種目である

競技内容詳細

- (Ⅰ) 第一走者は各部活本部テント側のスタート位置につき、ピストルの合図でスタートする
 (Ⅱ) 3分以内にゴールする。3分経過した時点で強制終了

諸注意事項

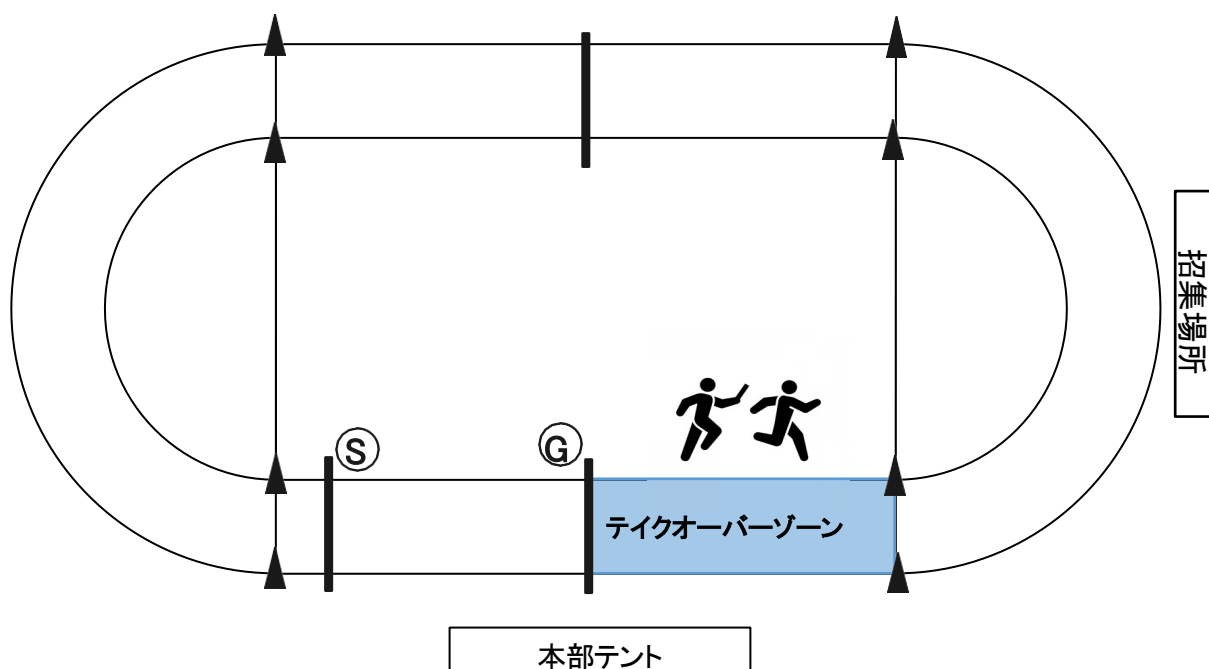
- ・他の部活の走行の邪魔にならないよう配慮しながらアピールする
- ・会場を汚したり、傷つけるような行為はしない事

競技の進行について

- ・特になし

勝敗について

- ・特になし



男子参加部活

女子参加部活

競技種目概要

・クラブ対抗リレーは、各部活で選抜された選手が、バトンを繋いでいき、ゴールまでの早さを競う競技である

競技内容詳細

- i. 第1走者は各部活本部テント側のスタート位置につき、ピストルの合図でスタートする
- ii. トラックを1周走る
- iii. アンカーがゴールラインを通過した時点でゴールとなる

諸注意事項

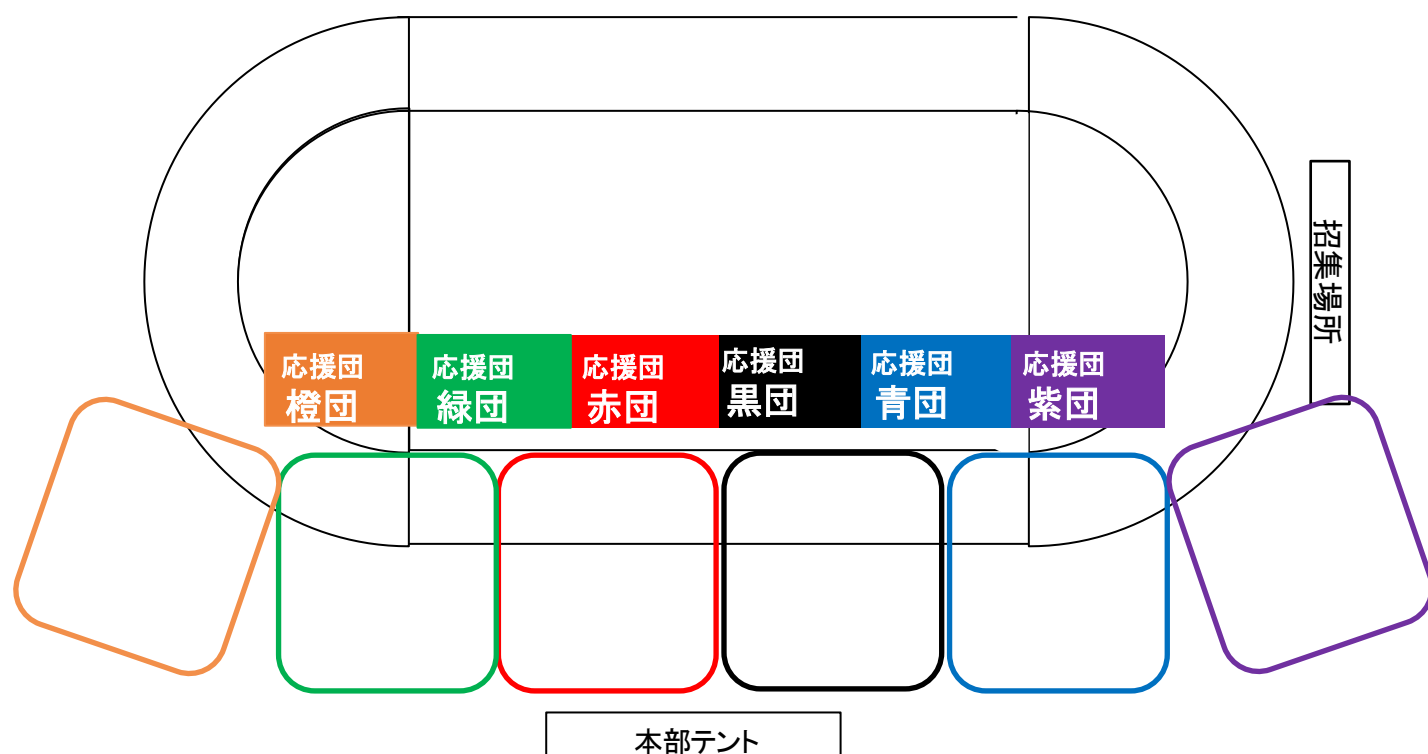
- ・アンカーは白ビブスを着用する
- ・クラブごとに6人選出する
- ・フライングがあった場合はスタートをやり直す
- ・バトンを落としてしまった場合、バトン拾って落とした地点から再スタートする
- ・バトンの受け渡しはテイクオーバーゾーンでおこなう
- ・テイクオーバーゾーンでバトンを受け渡せなかった場合は失格とする
- ・スタートしてすぐインコースに入れるものとする

