



6/10 火 予備日 6/12 木

駒沢オリンピック公園 [第二球技場]

主催：朋優学院高等学校体育祭企画

# 体育祭当日諸注意事項

## ○集合場所と時間

・集合場所 フィールド荷物置き場(3ページ参照)

・集合時間 **AM8:40(時間厳守)**

※8:40にクラスの集合場所にいなかった場合は遅刻となる

※遅刻・欠席をする場合は必ず担任へ連絡を入れる事

## ○服装(抜粋) ※詳細は2ページの**服装規定**を確認すること

・体育祭中は上着は体育祭Tシャツ、下は体操着を着用する事

・靴は運動靴(スパイクシューズ不可)

・染色、パーマ、化粧、ボディーペイントなど校則違反となる身だしなみは厳禁。また、髪の毛は競技に支障がないように髪ゴムでまとめる事

## ○持ち物

・飲料水(ペットボトル 1本を凍らせておくとよい)

・タオル

・ゴミ袋(ゴミは持ち帰りです)

・熱中症対策用品(帽子、日傘、日焼け止め、保冷剤等)

・雨具(少雨の場合でも体育祭は決行します)

・ビニールシート(昼食時にあるとよい)

## ○競技中の待機場所について

・全学年**グラウンド**が待機場所となる(3ページ参照)

## ○水分補給と昼食について

・昼食は閉会式までの時間で自由にとって構わない。

(昼食場所は3ページ参照)

・水分補給はブルーシート上で行う事。競技場内人工芝上は禁止

# 服装規定

体育祭の趣旨は

“安全に、ルールを守って競技を楽しむ”

ことです。服装規定の順守にご協力ください。

## ◎体育祭時の服装

- ・上は体育祭Tシャツ 下は学校指定の体操服
- ・競技出場時は必ずハチマキを頭に着用すること。前から見て見えるように着用！  
髪の毛に編み込んでも構いません。
- ・ハチマキへの文字などの書き込みは許可します。必ず記名すること。
- ・靴は運動靴を着用すること（スパイクシューズは禁止）

## ◎禁止事項

- ・校則違反となる身だしなみ（染色、パーマ、化粧、ピアス、カラコン）

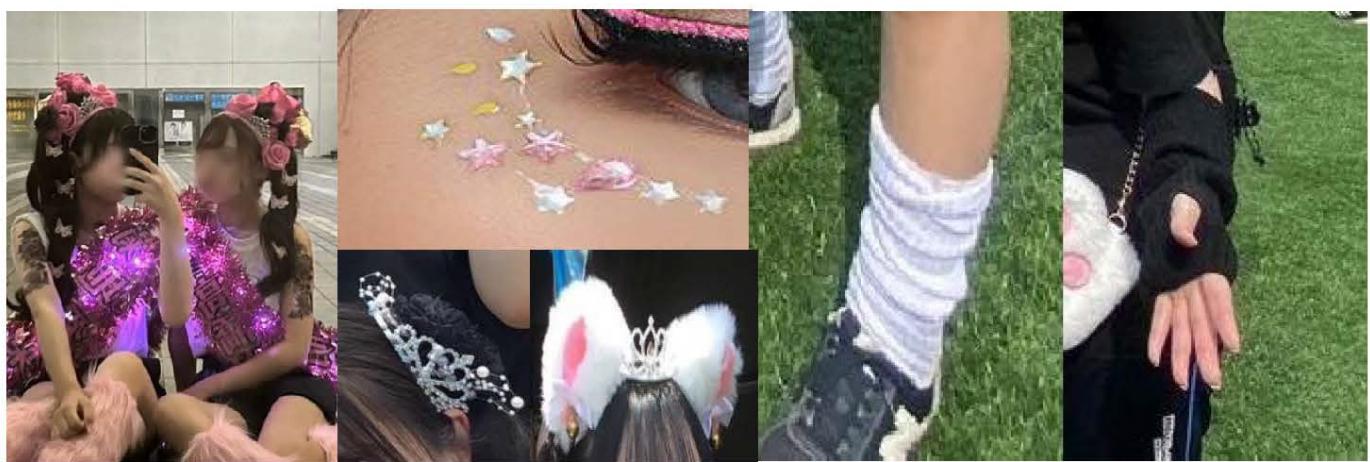
※開会式前の整列時に一斉検査をします。違反した場合は即カード発行となるので注意

- ・ボディーペイント、シール
- ・ハチマキを首や手首に巻くこと
- ・ヘアピンまたはヘアピンがついている装飾品

競技中にケガが発生した事例があるので絶対にヘアピンで髪をまとめないこと

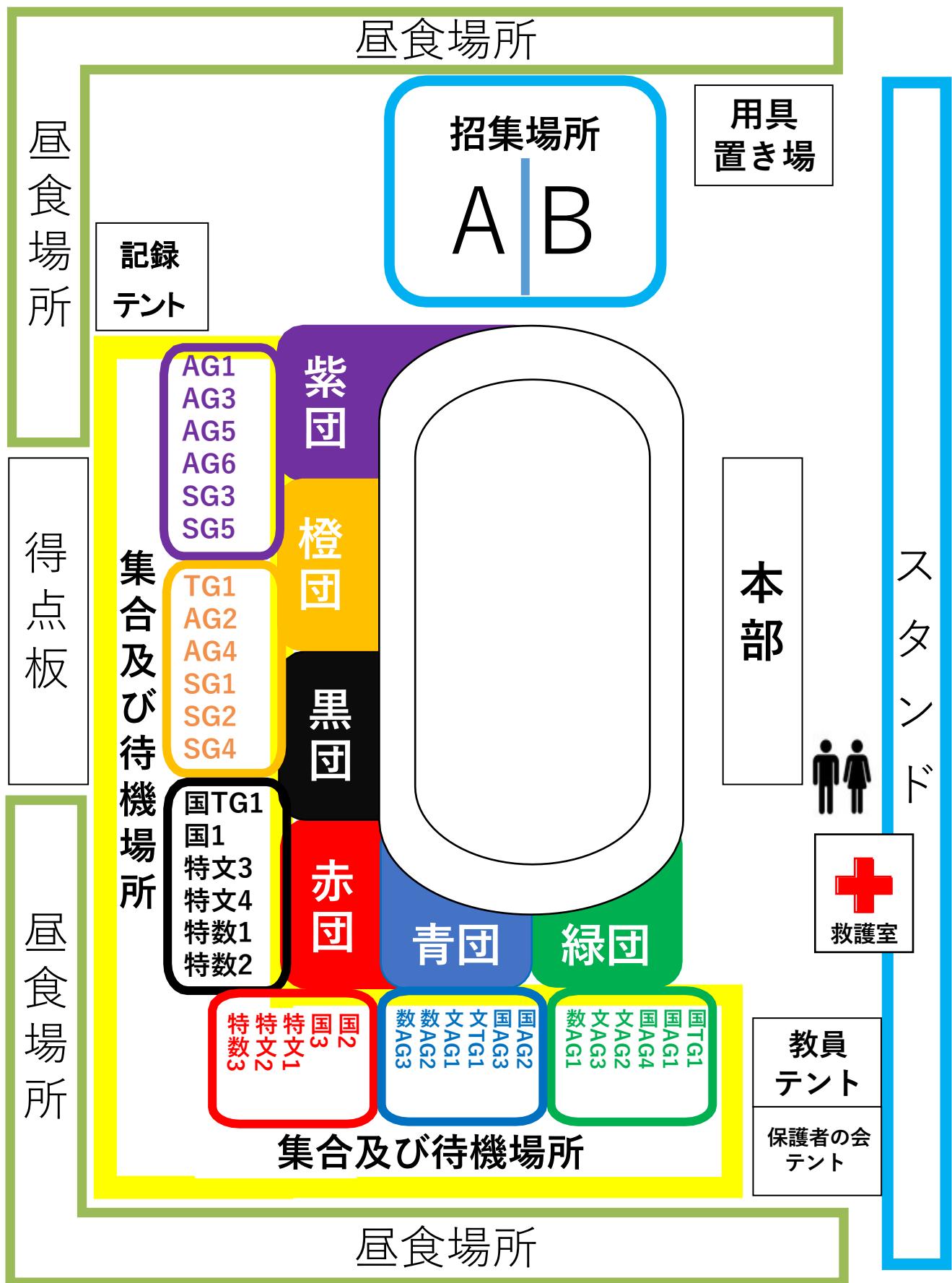
- ・ハチマキ以外の装飾品

## ●禁止事項例



皆さんの安全とスムーズな大会運営のためご協力をよろしくお願いします！

# 集合・待機場所/場内案内



# 団分け表

橙団	紫団
TG1-1 AG1-2 AG1-4 SG1-1 SG1-2 SG1-4	AG1-1 AG1-3 AG1-5 AG1-6 SG1-3 SG1-5
緑団	青団
国TG2-1 国AG2-1 国AG2-4 文AG2-2 文AG2-3 数AG2-1	国AG2-2 国AG2-3 文TG2-1 文AG2-1 数AG2-2 数AG2-3
赤団	黒団
国3-2 国3-3 特文3-1 特文3-2 特数3-3	国TG3-1 国3-1 特文3-3 特文3-4 特数3-1 特数3-2

# 体育祭企画運営委員会

企画委員		
委員長	特文3-2	長嶋 真輝
副委員長	国3-3	小林 芽奈
委員	文TG2-1	小田 礼奈
	数AG2-1	合田 紗季
	数AG2-1	水谷 涼都
	数AG2-2	山本 美麗
	SG1-1	垣内 萌杏
	SG1-4	大村 沙織
役割長		
審判長	国3-1	藤尾 歩美
招集・誘導長	特文3-3	松田 弘毅
用具長	国TG3-1	小松 葵
記録長	特数3-1	松村 咲希
生徒会執行部		
副会長	文AG2-3	五十嵐 菜々花
書記	特文3-4	田内 輝
会計	国3-2	徳納 結衣
	国TG2-1	森 昇一郎
	AG1-6	富澤 未幸
応援団長		
橙団	SG1-4	千田 泉吹
紫団	AG1-1	溝口 陽菜
緑団	文AG1-1	田中 泰賀
青団	国AG1-4	佐藤 拓海
赤団	国3-2	広末 幸心
黒団	国3-1	原北 結菜
デザイン・装飾		
Tシャツデザイン	文AG2-3	植木 夏帆
ポスターデザイン	特文3-2	吉澤 珂音
パンフレット制作	文AG2-3	五十嵐 菜々花

# プログラム タイムテーブル

1	開会式		9:00	9:20
2	男女	大玉送り	9:30	9:40
3	女子	妨害玉入れ	9:50	9:55
4	男子	妨害玉入れ	10:00	10:05
5	男女	綱引き	10:15	10:25
6	応援団	応援団綱引き	10:25	10:30
7	男女	台風の目	10:40	10:50
8	男女	6団男女対抗リレー	11:00	11:10
9	クラブ対抗リレー		11:20	11:40
	休憩（応援合戦の準備）			
10	応援合戦		12:00	12:40
11	男女	大縄跳び	12:55	13:15
12	男女	絆レース	13:25	13:35
13	女子	騎馬戦	13:45	13:55
14	男子	騎馬戦	14:05	14:20
15	女子	6団女子対抗リレー	14:30	14:35
16	男子	6団男子対抗リレー	14:45	14:55
17	閉会式		15:15	15:30



本部テント

## 式次第

(司会：数AG2-2山本 美麗)

1：開会の辞 (数AG2-1合田 紗季)

2：校長挨拶

3：優勝旗・応援楯返還 (赤団)

4：団長決意表明

5：準備運動 「ラジオ体操」 (特文3-2永島 里奈)

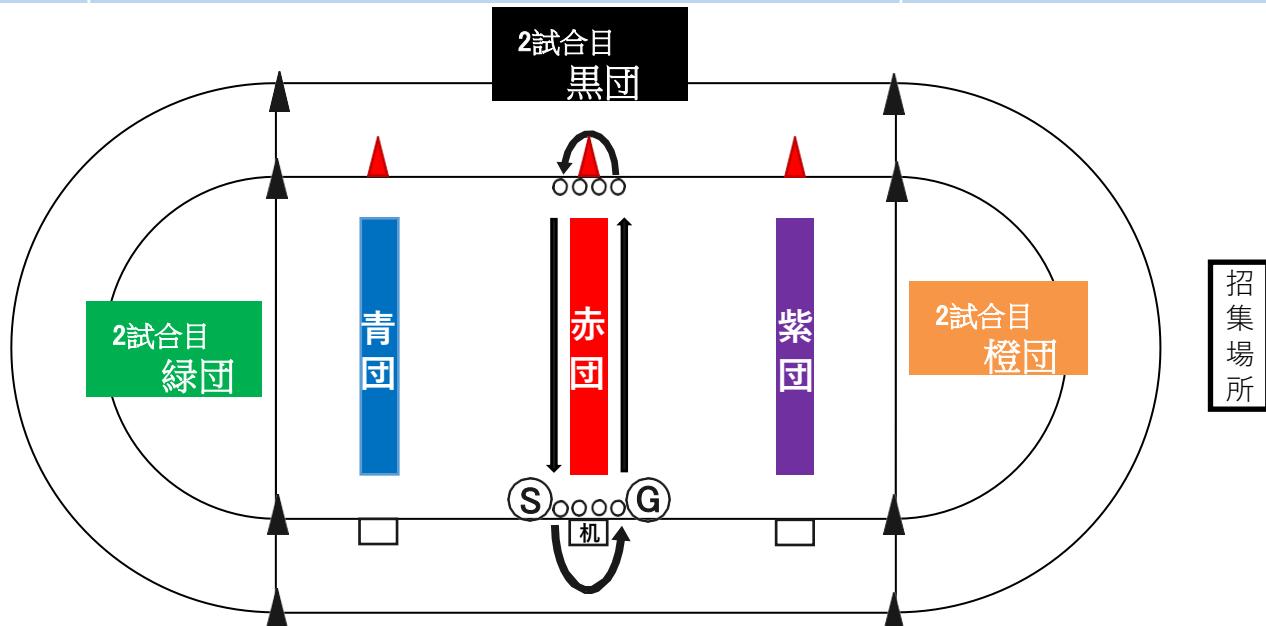
6：注意事項

招集・誘導 (特文3-3松田 弘毅)

