

競技名	1	入場行進	出場者等	全員
-----	---	------	------	----

<富井>

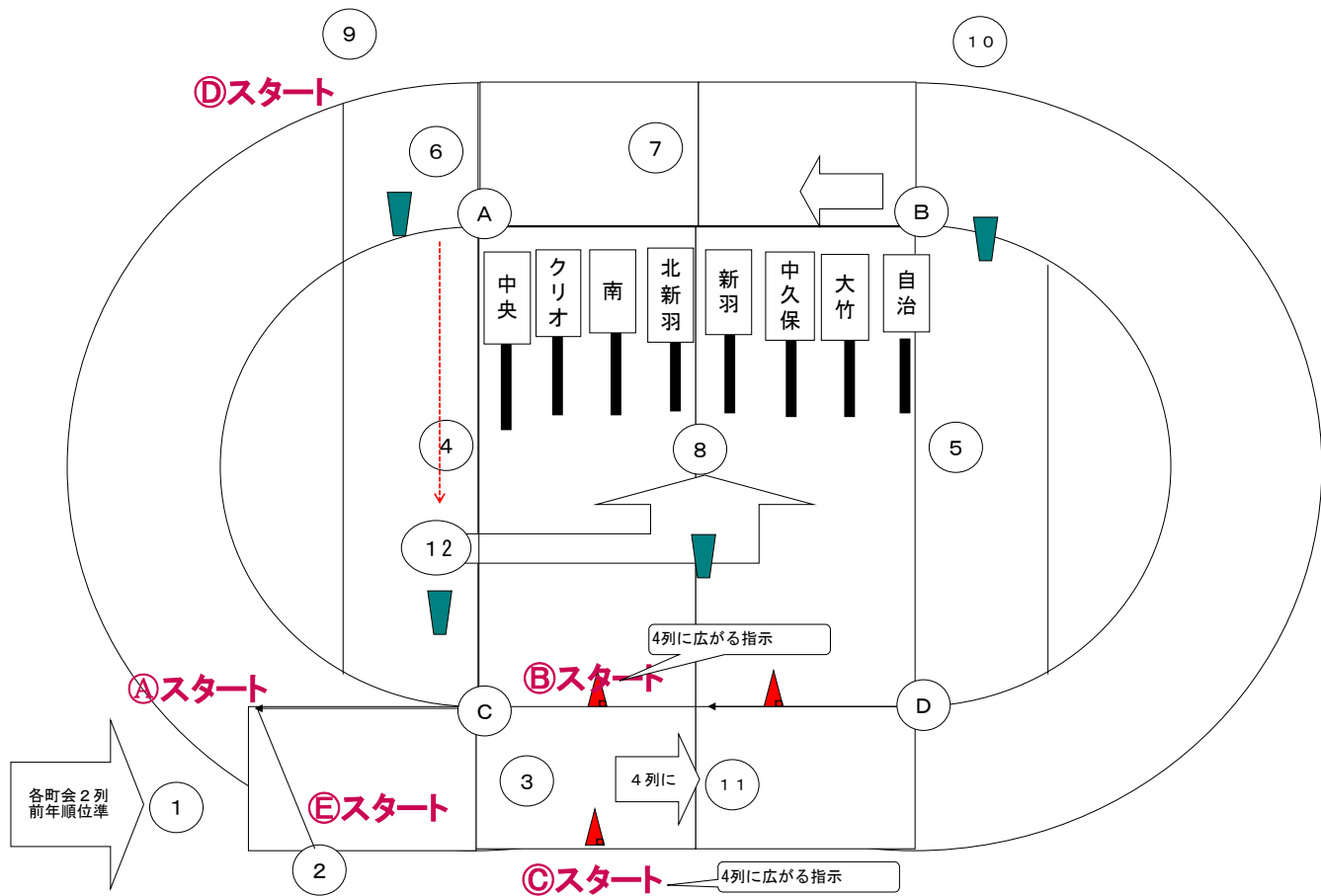
■町会毎に整列させます

1	2	3	4	5	6	7	8
新	北	中	南	大	ク	自	中
羽	新	久	竹	リ	治	央	
	羽	保		才	会		

スポ進・青指

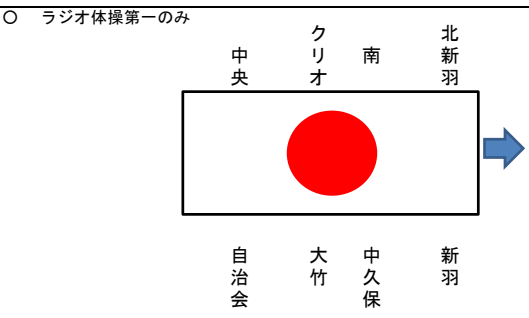
- ① スタート指示：
- ② } 4列に広がる様指示：富井
- ③ }
- ④ 少しペースを落とす様に指示：岡崎
- ⑤ 国旗を持つ小学生の確認：富井
プラカードを持つ**担当者**の確認：西田
※本部前で**プラカード**を本部に向ける

プラカードを置いた後すぐ回収するように**担当者**に指示をする：富井

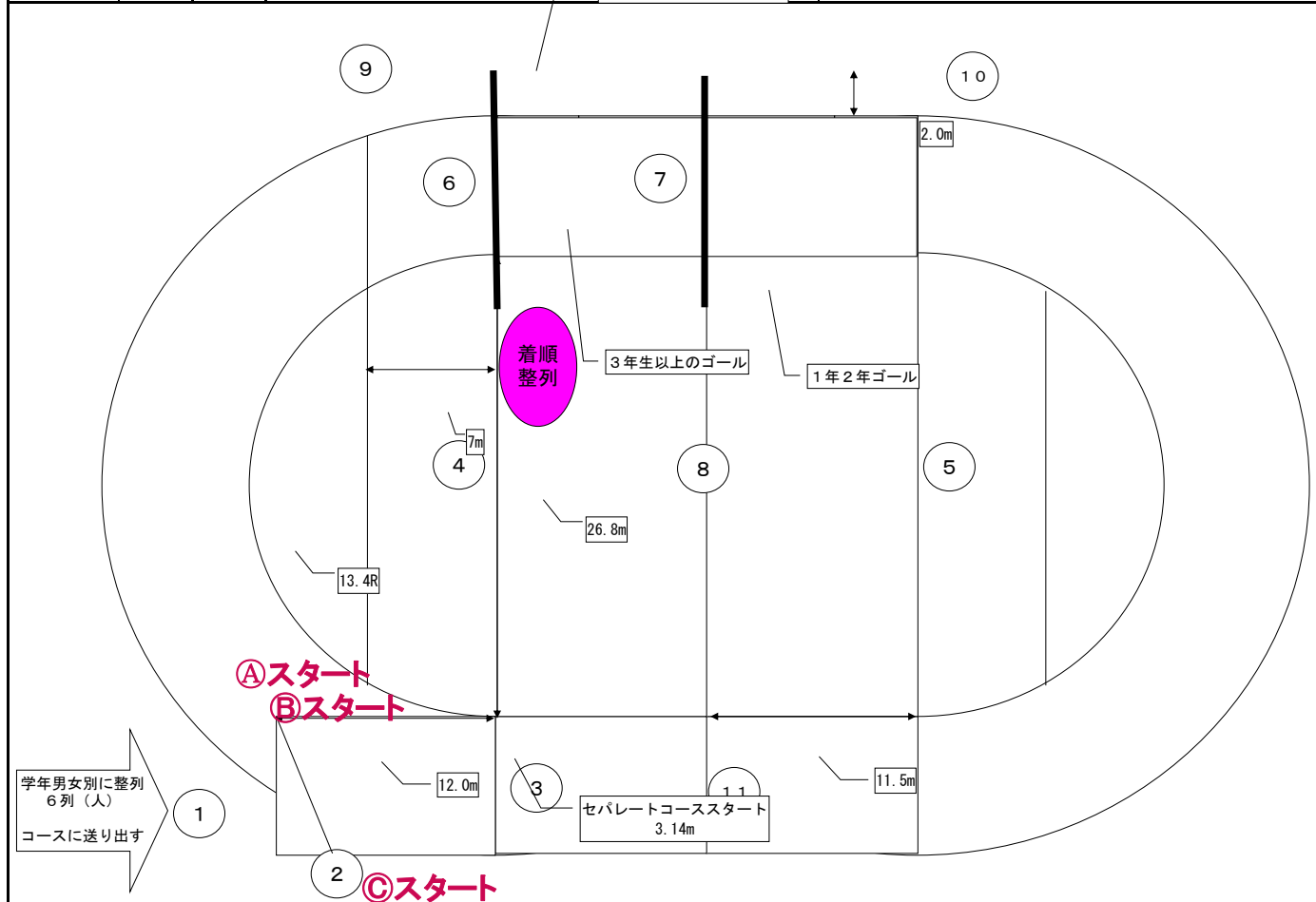


各町会2列
前年順位準
1

- 1 前年度の順位で町会別2列に整列
行進をはじめて⑩の位置で4列に広がりながら前進
- 2 副実行委員長(子ども会)を先頭に、国旗、前年度優勝町会と続く
- 3 ①からトラックを行進してほぼ1周する。 ※(A)⇒12⇒⑧へショートカット
- 4 (A)から(B)の間に8町会整列する (※停止位置に各町会の旗を置く) ⇒ ゴール係