競技の進行について

- ・女子のリレーが終わった後に男子を開始する
- ・優勝した部活のアンカーには20～30秒ほど優勝者インタビューを行う

勝敗について

- ・スタートの合図からゴールまでが早い部活から6位まで順位を付け、²³



競技種目概要

- ・応援合戦は自団ならびに他の団を鼓舞し、体育祭のより一層の盛り上がりと健闘を促す為に行うパフォーマンスである

競技内容詳細

- 各応援団は図のように任意の隊形で並び座る
- 事前に決めた順番でグラウンド中央に移動しエール交換と演舞を行う
- エール交換が終わり次第速やかに移動し、次の団がグラウンド中央に移動する

諸注意事項

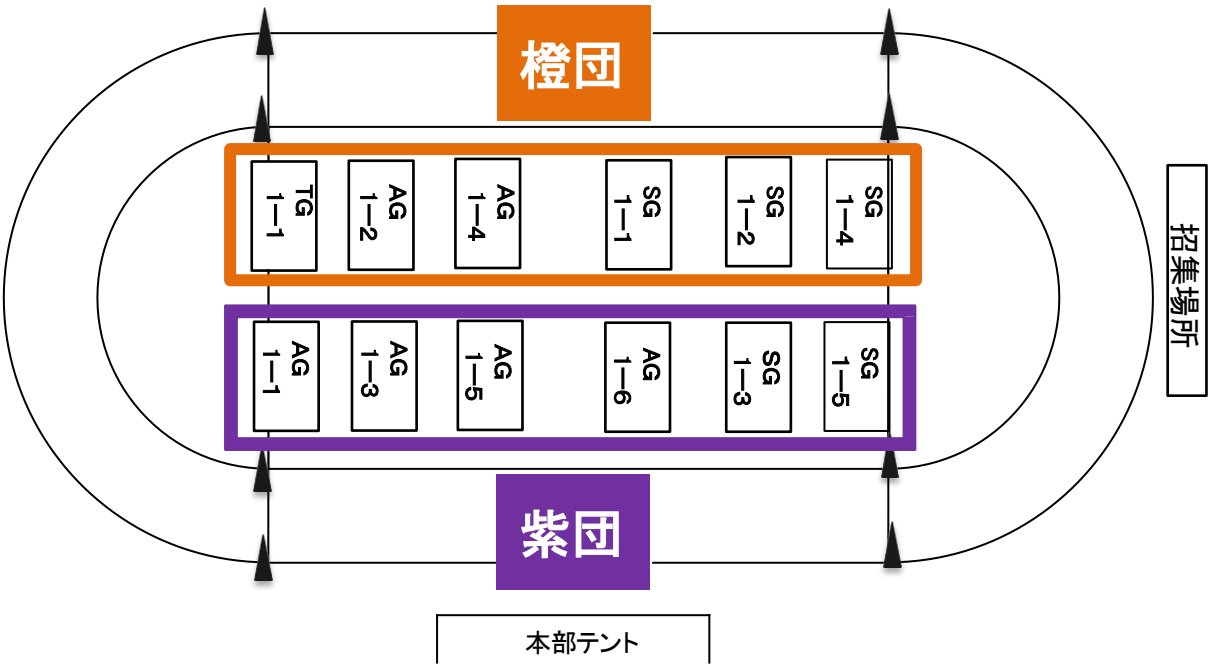
- ・制限時間はエール交換と演舞で計3分30秒とする
- ・音源は事前に確認するが当日イヤホンジャックのあるデバイスを持参して流す
※念のため、複数持ってくることを推奨する

競技の進行について

- ・一般生徒は本部テント前にクラスごと二列で座る。エール交換に参加する応援団はクラス列の前に座る
- ・事前に決定した順番で実施する

審査について

- ・審査は教職員(校長、副校長、学年主任)と体育祭企画で行う
- ・エール交換と演舞でそれぞれ15点ずつ評価する
観点内訳は以下のとおり
 - : 創意工夫 5点
 - : 団のまとまり・迫力 5点
 - : 全体の構成・パリエーション 5点
 以上計30点満点とする
- ・応援賞は、上記基準と「競技中の応援の有無」で審査する。また、応援賞の順位を総合得点に加算する。



人数	1学年生徒	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・大縄は8の字跳びを行い、跳んだ累計回数を競う競技である。

競技内容詳細

- i. 出場生徒は図のように、クラスごとに1列で並ぶ
- ii. スタートの合図で縄を回し始め、縄を8の字で跳んでゆく
- iii. 90秒経過して終了の合図があった時点で跳ぶのをやめる