用具係 (国TG3-1小松葵)

体育祭企画 (特文3-2長嶋 真輝)

救護 (特文3-4 田内 輝)



人 数	全校生徒	本部テント						
		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(S)につき、補助員は列の横で待機しておく
- スタートの合図と共に団長・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しない  
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

- ・大玉が列から落下しないように団長・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試合を行う
- ・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

## 準備する用具一覧

## 大玉送り

大玉	机	各色コーン	空気入れ	ピストル
3	6	3	1	1

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
なし	なし	特文33 樺田 特数31 五月女 国AG21 本田 国AG24 白熊 文AG22 片山 数AG22 山野 数AG23 山田 文AG22 佐々木 国AG21 松長	なし

## 招集場所での並び方

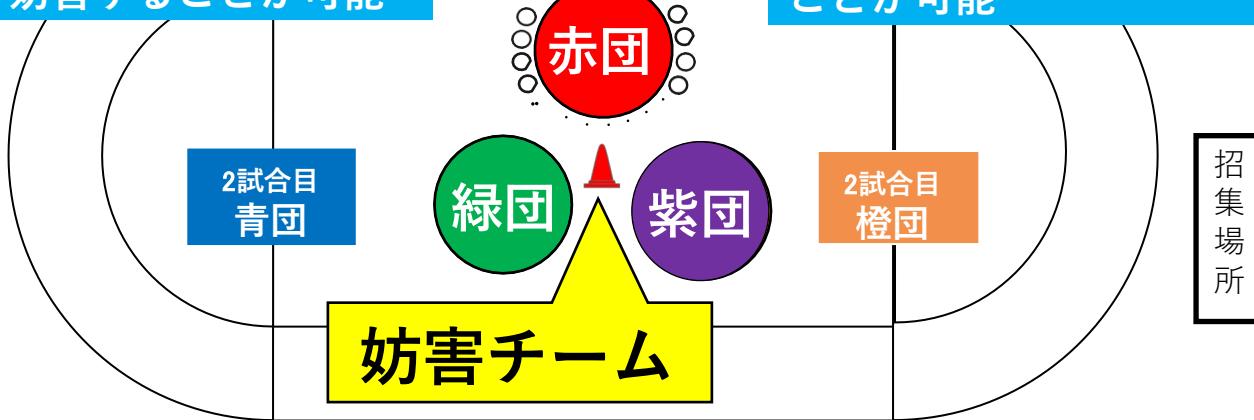
なし  
アナウンスで呼びかけ予定

- ・妨害玉とは  
相手のカゴに入れると、  
普通の球が入りにくくな  
り、妨害することが可能



## 2試合目 黒団

- ・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可能



		本部テント						
人 数	合計330人 各団55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

## 競技內容詳細

- 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

## 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回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試合目は赤団、緑団、紫団、2試合目は黒団、青団、橙団で行う
  - ・2試合目の団は団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

## 準備する用具一覧

## 妨害玉入れ(女子)

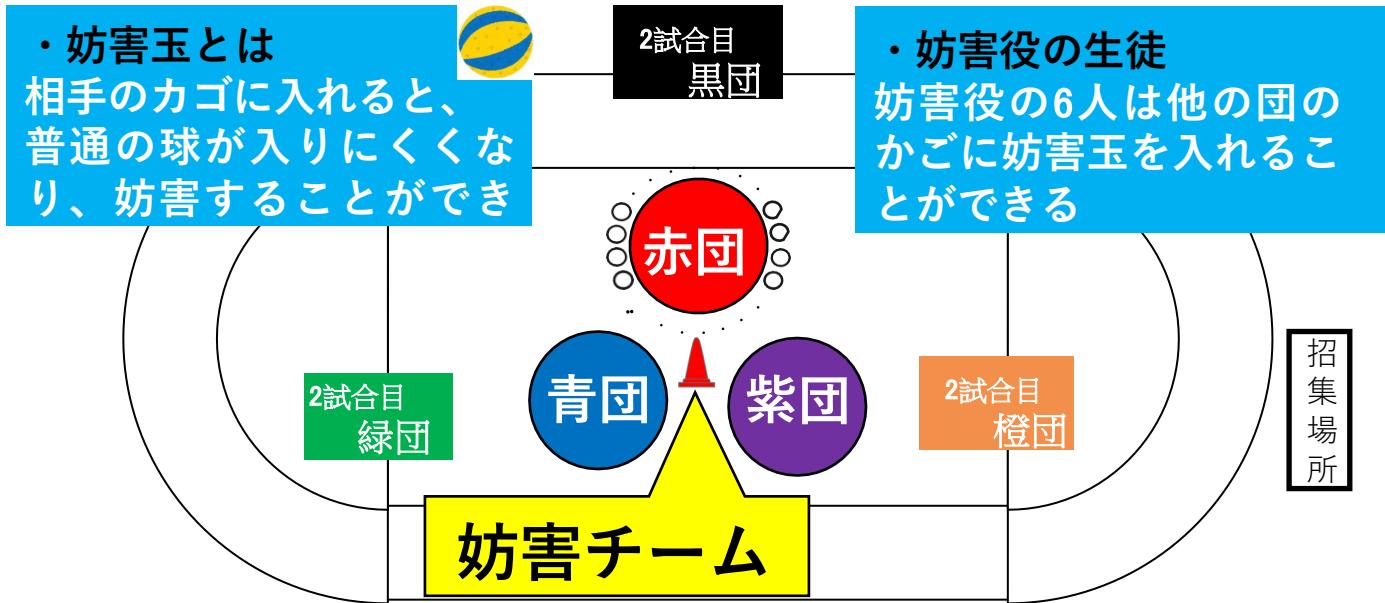
玉	ソフトバレーボール	カゴ	ポリバケツ
多数	8	3	6
マーカー	白ビブス	ピストル	赤コーン
多数	8	1	12

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
国32 高山	なし	特文31 上田	AG13 木村
特数32 関戸		特数31 五月女	特文34 杉角
国AG23 嶋田		特数33 高野	
文AG21 糸田		TG21 森	
AG16 吉田		国AG21 松長	
AG16 佐藤		国AG21 川東	
AG12 富田		国AG21 淡佐	
		国AG24 白熊	
		文AG22片山	
		数AG23 柏木	
		数AG23 山田	
		AG14森	
		SG21 青野	
		SG12 古田	

## 招集場所での並び方

アナウンスで呼びかけ予定  
なし



人 数	合計300人 各団50人	本部テント					
		順位	1位	2位	3位	4位	5位
得点	10	8	6	4	3	2	6位

### 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
- スタートの合図と一緒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、枠外にする
- 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試合を行い、1試合目は赤団、青団、紫団、2試合目は黒団、緑団、オレンジ団で行う
- ・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

## 準備する用具一覧

## 妨害玉入れ(男子)

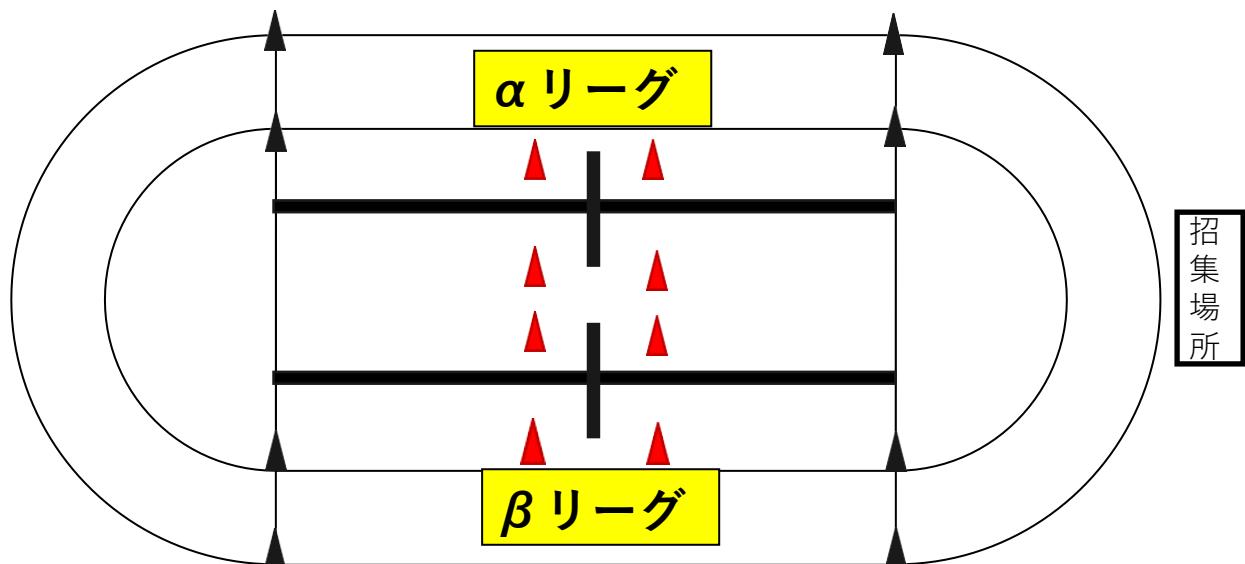
玉	ソフトバレーボール	カゴ	ポリバケツ
多数	8	3	6
マーカー	白ビブス	ピストル	
多数	8	1	

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
国32 高山		特文31 上田	AG13 木村
特数32 関戸		特数31 五月女	特文34 杉角
国AG23 嶋田		特数33 高野	
文AG21 糸田		TG21 森	
AG16 吉田		国AG21 松長	
AG16 佐藤		国AG21 川東	
AG12 富田		国AG21 淡佐	
		国AG24 白熊平	
		文AG22片山	
		数AG23 柏木	
		数AG23 山田	
		AG14森	
		SG21 青野	
		SG12 古田	

## 招集場所での並び方

アナウンスで呼びかけ予定  
なし



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

- ・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

- 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
- スタートの合図と同時に綱を引く
- 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）
- ・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

- ・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

- ・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

$\alpha$	黒	青	紫
黒			
青			
紫			

$\beta$	赤	緑	橙
赤			
緑			
橙			

# 準備する用具一覧

# 綱引き

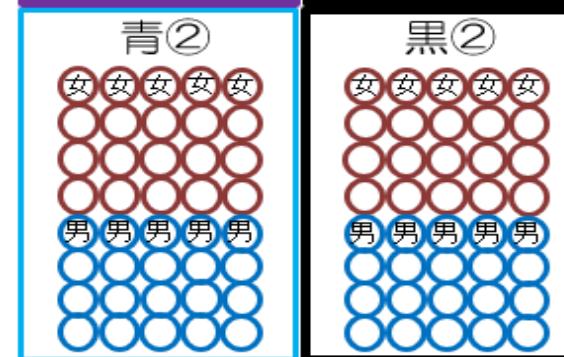
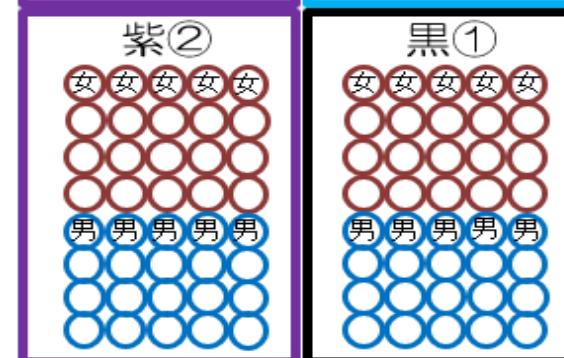
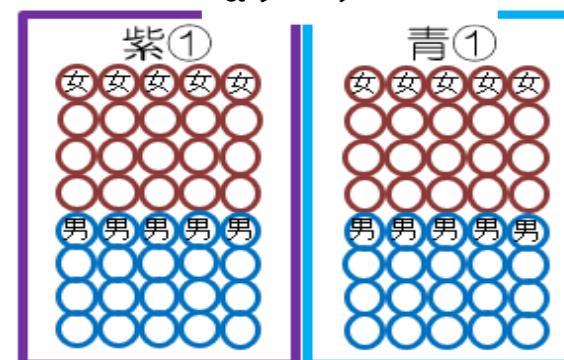
綱	旗	赤コーン	ピストル
2	2	8	1