競技名	自由	2	小学生徒競走	セバレートコーススタート 6.28m	小学生 参加自由
-----	----	---	--------	-----------------------	----------



〈富井〉

- (学年)
- 1～6のプラカードを**担当者**に持たせて並んでもらう
 - 学年男女別に並べる
 - 列の人数を数えてコースに出す(6人くらいで走らせる)
 - 数えてどンドン列を作っていく
 - 女子からスタート
 - 2年生が終わった時点で間をあける(ゴールの位置をずらす為)、再開のタイミングをピストルの小池さんに伝える

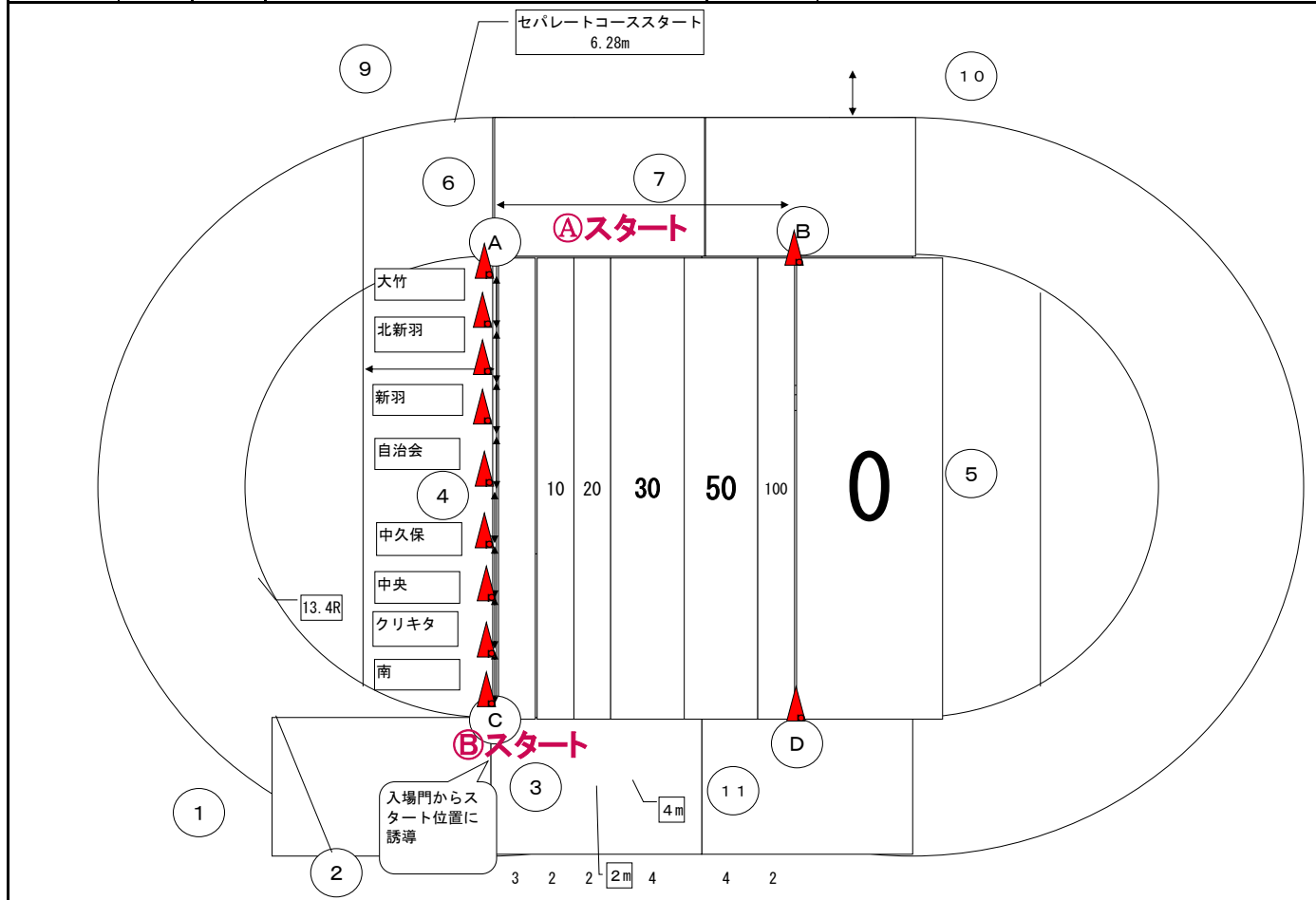
※ ゴール係と旗で合図する
(富井)

- スポ進・青指
- ①ピストル：西田
 - ② } コース整理・合図：富井
 - ③ }

※ 同一町会で偏らないように編成

競技名	○ 得点	3	グランドボール	出場者等	各町会 40歳以上 12名
-----	---------	---	---------	------	---------------

〈富井〉



■町会毎に整列【1チーム12人】

1	2	3	4	5	6	7	8
大	北	新	自	中	中	ク	南
竹	新	羽	治	久	央	リ	
	羽	会	保	オ			

●ゼッケンを配る 町会担当者が配る
●カード回収
●各町内担当者は**担当者**に指示（競技者の横につき、ピストルが鳴る前に打ち出しそうになったら止める）

スポ進・青指

①ピストル：西田
②入場門から④の競技位置へ誘導：富井

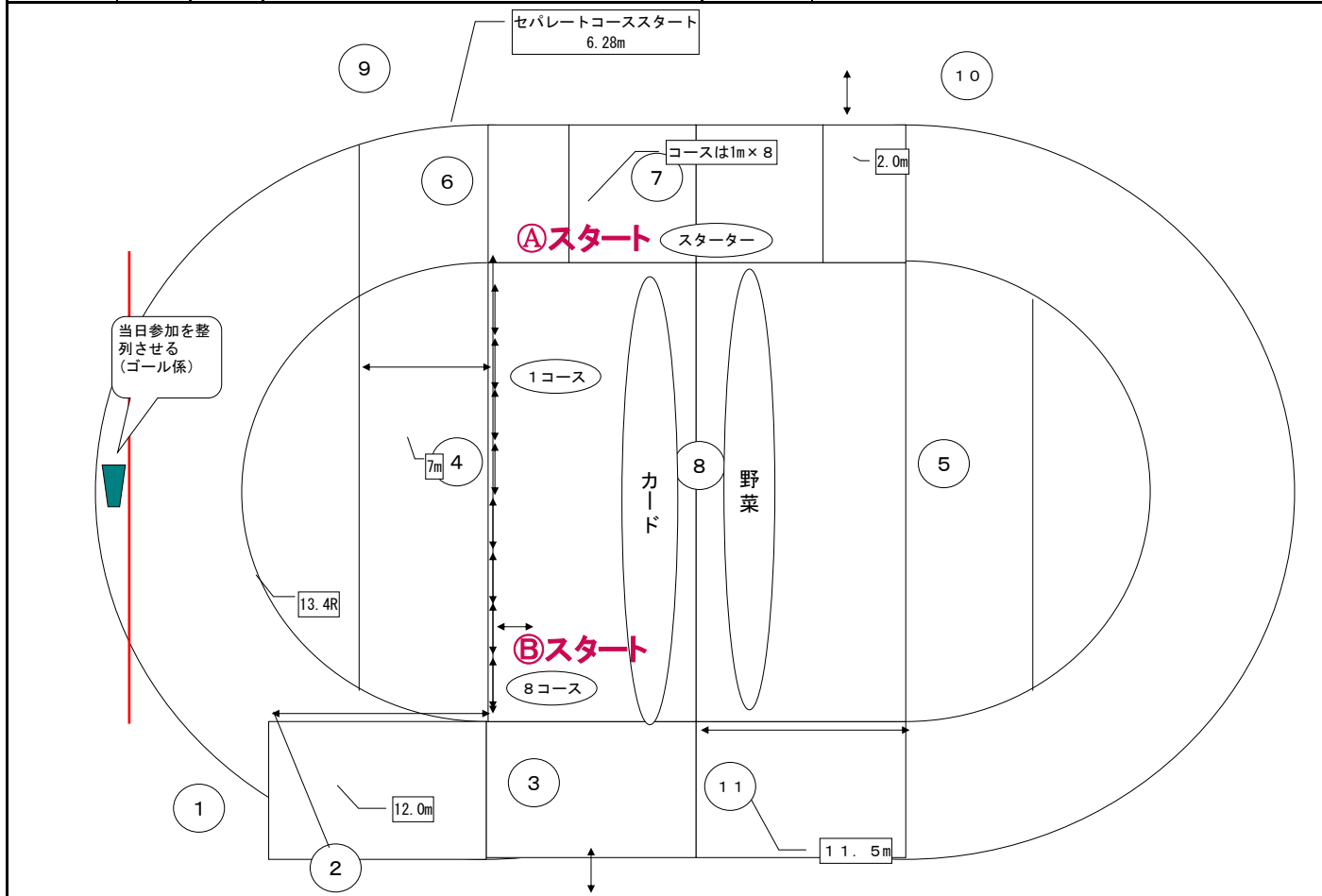
■代表者の順位決定戦で同点時は得点の高い表示板に近い方が勝利

- <競技ルール>
- フィールドにある得点範囲に向かってボールを打つ
 - ラインは得点の先頭を示す（ラインに接すればその得点となる、100点をオーバーすると0点）
 - 打つ位置は決まっているが、ボールの停止位置に町会の境はない
 - フィールドの外にボールが出た場合は、**出た位置の得点とする**
 - 打数は1球 ※同点の場合は代表者による1打
 - ボールが同時バッティングの場合は各々の停止場所とする