諸注意事項

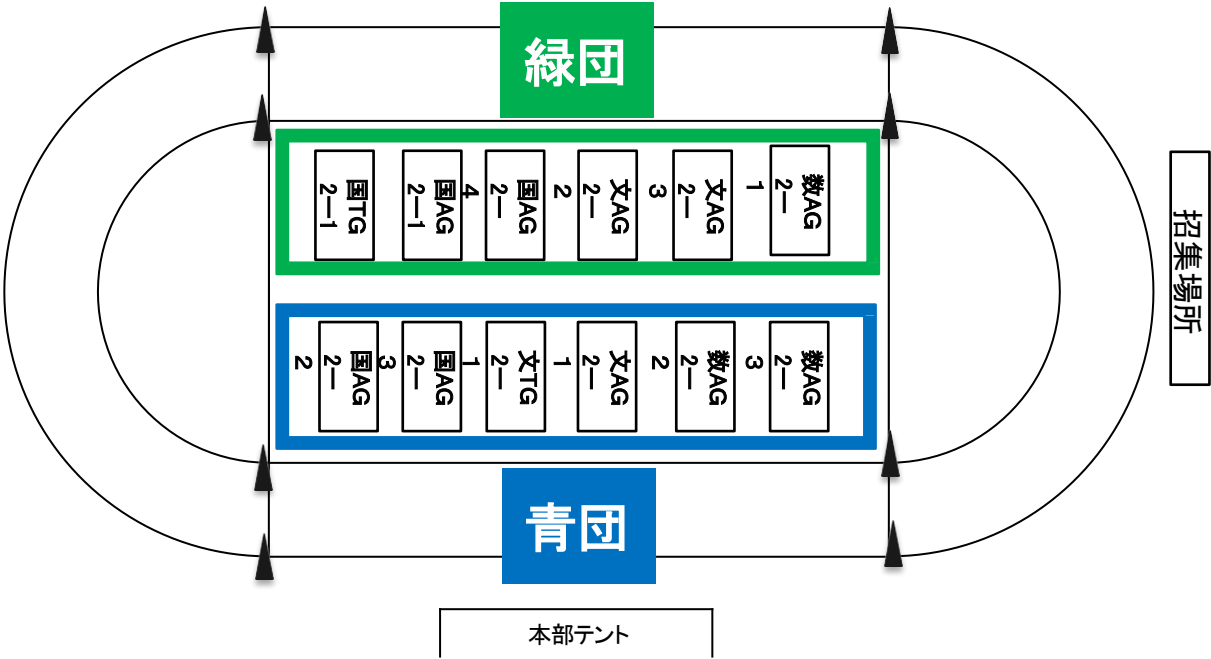
- ・制限時間は90秒とする
- ・スタートの合図で縄を回し始める
- ・競技中、回し手のどちらかが縄を離した場合は縄を拾い、離した時点の人から再スタートする
- ・縄に引っかった場合は **次の人から再スタート** する
- ・クラスごとの回数は跳ぶのに成功した累計回数である(連続で跳んだ回数ではない)

競技の進行について

- ・学年ごとに3試合行い、1試合目は**橙団**、**紫団**、2試合目は**緑団**、**青団**、3試合目は**赤団**、**黒団**で行う
- ・各色の配置は図に従うものとする

勝敗について

- ・団ごとに、**全クラスの累計回数の和 ÷ クラスの数**で計算した平均回数が高い団から順位を付ける



人数	2学年生徒	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・大縄は8の字跳びを行い、跳んだ累計回数を競う競技である。

競技内容詳細

- i. 出場生徒は図のように、クラスごとに1列で並ぶ
- ii. スタートの合図で縄を回し始め、縄を8の字で跳んでゆく
- iii. 90秒経過して終了の合図があった時点で跳ぶのをやめる

諸注意事項

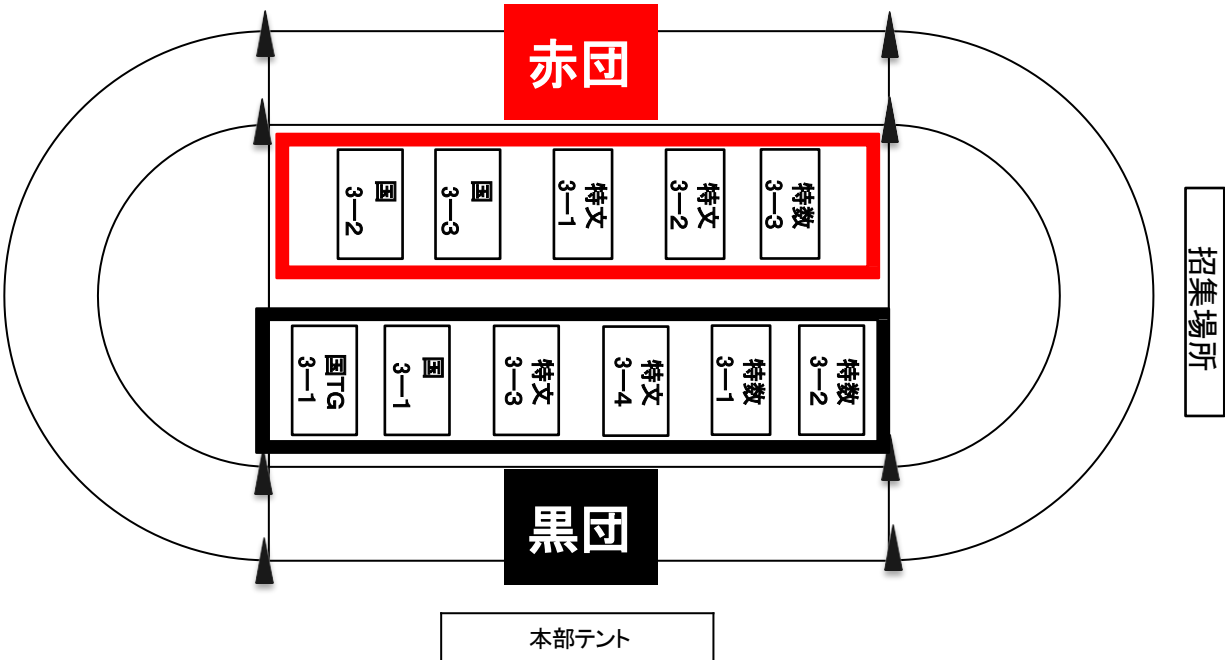
- ・制限時間は90秒とする
- ・スタートの合図で縄を回し始める
- ・競技中、回し手のどちらかが縄を離した場合は縄を拾い、離した時点の人から再スタートする
- ・縄に引っかった場合は **次の人から再スタート** する
- ・クラスごとの回数は跳ぶのに成功した累計回数である(連続で跳んだ回数ではない)

競技の進行について

- ・学年ごとに3試合行い、1試合目は**橙団**、**紫団**、2試合目は**緑団**、**青団**、3試合目は**赤団**、**黒団**で行う
- ・各色の配置は図に従うものとする

勝敗について

- ・団ごとに、**全クラスの累計回数の和 ÷ クラスの数**で計算した平均回数が高い団から順位を付ける



人数	3学年生徒	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・大縄は8の字跳びを行い、跳んだ累計回数を競う競技である。

競技内容詳細

- i. 出場生徒は図のように、クラスごとに1列で並ぶ
- ii. スタートの合図で縄を回し始め、縄を8の字で跳んでゆく
- iii. 90秒経過して終了の合図があった時点で跳ぶのをやめる