## 役割のシフト表

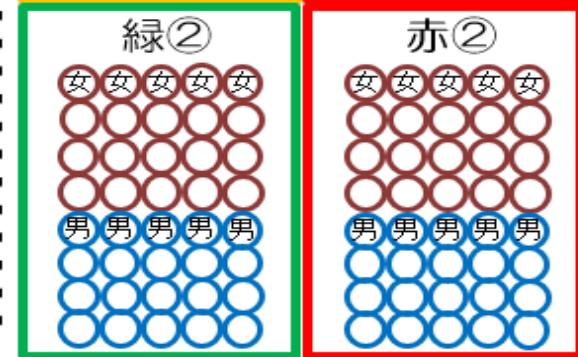
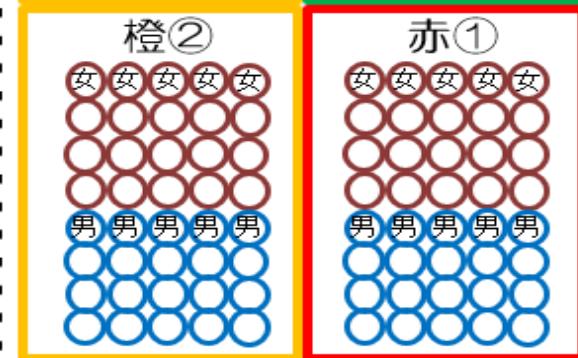
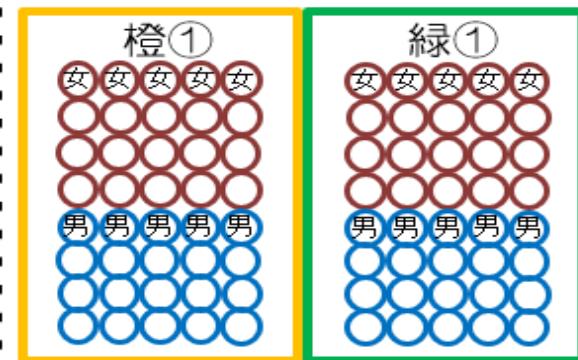
審判	招集・誘導	用具	記録
国32 高山	特文31 同前	特文31 上田	特数31 五月女 AG13 木村
特数32 梶谷	文TG21 斎藤	特数33 高野	TG21 森 AG13 福田
文TG21 玉置	TG11 加藤	国AG21 松長	国AG21 川東
文AG21 安田	AG11 橋本	国AG21 淡佐	国AG24 白熊
AG15 泉		文AG22 片山	数AG23 柏木
		数AG23 山田	AG14 森
		SG21 青野	SG12 古田

## 招集場所での並び方

αリーグ



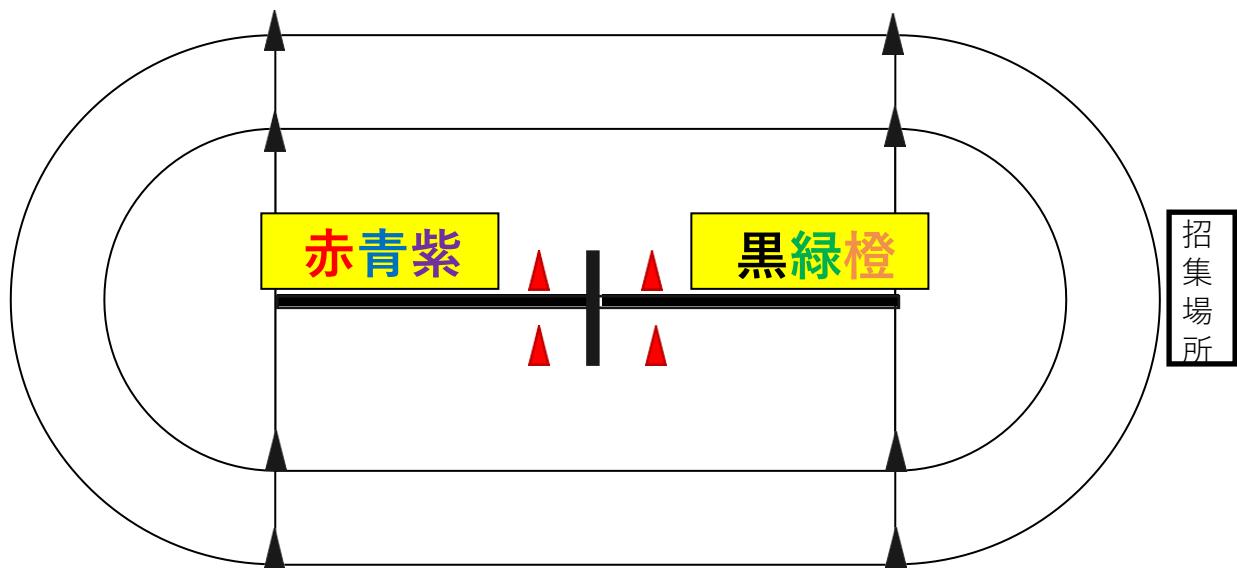
βリーグ



第一試合

第二試合

第三試合



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

- 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
- スタートの合図と同時に綱を引く
- 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

## 準備する用具一覧

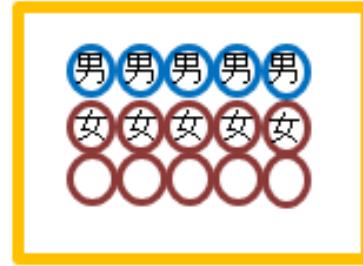
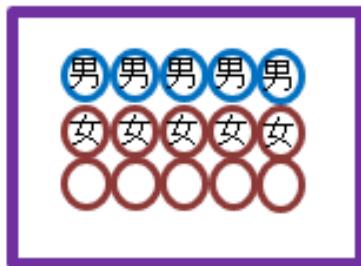
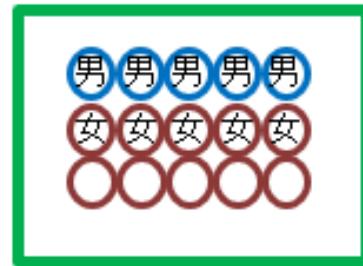
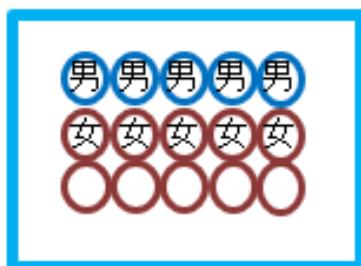
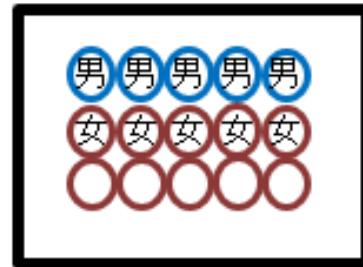
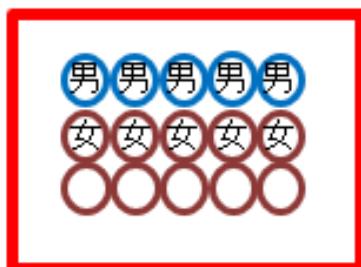
## 応援団綱引き

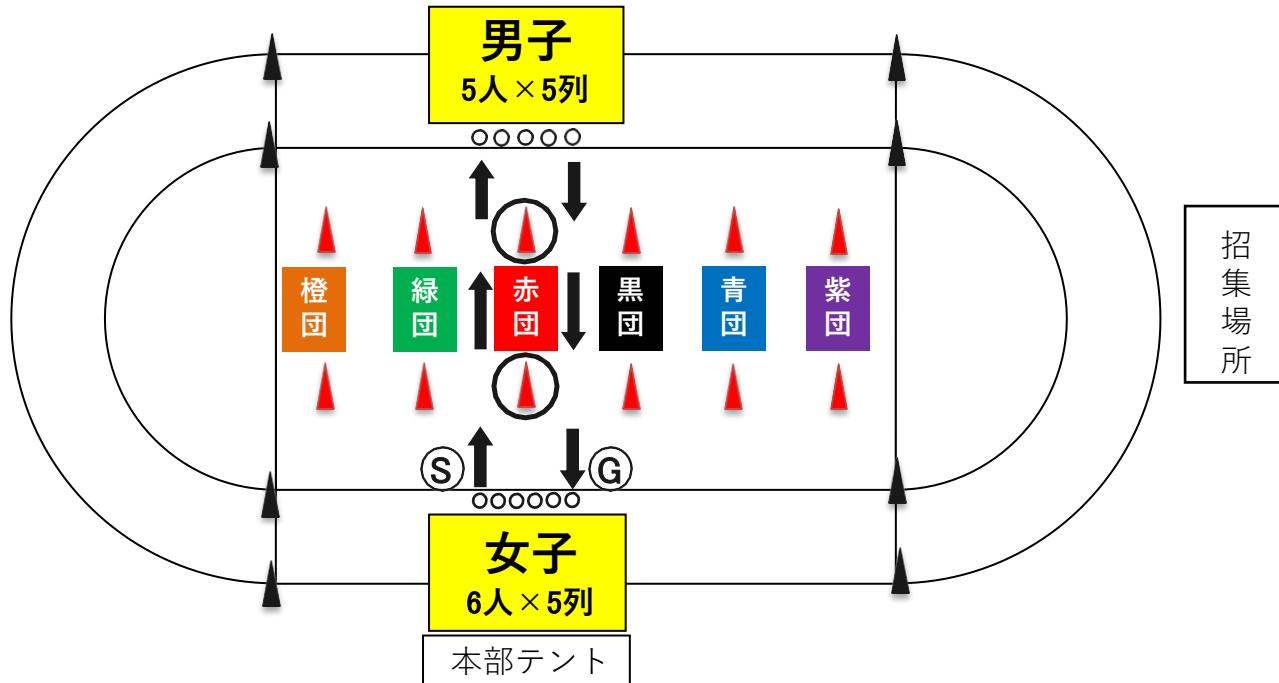
綱	旗	赤コーン	ピストル
1	1	4	1

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
文AG21 豊田	なし	特文31 上田	特数31 五月女
国AG22 山田		特数33 高野	TG21 森
国AG22 梯		国AG21 松長	国AG21 川東
		国AG21 淡佐	国AG24 白熊平
		文AG22片山	数AG23 柏木
		数AG23 山田	AG14森
		SG21 青野	SG12 古田

## 招集場所での並び方





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

・台風の目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  
途中に2つあるコーンをそれぞれ 左から入り、コーンを中心で 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
- (ii) から繰り返す
- 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 離し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

# 準備する用具一覧

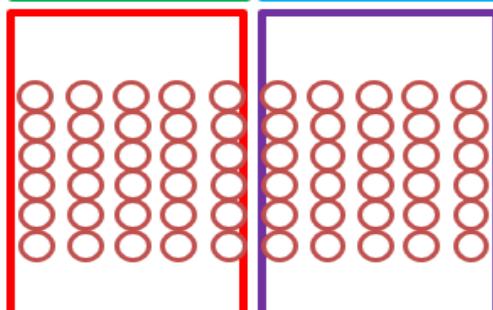
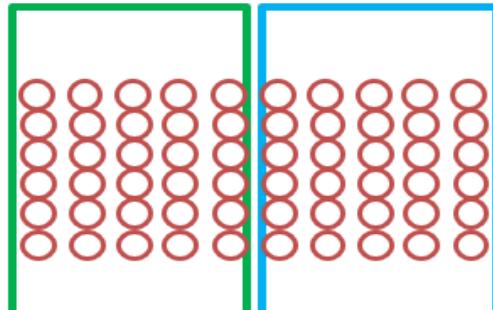
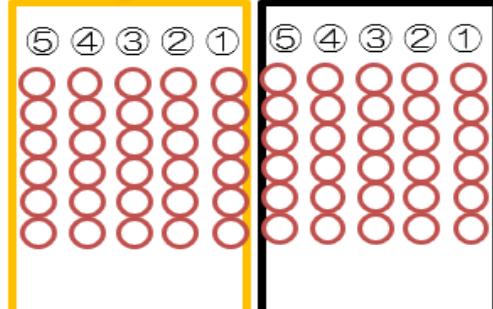
# 台風の目

