

# The Sporting Feast 2022

## ルールブック



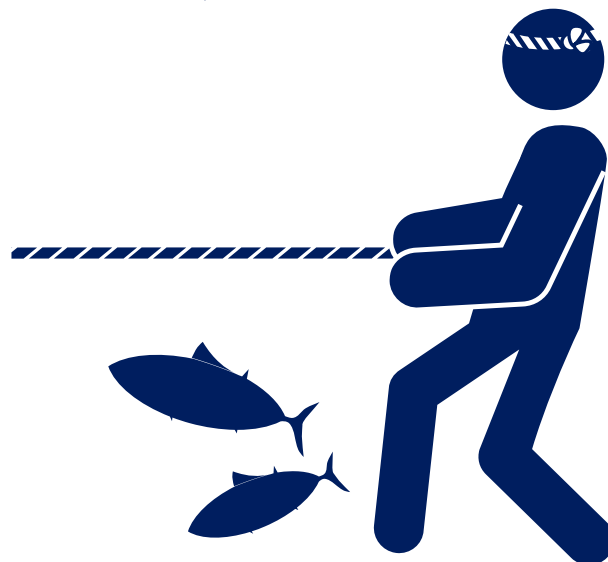
ダッシュハンター



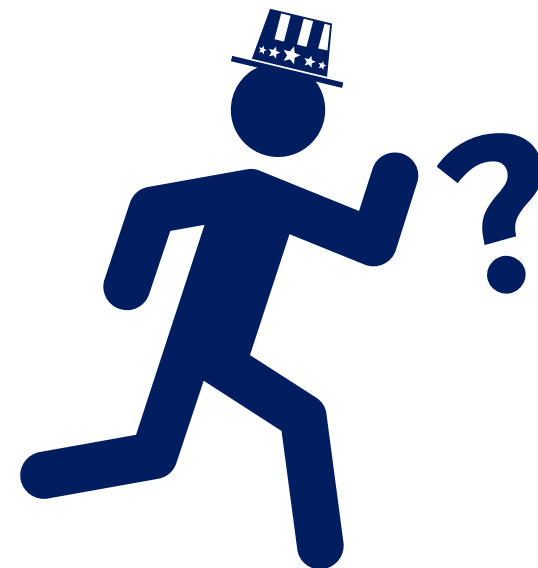
アルティメット



ムービングバスケット



ツナ引き



ダッシュアンサー

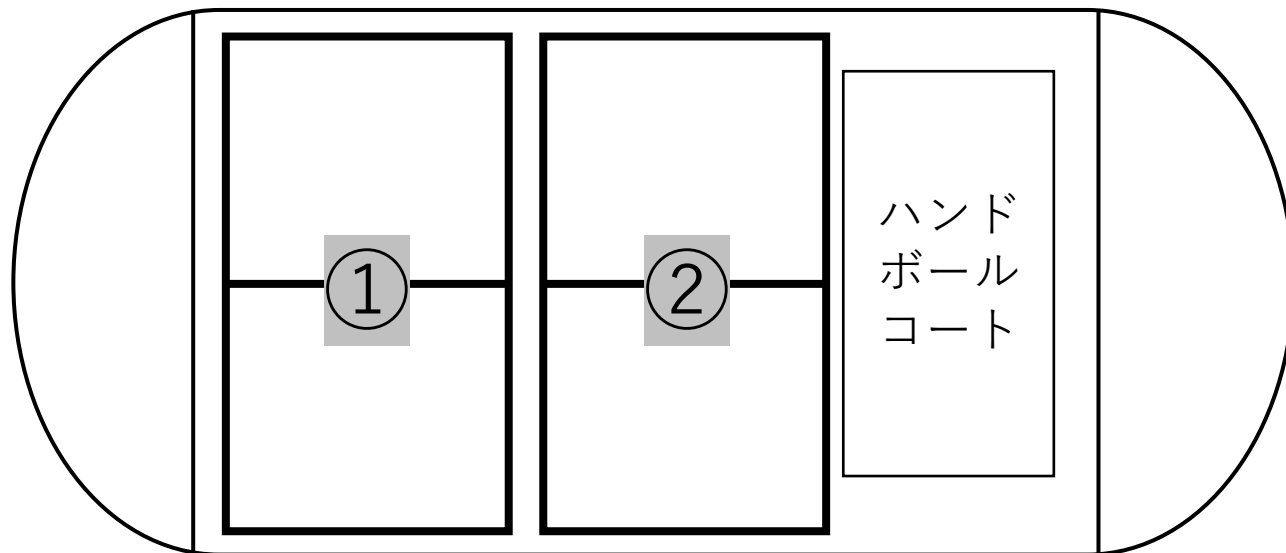
# DODGE × FAMILY

どんな魔球が訪れようとも 共に助け合おう。

所要時間：30分 7分×3回+α

参加者：全校生徒

Court Data



1,2,3年で1グループ（運命共同体）を作り、ドッジボールを行う。  
ただし、自分の運命共同体のうち2人が当たったら自分も外野に出なければいけない。また、内野に戻る際には運命共同体で合計3回当てる必要がある。