諸注意事項

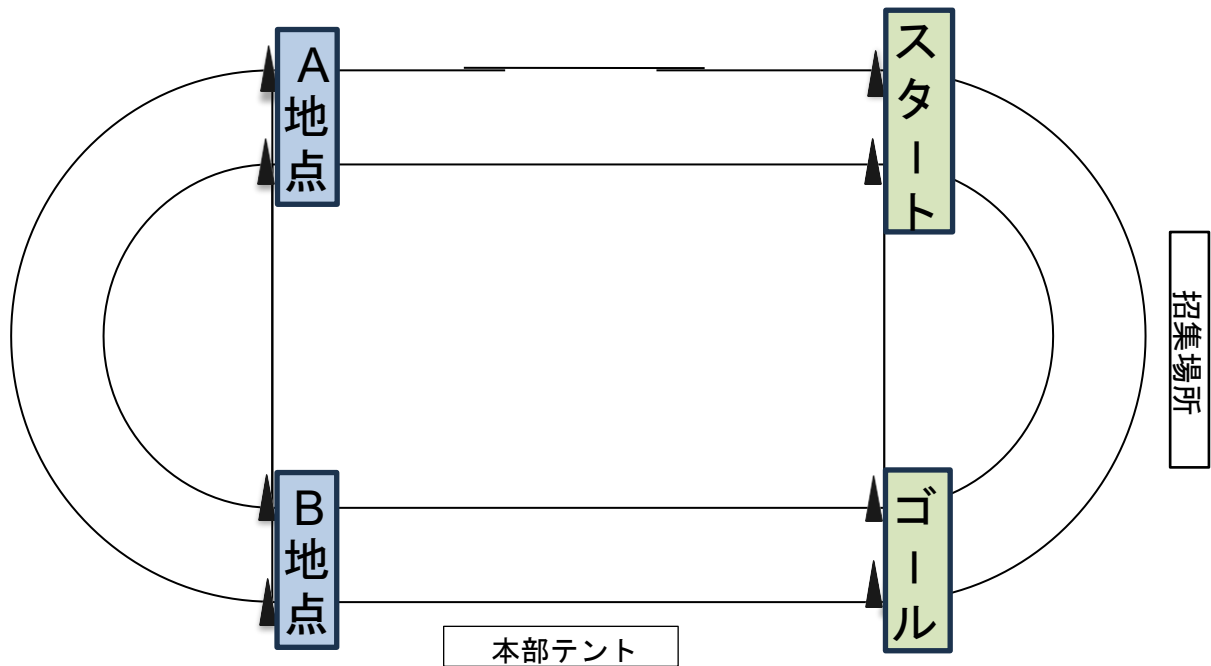
- ・制限時間は90秒とする
- ・スタートの合図で縄を回し始める
- ・競技中、回し手のどちらかが縄を離した場合は縄を拾い、離した時点の人から再スタートする
- ・縄に引っかかった場合は **次の人から再スタート** する
- ・クラスごとの回数は跳ぶのに成功した累計回数である(連続で跳んだ回数ではない)

競技の進行について

- ・学年ごとに3試合行い、1試合目は **橙団**、**紫団**、2試合目は **緑団**、**青団**、3試合目は **赤団**、**黒団**で行う
- ・各色の配置は図に従うものとする

勝敗について

- ・団ごとに、**全クラスの累計回数の和 ÷ クラスの数**で計算した平均回数が高い団から順位を付ける



人数	合計240人 各団男子20人、女子20人	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・「二人三脚」→「三人四脚」→「ムカデ競争」の3つのスタイルで選手たちが次々と交代しながらゴールを目指す競技である。

競技内容詳細

- i .スタートの合図で二人三脚担当者が競技を開始する。片方がタスキを肩にかけ^る。(地点Aで三人四脚担当者、地点Bでムカデ競争担当者が待機している)
- ii .A地点で二人三脚担当者が三人四脚担当者にタスキを受け渡し、肩にかけ次第開始する
- iii .B地点で三人四脚担当者がムカデ競争担当者にタスキを受け渡し、最前者が肩にかけ次第開始する
- iv .アンカーがゴール地点を通過してゴールとなる

諸注意事項

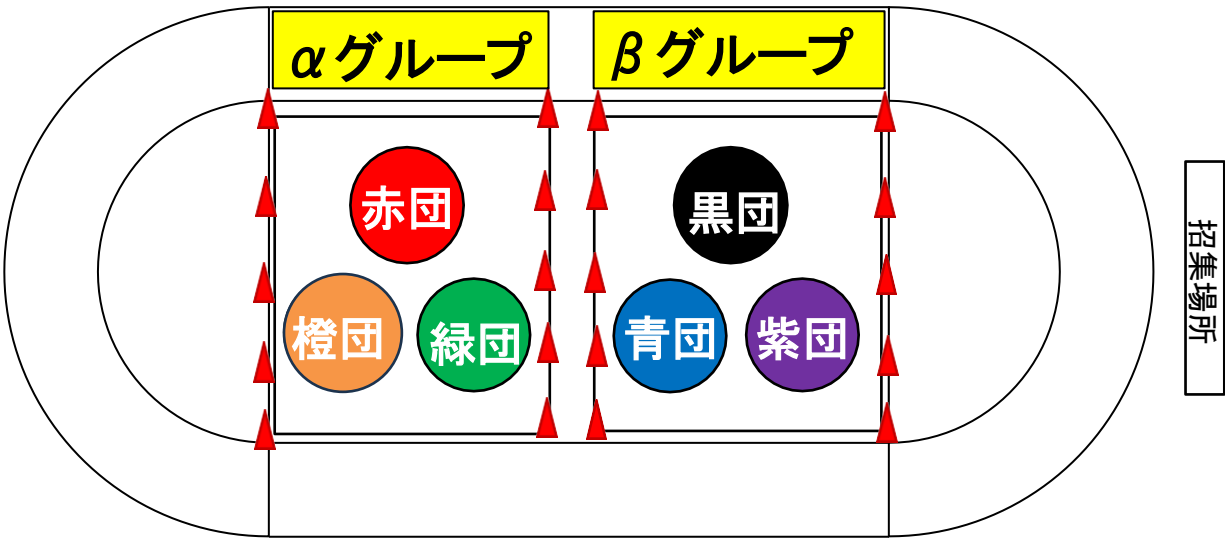
- ・前の競技の選手が来るまでに準備を整えて各合流地点で待機している
- ・ムカデは一列で組むものとし、最後尾の選手をアンカー（ビブス着用）とする
- ・転倒した場合はその地点から再スタートする
- ・妨害行為を行った場合失格とする
- ・二人三脚が二人、三人四脚が三人、ムカデが五人の計10人で出場する

競技の進行について

- ・全団同時に対戦する

勝敗について

- ・スタートの合図からゴールまでが速い団から順位をつける



本部テント					
人数	合計192人 各団8騎馬×4人	順位	1 位	2 位	三つ巴戦 2 位
		得点	10	8	6
					三つ巴戦 3 位
					3