棒	白ビブス	各色コーン	旗	ピストル
8	12	2×6	6	1

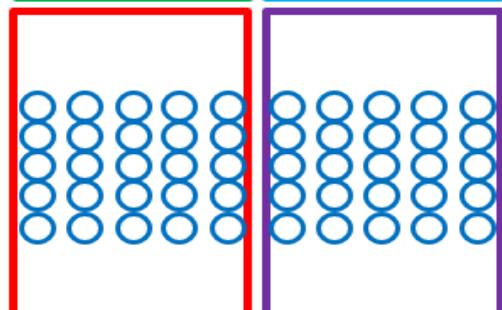
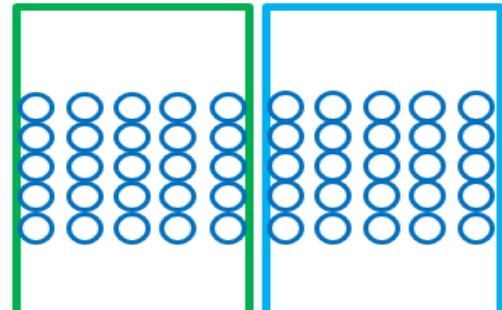
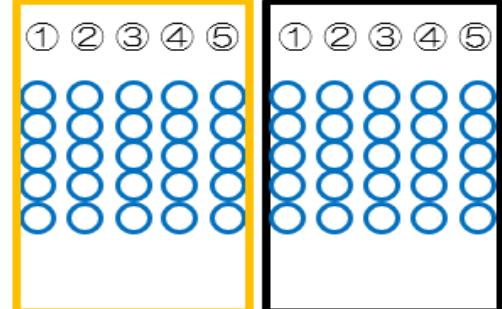
## 役割のシフト表

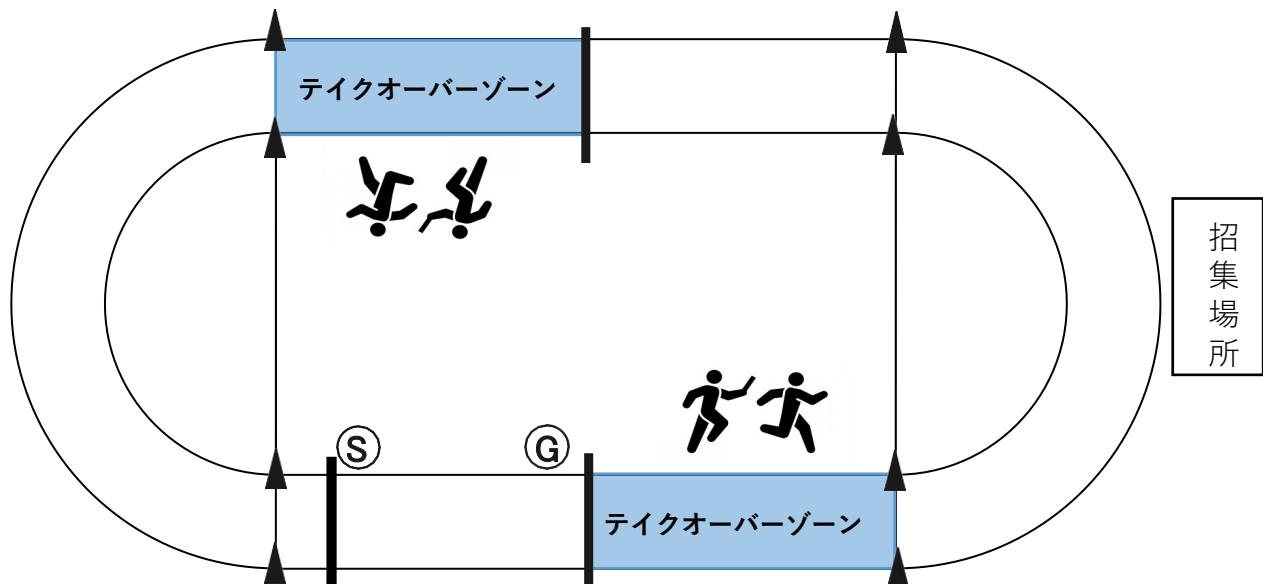
審判	招集・誘導	用具	記録
特数32 森 SG11 風間	国AG23 西島	特文32 神谷	国TG21 多々納
国31 藤尾 SG13 松浦	数AG22 三輪	特文33 権田	特数31 松村
国32 津野 SG13 早坂	TG11 池田	SG15 吉田	
文AG21 藤原	AG15 田盛	AG11 溝口	
文AG21 豊田		国AG24 中野	
文TG21 小林		国AG22 本田	
数AG23 竹島		文AG22 佐々木	
数AG21 山本		数AG23 山田	
数AG21 合田		国AG21 石橋	
SG15 高田		TG21 森	

## 女子



## 男子





人 数	合計96人 各団男子 8人 + 女子 8人	本部テント					
		順位	1位	2位	3位	4位	5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く、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

## 準備する用具一覧

## 6団男女対抗リレー

バトン	白ビブス	ゴールテープ	ピストル
6	6	1	1

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
特数32 森	特文31 同前	TG31 小松	国TG21 多々納
国31 藤尾	文AG23 矢野島		特数31 松村
文TG21 玉置	数AG21 井上		
文AG 安田	SG14 平岡		
AG15 泉			

## 招集場所での並び方

### 女子

1人目



2人目



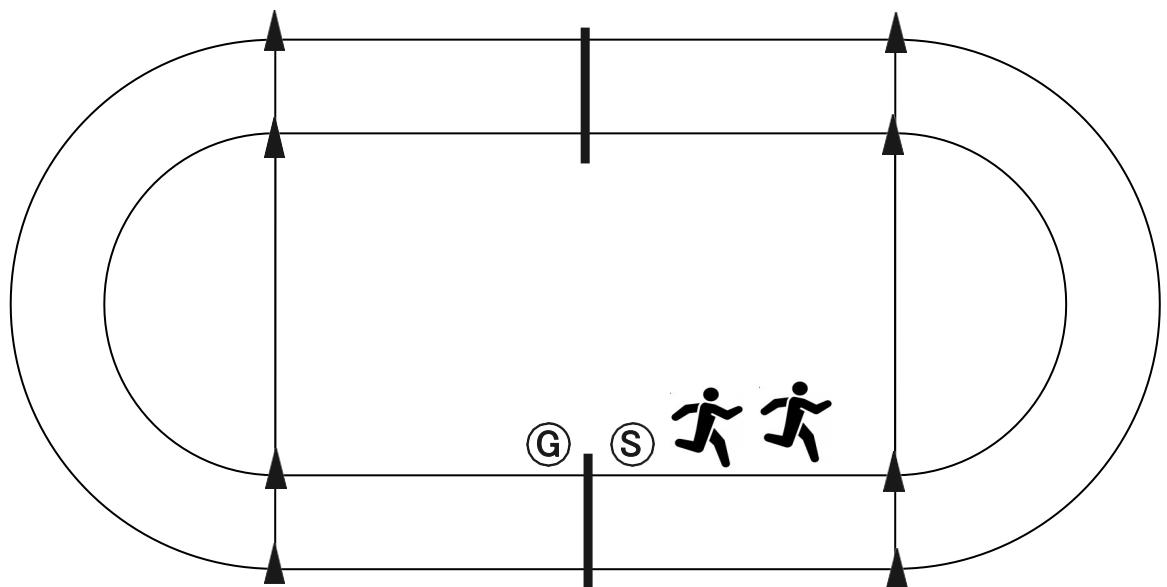
⋮  
⋮  
⋮  
⋮  
⋮  
⋮  
⋮  
⋮

8人目



### 男子





## 参加部活

ダンス部 eスポーツ部 剣道部 合唱部 天文部 アトラクション部 鉄道研究部 朋優書道会

## 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

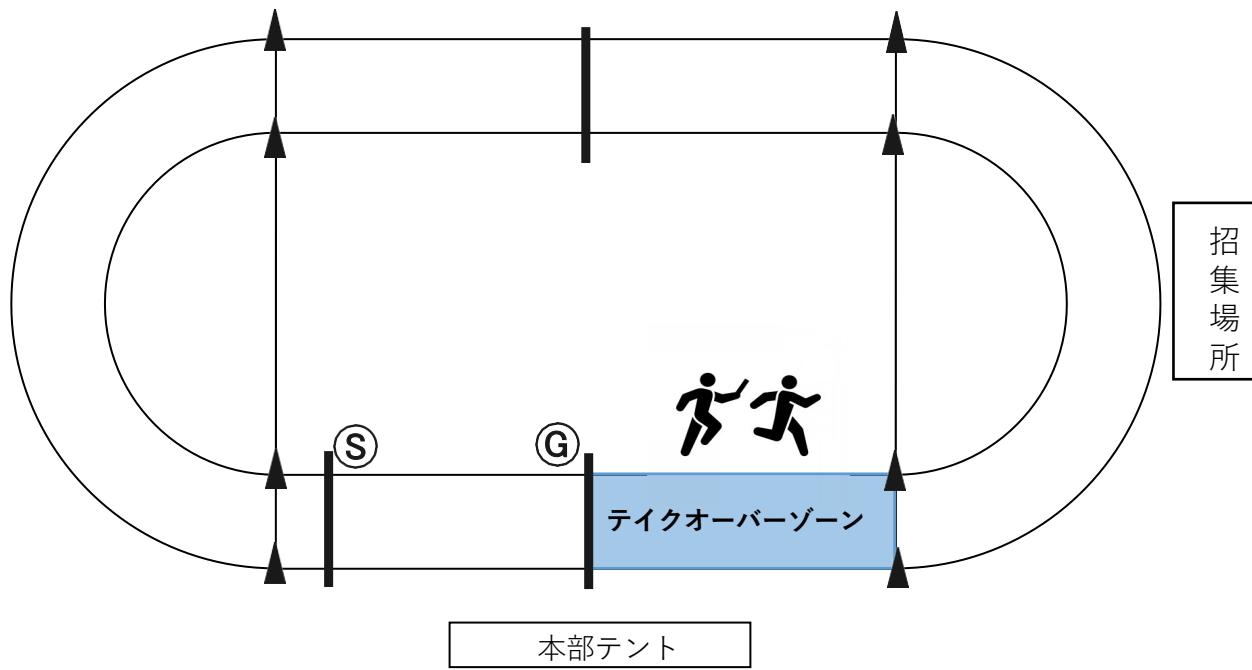
・他の部活の走行の邪魔にならないよう配慮しながらアピールする  
 ・会場を汚したり、傷つけるような行為はしない事

## 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

野球部 陸上部 バスケ部 バドミントン部 サッカー部 バレー部 テニス部

## 女子参加部活

陸上部 バドミントン部 バスケ部 バレー部 ダンス部 テニス部

## 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

- ・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
- ・トラックを1周走る
- ・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
- ・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位まで順位を付ける

## 準備する用具一覧

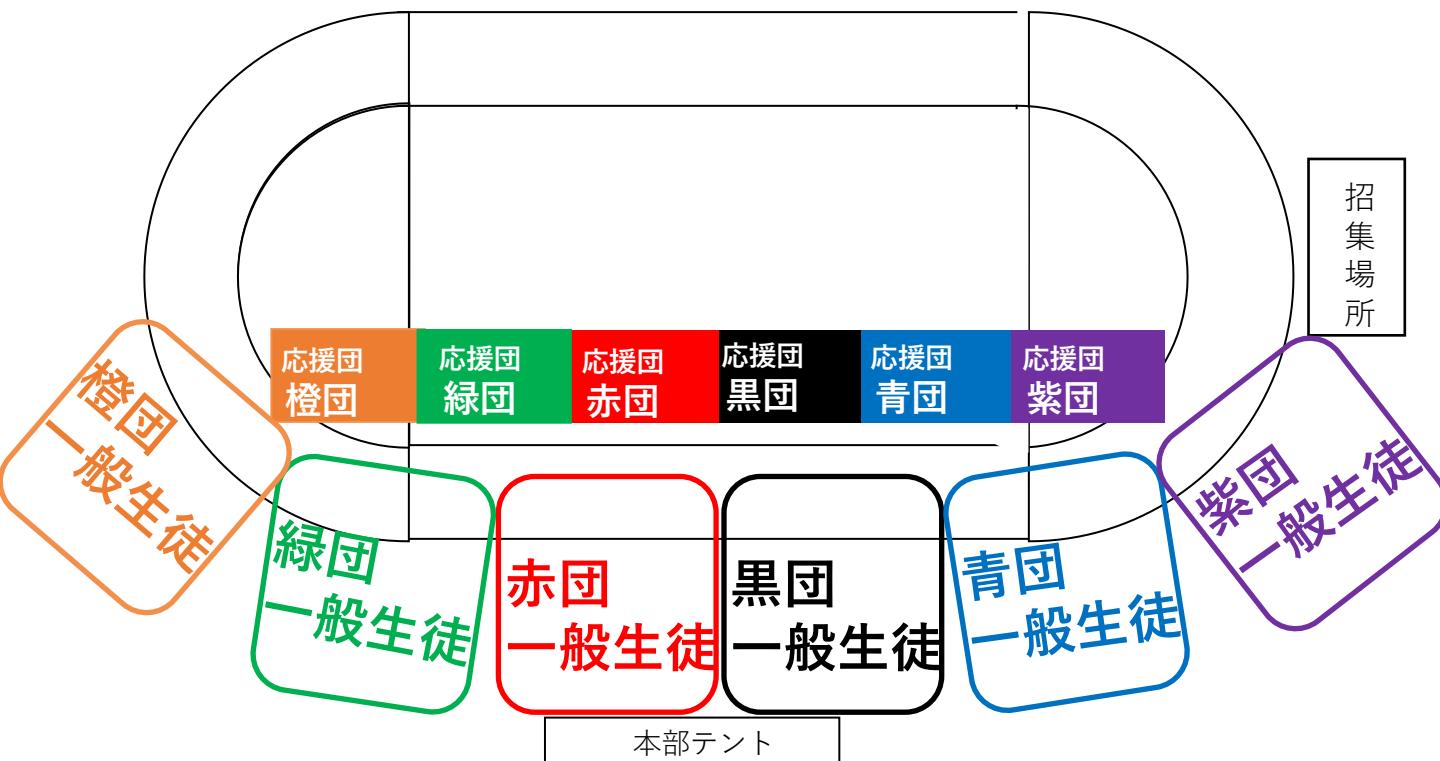
## クラブ対抗アピール・ガチリレー

バトン	白ビブス	ゴールテープ	ピストル
6	6	1	1

## 役割のシフト表

## 招集場所での並び方

# なし アナウンスで呼びかけ予定



## 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フォンジャックのあるデバイスかBluetoothで接続でき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
  - 一般生徒は必ず地面に座ってみる。