なお、ボールは2つで、ゲーム開始時外野は2グループ

Round 1

①：赤A vs 白A ②：黄A vs 青A

Round 2

①：赤B vs 白B ②：黄B vs 青B

Round 3(各組5チームずつくじで選出)

①：選ばれし赤+黄A vs 選ばれし青+白A

②：選ばれし赤+黄B vs 選ばれし青+白B

一年生



二年生



三年生



運命共同体 ÷ FAMILY

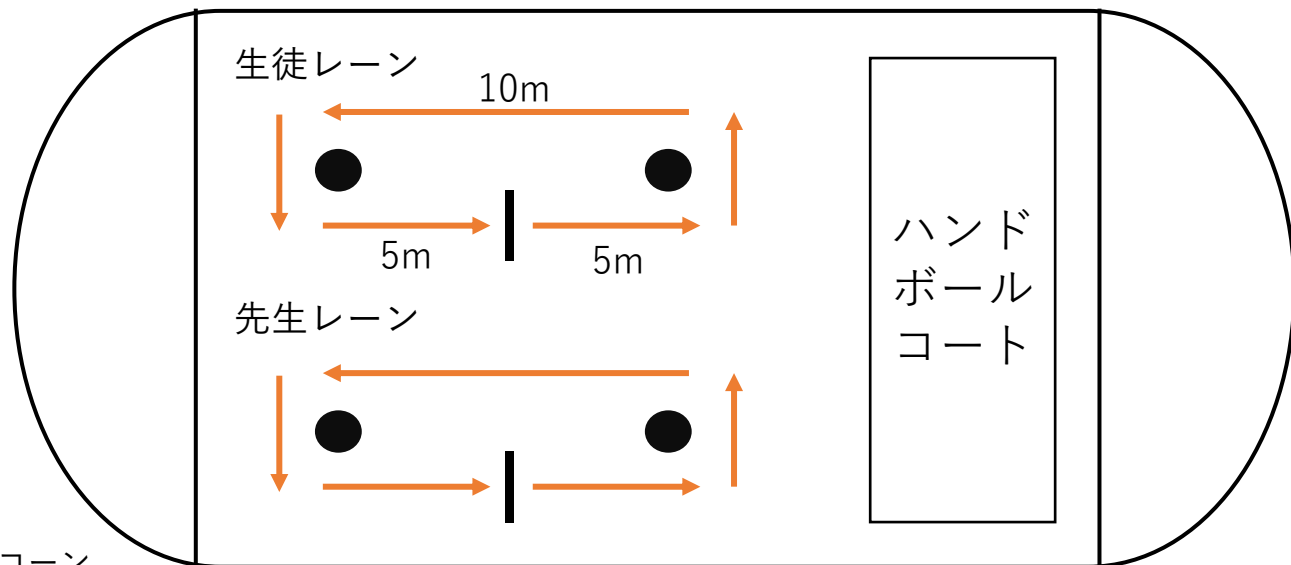
# 進撃のむかどん

教師も生徒も同じ土俵で。その大地を、踏み締めろ。

所要時間：競技7分

参加者：先生6人×2チーム,選抜生徒12人

## Court Data



● コーン

┃ スタート/ゴールライン

6人1組×2のリレー形式で進める。

いかに速く進むかも当然大事だが、

1組目が終わった後に足を繋げ変える作業の速さが

勝負のカギを握る。

前代未聞の「教師VS生徒」競技を実現。

ルールは簡単。6人1組で足を繋ぎ、

「むかで歩き」の状態をコースを

先に2周した方の勝利だ。

息の合ったプレーを見せるのは教師か？生徒か？

結果に乞うご期待。

参加職員

男性職員 山元先生 本田先生

横山先生 高須先生

女性職員 岡田(つ)先生 筒口先生

古川先生 金澤先生 吉田先生

※近づきすぎると妨害や危険行為に当たるので注意しよう。

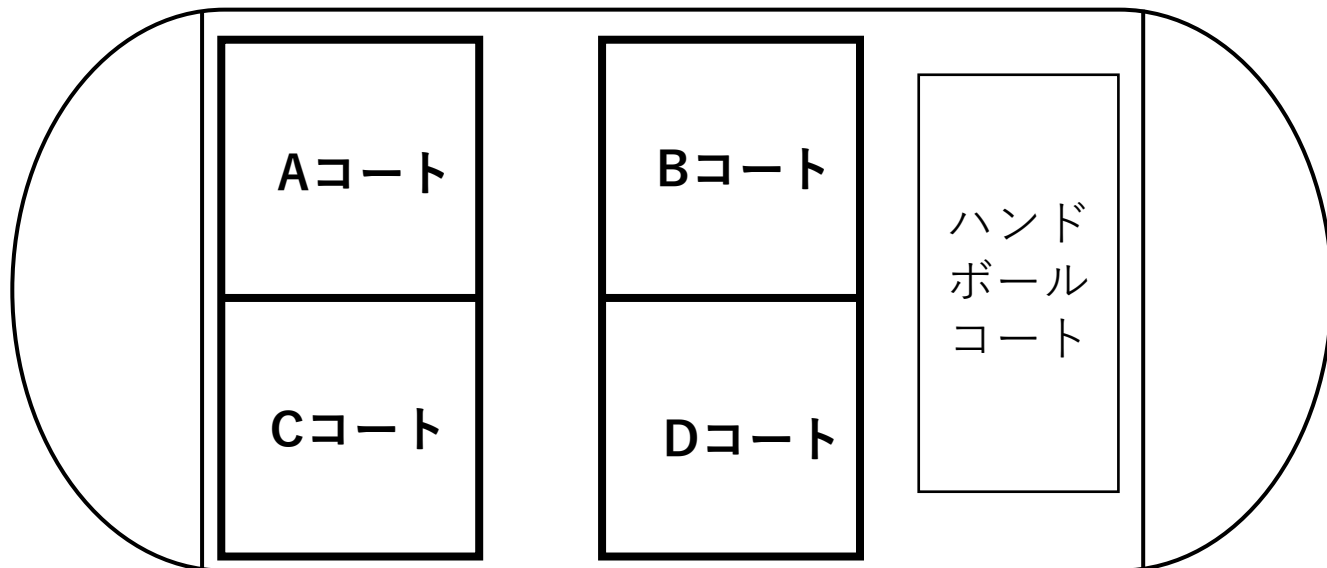
# モバイルムービングバスケット玉入れ

キミはそのカゴに追いつけるか。

所要時間：25分

参加者：5期生全員

Court Data



Round 1

赤A(A)VS 青A(C)

黄A(B) VS 白A(D)

Round3

赤A(A) VS 白A(C)

黄A(B) VS 青A(D)

Round5

赤黄A(AC) VS 白青A(BD)

Round6

赤黄B(AC) VS 白青B(BD)

Round2

赤B(A) VS 青B(C)

黄B(B) VS 白B(D)

Round4

赤B(A) VS 白B(C)

黄B(B) VS 青B(D)

従来の玉入れとは一味違い、「カゴ」が動く玉入れだ。

10人1チームのうち、カゴ持ちが1人、その他9人は

相手チームの1人が持っているカゴに玉を入れる。というように

指定のコート内で玉入れを行う。カゴの動きが大きく勝敗にかかわることだろう。

動きが複雑になるので、出番とコートをしっかり把握しておくことをお勧めする。

(使用コート ※カゴ持ちは相手コート)