競技種目概要

- ・騎馬戦は、各団で組んだ騎馬による合戦形式で相手の帽子を奪い合う競技である
- ・6団を2グループに分け、三つ巴戦を行い、その後各リーグの同順同士で対戦し、順位を決定する

競技内容詳細

- 各団図のように所定の場所で騎馬を組む
その際、騎馬の上の生徒はヘッドギアを装着し、帽子を深く被っておく
- スタートの合図と同時に動き出し、相手の帽子を奪い合う
- 時間切れになったら **生き残っている騎馬は騎馬を崩さずにスタート位置に戻る**
- 生き残っている騎馬の数が多い団から順位を付ける

諸注意事項

- ・帽子を奪われた騎馬はその場で騎馬を崩してスタート位置に戻って待機しておく
- ・帽子は鍔を前向きで着用すること
- ・**自分の帽子を押さえてはならない**
- ・**騎馬が自然に崩れた場合も失格とみなし、騎馬を再度組んではならない**なお、騎馬が崩れるとは以下の場合を指す
【上の生徒の頭部が明らかに腰の高さを下回った場合】
【騎馬が一人でも外れてしまった場合】
- ・大将騎は白ビブスを着用すること
- ・右記行為を行った騎馬はただちにその場で騎馬を崩し、次戦にも参加不可能。各団計二回の注意を受けた場合、その団は最下位扱いとする。

〈以下の行為は禁止とする〉
 ○身体への暴行を加える行為
 押す、引き倒す、叩く、蹴る、殴る、噛む
 また、帽子と手以外をつかむ行為

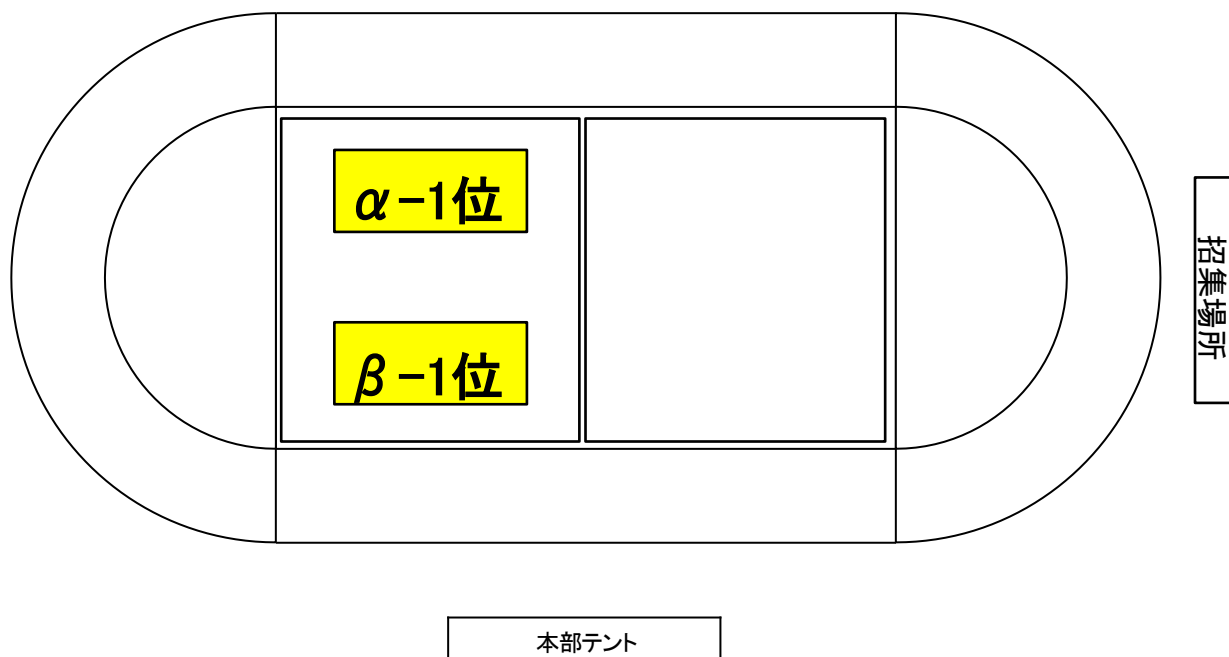
 ○暴行または傷害行為を誘発させる行為
 誹謗中傷、侮辱、罵声など

競技の進行について

- ・各学年のα・βの2グループでそれぞれ 3つ巴戦をする
- ・α→βの順で試合を行う
- ・生き残った騎馬数が同数の場合、大将騎による一騎討ちを行う
- ・その後、各グループの同順同士で順位決定戦を行う(次ページ参照)

勝敗について

- ・試合開始から 90秒たったら終了し、その時点で残っている騎馬の多さで勝敗を決める
- ・時間が経過しなくても 2つの団が全滅した時点で終了とする



人数

合計192人

各団8騎馬×4人

競技種目概要

- ・騎馬戦は、各団で組んだ騎馬による合戦形式で相手の帽子を奪い合う競技である
- ・6団を2グループに分け、三つ巴戦を行い、その後各リーグの同順同士で対戦し、順位を決定する

競技内容詳細

- 各団図のように所定の場所で騎馬を組む
その際、騎馬の上の生徒はヘッドギアを装着し、帽子を深く被っておく
- スタートの合図と同時に動き出し、相手の帽子を奪い合う
- 時間切れになったら **生き残っている騎馬は騎馬を崩さずにスタート位置に戻る**
- 生き残っている騎馬の数が多い団から順位を付ける

諸注意事項

- ・帽子を奪われた騎馬はその場で騎馬を崩してスタート位置に戻って待機しておく
- ・帽子は鍔を前向きで着用すること
- ・**自分の帽子を押さえてはならない**
- ・**騎馬が自然に崩れた場合も失格とみなし、騎馬を再度組んではならない**なお、騎馬が崩れるとは以下の場合を指す
【上の生徒の頭部が明らかに腰の高さを下回った場合】
【騎馬が一人でも外れてしまった場合】
- ・大将騎は白ビブスを着用すること
- ・右記行為を行った騎馬はただちにその場で騎馬を崩し、次戦にも参加不可能。各団計二回の注意を受けた場合、その団は最下位扱いとする。

