

第 27 回スポーツフェスティバル 競技マニュアル

Ver.1.00: 26 回マニュアルより、競技内容を更新

Ver.1.01: だるま運びレース、借りもの競争の競技内容を修正

Ver.1.02: 借りもの競争、だるま神輿、なわとりの競技内容を修正、Top of fighters の詳細追記。

Ver.1.03: 借りもの競争競技内容決定、各競技の競技順、トーナメント表を変更。

Ver.1.04: 学生参加諸注意を更新しました。

Ver.1.05: Top of fighters の競技詳細を更新しました。

Ver.1.06: クラス対抗リレー、運命共同体の競技内容、だるま運びの注意書きに文言追加。

競技種目プログラム

オープニングセレモニー

1. クラス対抗リレー（予選）
2. 運命共同体 …二人三脚障害物競争…
3. だるま運びレース …色別対抗だるま運び…
4. クラス対抗リレー（準決勝）
5. 借りものの競争（教員参加種目）

オープン参加種目 電子学園ウルトラクイズ

6. THE 決戦！！ …色別対抗騎馬戦…
7. なわ取り合戦 …色別対抗縄取り…
8. だるま神輿 …色別対抗だるま運びリレー…
9. 一球入魂 …色別対抗玉入れ…
10. 玉げた …色別対抗大玉運び…
11. Top of fighters …ゲーム対戦決勝戦…
12. クラス対抗リレー決勝
13. 色別対抗リレー

エンディングセレモニー

アトラクション種目 ベースランニング

アトラクション種目 スピードガン

エキシビジョン種目 応援団長は君だ！

エキシビジョン種目 謎解き

第一種目

< 校長杯 争奪 >

クラス対抗リレー予選

☆☆☆

競技内容

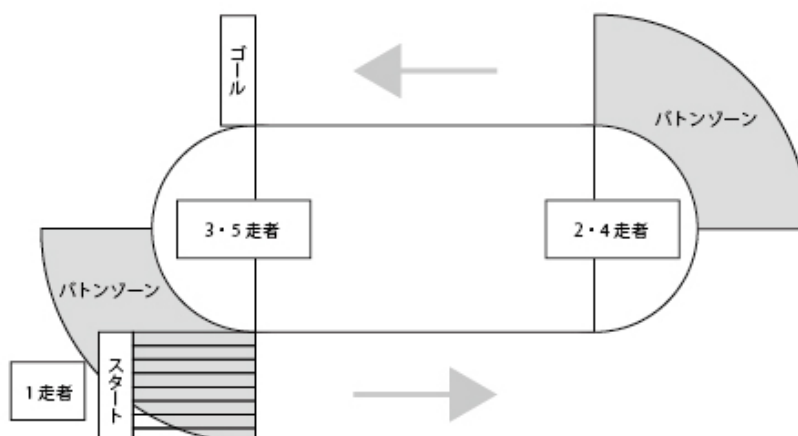
スポーツフェスティバル唯一のクラス対抗戦、各クラスの代表によるクラス対抗リレーです。俊足を揃えて優勝を目指すクラスや数々のパフォーマンスを繰り広げるクラスもあり、多くの競技の中でも一番盛りあがるメイン種目とも言えるでしょう。

この種目は男子の部と女子の部に分かれて競技が行われ、それぞれの優勝クラスには**校長杯**が選手に授与されます。チームの編成は1クラス5人でチームを作ります。男子・女子ともに約半周です。（アンカーのみ直線が2回で少し距離が伸びます）。決勝は男子は全員一周、女子は予選と同様となります。

※第一走者はスタートからレーンのラインがある区間はコースの横移動はできません。ラインを越えたら走るコースは自由に選択できます。

	男子	女子
予 選	8チームによる10レース 2着迄準決勝進出	6、7チームによる6レース 1着のみ決勝進出
準 決 勝	6、7チームによる3レース 2着迄決勝進出	実施なし
決 勝	6チームによる1レース	6チームにより1レース

アンカーである5走は直線が2回あり、走る距離が少し長くなります。



第二種目

< 色別対抗 二人三脚 障害物競争 >

運命共同体

☆☆

競技内容

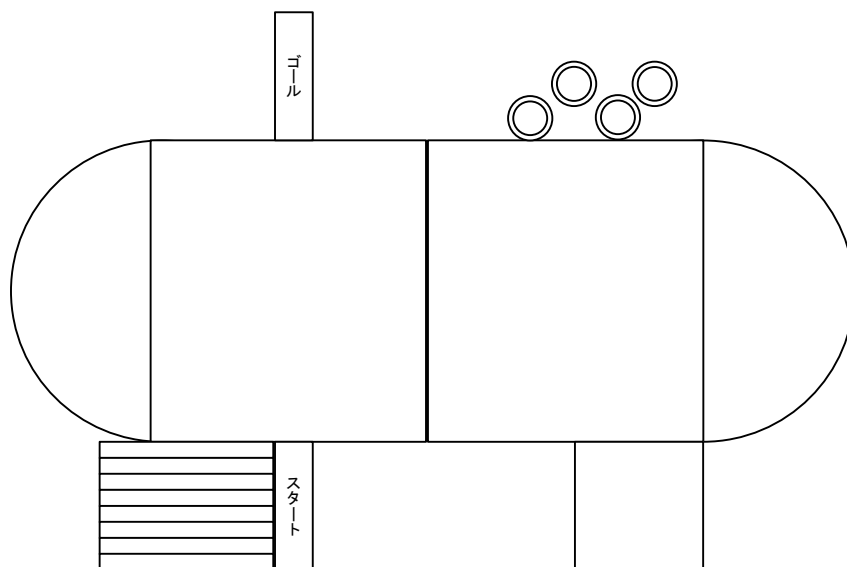
2人の足をバンド（はちまき）で結びつけて、障害物をクリアしていく色別対抗の2人3脚障害物競争です。（単レース）各色15組30名が出場します。

