

宮崎市子ども会「スポーツフェスタ」実施細目

1. 期日 令和7年2月2日(日)

2. 時間 大会役員集合 午前 8時30分～ 会場・受付準備
受付 午前 9時00分～ チーム受付・大会協力員の集合
開会式 午前 9時30分～
競技 午前10時00分～ 午後12時00分
閉会式 午後12時00分～ 午後12時30分終了予定

3. チーム編成

チームの人数は5人以上16人以内。

学年構成や性別構成は自由。選手の途中交代も自由。

学年や性別による得点のハンディキャップはつけないが、競技方法で配慮することはある。キャプテン、副キャプテンを決める。最大32チームとする。

※異なる子ども会でも同一小学校区内であれば、チーム編成ができる。

4. チーム編成における注意事項

参加する子ども会は宮崎市子ども会育成連絡協議会に加入しており、参加選手は子ども会安全共済会に加入していること。

5. 服装

①選手の服装は自由だが、学校の体育着やビブス、同色のTシャツなどチームで統一したものを着用すること。室内競技のため帽子は不要。

②防寒具(上着、ジャンパーなど)の着用は認めるが、競技の時だけ脱ぐこと。

6. 健康管理

①選手の健康管理は、チーム責任者又は育成会長の責任において十分に行うこと。

②選手の出場について、保護者の承諾を確認しておくこと。

③競技前の準備運動、事後の汗拭きなどを選手に徹底させておくこと。

④マスク着用については各児童と保護者、チーム責任者の判断に任せる。

7. 開閉会行事

①開閉会行事は本部席前で全選手が集まって行う。

②開会式：主催者・来賓挨拶、各競技説明及び諸注意、準備運動(30分程度)

③閉会式：成績発表、表彰・写真撮影、講評(30分程度)

8. 競技進行について

①4種目同時に進行する。チームごとの競技の順番は当日の受付で伝える。

②開会式で全参加者に対してルール説明を行う。

③本部席からのアナウンスに合わせて進行する。

- ④全競技の開始・終了の合図も本部放送の笛の音で行う。
- ⑤4種目とも競技時間は5分とし、競技終了後は「時計回り」で次の場所に移動する。
※移動・休憩については、本部アナウンスの指示に従うこと。
- ⑥4種目の協議を2回ずつ行い、各種目の点数の合計点で順位を決定する。
※スコアについては、「種目別大会ルール」を参照。
- ⑦競技時間は、おおよそ2時間の見込み（16チーム以下の場合は1時間30分を想定）