〈以下の行為は禁止とする〉

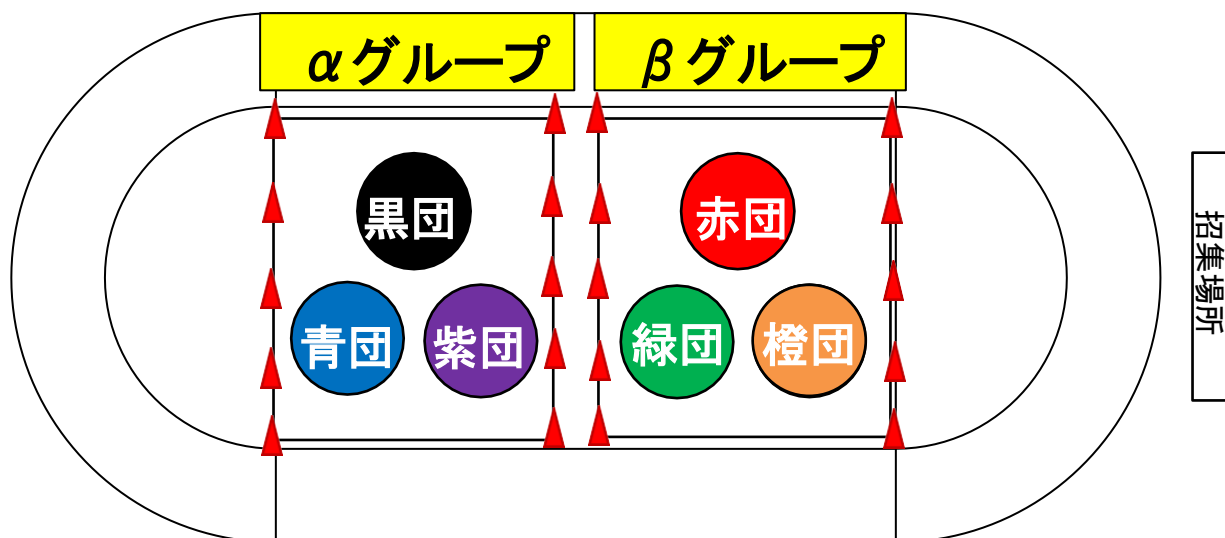
- 身体への暴行を加える行為
押す、引き倒す、叩く、蹴る、殴る、噛む
また、帽子と手以外をつかむ行為
- 暴行または傷害行為を誘発させる行為
誹謗中傷、侮辱、罵声など

競技の進行について

- ・生き残った騎馬数が同数の場合、大将騎による一騎討ちを行う

勝敗について

- ・試合開始から 90秒たったら終了し、その時点で残っている騎馬の多さで勝敗を決める
- ・時間が経過しなくても 2つの団が全滅した時点で終了とする



本部テント

人数	合計192人 各団8騎馬×4人	順位	1位	2位	三つ巴 戦 2位	三つ巴 戦 3位
		得点	10	8	6	3

競技種目概要

- ・騎馬戦は、各団で組んだ騎馬による合戦形式で相手の帽子を奪い合う競技である
- ・6団を2グループに分け、三つ巴戦を行い、その後各リーグの同順同士で対戦し、順位を決定する

競技内容詳細

- 各団図のように所定の場所で騎馬を組む
その際、騎馬の上の生徒はヘッドギアを装着し、帽子を深く被っておく
- スタートの合図と同時に動き出し、相手の帽子を奪い合う
- 時間切れになったら 生き残っている騎馬は騎馬を崩さずにスタート位置に戻る
- 生き残っている騎馬の数が多い団から順位を付ける

諸注意事項

- ・帽子を奪われた騎馬はその場で騎馬を崩してスタート位置に戻って待機しておく
- ・帽子は鍔を前向きで着用すること
- ・自分の帽子を押さえてはならない
- ・騎馬が自然に崩れた場合も失格とみなし、騎馬を再度組んではならない なお、騎馬が崩れるとは以下の場合を指す
【上の生徒の頭部が明らかに腰の高さを下回った場合】
【騎馬が一人でも外れてしまった場合】
- ・大将騎は白ビブスを着用すること
- ・右記行為を行った騎馬はただちにその場で騎馬を崩し、次戦にも参加不可能。各団計二回の注意を受けた場合、その団は最下位扱いとする。

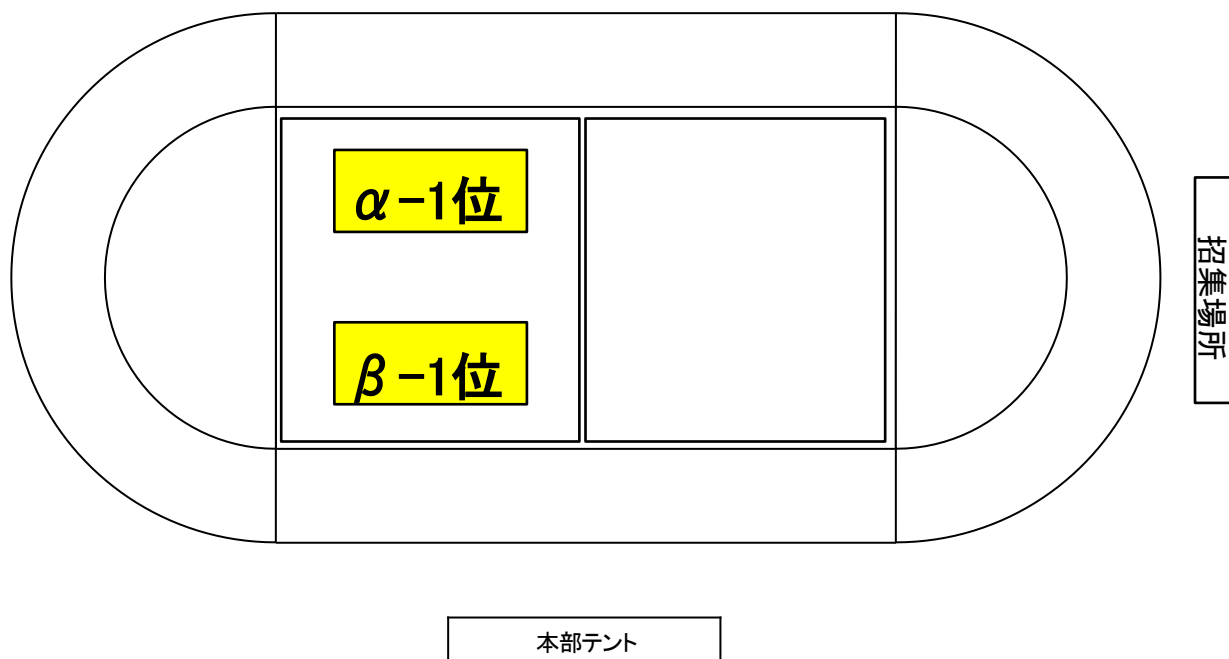
〈以下の行為は禁止とする〉
 ○身体への暴行を加える行為
 押す、引き倒す、叩く、蹴る、殴る、噛む
 また、帽子と手以外をつかむ行為
 ○暴行または傷害行為を誘発させる行為
 誹謗中傷、侮辱、罵声など