## 競技の進行について

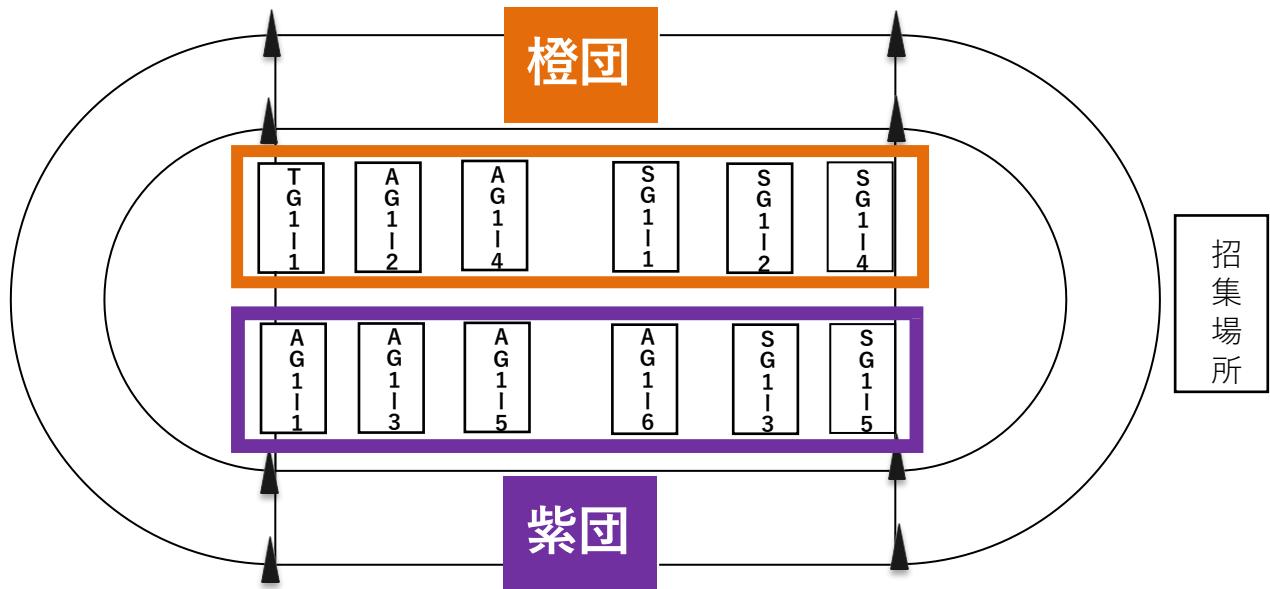
- 一般生徒は自分の団のスペース内に自由に座る。エール交換に参加する応援団は一般生徒の前に座る
- 事前に決定した順番で実施する

## 審査について

- 審査は教職員（校長、副校長、学年主任）と体育祭企画の生徒で行う。
- エール交換と演舞でそれぞれ15点ずつ評価する。観点内訳は以下の通り。
 

：創意工夫	5点
：団のまとまり・迫力	5点
：全体の構成・バリエーション	5点

 以上計30点満点とする。



人数	1学年生徒	本部テント					
		順位	1位	2位	3位	4位	5位
得点	10	8	6	4	3	2	6位

### 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

- 出場生徒は図のように、クラスごとに1列で並ぶ
- 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
- 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

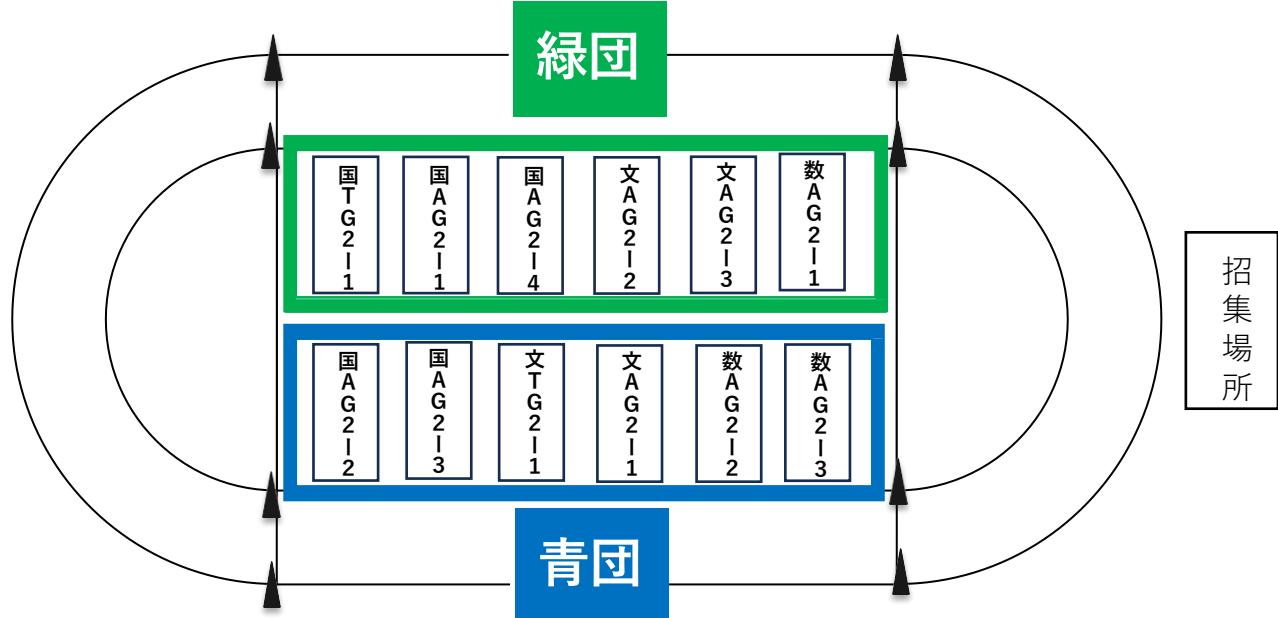
- ・制限時間は90秒とする
- ・スタートの合図で縄を回し始める
- ・競技中、回し手のどちらかが縄を離した場合は縄を拾い、離した時点の人から再スタートする
- ・縄に引っかかった場合は次の人が再スタートする
- ・クラスごとの回数は跳ぶのに成功した累計回数である（連続で跳んだ回数ではない）

### 競技の進行について

- ・学年ごとに3試合を行い、1試合目はオレンジ団、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	本部テント					
		順位	1位	2位	3位	4位	5位
得点	10	8	6	4	3	2	6位

### 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

- 出場生徒は図のように、クラスごとに1列で並ぶ
- 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
- 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

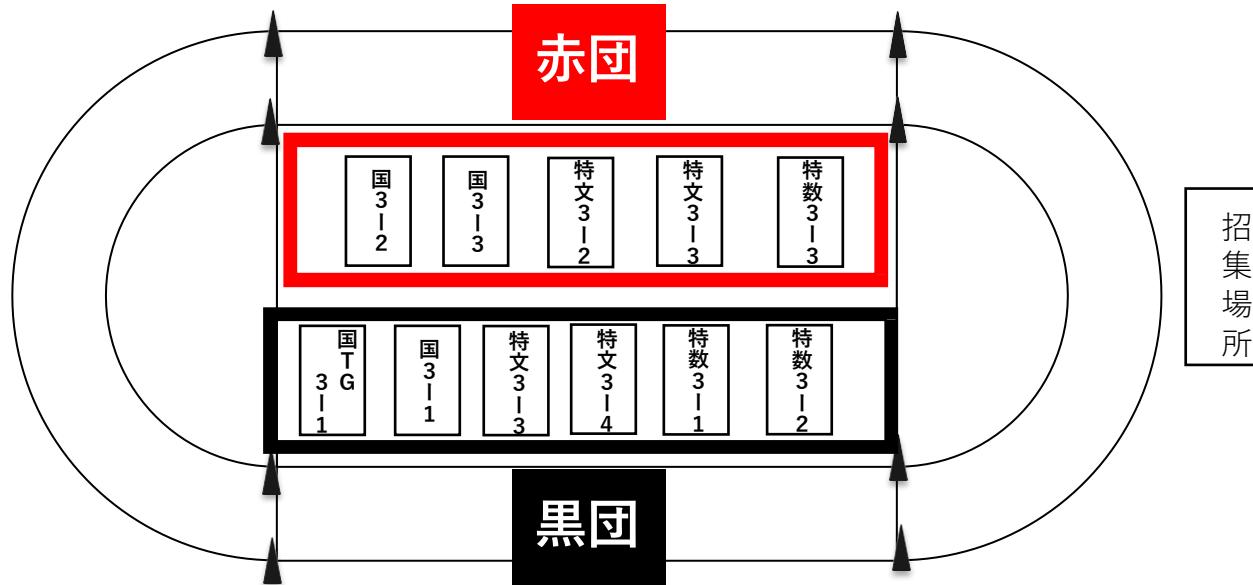
- 制限時間は90秒とする
- スタートの合図で縄を回し始める
- 競技中、回し手のどちらかが縄を離した場合は縄を拾い、離した時点の人から再スタートする
- 縄に引っかかった場合は次の人が再スタートする
- クラスごとの回数は跳ぶのに成功した累計回数である（連続で跳んだ回数ではない）

### 競技の進行について

- 学年ごとに3試合を行い、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	本部テント					
		順位	1位	2位	3位	4位	5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

- 出場生徒は図のように、クラスごとに1列で並ぶ
- 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
- 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が再スタートする
- ・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

## 準備する用具一覧

## 1年大縄跳び

大縄	クラスマニネット	ピストル
16	35	1

### 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
国32 高山 数AG23 竹島		特文31 上田	特文34 杉角
特数33 関戸 数AG22 山本		特文32 神谷	
国31 藤尾		国TG31 齋藤	
特数32 梶谷		特文33 樋田	
国32 津野		TG21金子	
文AG21 藤原		数AG23 柏木	
文AG21 豊田		数AG22 山野	
文TG21 小林		文AG23 加藤	
国AG23 嶋田		国AG24 中野	
国AG22 山田		数AG24 白熊	
国AG22 梶		国AG22 本田	
		国AG22 福島	

なし

### 招集場所での並び方

なし  
アナウンスで呼びかけ予定

## 準備する用具一覧

## 2年大縄跳び

大縄	クラスマニネート	ピストル
16	35	1

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
国32 高山		国TG31 小松	AG13 福田
特数33 関戸		特文31 上田	
国31 藤尾		特文32 神谷	
特数32 梶谷		国TG31 齋藤	
国32 津野		特文33 樋田	
AG15 泉		SG15 吉田	
AG16 吉田	なし	SG11 垣内	
AG16 佐藤		特数31 五月女	
AG12 富田		特数33 高野	
SG15 高田		AG14 鈴木	
SG11 風間		SG14 大村	
SG13 松浦		AG11 溝口	
SG13 早坂			