- <注意事項>
- ステッキは用意されたものを使います
※自分のステッキを使うことはできません
 - 練習（試し打ち）はありません
※打ち直し禁止

競技名	自由	4	買物ゲーム	出場者等	幼児と親ペア 自由
-----	----	---	-------	------	-----------

〈富井〉



- 8列に並べる
- カードを回収
- ④に移動後、当日参加の人が来るので後ろに並べる

スポ進・青指

- ①ホイッスル：岡崎
- ②④まで誘導：富井
 - ・列の整列：富井
 - ・当日参加の人を後ろに誘導：西田

〈競技ルール〉

- 1 親子同時にスタートして、カードのところまで一緒です。
- 2 親子（孫）でカードに書かれた野菜を取りに行きます。
- 3 野菜を受け取ったら解散です

1.5m

競技名	△ 割当	5	クロスカントリー	出場者等	各町会一般男女 割り当てによる出場
-----	---------	---	----------	------	----------------------

〈富井〉

- 町会毎に整列
- カードを回収します
- 8人ずつのスタートになります

1	2	3	4	5	6	7	8
南	中	大	中	自	新	北	ク
	久	竹	央	治	羽	新	リ
保				会		羽	オ

((((((((
女	女	女	女	女	女	女	女
3	3	1	3	3	4	4	3
.
男	男	男	男	男	男	男	男
4	4	2	4	4	5	5	4
))))))))

※ ゴール係と旗で合図する
(富井)

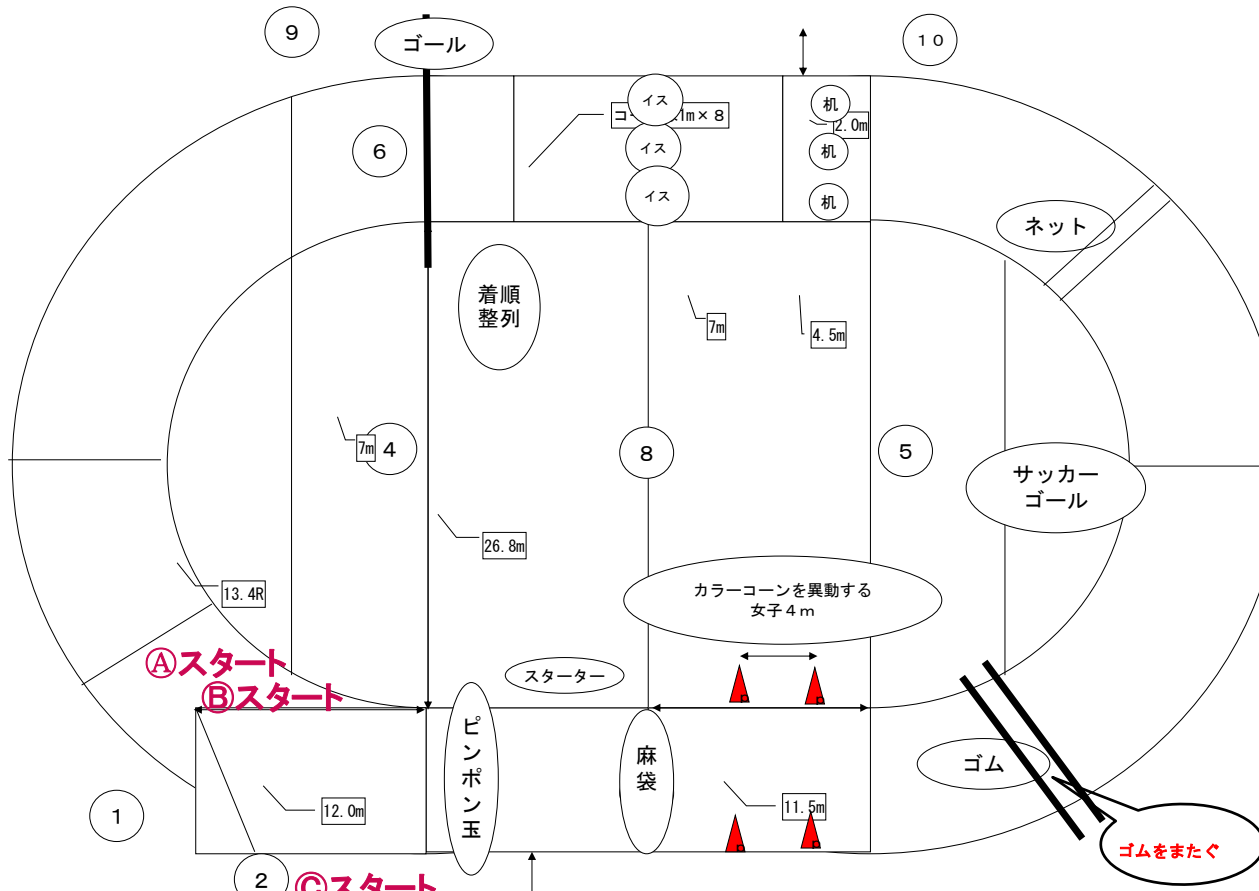
- カード回収後、北新羽と新羽の女性・男性1人ずつ大竹の後に誘導

スポ進・青指

①ピストル：西田

②

③ } コース整理・合図：富井



<競技ルール>

- オープンコース
- トラックに置かれた①ピンポン玉②麻袋③ゴムひも④サッカーゴール⑤ネット⑥風船をふくらませ、お尻で割りゴールへ
- スタートは女性から、スタート位置は①

競技名	自由	6	マラソン	出場者等	自由参加 ただし、小学生は5年生以上で保護者の承認が必要
-----	----	---	------	------	---------------------------------