9. 表彰

- ・種目別の成績は発表のみ行う（上位3チーム）。
- ・4種目総合の上位3チームについて表彰を行い、表彰状と賞品を贈呈する。

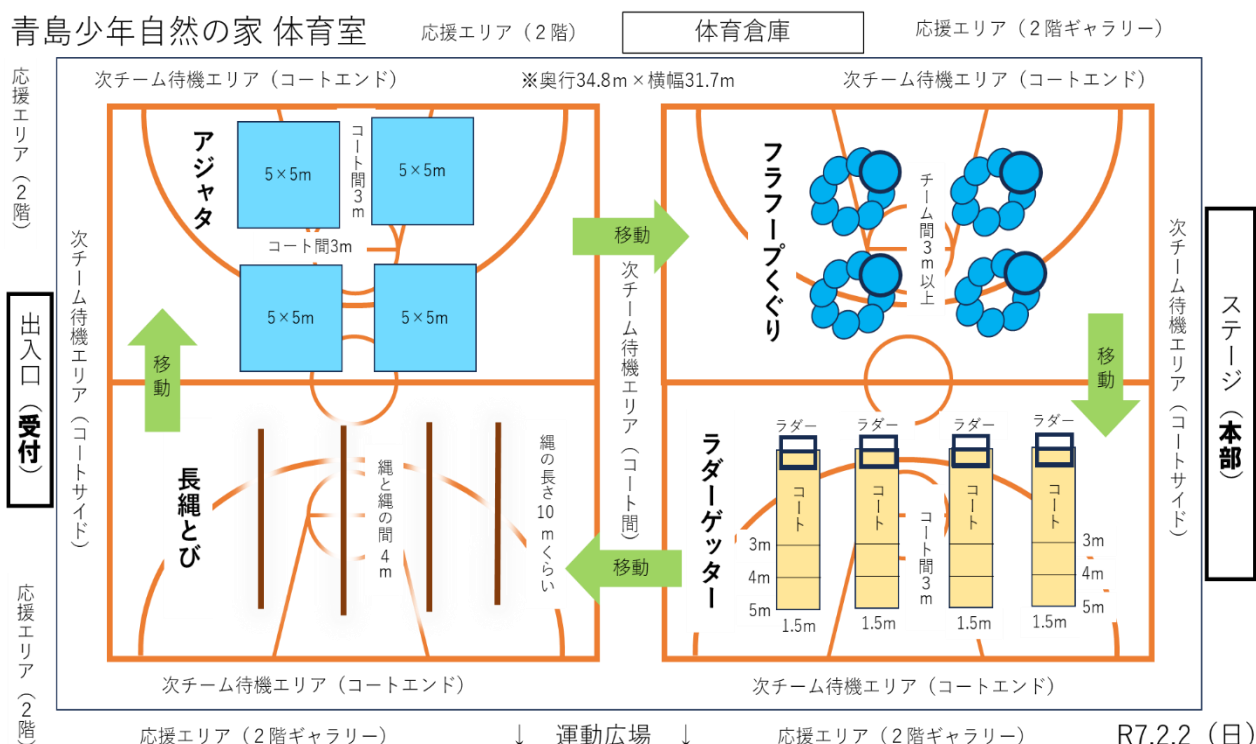
10. 大会運営への協力

大会役員や協力員、審判の指示に従って、スムーズな大会運営にご協力下さい。

特に以下の行為は競技の妨げになりますので厳に慎むとともに子ども達への指導をお願いします。

- ① 指導目的以外の応援者が競技エリアに入らないようにして下さい。
今回の競技エリアはバスケットコートとなります。
指導目的で競技エリアに入られる育成者は、各チーム6名以内です。
指導のないときは、コート外にて応援・待機して下さい。
育成者の途中交代は出来ませんが、コート移動又は休憩中にお願いします。
競技に参加しない児童・応援者は、2階のギャラリーから応援して下さい。
- ② 会場内ではボール遊びをすべて禁止します。

11. 会場見取図



12. 種目別大会ルール

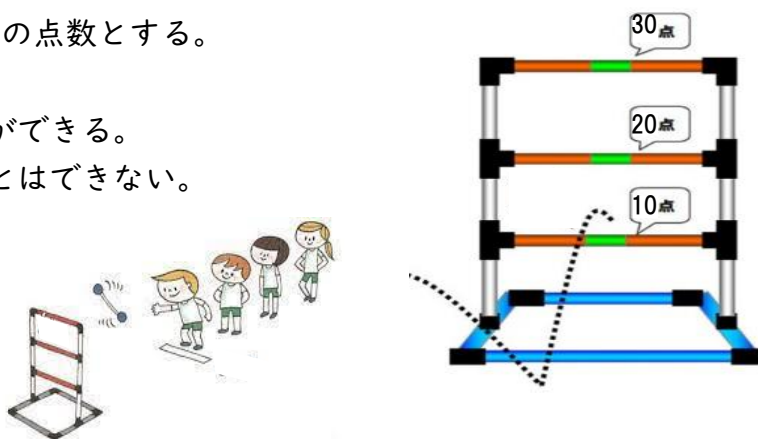
<ラダーゲッター>

◎ヒモでつながっている2個のボールをラダー（ハシゴ）に向かって投げ、ボールがラダーに引っ掛かると得点となる。

- ・参加人数は5人以上。制限時間は5分。途中交代は自由。
- ・各チーム1つのボールを一人一投ずつ順に投げる。投げ方はアンダースローのみとする。
- ・投げた人がボールを取りに行き、次の人に手渡しする（ボールを投げてはいけない）。
- ・投げる距離は1・2年生を3m、3・4年生を4m、5・6年生を5mとする。
- ・ラダーの一番下が10点、真ん中20点、一番上を30点とする。
- ・地面にバウンドしてかかった場合もその点数とする。