※Round5と6はAとC、  
BとDを合体させたコート  
での戦いとなる。

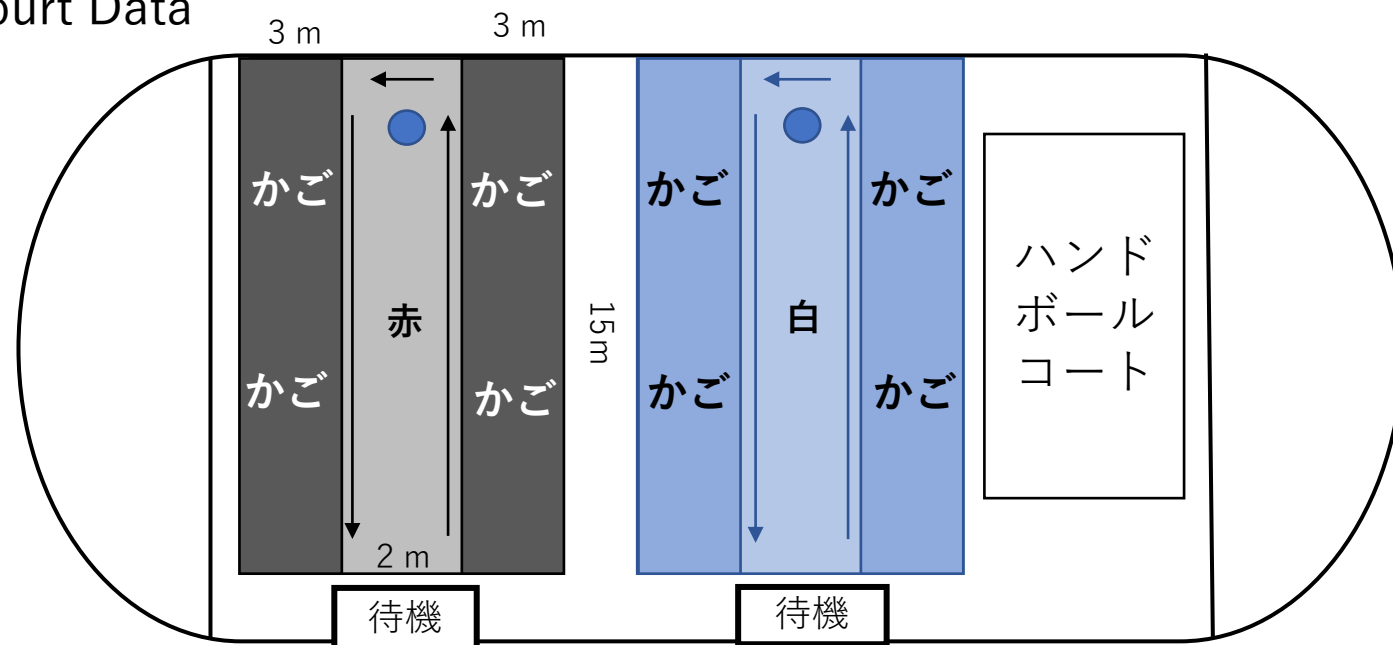
# Akiba no Kiba

能ある5期はキバ(牙)を隠す

所要時間：12分

参加者：5期生全員

Court Data



● Uターンコーン

安全上対面での勝負はできないので、一捻りを加えた騎馬戦。  
今年は4人1組で騎馬を作り、流鏑馬のように道中にあるカゴに  
玉を入れながらコースを進んでいく競技となっている。  
かごに玉が入れば追加得点となるが、制限時間付きなので要注意。

Round1

紅 VS 白(女子)

Round2

紅 VS 白(男子)