この競技は、男同士、女同士、カップルでもOKです。この競技がきっかけで永遠のパートナーになるかも！？

障害物

悪路通過 … フワフワマットの上を2人仲良く、通過します。

輪くぐり … フラフープをひとつ拾って頭から足先まで通します。



第三種目

< 色別対抗だるま運び >

だるま運びレース

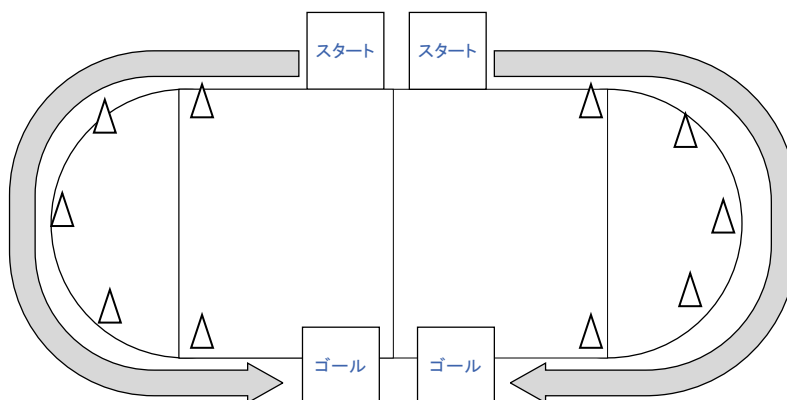
☆☆

競技内容

全員参加の色別対抗タイムレース。だるま崩し 6 段（あたま込 7 段）を一つずつ運び、すべてのだるまを組み上げるまでのタイムを競います。スタート地点は各色の応援席になり、1 回目の合図から 30 秒間で開始位置に並び、2 回目の合図からだるまをバケツリレーの要領で、手渡しで送ります。最も早く運び組み上げたチームから得点が入ります。並ぶルートにはコーンが立ててあります。そのコーンの外側に列を作ってください。

どうやったら早く運べるか工夫が勝負を分ける！

- ・だるまを持って歩く・走る、投げるなどの行為は禁止です。
- ・ゴールでくみ上げただるまが完全に静止していることが確認できたらゴール



△ コーン

※上の図は 1 回目、3 回目の組の場合です。2 回目、4 回目の組はスタートとゴールが入れ替わります。

※開始前に学生実行委員によるデモを行う。その際、本部から見て左側はだるまをゴール側にセットし、スタート位置に戻るようデモを行う。

第1試合	第2試合	第3試合	第4試合
青・紫	橙・緑	白・赤	黄・桃

第四種目

< 校長杯 争奪 >

クラス対抗リレー 準決勝

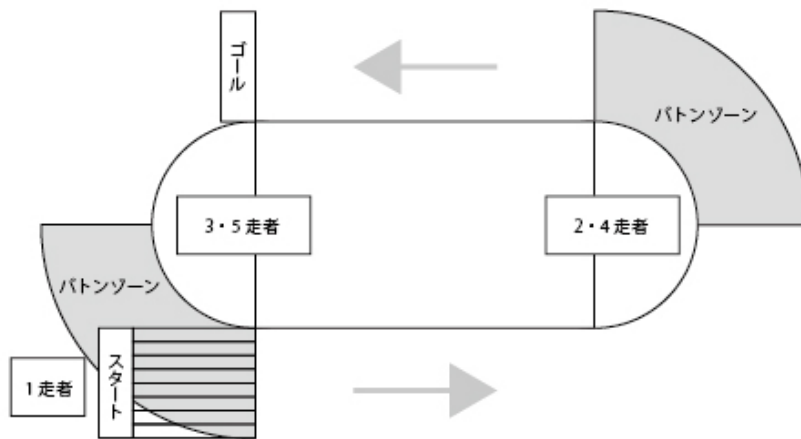
☆☆☆☆

競技内容

スポーツフェスティバル唯一のクラス対抗戦、各クラスの代表によるクラス対抗リレーです。俊足を揃えて優勝を目指すクラスや数々のパフォーマンスを繰り広げるクラスもあり、多くの競技の中でも一番盛りあがるメイン種目とも言えるでしょう。

準決勝は男子のみで実施します。走る距離は予選と同じです。

アンカーである 5 走は直線が 2 回あり、走る距離が少し長くなります。



第五種目

< 色別対抗 **教員参加種目** >

借りものの競争



競技内容

各色の応援席の前に先生が並び、係から得点が異なるお題が記載されたカードを3枚受け取ります。先生はカードの中から1つのお題を選び、お題（アイテム）を学生にジェスチャーで伝え、学生は先生のジェスチャーから探しているアイテムを予想し、先生に貸します。