●育成者の指導

- ① ボールの持ち方、投げ方等の指導ができる。
- ② 育成者がボールを拾う（触る）ことはできない。



<アジャタ部門>

◎スタートと同時に小さいお手玉99個を入れ、最後にアンカーボールを入れるまでのタイムを競う。

- ・参加人数を5人以上とする。途中交代は自由。
- ・公式ルールに基づいて行うが、制限時間5分のタイムレースとする。
- ・ブルーシート内のどこでもよいので、カゴに背を向けた状態で体育座りをし、手に玉を持っていない状態でスタートする。
- ・最初の持ち点を400点とし、入れ終わるまでにかかった秒数をマイナスしたものを得点とする。5分以内に入れられなかった場合は-300秒(点)と、さらに残った玉の数をマイナスしたものが得点となる。

得点の計算の例

- ① 全部の玉を入れた時間が3分55秒（235秒）の場合： $400 - 235 \text{ 秒} = 165 \text{ 点}$
- ② 5分で終わらず、玉が15個残った場合： $400 - 300 \text{ 秒} - 15 \text{ 個} = 85 \text{ 点}$

●育成者の指導

アンカーボールのタイミングを知らせる。

ブルーシート外に出た玉を育成者がシート内に戻すことができる。

ブルーシート内には入らない。

ブルーシート上の玉には触れてはいけない。



<長縄跳び>

◎長縄を跳んだ合計回数×人数で競う。

- ・ 5分間で跳んだ合計回数を記録とする。
 - ・ 何度でもやり直しは出来る。連続でなくても良い。
 - ・ 跳ぶ人数は最低 5 人以上とする。
 - ・ 途中交代は自由だが、基本的に跳ぶ人数を変えない。
 - ・ 途中で跳ぶ人数が変わってしまった場合は、最小の跳んだ人数を点数の算出に使用する。
- 跳び続けている間の交代はできない。一度、止まってから交代する。
- ・ 回し手は児童だけでなく、育成者や兄弟姉妹でも構わない。回し手の交代は自由。

●育成者の指導

- ① 並び方や回し方の指導を行える。
- ② 長縄の長さは調整しても良い。
- ③ 育成者が回し手として参加しても良い。



<フラフープくぐり>

◎チーム全員が手をつなぎ輪になる。スタートの合図でフラフープをくぐり、5分間で何人くぐれたかを競う。

- ・ 5分間でくぐった人数がそのまま得点となる。
- ・ 参加人数は5人以上。
- ・ 途中で選手交代は自由だが、フラフープをくぐっている人の前後では交代しない。
- ・ フラフープをくぐっている時はとなりの人と手を離してはいけない。
- ・ フラフープを手指でつかんだり、口でくわえたりすることはできない。
- ・ とناりの人が肘や腕、頭などを使って補助することは可能。

●育成者の指導

- ① 違反行為をしないように声掛け指導を行う。
- ② その他のアドバイスなど。



1.3. その他

- ・ 大会協力員（各チーム1名）の方には、駐車許可証を自宅へ郵送します。（台数に限りがあるので、大会協力員のみとさせていただきます）
- ・ その他の方で自動車でお越しの方は、会場内まで送迎はできます。車を駐車する場合は、総合運動公園南口の駐車場をご利用ください。
- ・ 駐車場は有料（1 台 300 円）となりますので、各自でご負担をお願いします。
- ・ 落とし物、忘れ物が無いようにお願いします。（持ち物には名前を書きましょう）