制限時間5分

自分の前の騎馬の上に乗っていた人が  
完全に降りてから騎馬を組み始める。  
スタートしてからは立ち止まること、  
引き返すことは許されない。

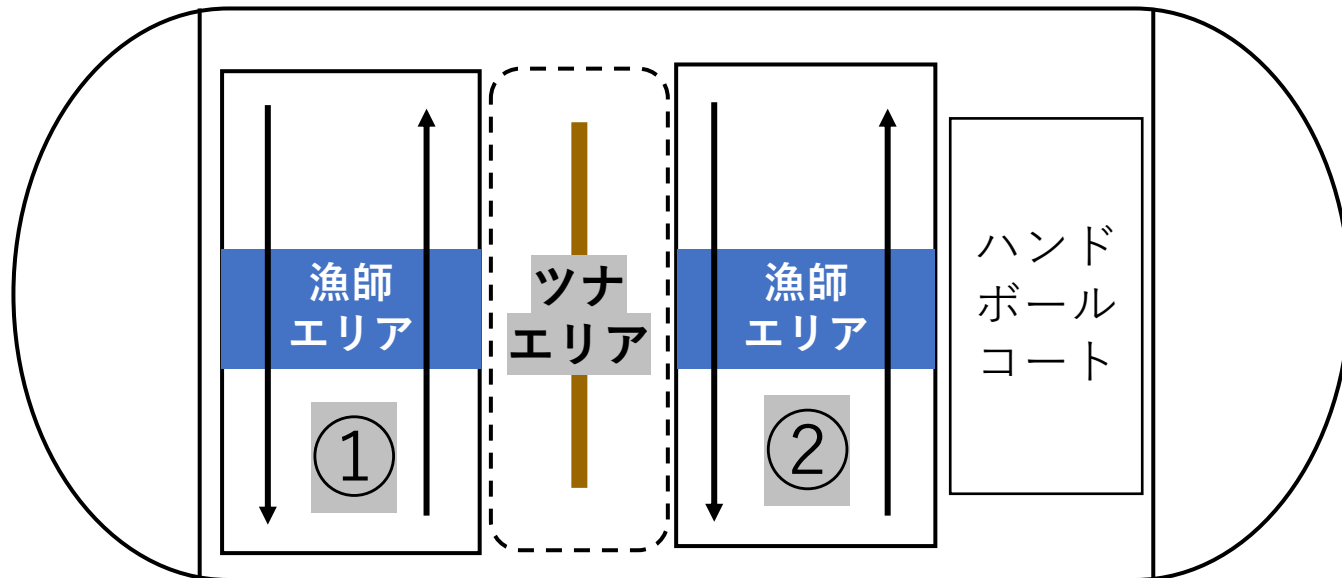
違反行為が確認され次第即刻失格となる

尚Round1開始前の1度だけ相手カゴの距離を  
0~3m(横移動のみ)動かすことができる。  
コートチェンジも考慮して動かそう。

# ツナ引き

マグロと漁師、カツオ(勝つの)はどっちだ。

Court Data



## ツナチーム (20人)

腰にタグをつけ、審判の合図で一斉にコートの端から端まで駆け抜ける。(校舎側に20人待機し、一斉にスタート) 漁師にタグを取られる(=水揚げ)か、12秒以内にコートを走り切れなかったツナはツナエリアに移動してツナ引きを行う。

所要時間：15分

参加者：6期生全員

Round1

- ① 赤(ツナ) VS 青(漁師)
- ② 黄(漁師) VS 白(ツナ)

Round2

- ① 赤(漁師) VS 青(ツナ)
- ② 黄(ツナ) VS 白(漁師)

ツナエリアでは赤と黄、青と白はそれぞれ1つのチームとなり綱を引っ張り合う。

全ツナが水揚げされてから10秒経過したときの綱の位置で得点が決まる。

1試合5分

## 漁師チーム (20人)

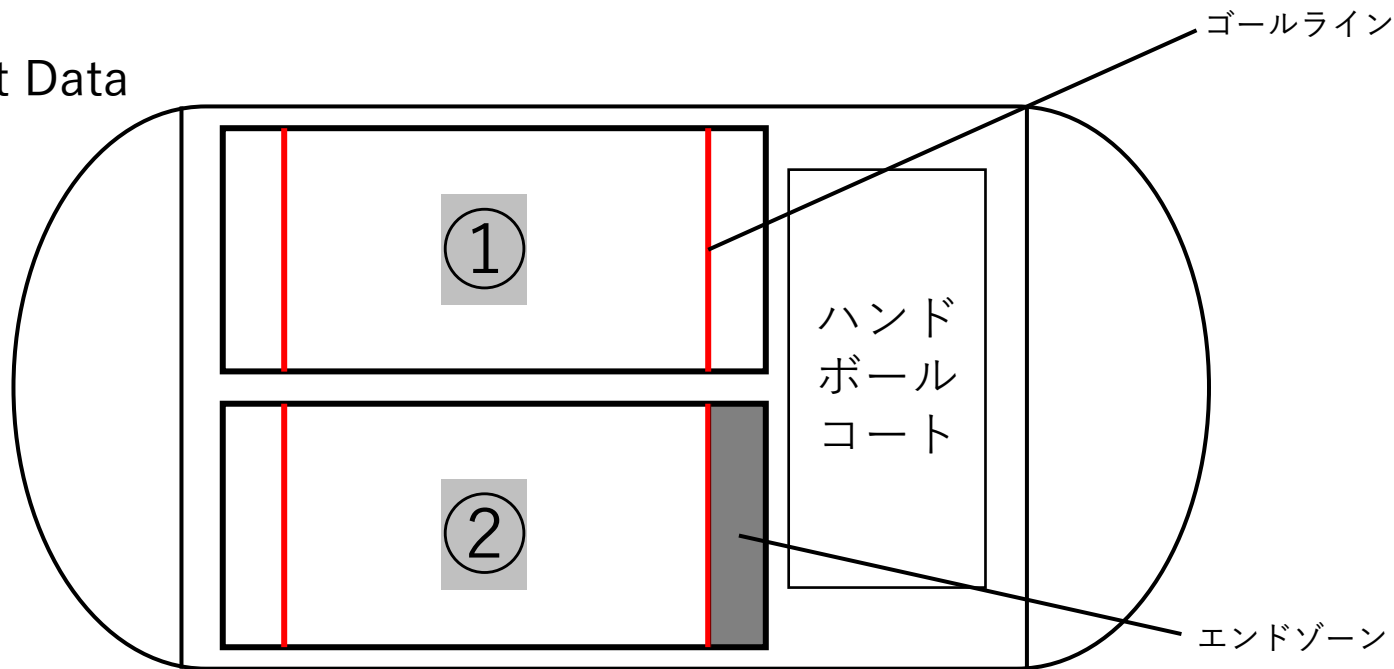
20人のうち8人は漁師エリアに、残りはツナエリアで別コートで水揚げされてきたツナと共に綱引きを行う。漁師エリアでは走るツナのタグを取り水揚げを進める。

