

# 障害物競争

担当者:コバテツ、あんず

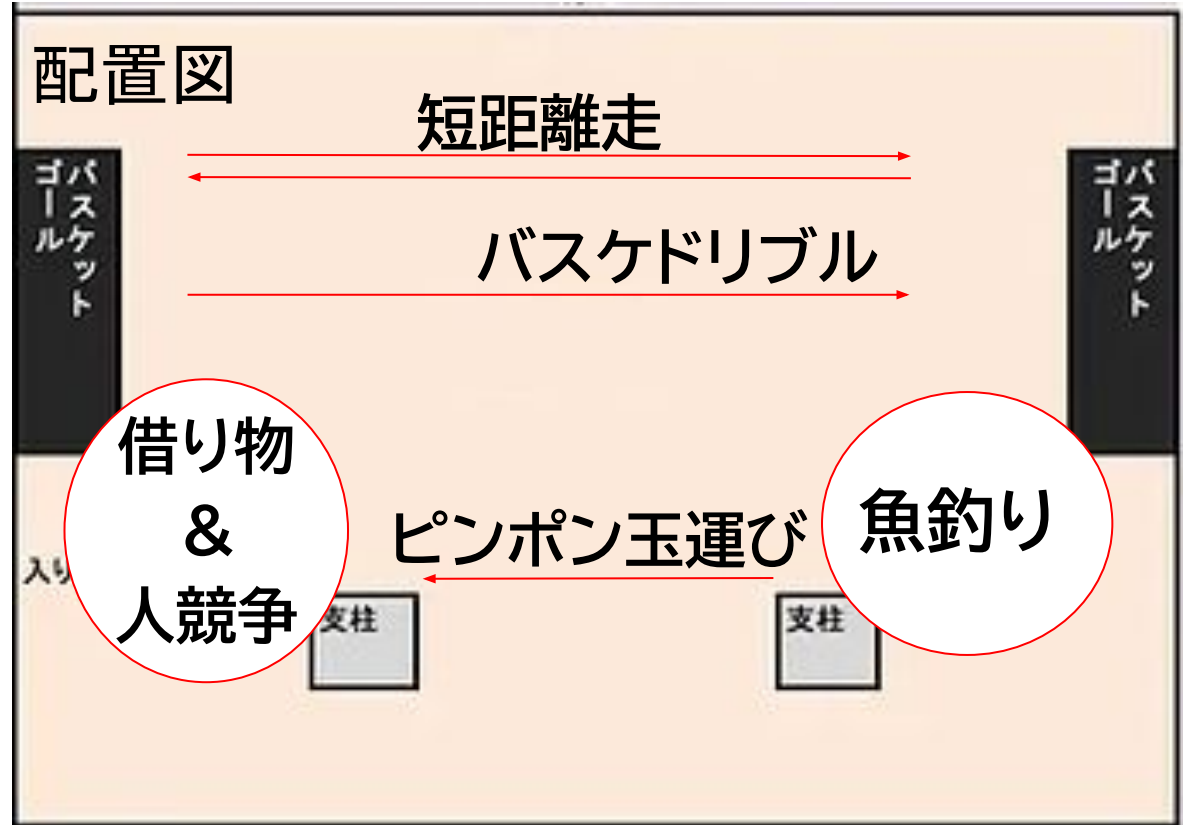
# ルール概要

1. チーム対抗戦(1チームの人数は5人)
2. 5つのパートを順番に、リレー形式で繋いでいく  
(1人1つのパートを行い、ハイタッチでバトンタッチとする)
3. 競技は1チームずつ順番に行う  
(先攻後攻はチームの代表者がじゃんけんで決める)
4. タイムアタック戦: より速いタイムでクリアしたチームが勝ち
5. タイム計測は、実行委員会から選出されたタイム計測担当者のスマホで行う
6. 魚釣りパートで釣った魚に応じてタイムボーナス有り

# 競技の配置、順番

## 競技の順番

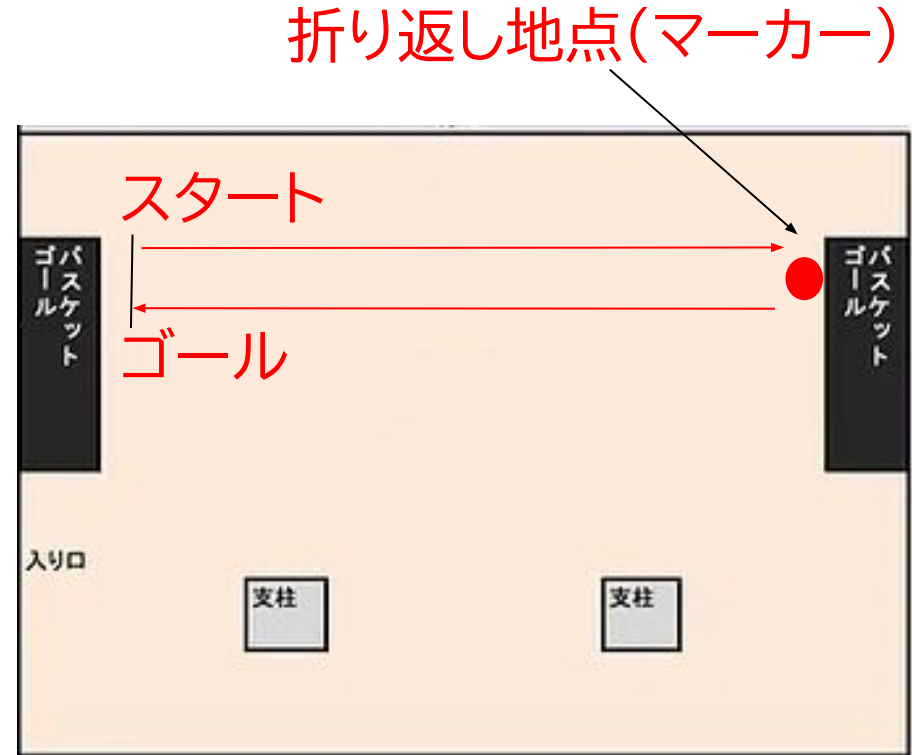
1. 短距離走
2. バスケットリブル
3. 魚釣り
4. ピンポン玉運び
5. 借り物&人競争



