

R4 標茶中学校体育祭実施競技



※各競技の簡単なルールと見どころを紹介します。
 ※競技開始時間は進行次第で前後する場合がございますので、ご了承ください。

アルティメット 9:00~

- 1試合5分。学年混合で試合をする。
- ディスクをパスしながらつなぎ、相手コートのエンドゾーン内でキャッチすると得点となる。時間内で得点の多いチームが勝ち。
- ディスクを落としたら、相手チームのディスクになる。
- 審判は設置せず、セルフジャッジで試合を進めるため、ルールの熟知、公正な判断力が求められる。

ココに注目!!「未来へのスロー」

味方がどこに動かすか予測をして、スペースにパスをすることがポイント!!

詳細は
 「アルティメット」で検索

リレー 11:10~

- ベルク2チーム、メーア2チームがそれぞれ対戦する。
- 1人あたり100Mを走り、10名でバトンを繋ぐ。アンカーのみ125M。
- バトンパスは30Mのテイクオーバーゾーン内で行う。

ココに注目!!「テイクオーバーゾーンの活用」

30Mのテイクオーバーゾーンをうまく使えば、それぞれの走る距離が最小70M最大130Mに!作戦が大切。

スポーツ雪合戦 11:30~

- 3分以内に相手コートの旗(コーン)を取るか、3分経った時点でチームの人数が多い方が勝ちとなる。
- 当てられた選手は、手を挙げて、速やかにコート外に出る。
- 相手コートに同時に4人以上入るのは不可。

ココに注目!!「状況判断力」

相手チームより人数が少なければ攻める。多ければ守る...と見せかけて攻める!?! 限りのある持ち球の調整もポイントとなる。

詳細は
 「スポーツ雪合戦」で検索

綱引き 12:05~

- チーム対抗戦。3本勝負、2本先取。
- 綱の中心を自陣の決勝ラインまで引いたチームが勝ちとする。
- 1試合の制限時間は60秒とし、60秒経った時点でセンターラインより自陣の方に綱の中心があったチームが勝ちとなる。

ココに注目!!

「どうすれば効率よく力が加わるか」

物理的にどのようなフォームが理にかなっているか考え、チームで統一できるかがポイント!

スポーツ鬼ごっこ 13:20~

- 5分間で相手のトレジャーを獲った回数が多いチームの勝ち。
- 相手コートでタッチされると、コート外に出て自陣のSゾーンに戻ってから再スタートする。
- 相手コートのSゾーン内ではタッチされない。
- トレジャーを獲られたり、獲ったりしたら、全員自陣のSゾーンに戻り、審判の笛で再スタートする。

詳細は
 「スポーツ鬼ごっこ」で検索

チームジャンプ 14:00~

- 今年のチームジャンプは、学年混合。
- 1分以内で始めた試技での最高回数を記録とする。

ココに注目!!「数的優位」

タッチすると相手の人数がひとり減り、数的優位の状況が生まれる。そのタイミングで攻撃できるかがポイント。

ココに注目!!「ボーナス得点」

今回のチームジャンプは跳んだ回数そのまま得点となり、かつボーナスポイントも!! 獲得できる得点は無限大。一発逆転のチャンスここにあり。

その他お知らせ

保護者のトイレの使用について

校舎内の使用は、生徒玄関から社会体育入口(右側)より体育館トイレの使用をお願いします。

団Tシャツの色について

- ベルク
 Tシャツの色⇒アイビーグリーン
 ロゴの色 3年⇒サンフラワー
 2年⇒ホワイト
 1年⇒ゴールド

メーア

- Tシャツの色⇒蛍光ピンク
 ロゴの色 3年⇒シルバー
 2年⇒ホワイト
 1年⇒ゴールド