# アルティメット

所要時間：6分×4試合 参加者：6期生全員

目指せ、ゴール。掴め、究極。

Court Data



Round1

①：赤女 VS 白女

②：黄女 VS 青女

Round3

①：赤男 VS 白男

②：黄男 VS 青男

Round2

①：赤女 VS 青女

②：黄女 VS 白女

Round4

①：赤男 VS 青男

②：黄男 VS 白男

相手のゴールを妨害しながら、フリスビーを自分のゴールに繋げよう。  
制限時間内いっぱい、フリスビーを落とさずにエンドゾーンまで運ぼう。  
エンドゾーンにいる味方がフリスビーをキャッチ出来たら点が入る。  
尚エンドゾーンに入れるのは攻撃側のみ。(因みに何人でもよい)  
どんどん運べば大量得点GETのチャンスだ。

フリスビーを1人で10秒以上保持すること、  
また保持したまま3歩以上歩くことは禁止  
禁止行為やフリスビーの落下があった場合は  
相手チームの投げ入れから再開する。

1試合6分

# ダッシュアンサー

ペンと足を走らせて

所要時間：15分

参加者：7期生全員

Court Data

スタートライン

解答机

問題机

ハンド  
ボール  
コート

待機列

コーン

走行方向

1人100mアンカーは200m  
(アンカーは100m走った後にある問  
題机から問題を取ってね！)

問題は知識問題、実技問題の2種類  
知識問題は解答机にある解答用紙に  
答えを記入  
実技問題は解答机近くにいる審判に  
みてもらう、どうしてもできなかったら審判とじゃんけんして勝ったら  
進めるよ