〈富井〉

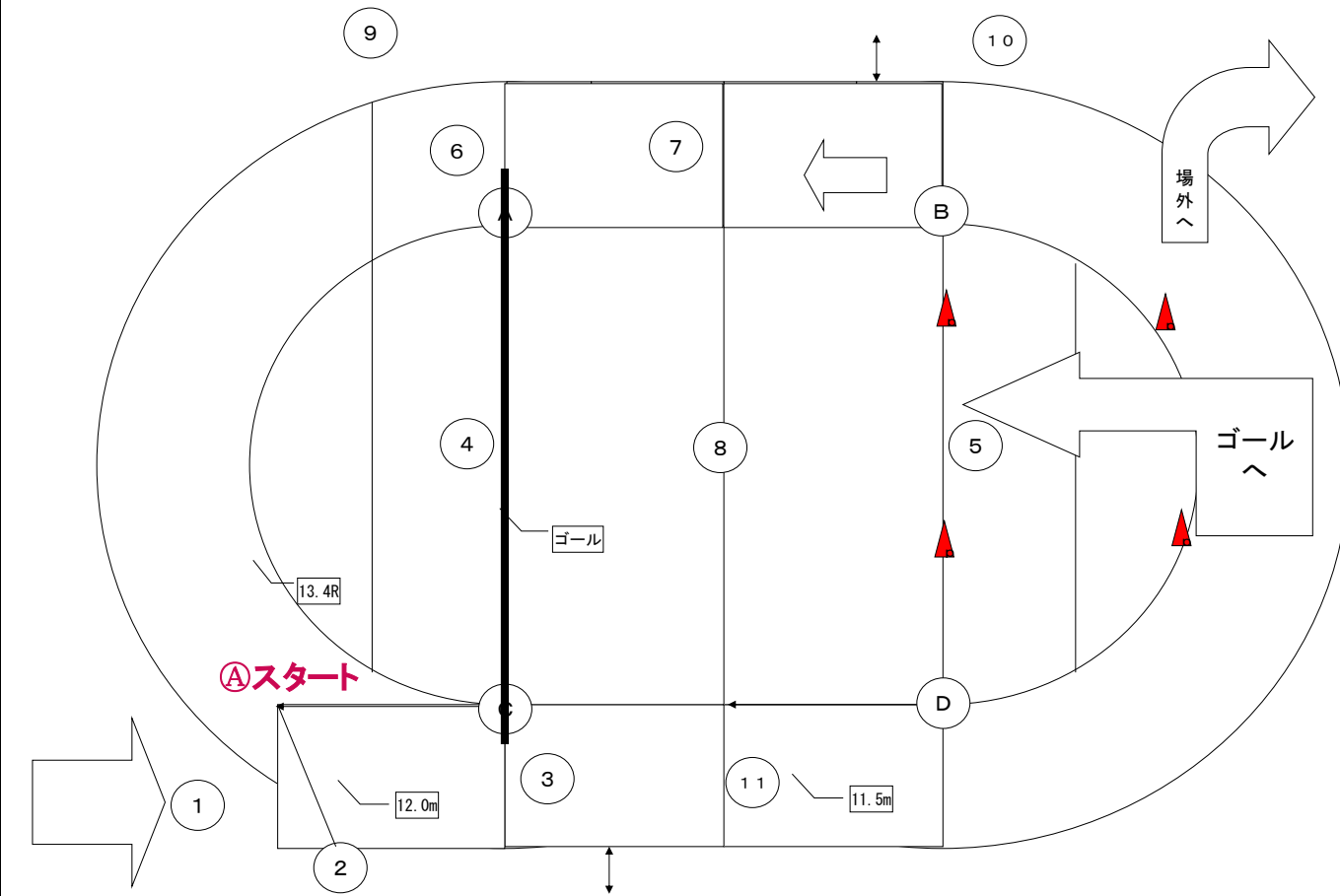
●入場門に集合した選手を整列

- ① 大人は前
- ② 小学生は後

富井

スポ進・青指

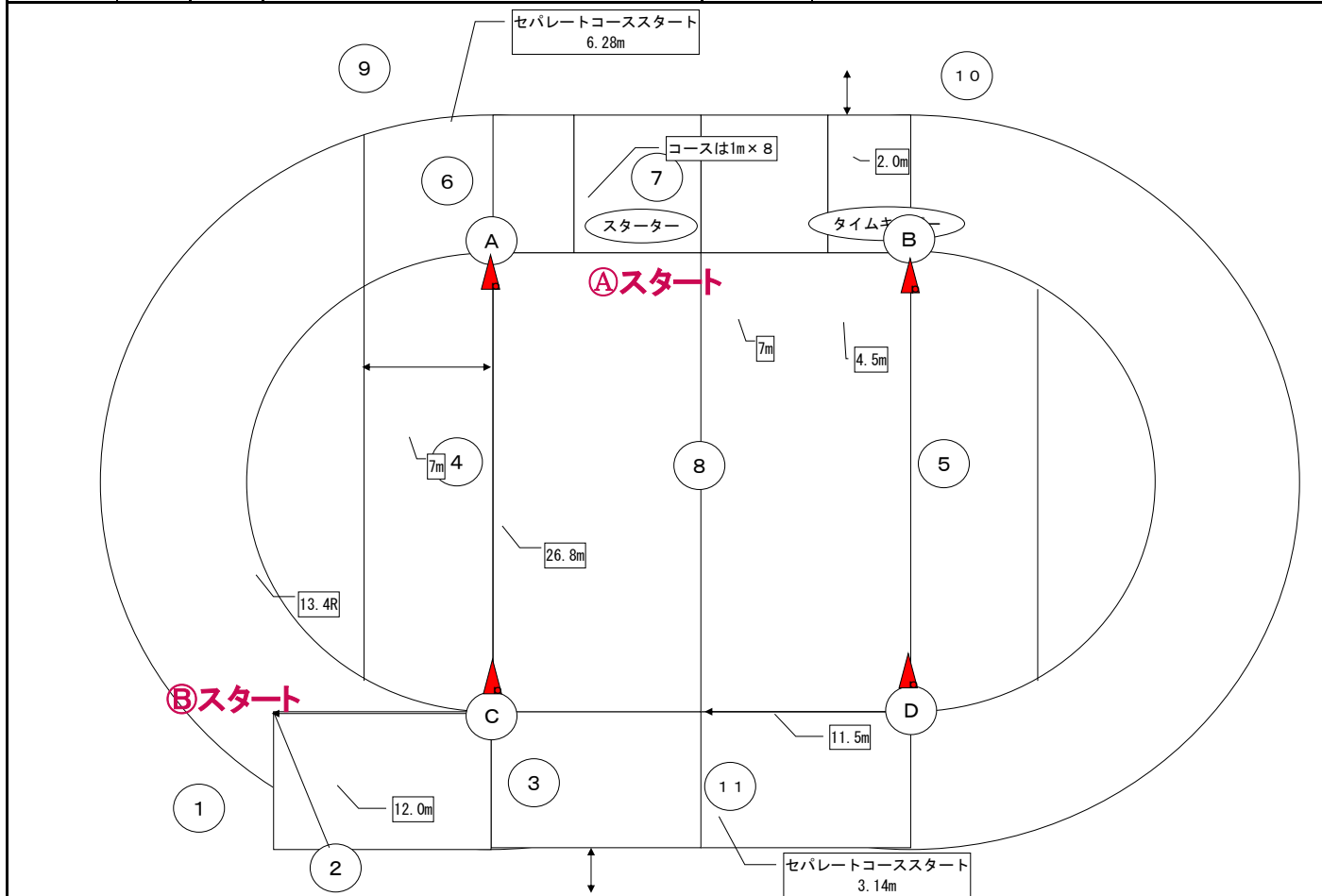
①ピストル：小池



- 1 全員一斉スタートで、折り返し地点でゴムバンドを貰って帰ってくる
- 2 スタートは②、ゴールは④
- 3 スタート後トラックを1周して場外へ、ゴール前再びトラックを1周してゴールラインへ

競技名	7	綱取り	出場者等	小学生12名で必ず男女混合（男女比率は自由） 学年の内訳は自由
-----	---	-----	------	------------------------------------

〈富井〉



●町会毎に整列

1 2 3 4 5 6 7 8
ク 自 南 中
リ 治 久
キ 会 保
タ

5, 6, 7, 8は自由参加
(1チーム12名×4)

●人数を確認（1チーム12人）

スポ進・青指

①ピストル：西田
②勝利チームの整理
誘導を指示 ④岡崎
⑤富井

勝ったら入場門に戻る

※同点の場合はクジ引き

<競技ルール>

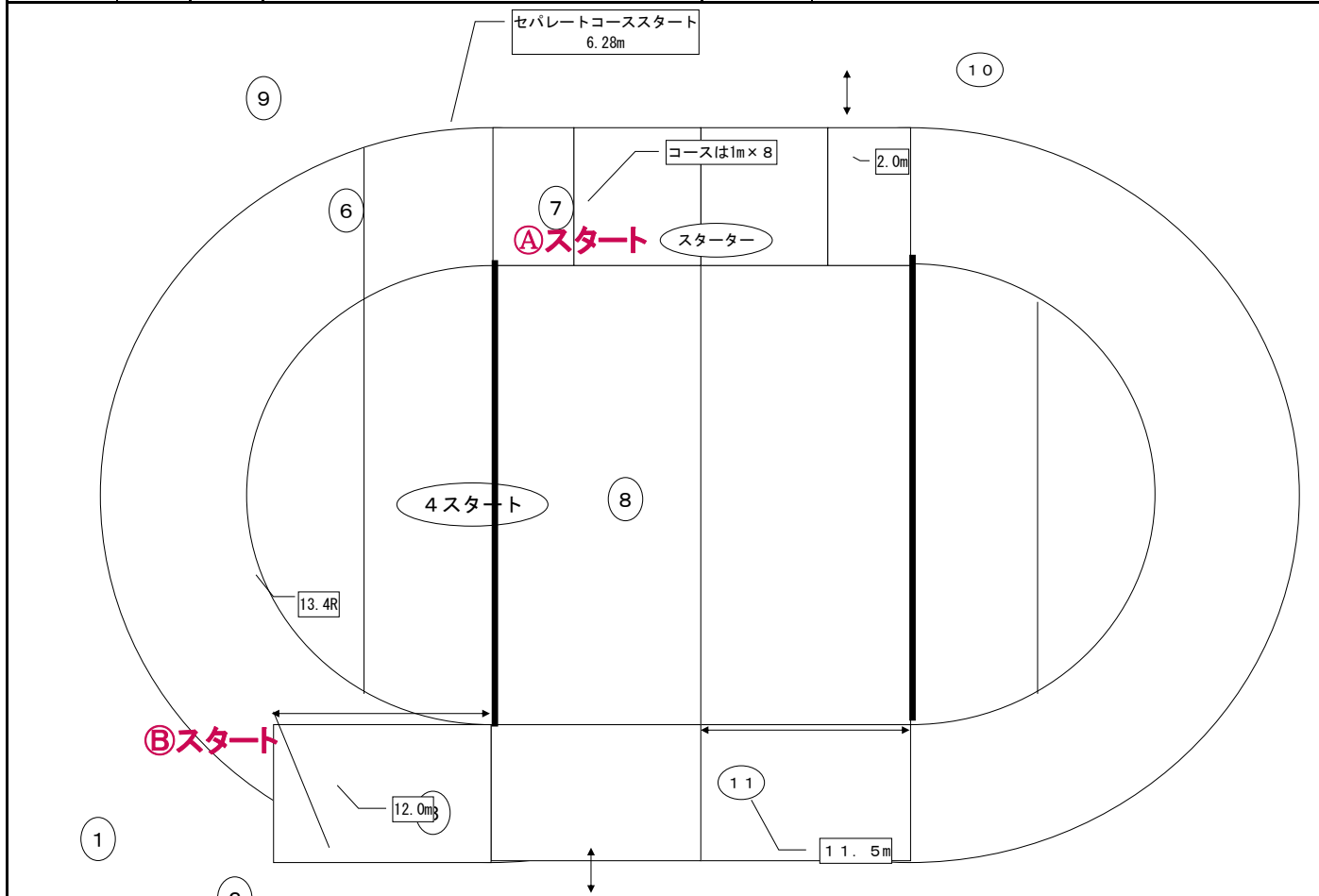
- 1 トーナメント戦
- 2 制限時間20秒で1回かぎりです
- 3 11本のロープは⑧の位置に置かれます
- 4 両チーム④と⑤の位置に整列し、スタートの合図で⑧にある11本の綱を自陣に持ち込むゲームです
- 5 手袋の使用は可
- 6 1本でも多くロープを自陣に持ち込んだチームが勝ちです