## 招集場所での並び方

なし  
アナウンスで呼びかけ予定

## 準備する用具一覧

## 3年大縄跳び

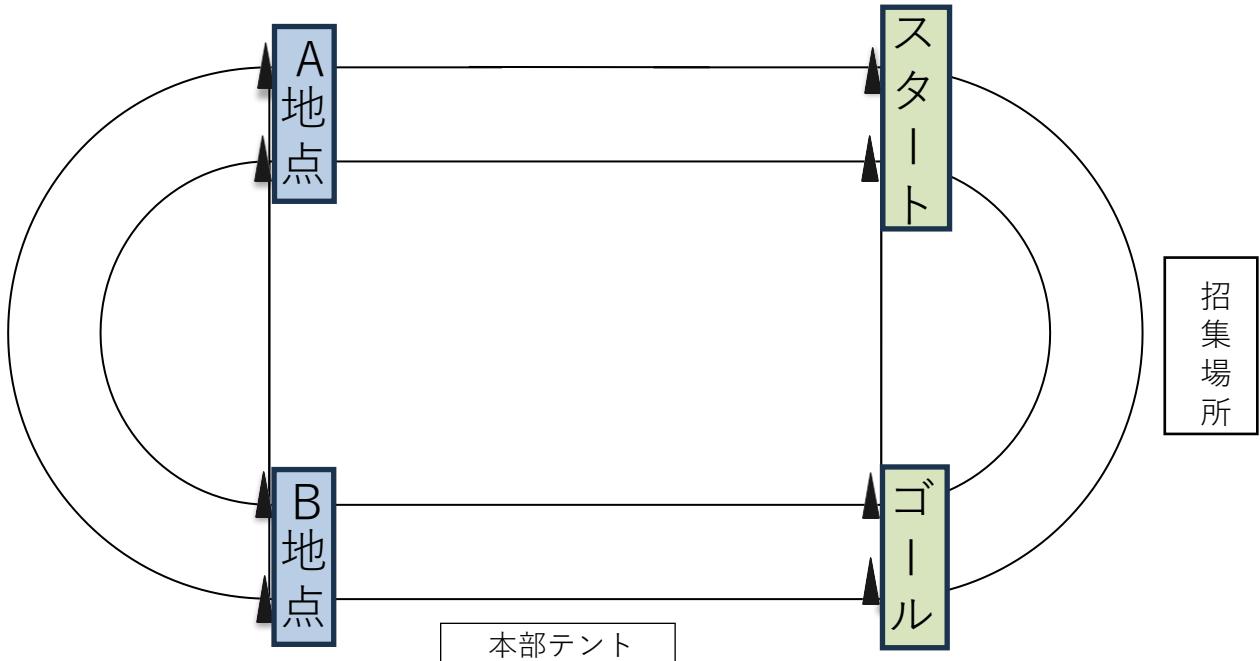
大縄	クラスマニネット	ピストル
16	35	1

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
文AG21 豊田	なし	数AG23 柏木	AG13 福田
文AG21 藤原		国AG21 淡佐	数理AG23 正木
文TG21 小林		文AG23 加藤	
文TG21 玉置		国AG24 中野	
国AG23 嶋田		SG11 垣内	
国AG22 山田		AG14 森	
国AG22 梯		SG12 青野	
数理AG23 竹島		SG12 古田	
文AG21 糸田		AG14 鈴木	
文AG21 安田		SG14 大村	
数AG22 山本		AG11 溝口	
数AG21 合田			

## 招集場所での並び方

なし  
アナウンスで呼びかけ予定



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）

- 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
- 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
- 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

- 全団同時に對戦する

### 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

## 準備する用具一覧

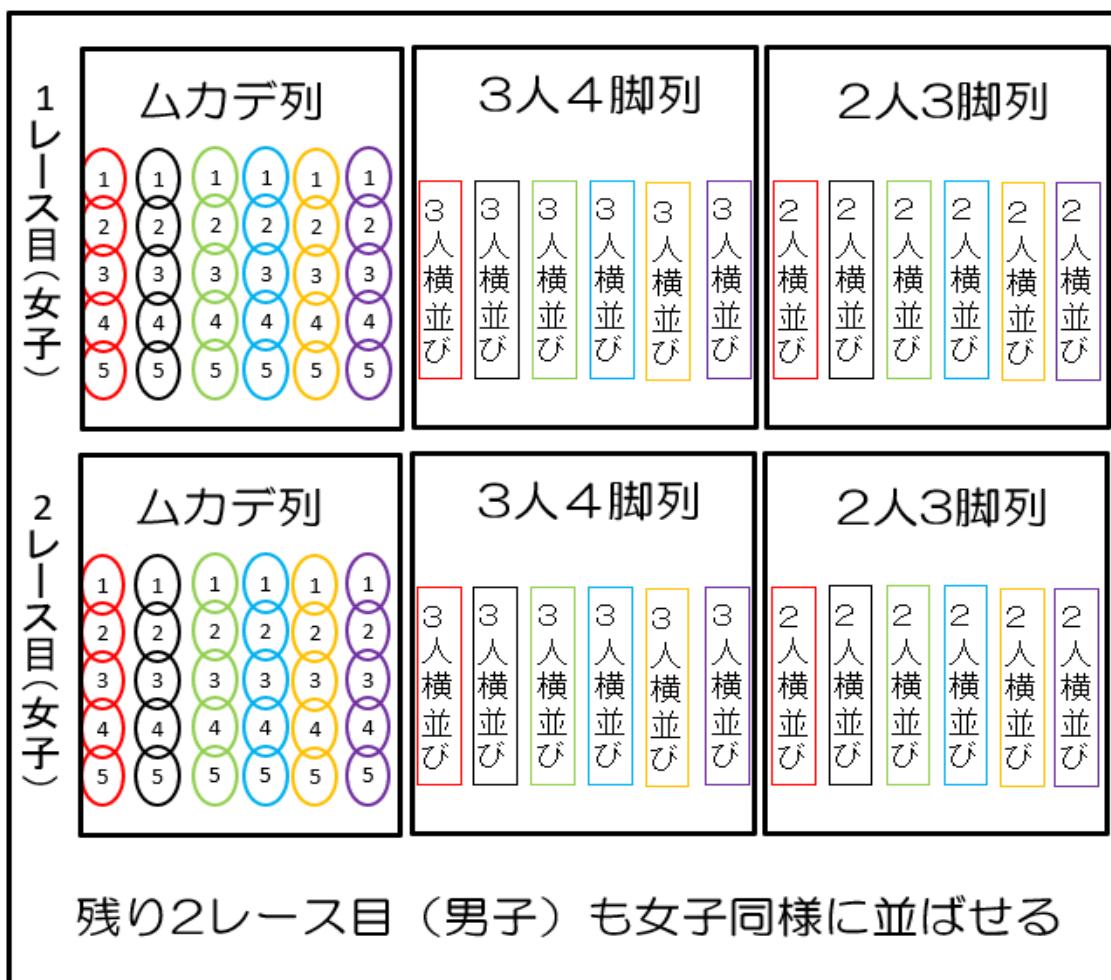
## 絆レース

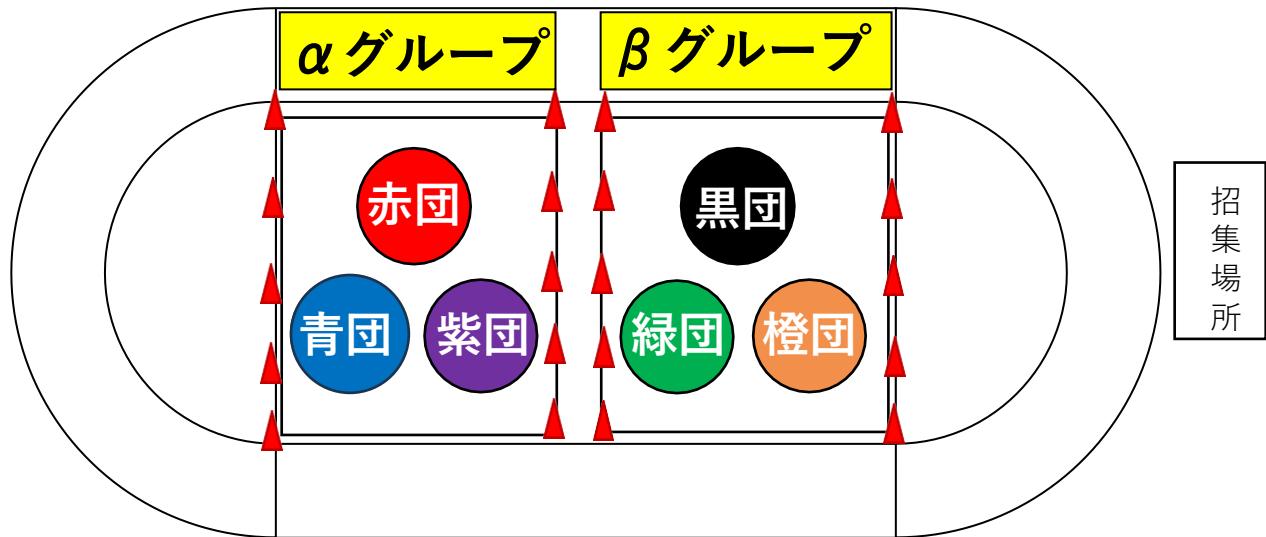
○人○脚用の縄	ムカデ用の縄	ピストル
多数	40	1

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
特数32 梶谷	国31 根石	国AG21 石橋	国AG21 川東
文AG21 藤原	国AG24 田中	国TG31 小松	国TG21 森
文TG21 小林	国AG24 山口	SG14 大村	SG15 吉田
国AG22 山田	数AG21 井上	AG14 森	文AG22 佐々木
国AG22 梯	TG11 加藤	国AG21 淡佐	数AG23 柏木
数AG23 竹島	AG12 青木	国AG22 本田	数AG22 山野
AG12 富田		国TG21 金子	
SG11 風間			
SG13 松浦			

## 招集場所での並び方





人数	合計192人 各団8騎馬×4人	本部テント				
		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

- 各団団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
- 帽子は鎧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〉

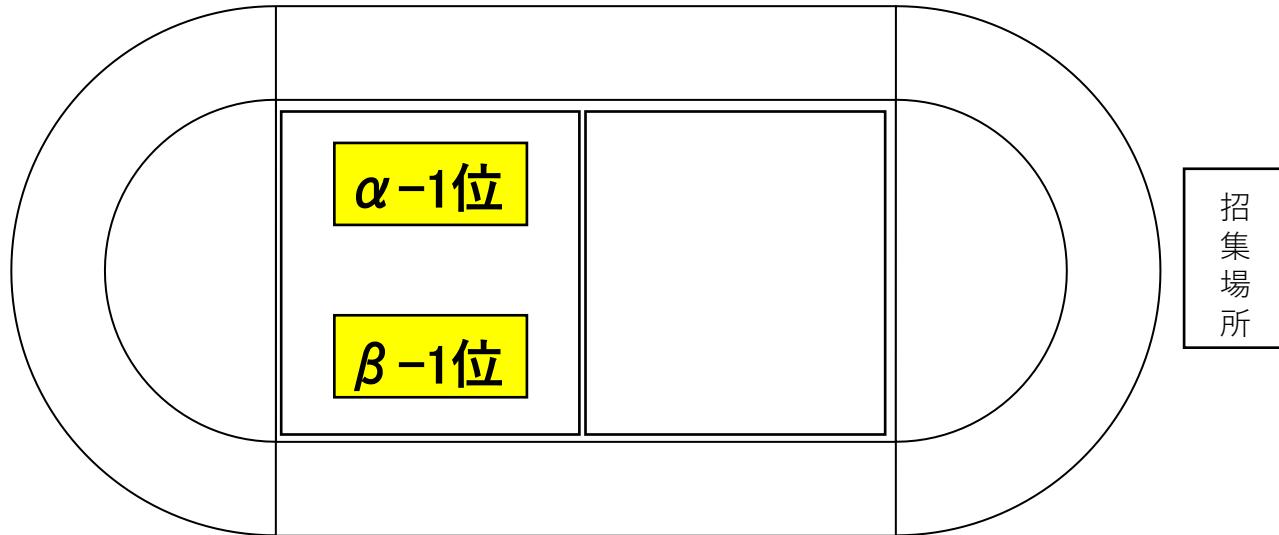
  - 身体への暴行を加える行為  
押す、引き倒す、叩く、蹴る、殴る、噛むまた、帽子と手以外をつかむ行為
  - 暴行または傷害行為を誘発させる行為  
謗中傷、侮辱、罵声など

### 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
- ・時間が経過しなくとも 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

## 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
- 時間が経過しなくとも 2つの団が全滅した時点で終了とする

## 準備する用具一覧

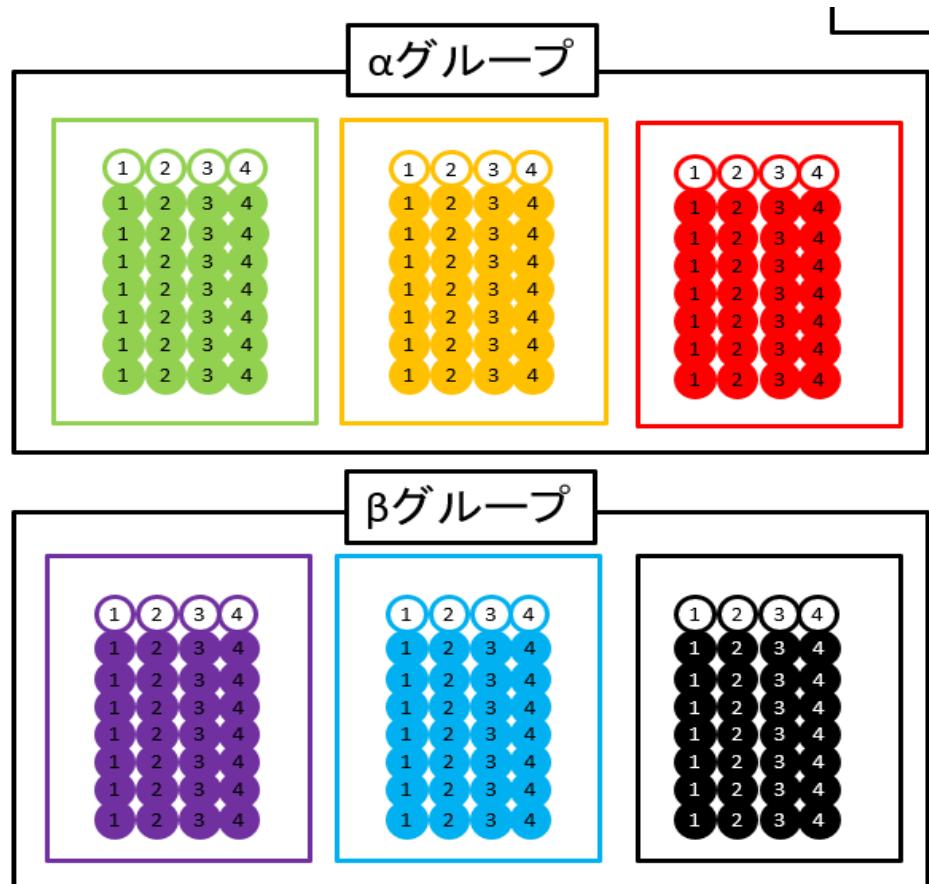
## 騎馬戦(女子)