※先輩たちに聞きにいった場合、  
中央からそのままゴールを目指すの  
ではなく、コース上にあるコーンを  
回ってからゴールに向かおう

スタートして少し進んだところにある問題机から問題を取り、  
解答机で答えてから次の人へタスキを繋ぐ4色対抗リレー。

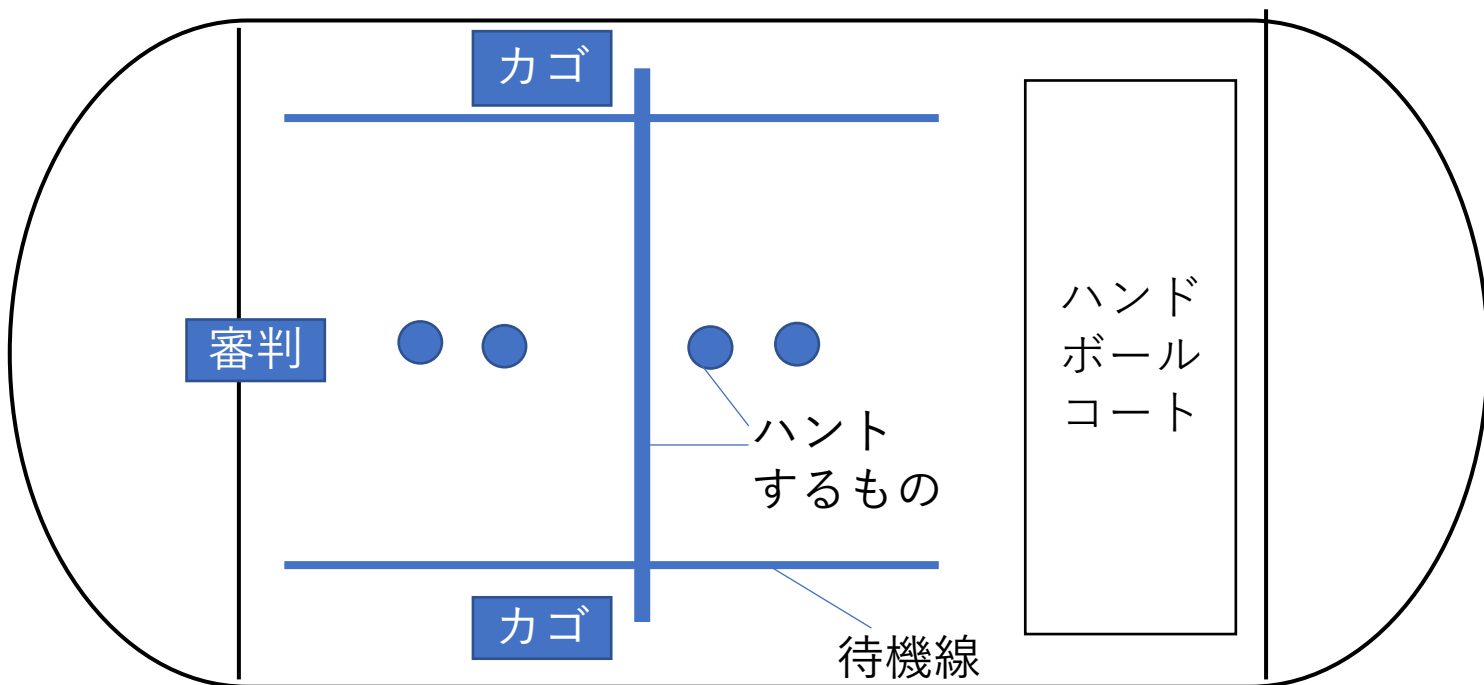
難しい問題は、中央にいる先輩たちに聞きに行こう！



# ダッシュハンター

さあ、奪い合え

Court Data



グラウンド中央にあるお宝を取り合う、非常にシンプルな競技。

力はもちろん、どのお宝を狙うか頭もよく使うことが勝利へのカギ！

基本自分の陣地にお宝が入れば得点となるが、中には特殊な