お題のアイテムが見つかった先生はゴールで判定を受けてお題の通りであれば、順位決定の得点を獲得します。

▼得点ルール

- ・競技時間は5分間
- ・各色先着3名の先生が持ってきたアイテムの合計点数の多いチームで順位を決定

※運営に支障をきたさないように運営に携わっていない教員が参加してください。

※教員は怪我に注意し、激しい運動は避けるようにご配慮ください



<オープン参加種目>

電子学園ウルトラクイズ

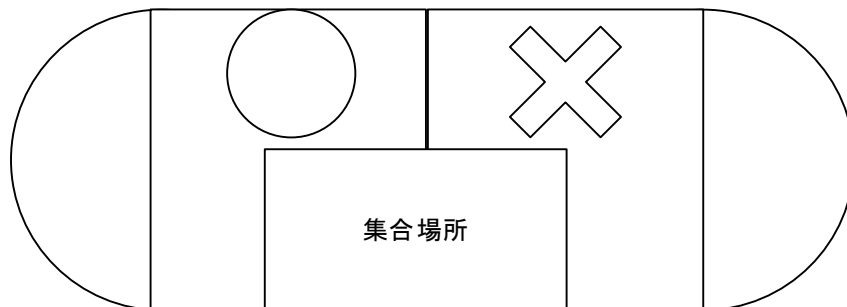
競技内容

電子学園にまつわる●×クイズが出題されます。クイズに不正解した方は、退場となり、正解し続けることで勝者を決定します。

10人以下になった時点で、残った色の方には得点が入ります。

エントリー方法

当日 指示があったら召集場所に集まってください。



第六種目

< 色別対抗 騎馬戦 >

THE 決戦！！

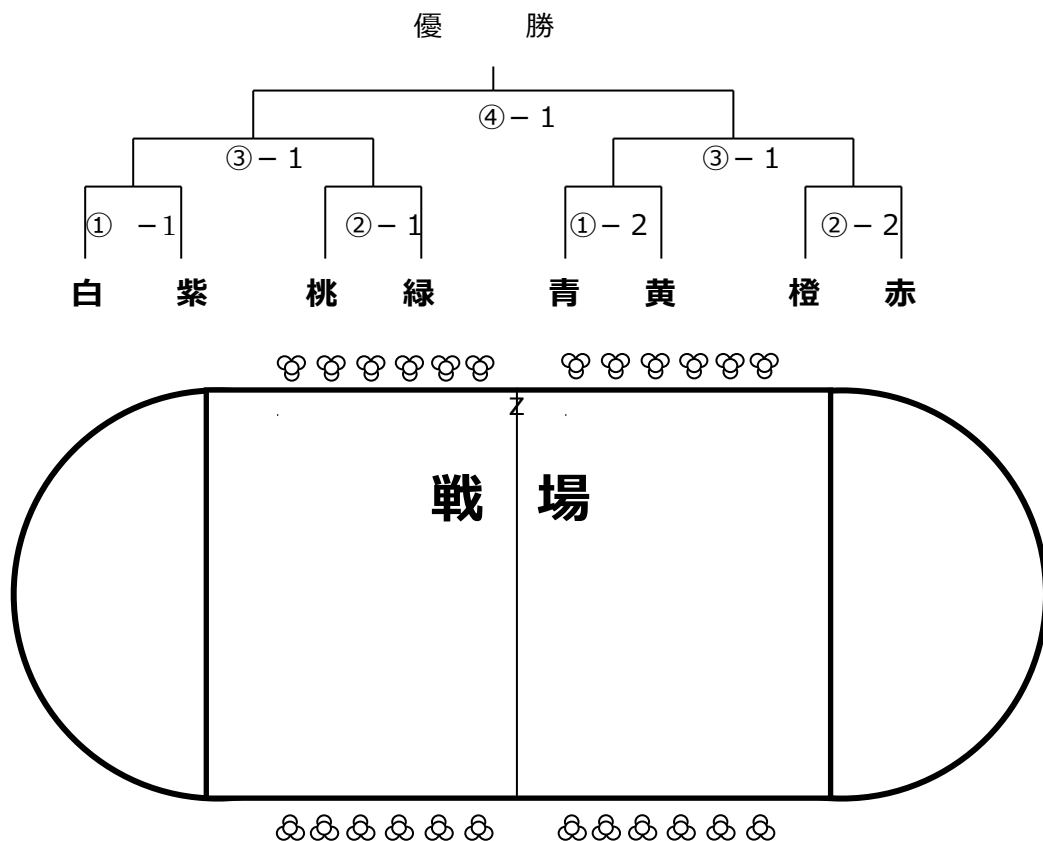
☆☆☆

競技内容

各色 4 人 1 組を 1 騎とし、各色 10 騎（40 人）による色別対抗の騎馬戦です。
競技はトーナメント方式で行い、勝ち上がったチームにそれぞれポイントが加算されます。勝敗はヘルメットについている風船が取られた（落ちた・割れた・外れた）時点で失格となり、競技終了時に残っている騎馬の数を競いますから最後までつぶれないように！各試合時間は 30 秒の 1 本勝負です。会場を 2 箇所に分けて、同時進行で消化していきます。空時間に風船を付け直すこと。