<注意事項>

- 相手選手に故意に直接触れて妨害してはいけません
- 終了のピストルが鳴った時点で綱のすべての部分が自陣にないと得点にはなりません。
- 終了後に自陣に持ち込んだ綱は得点とはならない

競技名	自由	8	幼児徒競走	出場者等	幼児全員 自由 付添は可 (ただし、他の走者の邪魔にならないこと)
-----	----	---	-------	------	--------------------------------------

〈西田〉



- 8列に整列
- 8列 × 2 (16人) 横に並べてスタート

スポ進・青指

①ホイッスル：岡崎

②④へ誘導：西田

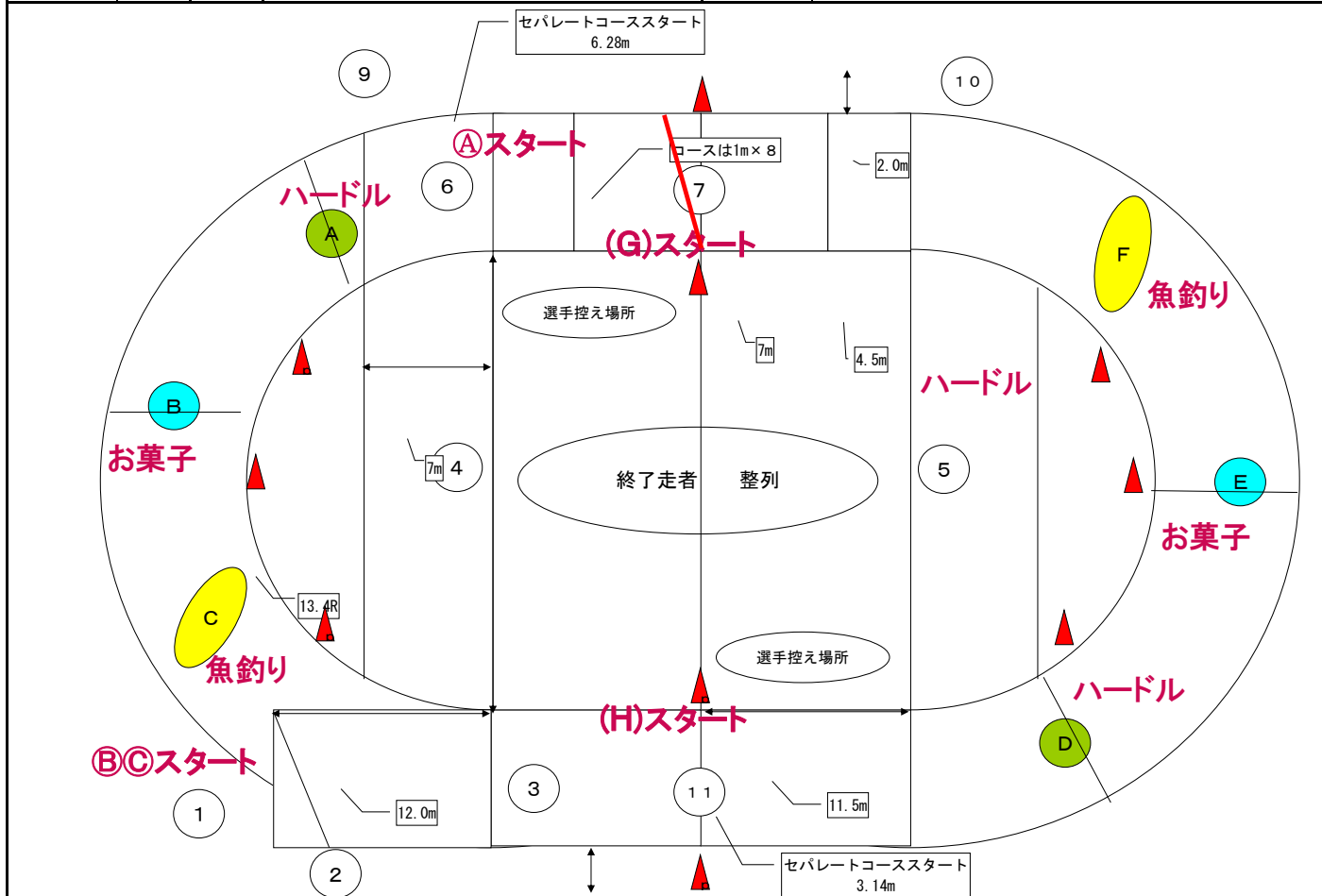
・ 16人ずつ並べる：西田

<競技ルール>

- 1 ④からスタート、⑧でゴール
- 2 折り紙を貰って解散
- 3 他の走者に邪魔にならないければ、親同伴で走ってもよい

競技名	○	9	バラエティリレー	出場者等	各チーム20名でリレー。 一般、小学生
-----	---	---	----------	------	------------------------

〈富井・秋元〉



●町会毎に並べます

1 2 3 4 5 6 7 8
ク北新中自大中南
リ新羽央治竹久
オ羽 会 保

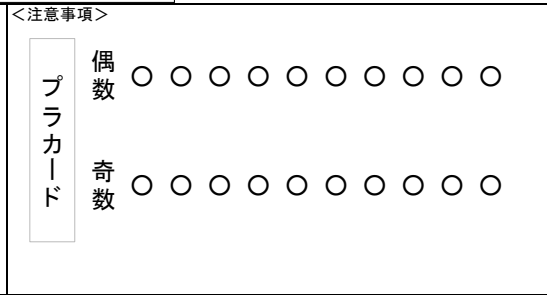
●カードを回収しながら確認
●ゼッケンを配る(偶数・奇数を注意)
●偶数・奇数2列に並べる
●ゼッケンNOは小→大
●奇数が先に入場→控え(G)へ
●偶数が後に入場→控え(H)へ

スポ進・青指
①ピストル：西田
②バトンを渡す・回収 } 町会担当
③タスキを渡す・回収

(G)控え〈奇数〉へ誘導：富井
(H)控え〈偶数〉へ誘導：秋元

(G), (H)終了選手をしゃがませる
：秋元：富井：西田

- <競技ルール>
- オープンコース
 - トラック半周でそれぞれの障害物をクリア
 - スタートは男女自由
 - ハードルは中をくぐる
 - お菓子：小学生は手で取る、一般は口で取る (肩)の挟み取り OK
 - 魚釣り