判定方法があるお宝もあるので注意！

所要時間：35分

参加者：7期生全員

Round1

赤黄女 VS 白青女

Round2

赤黄男 VS 白青男

Round3

赤黄全員 VS 白青全員

赤黄スタート…国道側   白青スタート校舎側

お宝一覧

- ・棒   ・タイヤ   ・綱
- ・ハンドボール (※陣地内のカゴに入れないと無得点)
- ・大将のしっぽ

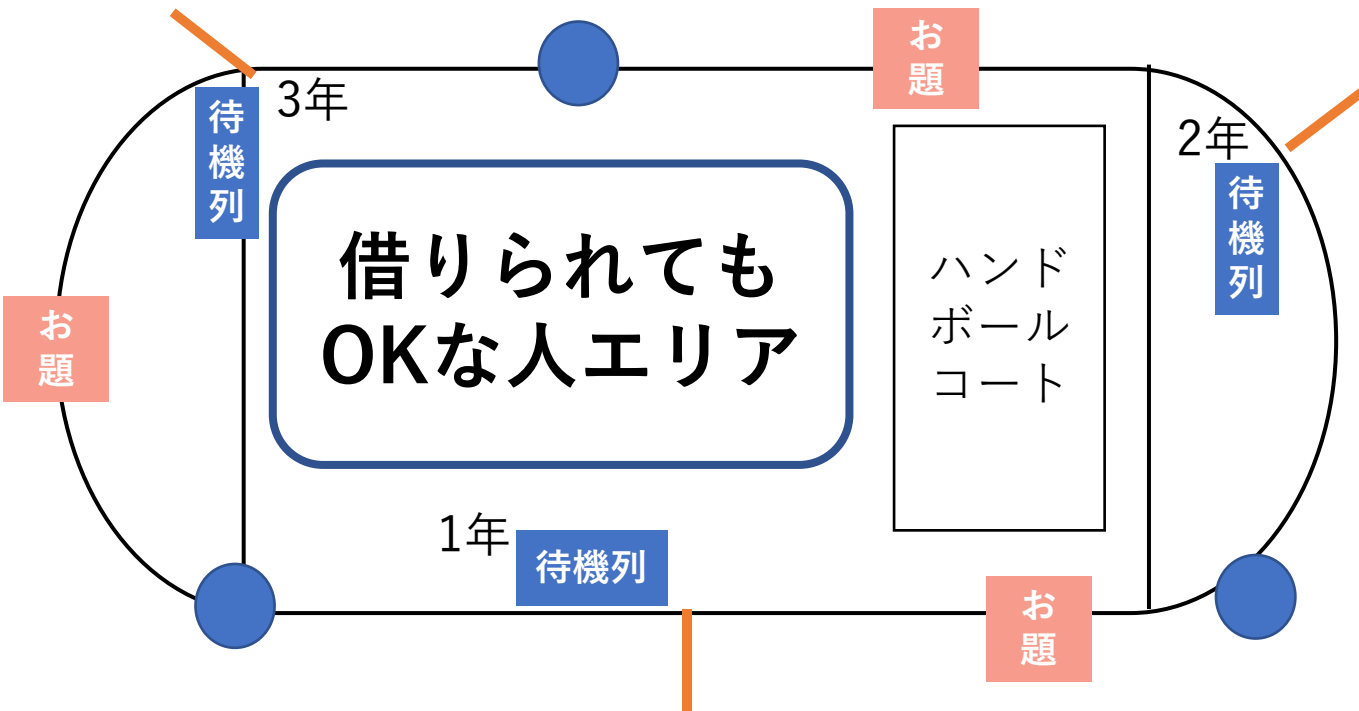
(※事前に決めた大将はタグをつける。相手チームの大将のしっぽをとり、中央左にいる審判に渡せば得点)

(Round3のみ大将は3人に増やし、先に3つまとめてもってきたチームのみ得点)