# 1.短距離走

## ルール

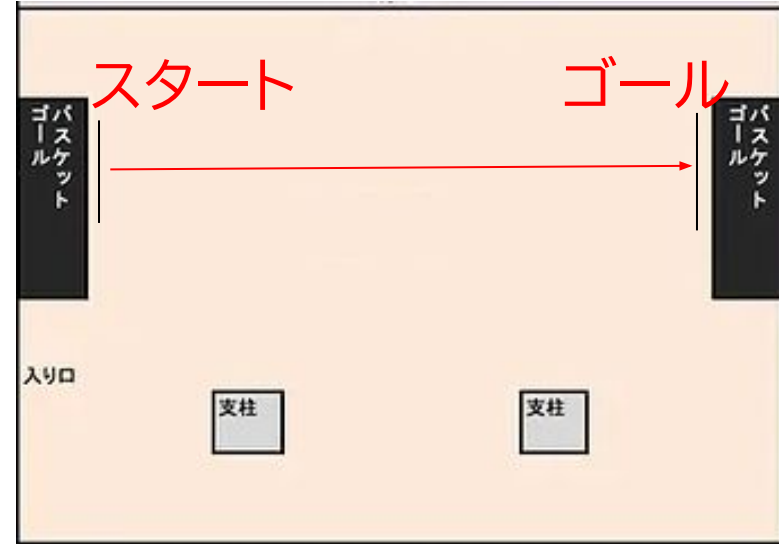
- スタートして、マーカ地点で折り返し、ゴールまで走りきる。
- スタートする際に、タイム計測担当者とハイタッチする。(ハイタッチした瞬間タイマーがスタート)
- ゴールで、バスケットリブルの競技者とハイタッチをしてバトンタッチをする。



# 2. バスケットドリブル

## ルール

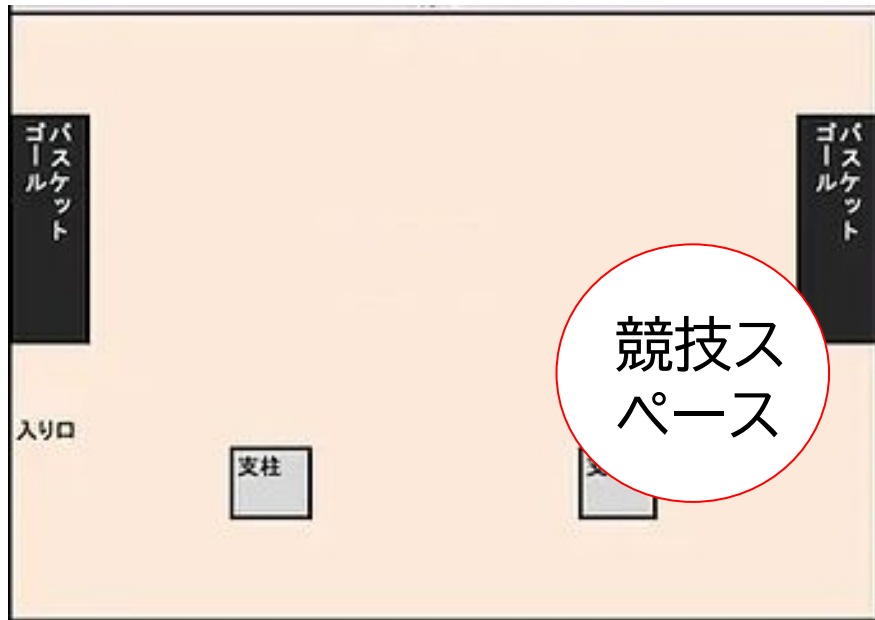
- スタートからゴールまで、バスケットボールをドリブルして進む。
- ボールが転がった場合は、その場から再度やり直す。(ボール回収時もタイマーは止めない)
- ダブルドリブル(ドリブルを中断して再度ドリブルする)はOKだが、トラベリング(手で持ったまま歩く)はNGとする。
- ゴールで、魚釣りの競技者とハイタッチをしてバトンタッチをする。