競技の進行について

- ・各学年のα・βの2グループでそれぞれ 3つ巴戦をする
- ・α→βの順で試合を行う
- ・生き残った騎馬数が同数の場合、大将騎による一騎打ちを行う
- ・その後、各グループの同順同士で順位決定戦を行う(次ページ参照)

勝敗について

- ・試合開始から 90秒たったら終了し、その時点で残っている騎馬の多さで勝敗を決める
- ・時間が経過しなくても 2つの団が全滅した時点で終了とする



人数

合計192人

各団8騎馬×4人

競技種目概要

- ・騎馬戦は、各団で組んだ騎馬による合戦形式で相手の帽子を奪い合う競技である
- ・6団を2グループに分け、三つ巴戦を行い、その後各リーグの同順位同士で対戦し、順位を決定する

競技内容詳細

- 各団図のように所定の場所で騎馬を組む
その際、騎馬の上の生徒はヘッドギアを装着し、帽子を深く被っておく
- スタートの合図と同時に動き出し、相手の帽子を奪い合う
- 時間切れになったら **生き残っている騎馬は騎馬を崩さずにスタート位置に戻る**
- 生き残っている騎馬の数が多い団から順位を付ける

諸注意事項

- ・帽子を奪われた騎馬はその場で騎馬を崩してスタート位置に戻って待機しておく
- ・帽子は鍔を前向きで着用すること
- ・**自分の帽子を押さえてはならない**
- ・**騎馬が自然に崩れた場合も失格とみなし、騎馬を再度組んではならない**なお、騎馬が崩れるとは以下の場合を指す
【上の生徒の頭部が明らかに腰の高さを下回った場合】
【騎馬が一人でも外れてしまった場合】
- ・大将騎は白ビブスを着用すること
- ・右記行為を行った騎馬はただちにその場で騎馬を崩し、次戦にも参加不可能。各団計二回の注意を受けた場合、その団は最下位扱いとする。

〈以下の行為は禁止とする〉

- 身体への暴行を加える行為
押す、引き倒す、叩く、蹴る、殴る、噛む
- また、帽子と手以外をつかむ行為
- 暴行または傷害行為を誘発させる行為
誹謗中傷、侮辱、罵声など

競技の進行について

- ・生き残った騎馬数が同数の場合、大将騎による一騎討ちを行う

勝敗について

- ・試合開始から 90秒たったら終了し、その時点で残っている騎馬の多さで勝敗を決める
- ・時間が経過しなくても 2つの団が全滅した時点で終了とする

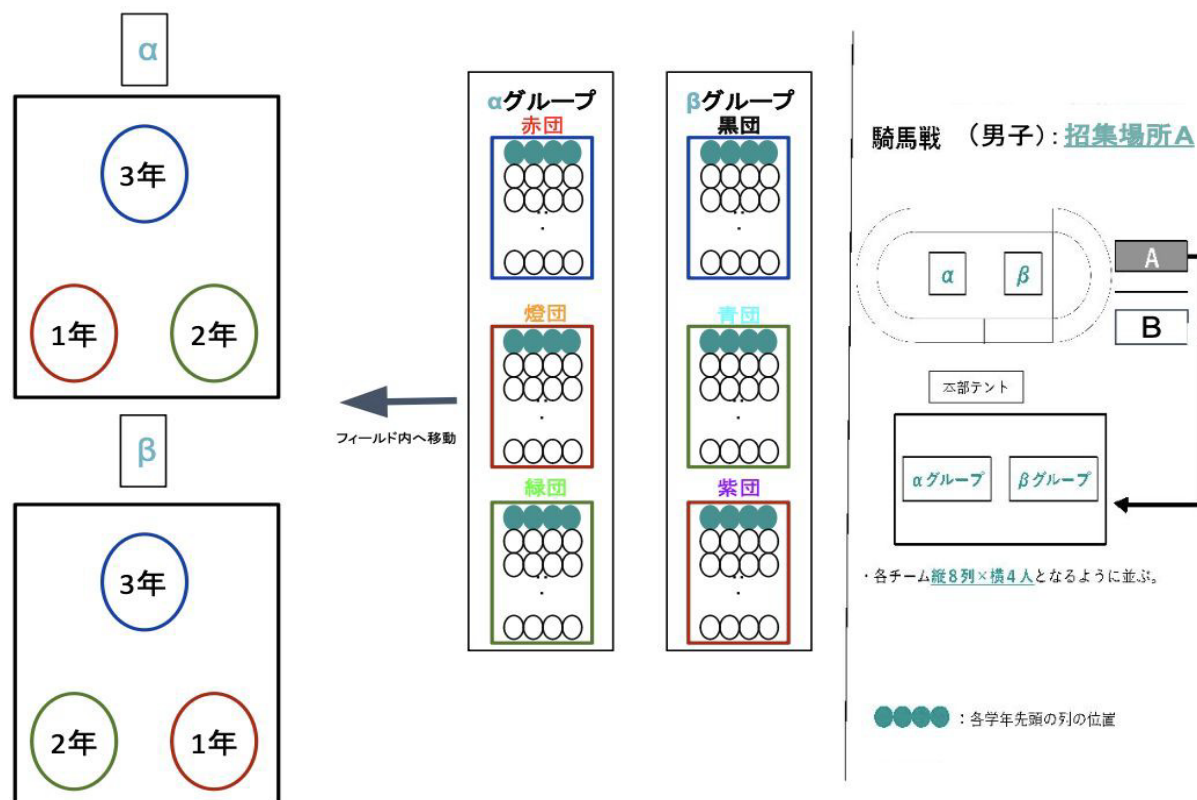
騎馬戦(男子)