# 借り人リレー

アノ人と、その先へ。

Court Data



所要時間：30分

参加者：選抜120人

走順1年→2年→3年

- 連れて行く人は中央のエリアに居る人なら誰でもOK！
- 自分の学年の3つ前の人走り出したらスタンバイ！（それまでは中央のエリアに）
- 中央のエリアでは白熱リレー出場者or出番が終わった人orスタンバイ前の人がいつ呼ばれてもいいように待機

- コースの内側に入る
  - お題に沿っていない人を連れてきた
  - バトンゾーンを守っていない
- などルール違反した場合その場で10秒待機

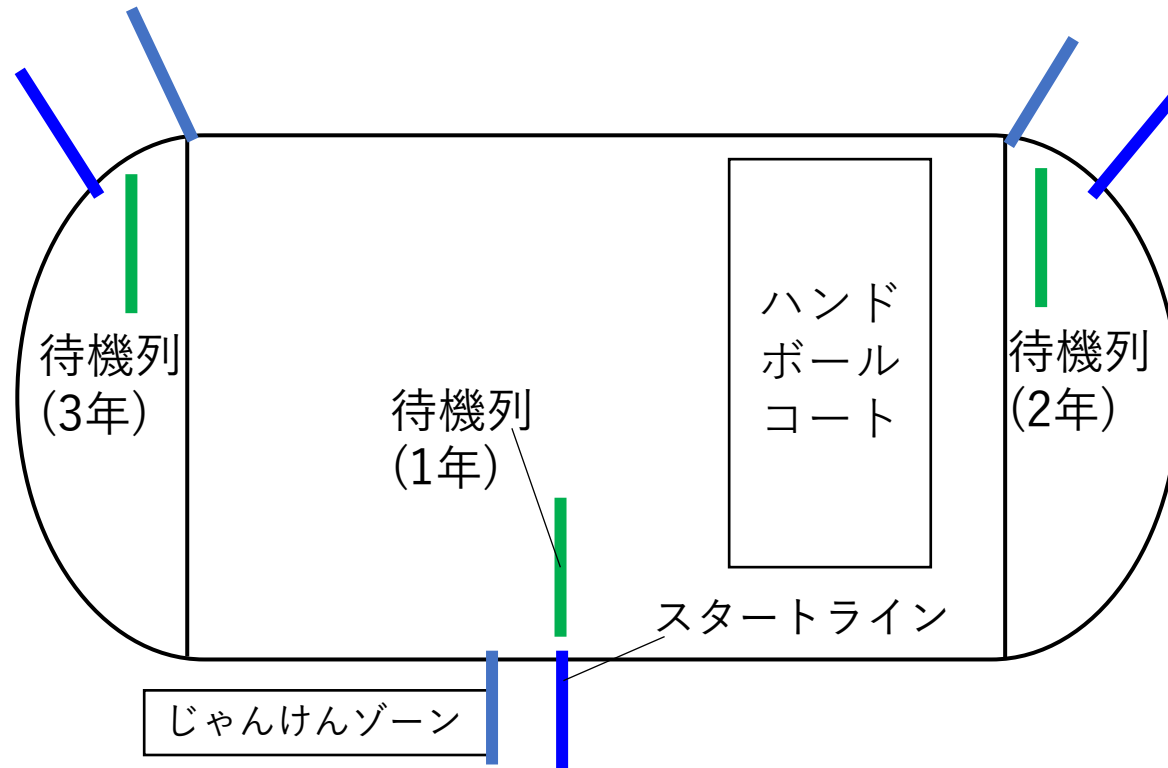
お題の書かれた紙を係から受け取り、そのお題に当てはまる人を連れてゴールまで走りバトンを繋ぐ4色対抗リレー！今年は同学年だけではなく、先輩後輩はたまた先生を連れていくお題も…？

● コーンの外側を通過してゴールに向かう

# 白熱リレー

燃やせ。

Court Data



スポフェスの花形競技、白熱4色対抗リレー！純粋な脚力のみが勝負を左右する！と思いきや、今年はじゃんけんシステムを導入！バトンを渡すときに次の走者とじゃんけんして、次の走者は勝てないとスタート出来ない！？(※3年生のみ)

所要時間：15分

参加者：選抜120人

1人100m(アンカーも)  
走順は1年→2年→3年  
アンカーはビブス着用

3年生の走者は次の1年生の走者にバトンを渡す前、じゃんけんゾーンでじゃんけんをする。次の走者は勝てないと走り出せない

※5回負けたら、勝てていなくてもスタートしてok

※あいこは決着がつくまでやって初めて1回とカウントする

借り人リレー同様、違反行為は  
その場で10秒待機とする