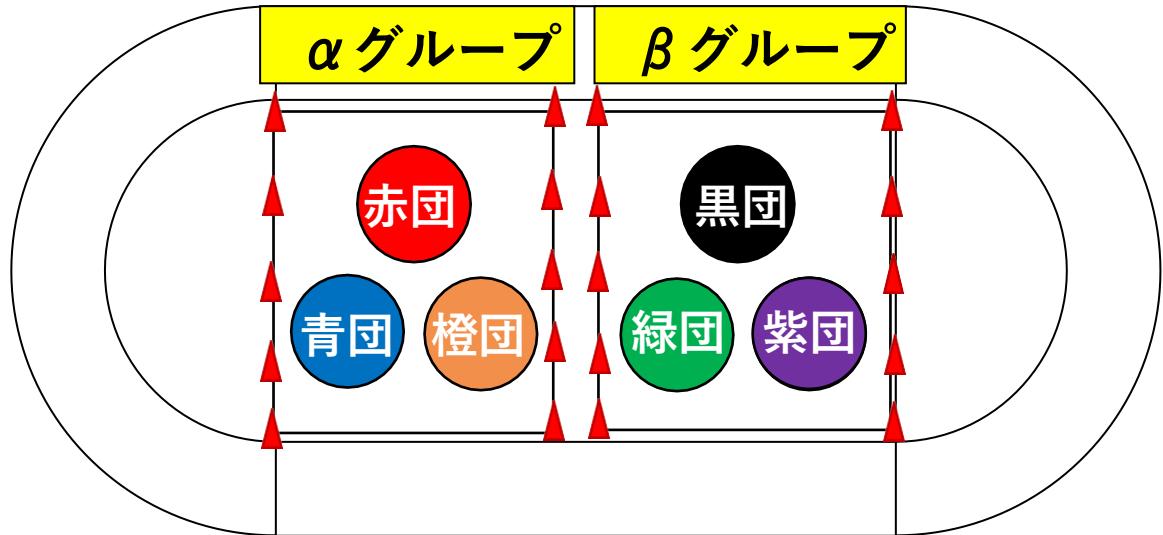
ヘッドギア	帽子	大将ビブス	審判旗	ゴミバケツ
48	48	6	1	6
マークー	コーン	ピストル	軍手	
多数	20	1	48	

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
特数32 梶谷	特文34 庭野	国TG31 小松	特数31 松村
SG15 高田	文AG23 鈴木	文AG22 佐々木	
数AG21 合田	数AG21 伊藤	特文31 上田	
特数33 関戸	数AG22 三輪	特文32 神谷	
文TG21 玉置	AG15 田盛	TG21 金子	
文AG21 安田	SG14 平岡	数AG23 柏木	
数AG22 山本		国AG21 石橋	
		国AG24 白熊平	
		国AG24 中野	

## 招集場所での並び方





招集場所

人数

合計192人  
各団8騎馬×4人

順位	本部テント		3つ巴戦2位	3つ巴戦3位
	1位	2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
- 時間切れになつたら 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
- 帽子は鐲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
- 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】

〈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 謹謹中傷、侮辱、罵声など

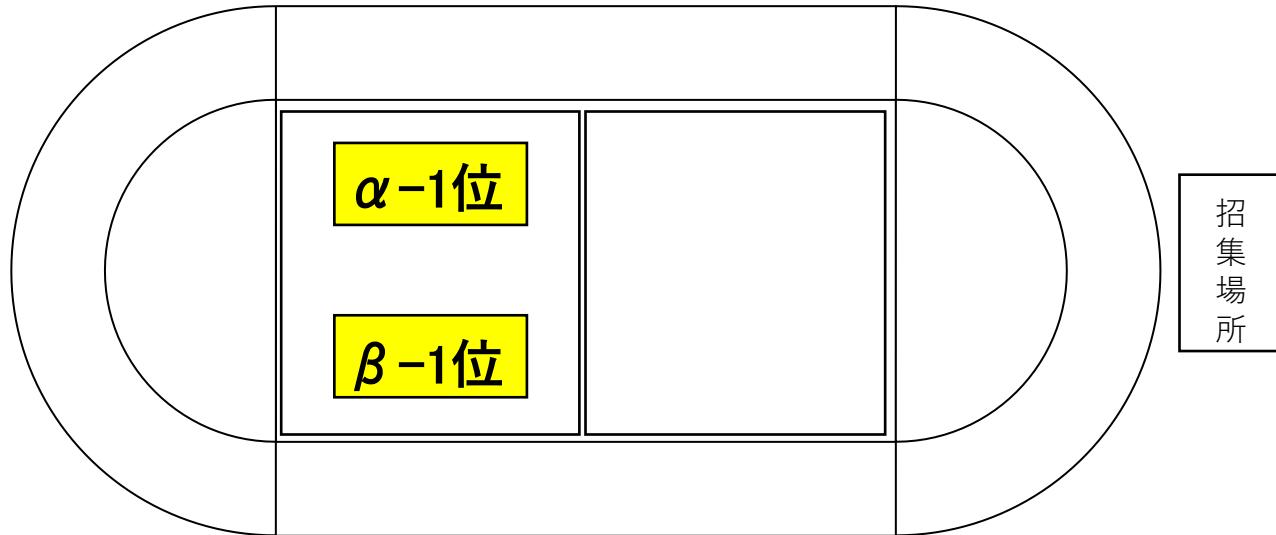
- ・大将騎は白ビブスを着用すること
- ・右記行為を行った騎馬はただちにその場で騎馬を崩し、次戦にも参加不可能。各団計二回の注意を受けた場合、その団は最下位扱いとする。

## 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
- ・時間が経過しなくとも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

## 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

- 各団団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
- スタートの合団と同時に動き出し、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
- 時間が経過しなくとも 2つの団が全滅した時点で終了とする

# 準備する用具一覧

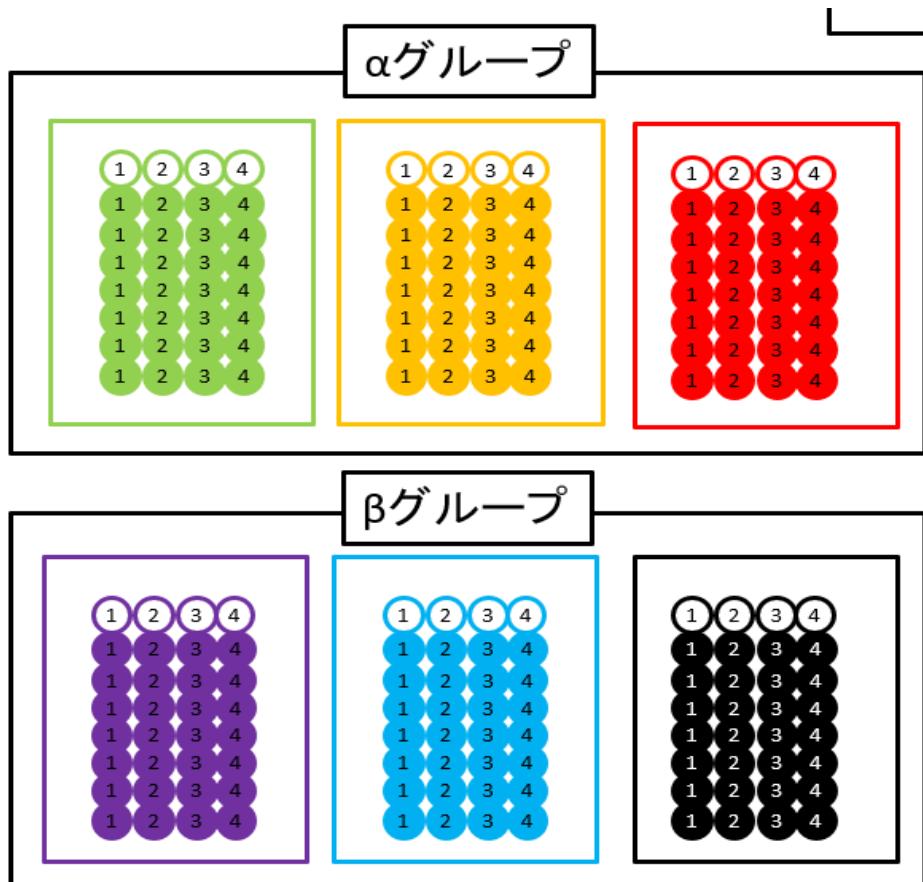
# 騎馬戦(男子)

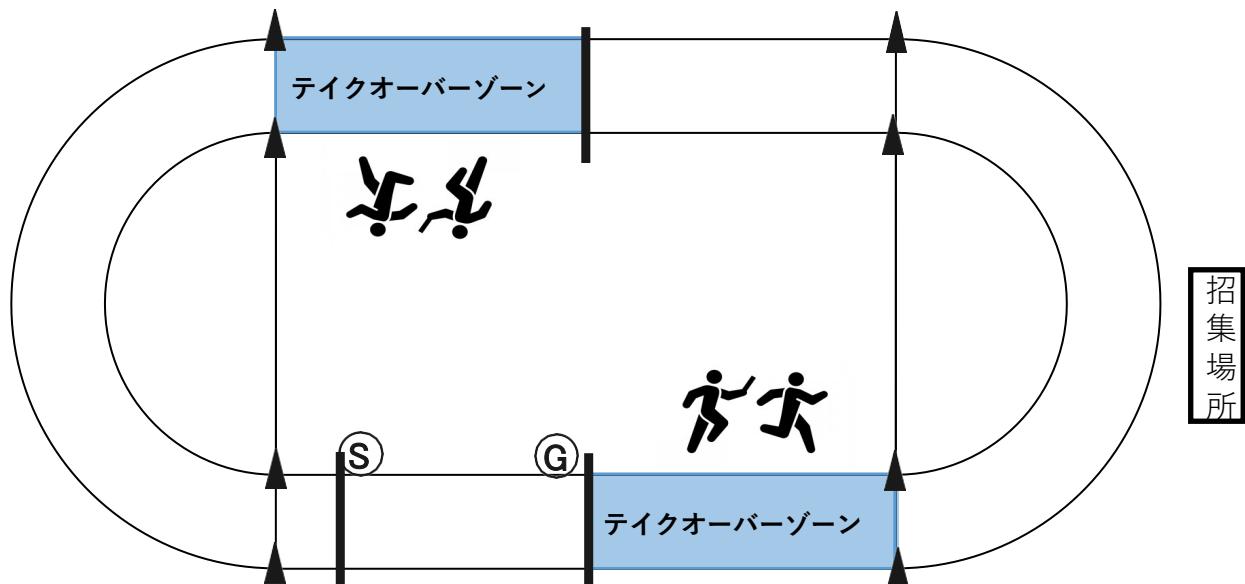
ヘッドギア	帽子	大将ビブス	審判旗	ゴミバケツ
48	48	6	1	6
マークー	コーン	ピストル	軍手	
多数	20	1	48	

## 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
特数32 梶谷	文AG22 花本	国TG31 小松	文AG22 佐々木
SG15 高田	数AG 22 金子	特文31 上田	特文32 神谷
数AG21 合田	国AG23 田邊	TG21 金子	数AG23 柏木
特数33 関戸	国AG23 西島	国AG21 石橋	国AG24 白熊平
文TG21 玉置	文AG22 鳥居	国AG24 中野	国AG22 福島
文AG21 安田	AG11 橋本		
数AG22 山本			