白熱が予想されますが、暴力行為は絶対に行なわないように！！

同点の場合はサドンデス方式により勝敗を決める。



第七種目

< 色別対抗 縄取り >

なわ取り合戦

☆☆☆☆☆

競技内容

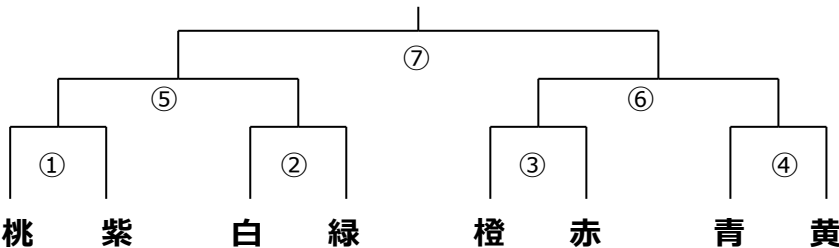
中央にある縄をスタートの合図と共に取りに行きます。簡単に取れる縄も有れば、取り合いになる縄も有るでしょう。チームで作戦を考えてより多くの縄を持ち帰ってください。

制限時間内に、自分の陣地に縄を多く持ち込んだチームの勝利です。終了の合図があった時点で、自分の陣地にあったものだけをポイントにします。取った縄は必ず、陣地においてから次に行って下さい。暴力行為はペナルティーBOX行きです。

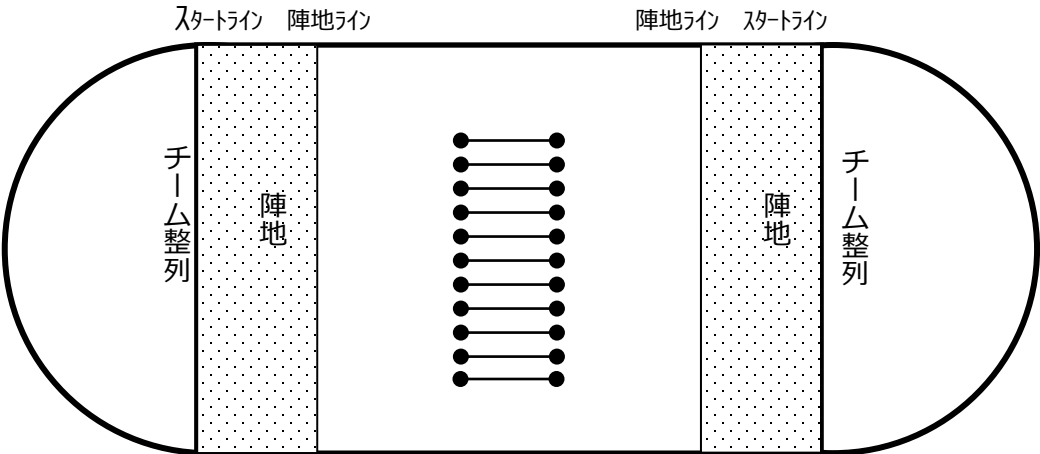
競技はトーナメント方式で行い、勝ち上がったチームにそれぞれポイントが加算されます。各色それぞれ 40 人 によるこの競技は 30 秒 で行い、獲得本数の多いチームの勝利となります。またリボンを巻いた高得点のなわを一本用意し、同点の場合はその縄があるほうを勝利とします。

陣地に入った縄を奪う行為は禁止とする。

優勝



本部席



第八種目

< 色別対抗 だるま運びリレー >

だるま神輿

☆☆

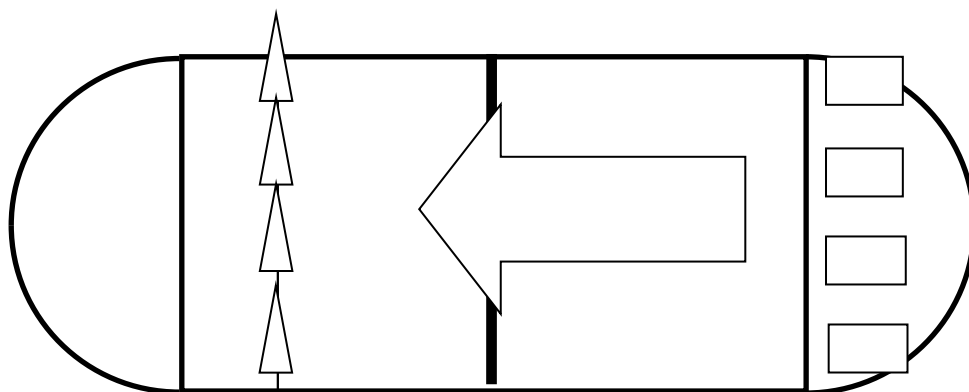
競技内容

板の上にだるま崩し 5 段（あたま込 6 段）を積み重ねてリレーをする競技です。4 人 10 組 40 人が参加します。お神輿のように 4 人でだるまを載せた板を持ってリレーを行います。**だるまのパーツは各走者（2、4、6、8、10 走）に配布されるので、最初頭だけから、徐々に高くなります。**かなり崩れやすいので、バランスが重要です。その際に途中で崩してしまった場合は止まってやり直しです。**またダルマを手で支えるのは禁止です。**コーンを回って戻ってきたらタッチして次の走者になります。