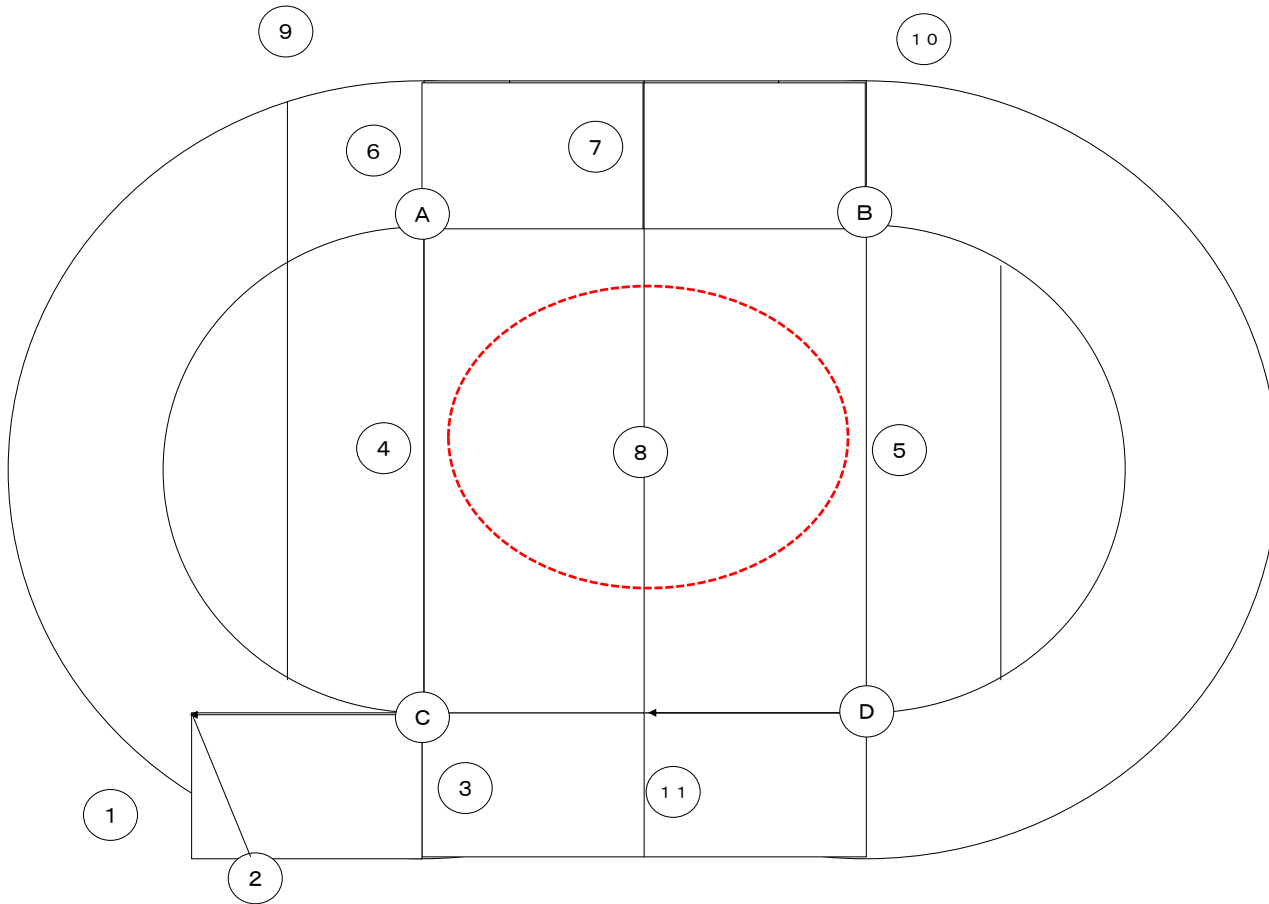
※用具係応援
(岡崎、小山正、久保田、永井、難波)