## 招集場所での並び方





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

### 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く、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

## 準備する用具一覧

## 6団女子対抗リレー

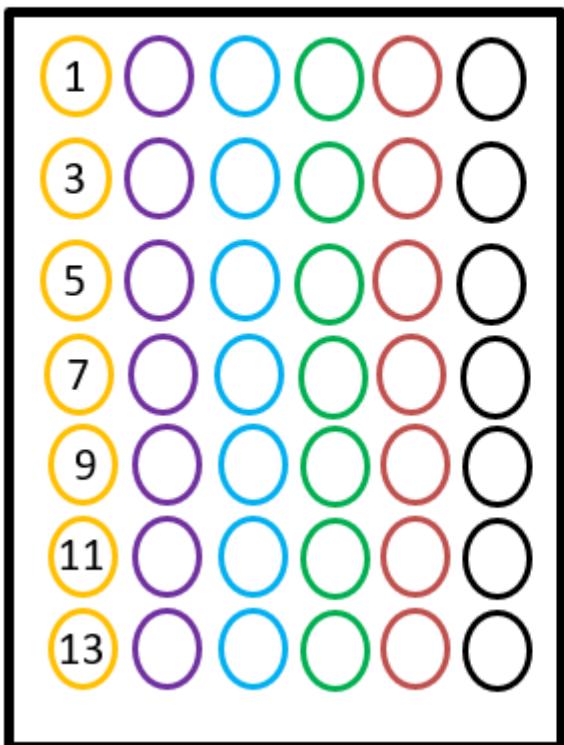
バトン	白ビブス	ゴールテープ	ピストル
6	6	1	1

### 役割のシフト表

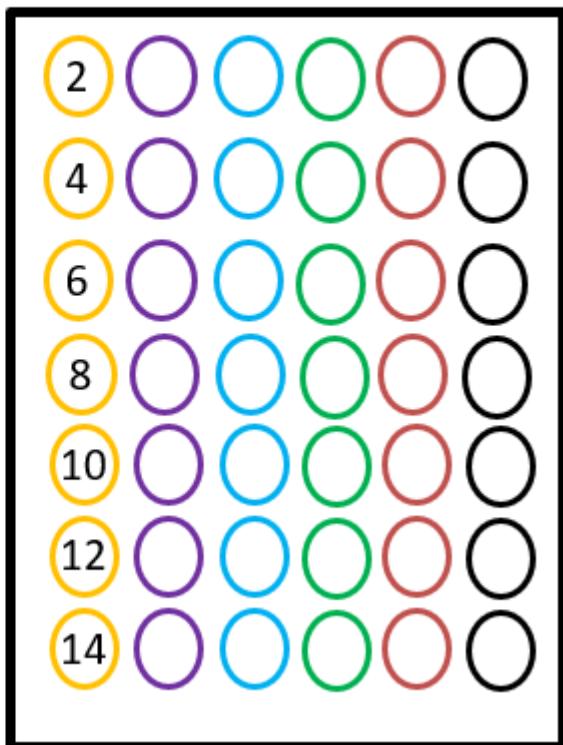
審判	招集・誘導	用具	記録
特数32 森	AG12 青木	TG31 齋藤	特数31 松村
国31 藤尾	TG11池田		
国32 津野	国AG24 山口		
AG16 吉田	国AG24 田中		
SG13 早坂			

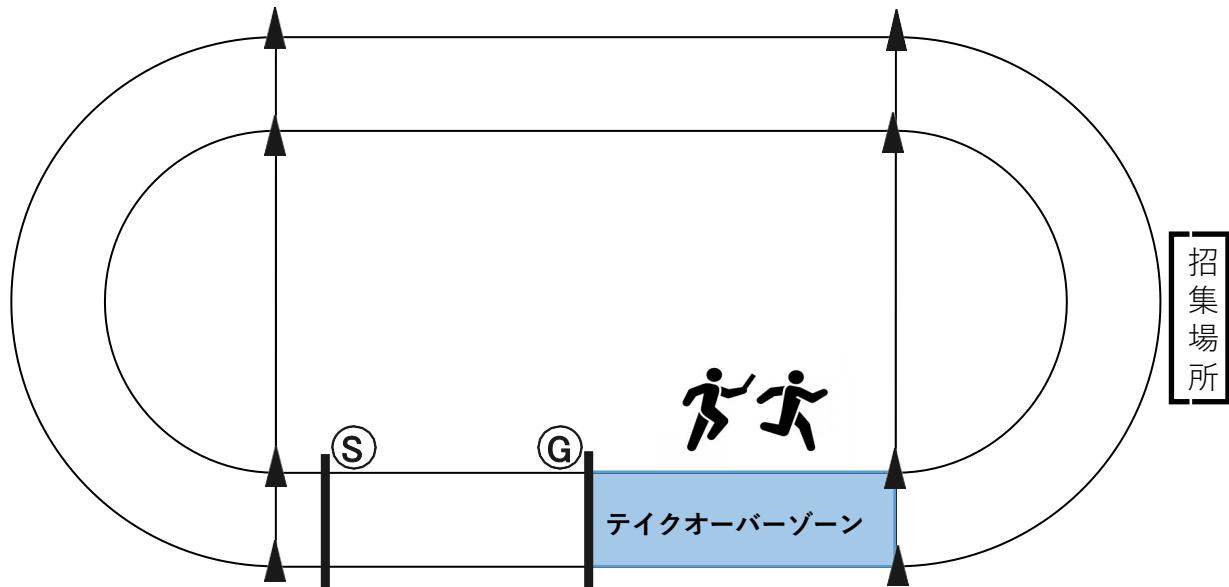
### 招集場所での並び方

本部側  
奇数走者



得点板側  
偶数走者





人 数	合計42人 各団7人	本部テント					
		順位	1位	2位	3位	4位	5位
得点	10	8	6	4	3	2	6位

### 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く、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1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

## 準備する用具一覧

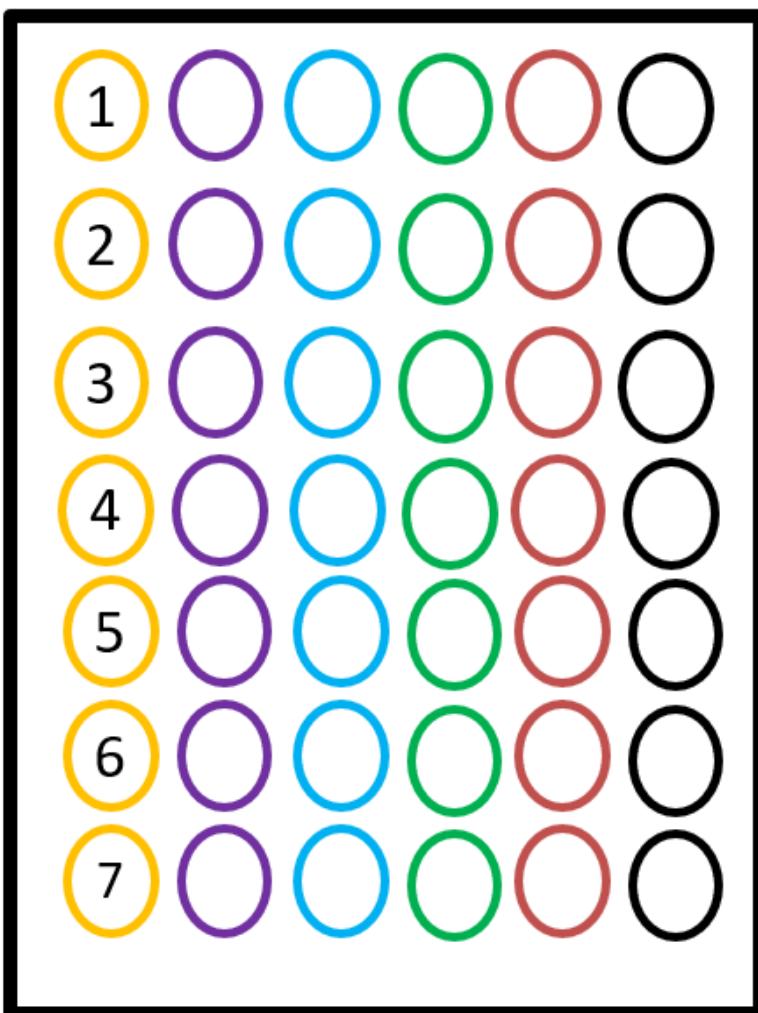
## 6団男子対抗リレー

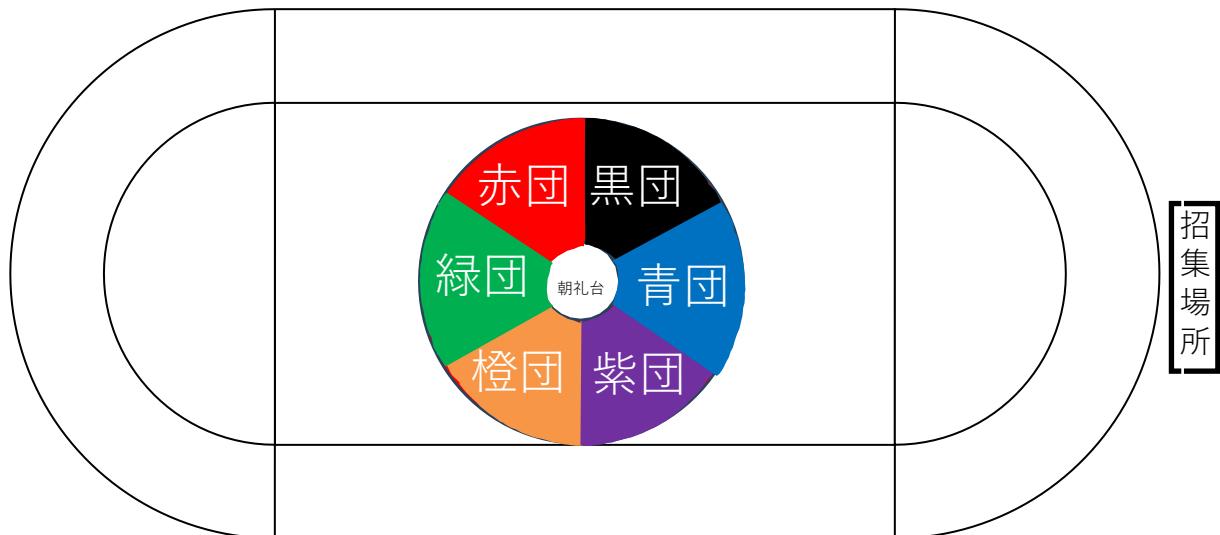
バトン	白ビブス	ゴールテープ	ピストル
6	6	1	1

### 役割のシフト表

審判	招集・誘導	用具	記録
特数32 森	国33 山本	TG31 齋藤	国TG21 多々納
国31 藤尾	文TG21 齋藤		
国32 津野			

### 招集場所での並び方





本部テント

## 式次第

(司会: 文TG2-1小田 礼奈)

1: 成績発表 (特数AG2-1水谷 涼都)

2: 表彰

3: 講評 (特文3-2長嶋 真輝)

4: 校歌齊唱

5: 閉会の辞 (特文3-2長嶋 真輝)

### 得点版係

橙	青	赤
AG13 木村	数AG23 正木	特数31 松村
紫	緑	黒
AG13 福田	国TG21 多々納	特文34 杉角

特典：Tシャツデザイン応募作品

**最優秀賞**

文AG23植木夏帆



**優秀賞**

数理AG23金子みのり



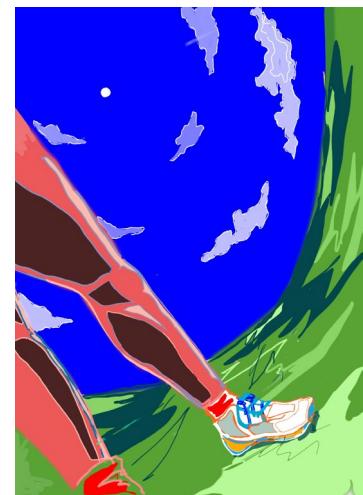
## 特典：ポスターコンテスト参加作品



1年AG1 亀岡 燐



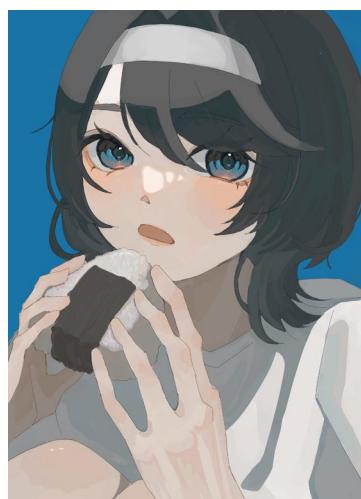
2年国AG1 鈴木 千早



3年特文1 青木 心



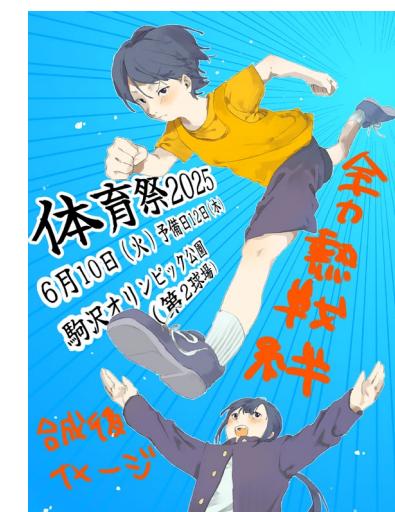
2年文AG2 間 七海



2年数AG3 金子 みのり



1年AG3 桃木野 杏



1年AG6 津田 夢久

夕雄橙輝

グリーン車  
～優勝へ超特急～

朱人紅

黒貂之裘  
～黒勝ってイイじゃん～

青嵐疾風

竜驥虎紫