競技エリアの都合上、4 色ずつでの競争になりますが、全体でのタイムアタックによる順位決定となります。

レース中のダルマの追加方法に関しては限定しない。自由に積み上げて良い。

第1試合			
1: 桃	2: 赤	3: 青	4: 黄
第2試合			
1: 白	2: 緑	3: 紫	4: 橙



第九種目

< 色別対抗 玉入れ >

一球入魂

☆☆—☆☆☆☆

競技内容

各色45名が出場し、**制限時間1分**で玉入れを行う競技です。

4色ずつ同時にスタートし、色を混ぜて散らかしてある玉を持ってきてから、自分のカゴに、玉入れを行ってください。玉は各色200個ずつ用意してあります。即席チームですが、持ってくる係、カゴのそばに送る係、入れる係と効率的にチームワークを発揮することが上手いくコツです。

暴力行為や、強奪行為を行わないように！！

招集し人数確認は行う。

相手の競技の邪魔になる行動は禁止。競技部長判断により減点対象とする。

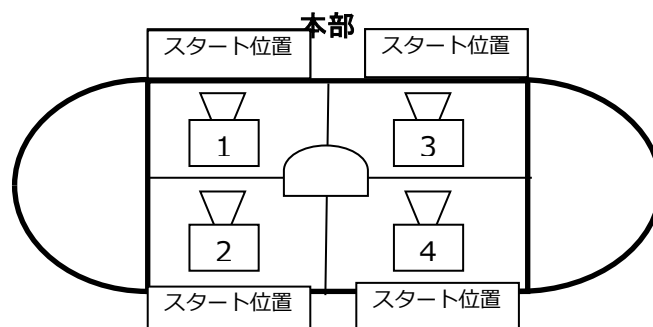
中央の山から直接カゴへの投げ込みは反則行為とする。(投げ込み許可エリアを作成予定)

結果は、迅速に集計後、次競技に備える。

カゴと入れた玉の色が異なる場合は別色の玉1個につき1点減点とする。

第1試合			
1: 白	2: 青	3: 桃	4: 紫
第2試合			
1: 赤	2: 橙	3: 緑	4: 黄

初期配置図



第十種目

< 色別対抗 大玉送り >

玉げた

☆☆—☆☆☆☆

競 技 内 容

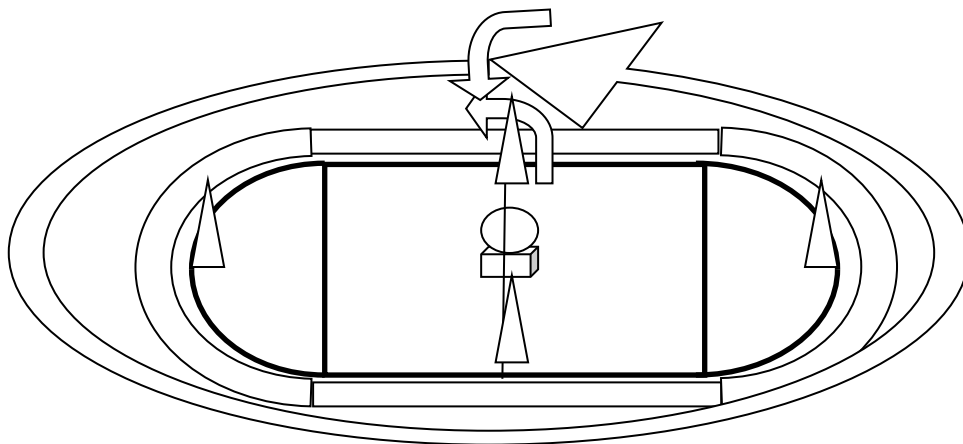
各色全員が出場し、大玉を運んでその速さを競う競技です。スタート地点のコーンから大玉を取り、トラックを一周、**スタート地点のコーンに大玉を戻したところでゴール**となります。なおトラックの四隅にはダルマが設置されています。この**ダルマの外側を通すこと**。また**ダルマが倒れた場合は、必ず元に戻すこと**。倒れている場合は**ゴールとみなしません**。

参加人数は多いですが、トラックすべてをカバーできません。人が少ないところは、急いで補助に向かいましょう！各クラスの担任も交えて挑戦しましょう！！**出場から初期配置まで時間は各チーム 30 秒！**30 秒後から自動的に競技時間の計測がスタートします。チャンスは 1 回。制限時間 2 分のタイムレースで行います。勝敗はゴールした場合は時間で決定し、2 分以内にゴールできない場合は 2 分として記録します。

召集は行いません。学生席から直接メイン会場に出てきてもらいます。なお競技中の貴重品は各自管理になります。大玉を戻し、ダルマを戻した状態でゴールとする。大玉を戻しても、ダルマが倒れている場合は、ゴール扱いにはならない。