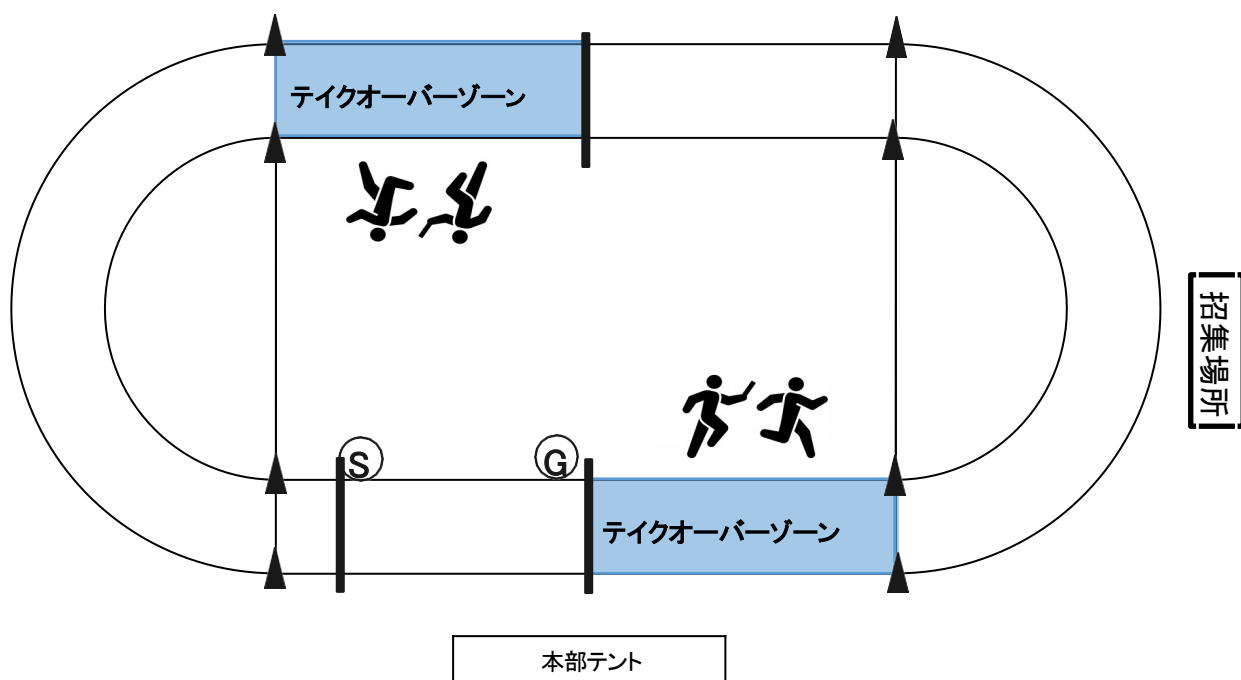
ヘッドギア	帽子	大将ビブス	審判旗	ゴミバケツ
48	48	6	1	6
マーカー	コーン	ピストル	軍手	
多数	20	1	48	

役割のシフト表

[illegible]

招集場所での並び方





人数	合計84人 各団14人	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・6団女子対抗リレーは、各団で編成したメンバーでバトンを渡していき、スタートからゴールまでの速さを競う競技である

競技内容詳細

- 第1走者は各団本部テント側のスタート位置につき、ピストルの合図でスタートする
- 各走者はそれぞれ 半周を走る
- アンカーがゴールラインを通過した時点でゴールとなる

諸注意事項

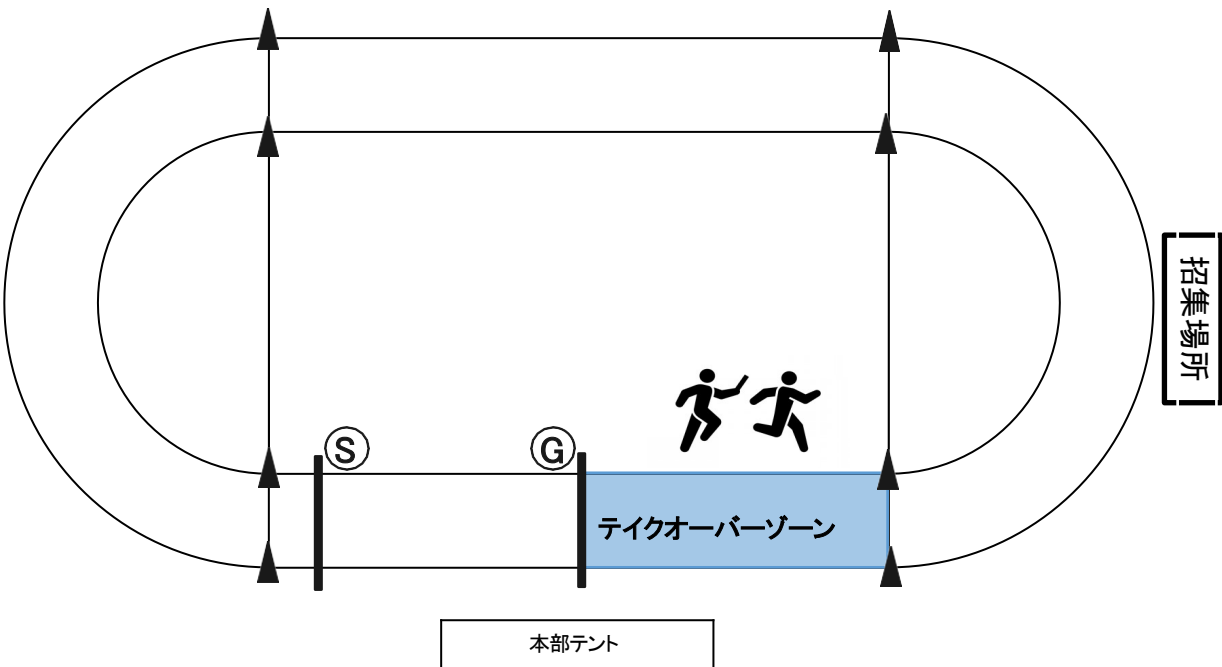
- ・アンカーは白ビブスを着用する
- ・フライングがあった場合はスタートをやり直す
- ・バトンを落としてしまった場合、バトンを拾って落とした地点から再スタートする
- ・バトンの受け渡しはテイクオーバーゾーン内でおこなう
- ・テイクオーバーゾーン内でバトンを受け渡せなかった場合は失格とする
- ・スタートしてすぐインコースに入れるものとする

競技の進行について

- ・全団同時に対戦する

勝敗について

- ・スタートの合図からゴールまでが速い団から順位を付ける



人数	合計42人 各団7人	順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
		得点	10	8	6	4	3	2

競技種目概要

・6団男子対抗リレーは、各団で編成したメンバーで、バトンを渡していき、スタートからゴールまでの速さを競う競技である

競技内容詳細

- i. 第1走者は各団本部テント側のスタート位置につき、ピストルの合図でスタートする
- ii. 各走者はそれぞれ1周を走る
- iii. アンカーがゴールラインを通過した時点でゴールとなる

諸注意事項

- ・アンカーは白ビブスを着用する
- ・フライングがあった場合はスタートをやり直す
- ・バトンを落としてしまった場合、バトン拾って落とした地点から再スタートする
- ・バトンの受け渡しはテイクオーバーゾーン内でおこなう
- ・テイクオーバーゾーン内でバトンを受け渡せなかった場合は失格とする
- ・スタートしてすぐインコースに入れるものとする

競技の進行について

- ・全団同時に対戦する

勝敗について

- ・スタートの合図からゴールまでが速い団から順位を付ける