競技名	自由	11	大新羽音頭	出場者等
-----	----	----	-------	------

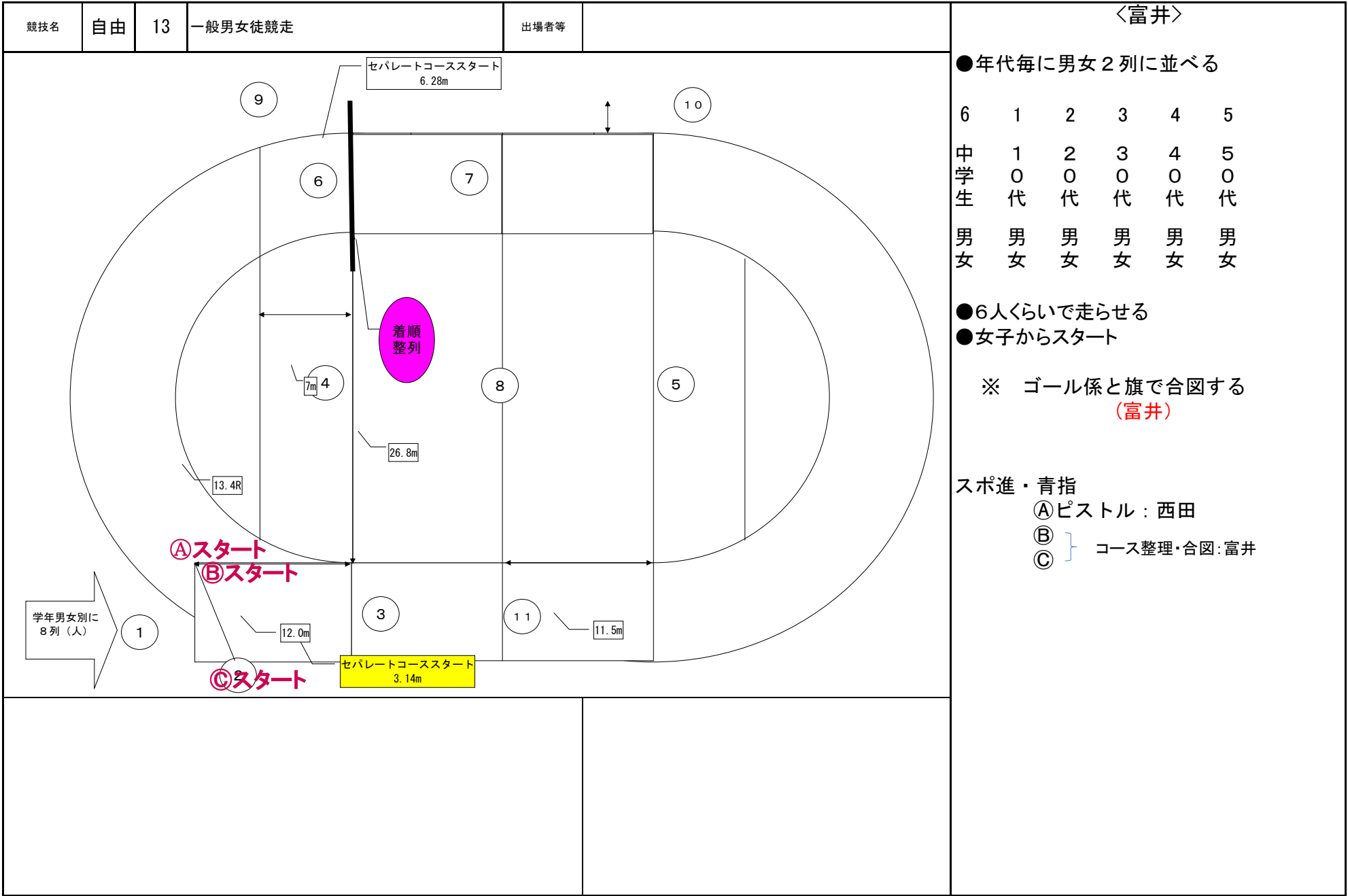
<富井>

●入場門に集合した踊り手を整列

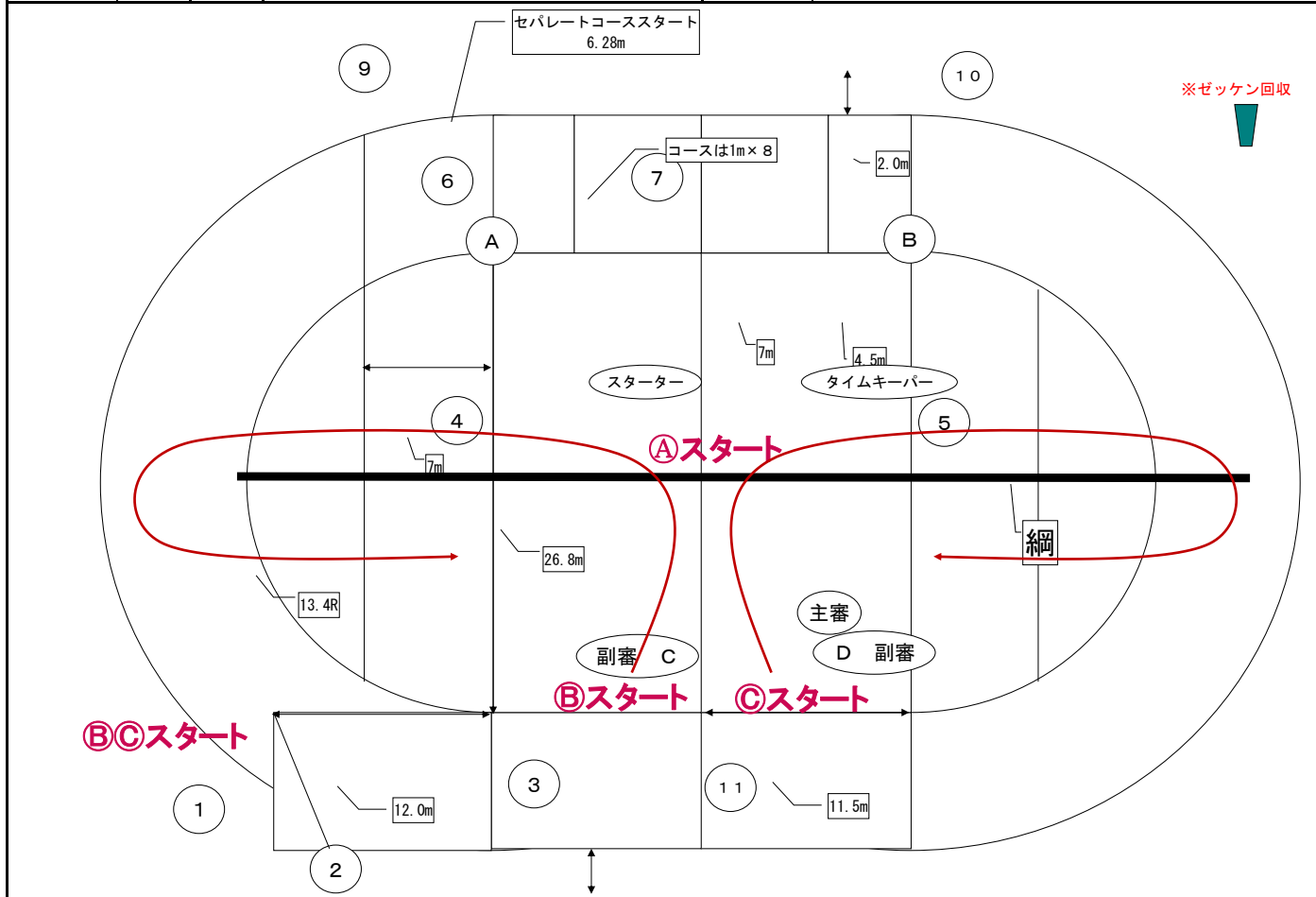
富井



1 フィールドへ誘導する ①⇒⑩⇒⑧

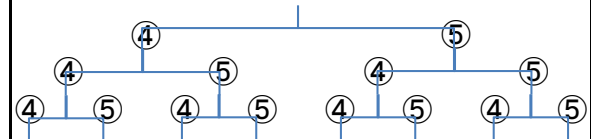


競技名	○ 得点	14	一般綱引き	出場者等
-----	---------	----	-------	------



〈岡崎・秋元〉
※対戦相手は午前競技終了後抽選

- 町会毎に整列
1 2 3 4 5 6 7 8



- 男（10人）女（10人）2列に並べる
- 確認してゼッケンを配る
- 勝ったチームを待機させる

スポ進・青指
 ①ピストル・マイク：西田
 ②④へ誘導：町会担当
 ③⑤へ誘導：町会担当

勝ったチームは入場門へ
 負けたチームは マラソン出入口へ
 （ゼッケン回収）

<競技ルール>
 1 トーナメント戦（組み合わせは第一回全体会で町会責任者による抽選で決定） — 1.5m
 2 試合は2回で先取り勝ち。
 3 1対1の場合はじゃんけんで場所を決めて3回目を行います。
 4 試合は20秒です

<注意事項>
 ○ 手袋、スパイクは使用できません
 ○ スタート前は、片手を綱に片手を挙げる。持ち上げてはいけません。抱えてもいけません。
 ○ 20秒間の間に先に2mを引いたら勝ち。もしくは、20秒終了後に綱の中心がグラウンドの中心線より自陣にあるチームが勝ち。判定はゴール係の審判が行ういます。
 ○ 応援者は各町会3名までとする。

競技名	15	玉入れ	出場者等	全員 自由
-----	----	-----	------	-------

〈岡崎・富井〉

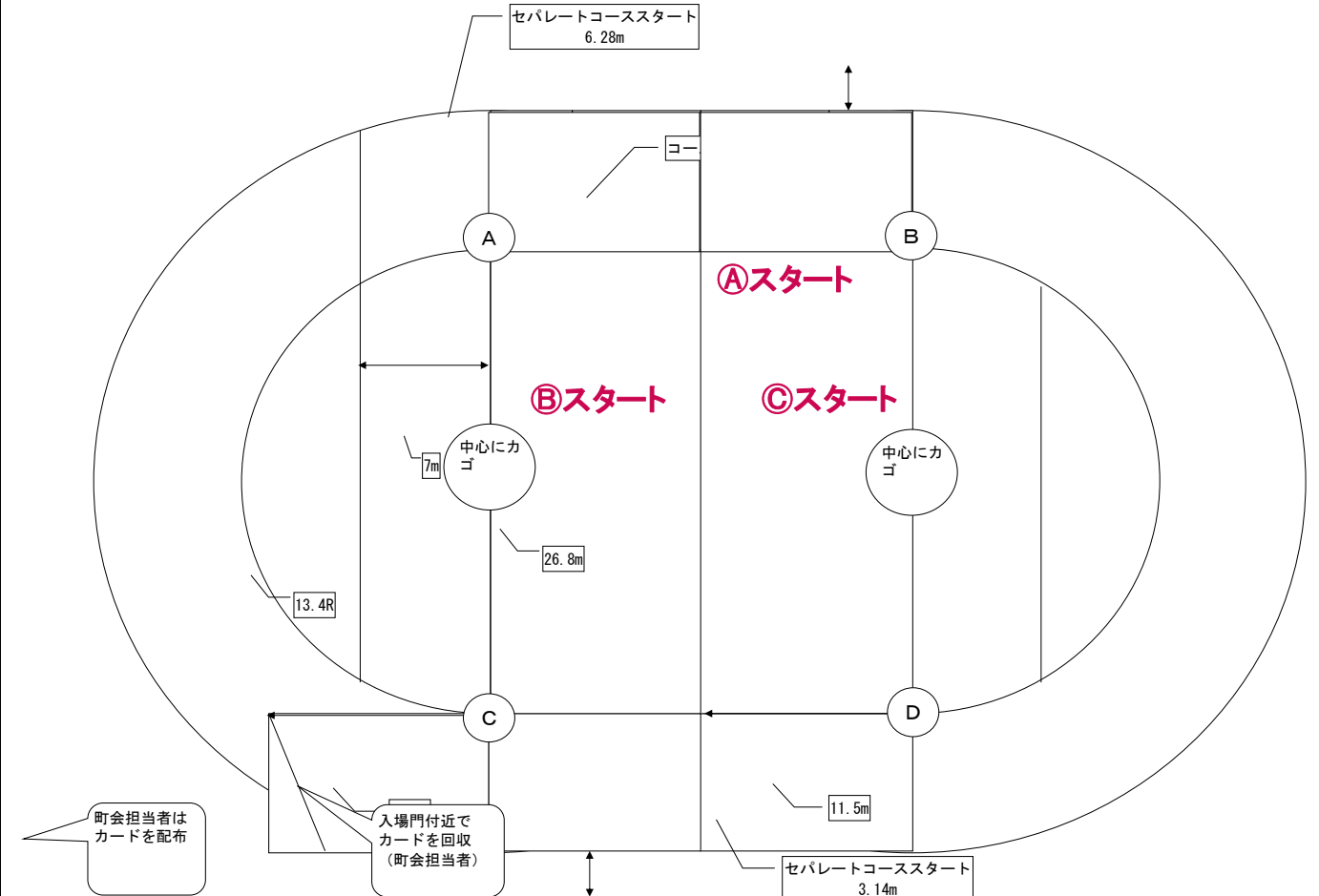
- カードを50枚ずつ配る
- 1回目→小学生
- 2回目→一般
- 3回目→50歳以上・幼児