第1試合	第2試合	第3試合	第4試合
青	黄	赤	緑
第5試合	第6試合	第7試合	第8試合
紫	桃	白	橙

初期配置図



第十一種目

< ゲーム対戦決勝戦 >

Top of fighters

競技内容

9 月上旬に行われる予選を勝ち抜いた上位 2 名が東京ドームで頂上決戦！ 1 試合 3 ラウンドの試合を行い先に 2 試合勝利した選手が優勝となります。

※試合はエキシビジョンマッチとして行うため、得点はありません。

※予選参加方法についてはクラス実行委員、担任を通じてお知らせいたします。

オーロラビジョン



本部

放送・音楽・映像

試合場

第十二種目

< 校長杯 争奪 >

クラス対抗リレー決勝

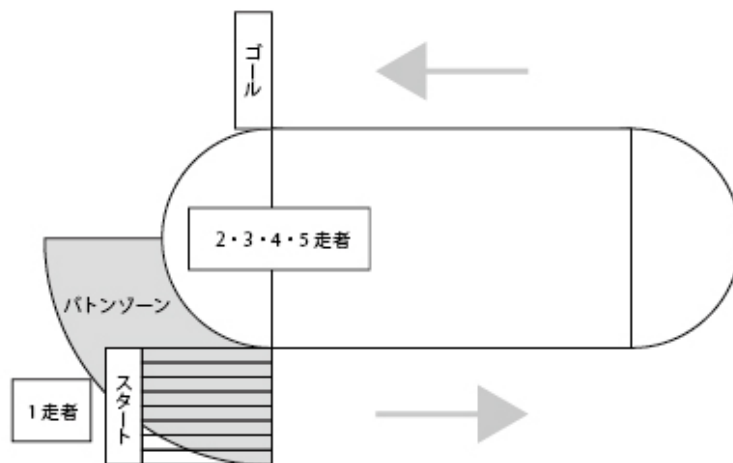
☆☆☆☆☆

競技内容

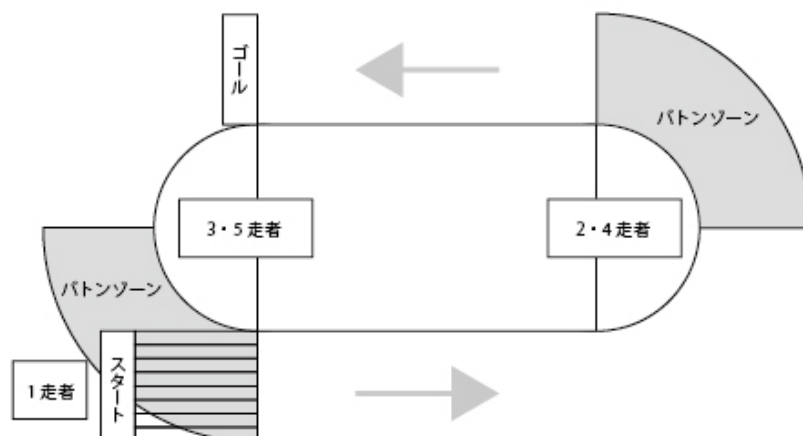
スポーツフェスティバル唯一のクラス対抗戦、各クラスの代表によるクラス対抗リレーです。俊足を揃えて優勝を目指すクラスや数々のパフォーマンスを繰り広げるクラスもあり、多くの競技の中でも一番盛りあがるメイン種目とも言えるでしょう。

決勝では、男子は各走者約1周、女子は各走者約半周（アンカーのみ直線が2回）で競技を行います。

男子開始位置（全走者直線が2回の約1周）



女子開始位置（アンカーの5走のみ直線が2回）



第十三種目

< 色別対抗 リレー >
色別対抗リレー

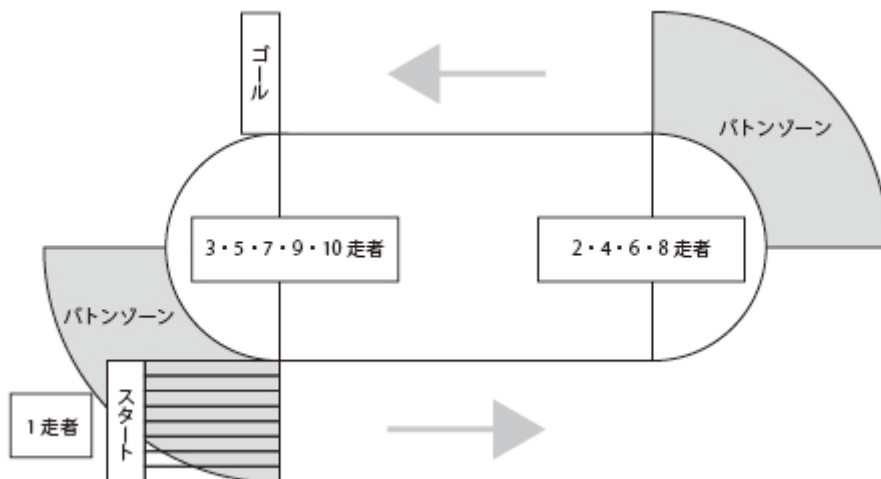
☆☆☆

競技内容

各色から選抜メンバーを集めて行う色別対抗のリレーです。各色より **10 名**の代表選手を選出し、1～8 走迄は直線が一回の半周、9 走と 10 走は直線が 2 回の約 1 周走ります。