# 3.魚釣り

## ルール

- 釣り竿を使い魚を釣る。
- 5匹釣ることができれば、クリアとなる。
- 難易度は3種。高難易度の魚にはボーナスとしてタイム短縮がある。
- 5匹釣り終わり次第、ピンポン玉運びの競技者とハイタッチをしてバトンタッチをする。



魚は3種類(詳細は次ページ記載)

- ・タイムボーナスなし
- ・タイムボーナスあり(0.5秒)
- ・特大タイムボーナスあり(2秒)

# 3.魚釣り -魚の種類-

1. ボーナスなし  
先端に磁石付き



2. ボーナスあり(0.5秒)  
磁石は付いているが、  
隠れた位置にある



3. 特大ボーナスあり(2秒)  
磁石は付いておらず、  
先端にひっかける輪ゴムがある



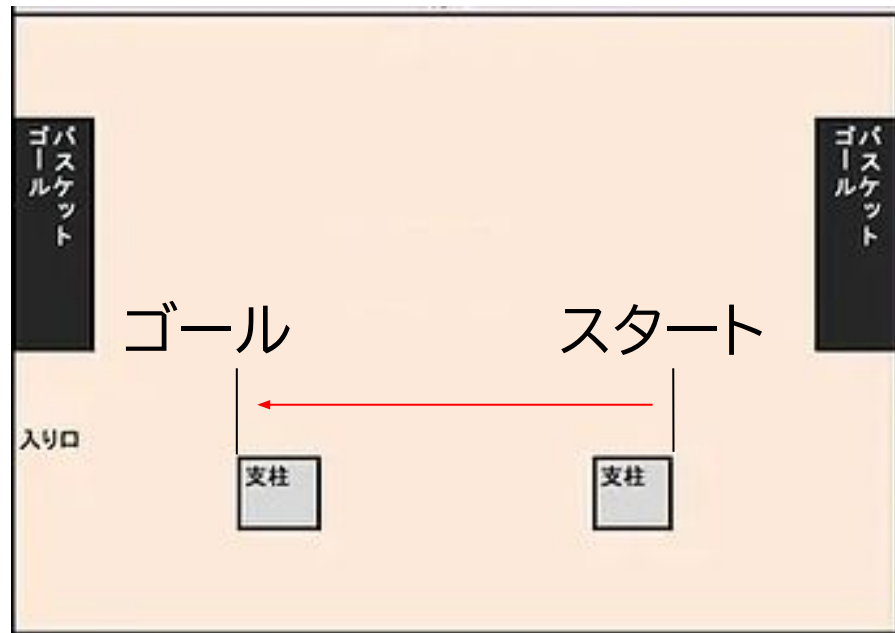
釣り竿

たこ糸の先に  
クリップ

# 4.ピンポン玉運び

## ルール

- スプーンにピンポン玉を乗せ、落とさないように支柱(スタート)から支柱(ゴール)まで運ぶ。
- ピンポン玉を落とした場合は、拾ってその場からやり直す。(拾いに行っている間はタイマーは止めない)
- ゴールで、借り物&人競争の競技者とハイタッチをして、バトンタッチする。

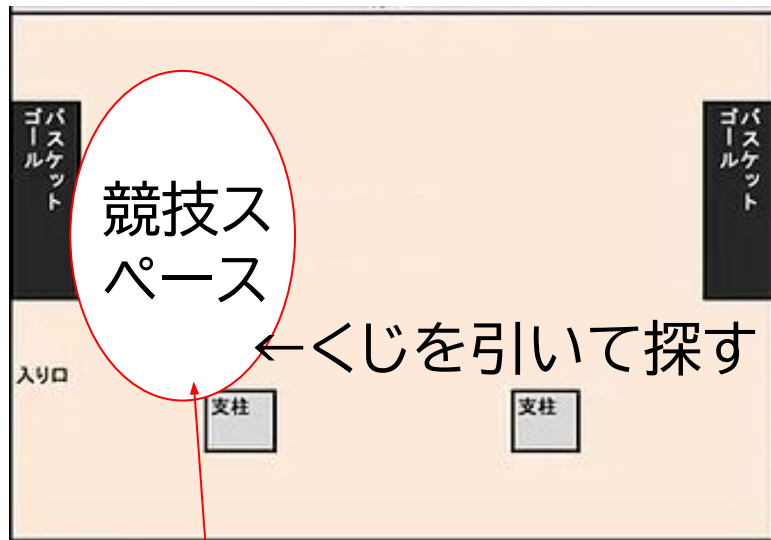




# 5. 借り物&人競争

## ルール

- くじを引き、書かれているお題の物(人)を探し出して、ゴールまで持って行く(人の場合は一緒に来てもらう)。
- お題に該当する物が見つからない場合は、チーム内の誰かがバスケットリブルを連続10回できればくじを引き直せる。
- ゴールの際はタイム計測担当者とハイタッチする(ハイタッチでタイム計測をストップする。計測値から魚釣りのボーナス分を引いた値がチームのタイムとなる)。



借り物&人競争にお題として協力可能な人は、この辺りに集まる