スポ進・青指

- ①ピストル：西田
- ②準備確認して誘導：岡崎
- ③準備確認して誘導：富井
- ・2回目の列を作る：

★回収したカードを入れる袋を用意する事（4袋・・用具係へ）

※ストップウォッチはゴール係担当



＜競技ルール＞

1 小学生	100人	1回目
2 一般	100人	2回目
3 50歳以上・幼児	100人	3回目

1.5m

競技名	16	ボール送り	出場者等
			一般・小学生 12名 一般 2名 ※ 各町会 14名

<富井>

- 並ぶ順番は自由
- 大人が2人入る（サポート係）

<スタート>

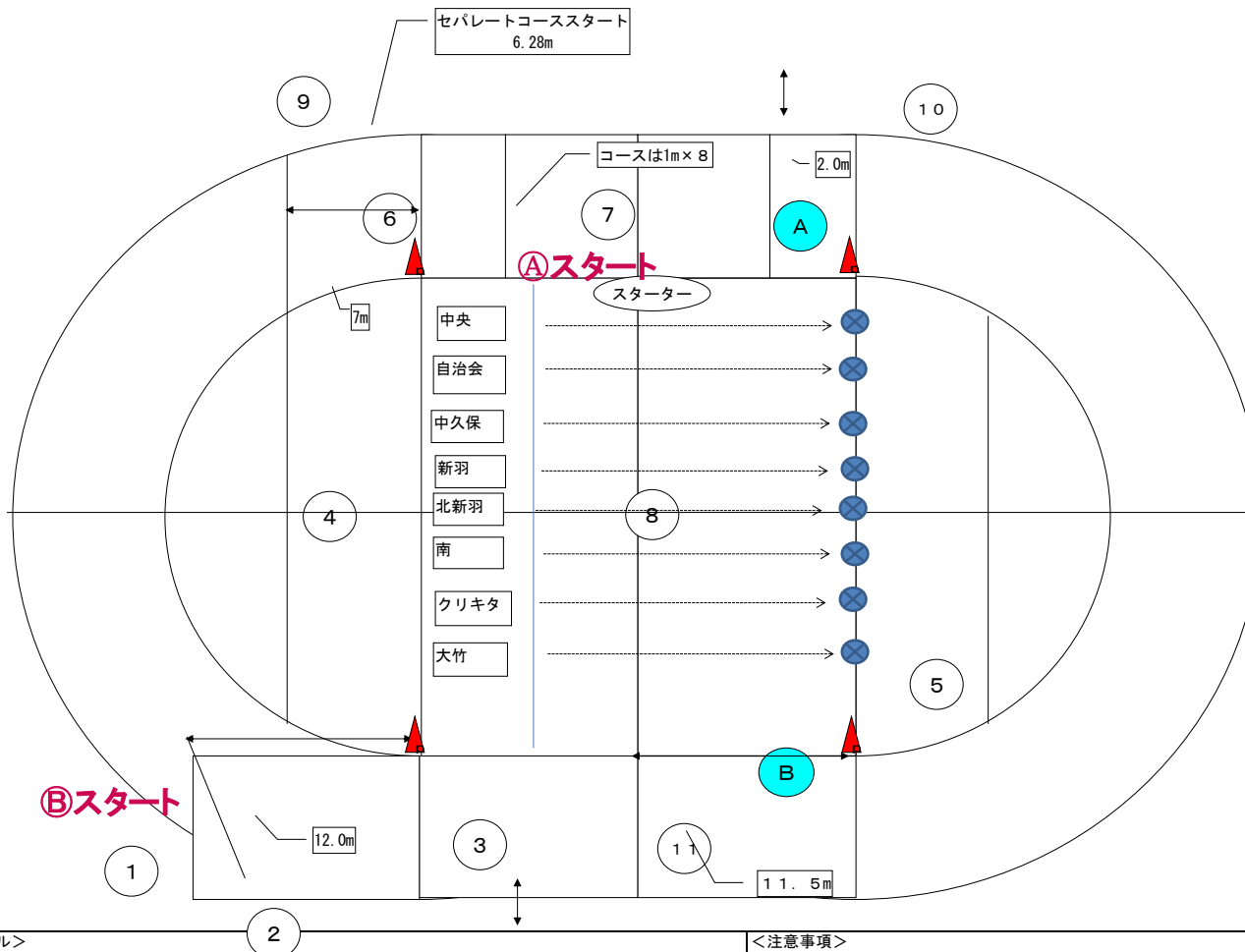
- 町会毎に整列（12名）
- | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 中 | 自 | 中 | 新 | 北 | 南 | ク | 大 |
| 央 | 治 | 久 | 羽 | 新 | 羽 | リ | 竹 |
| 会 | 保 | 会 | 羽 | 羽 | キ | タ | |

- カードを回収する事

スポ進・青指

- ①ピストル：西田
- ②④へ誘動：富井

タスキを渡す・回収：町会担当者



<競技ルール>

- 1 先頭のはタスキをする。
- 2 各チーム12名で⑤ラインに向かって並ぶ。
- 3 スタートの合図で先頭に人が前方のボールを拾い、元の場所に戻る。
- 4 後ろ向きにボールを頭の上から次に人へ渡し、受け取った人は後続へボールをわたす。
- 5 列の最後のはボールを持って走り、先頭にならび、後ろ向きにボールを渡す。
- 6 全員2周してタスキをしている人が後ろにきたら、前方のゴール位置に走り、ボールを置く。

(⑤)

<注意事項>

- 落ちたボールは町会の大人（2名）が拾って先頭へボールを戻す。
- ※ 選手は落ちたボールを触らない

競技名	○ 得点	17	関所破り	出場者等	一般、小学生 20名
-----	------	----	------	------	------------

〈富井〉

●町会毎に並べます

1	2	3	4	5	6	7	8
中久保	新羽	大竹	クリキタ	北新羽	南	自治会	中央

プラ
カ
ー

全体で20名

- カードを回収し、男女人数を確認
- ゼッケンを配る
- ゼッケンNO 小→大

スポ進・青指

①ピストル：西田

②④へ誘導：富井

【ゴール係応援3名】 旗上げ

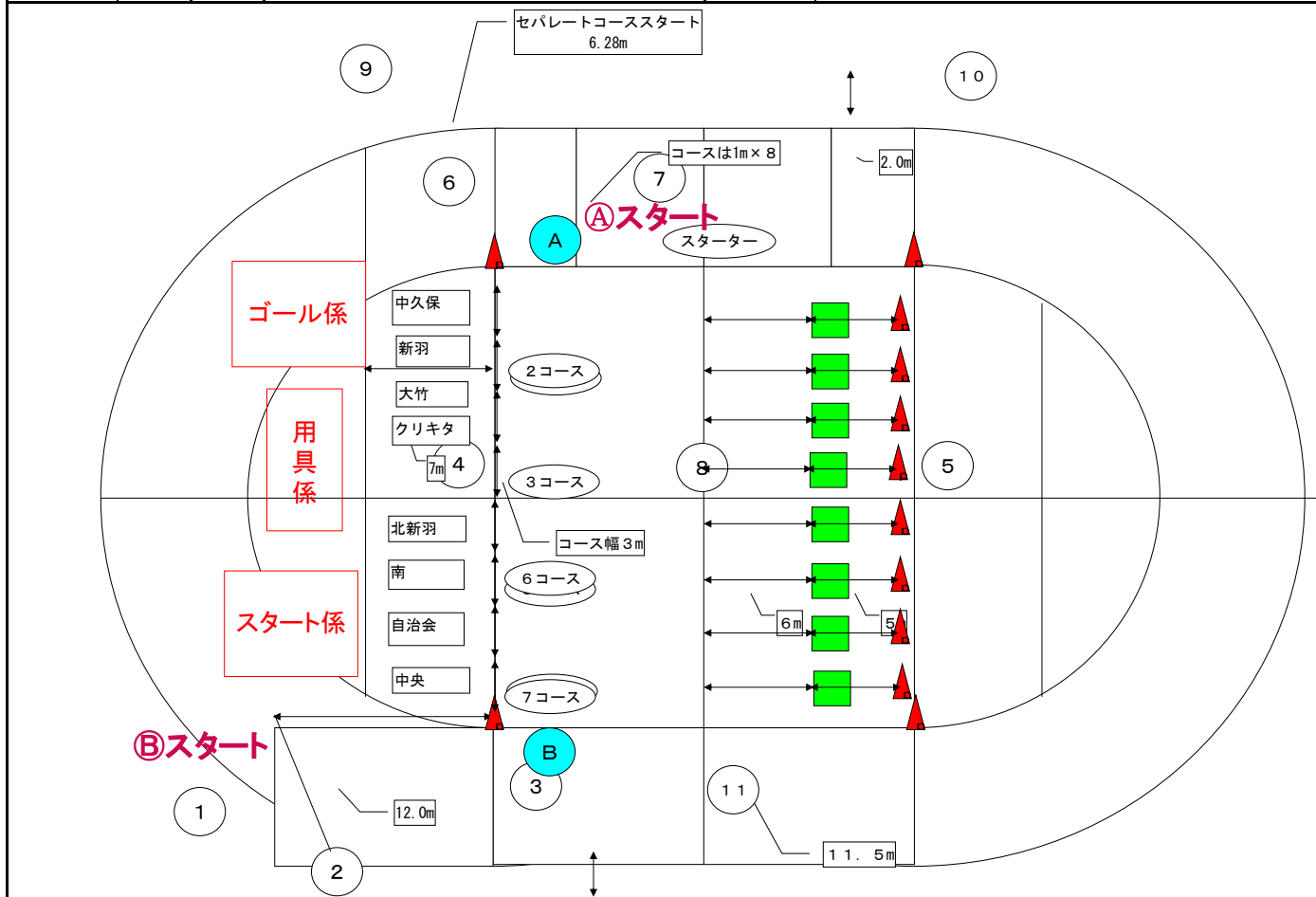
・大森（6コース）

・中山（7コース）

・小山健（8コース）

※ バトンを渡す
タスキを渡す

町会担当



<競技ルール>

1 ④の位置からスタートして関所でボールを取り「○」ならその場でターンして④へ戻る（机を廻る必要はありません）。「×」なら5メートル先のカラーコーンを廻って④に引き返す。「△」ならもう一度ボールを取る。

2 カラーコーンはどちらから廻ってもよい（従来は時計回りだが徹底することができないので変更）

<注意事項>

○ バトンを受ける者は、必ず④のラインの内側で受けなければなりません