スポーツフェスティバル最後の種目になりますので、総合成績にも大きく影響を及ぼします。最強のリレーチームはどこの色に！

この競技は、**1 レース決勝**となります。コースはスタート前に抽選を行います。



アトラクション種目

Attraction Events

ベースランニング

Base Running

スピードガン

Speed Gun

アトラクション種目

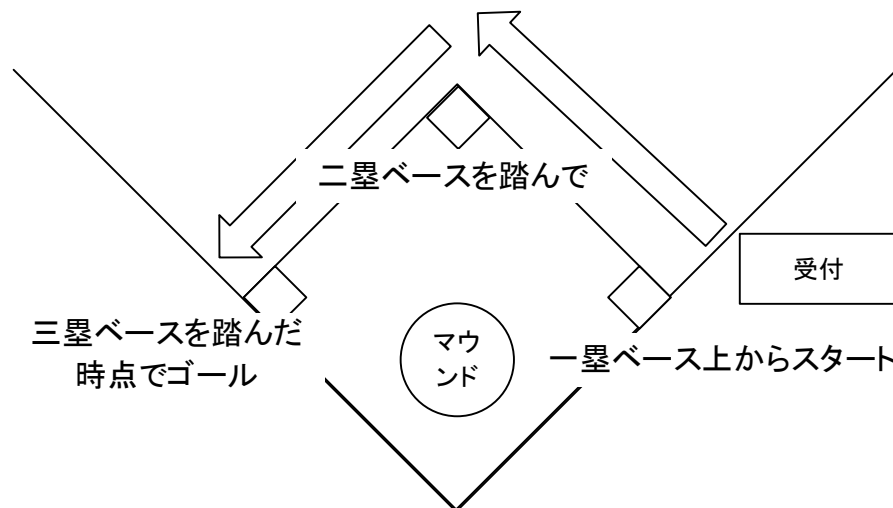
ベースランニング

競技内容

1 塁ベースから 3 塁ベース（約 50m）のタイムを競う競技です。男子・女子ともに一塁ベースからスタートして 2 塁ベースを踏み、3 塁ベースを踏んでゴールとなります。ベースの踏み忘れは記録にならないので気をつけましょう。

男女それぞれ、1 日を通した最高記録保持者がトップ選手です。3 位までの選手には得点が付与されます。

※競技へ参加できるのは、1 回のみとなります。



アトラクション種目

スピードガン

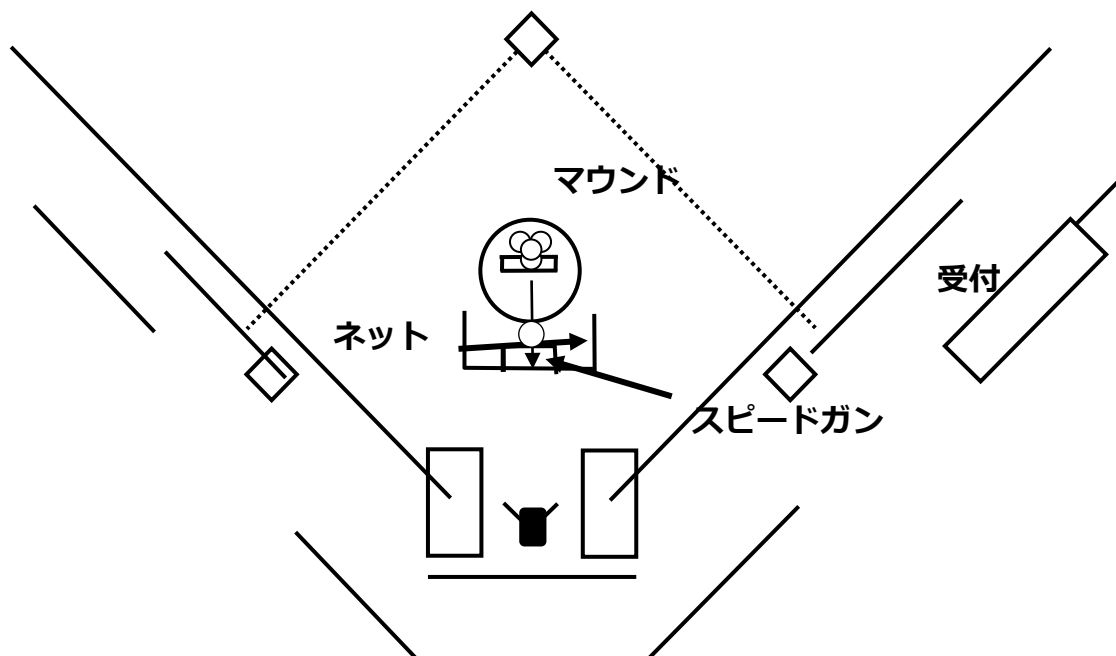
競 技 内 容

ホームベース前に設置されたスピードガンに向かってボールを投げ、投速を競う競技です。男子・女子ともにマウンドから一人2球ずつ投球し球速の早かった方を選手の記録とします。

男女それぞれ、1日を通した最高記録保持者がトップ選手です。3位までの選手には得点が付与されます。

※競技へ参加できるのは、1回のみとなります。

参加希望者が多い場合は、受付順となり、競技に参加できない場合もあります。



エキシビジョン種目

Exhibition Events

応援団長は君だ

You are the cheerleader

謎解き

Mystery solving game

エキシビジョン種目

応援団長は君だ！

競 技 内 容

競技の合間に不定期に開催されるエキシビジョン種目です。

勝利条件は人より目立つこと！競技が始まったらカメラに向かってアピール開始！アナウンサーの独断と偏見により勝利者が決定します！勝利者の方の色には得点が付与されます。

運動が苦手な人もぜひ参加してみてください。

エキシビジョン種目

謎解き！

競技内容

東京ドームの通路を利用した謎解きです。運動が苦手な方でも参加 OK です。
5名でのチーム参加になります。
クリアタイムで競うタイムレースとなり、3 位までのチームの所属する色に得点が付与されます。

エキシビジョン種目 応援団長は君だ 各回・・・30

エキシビジョン種目 謎解き 1位・・・50 2位・・・30 3位・・・20

※出席率：当日、各色の出席率の順位を基本得点として加算する

各色の出席率を平均化し、順位をつけ、

1位・・・200	2位・・・175	3位・・・150
4位・・・125	5位・・・115	6位・・・105
7位・・・95	8位・・・85	

競技参加諸注意

☆全競技

□服装について

服装は運動に適したもので競技に参加すること。

委員会での判断により競技に参加できないことがあります。

接触のある競技では、極力メガネを外したうえで競技に参加してください。過去割れた眼鏡でケガをしたケースがあります。

□コスプレについて

危険なもの、風紀的に問題があるものは競技に参加しない場合においても没収となることがあります。**アルバイト先等の制服に関しては着用を禁止します。**

□団体競技への参加について

人数を数えた上での競技を行います。飛び入り等を行わないこと。

□選考について

基本的に全員参加のだるま運び・大玉を含め、一人が二種目以上に参加すること。多くの学生がだるま運び・大玉+他の種目に参加となります。人数割振り上、全員が2種目の競技に参加できない場合もあります。その場合は、だるま運び・大玉（全員参加）に加えて、オープン参加種目・アトラクション種目・エキシビジョン種目への参加をするようにしてください。

当日チームを組む必要がある競技に欠席者が出た場合、代理を出せなければ失格になります。

クラスの数により、一人が二種目以上でることがあります。その際にはなるべく均等に割り当ててください。一人が5種目出場などはないように。

招集の関係上、二種目以上出場する場合はなるべく連続した競技への参加にならないようにしてください。

クラス対抗リレー参加者は色別対抗リレーに参加できません。

□暴力行為について

暴力行為、またはそれに類する行為は禁止します。

プレイの上ではフェアプレイを心掛け、競技終了後はNO SIDEの精神を持ちましょう。勝ちたい上でのプレイです。お互いを尊重する精神を持ってください。それでも暴力行為またそれに類する行為があった場合は、競技中であれど強制退場にします。

またそういった行為をする傾向のある学生は、接触行為のある種目に出ること

を禁止します。

□当日の運用について

大会当日は、実行委員は担当係があるため、クラスの席にすることがありません。当日クラス席にいる学生の中で責任者を決め、だれがどの種目に参加するか把握し、参加選手に声掛けを行ってください。

前項にもありますが、当日チームを組む必要がある競技に欠席者が出た場合、**代理を出せなければ失格**になります。必ず代理を出すようにしてください。またその場合には、前後の種目に参加していない方を選んでください。（競技の招集は前の競技中にかかるため、招集に間に合いません。）

またその際も同じ学生が代理をし続けることが無いようにしてください。

☆クラス対抗リレー

□クラス対抗リレーの各走者の周回数は以下の通りです。

予選：男子女子ともにトラックを約半周。アンカーは直線が2回で少し距離が伸びます。

準決勝：男子のみ 走る距離は予選と同様

決勝：男子全走者トラック約1周。女子は予選と同様。

□注意事項

準決勝・決勝での選手変更がある場合には事前に本部まで連絡して下さい。

予選についても同様です。

当日までに自分のクラスが何レース目に走るのか、把握する。

走者ごとの招集になるため、自分が何走者目なのか把握する。

・当日の朝入場開始後、クラスの 1番先に入場する。

入場後すぐに着替えて、メイン会場に集合すること。

メイン会場本部に向かって左側の受付にて受付をしてから列に並んでください。

必ず5人揃って受付をして下さい。

男女共にクラス対抗リレーの選手はオープニングに参加します。

オープニングの時点で整列できていないクラスは、棄権とします。

一人が複数回走ることは禁止です。必ず5人で参加してください。

例外的に、やむ得ない事情での人数不足により参加できないクラスは職員室小柳まで相談に来ること。

1番最初の競技なので速やかに集合してください。

□当日のクラス対抗リレー参加者の流れ

クラス先頭で入場
速やかに着替えて、アリーナに集合
アリーナ西側にて受付を行う
走者ごとの集合場所へ移動する
10：00 オープニングセレモニー開始

以上について、十分把握し選手選抜・競技に臨むこと。

ご協力お願いします。