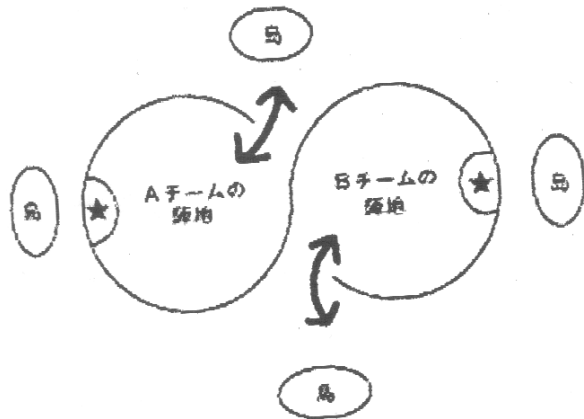


- v) 余りに危険と思われる行為をした場合も退場です。
- w) 敵を倒す場合は片手のみとします。
- x) それ以外は押す、引く、掛ける、押し倒すなど手段は問いません。
- y) 怪我はしないでください。



# クラス対抗スポーツ大会

平成 23 年 3 月 14 日(月)  
答案返却日  
9:00~12:00  
アリーナ・オムニコート

# 開会式・閉会式

## <開会式>

1. 開会宣言(学年委員会議長 2-2 岡本君)
2. 学年主任内田先生のお話
3. 諸注意連絡
4. 大会の流れの説明
5. 準備運動

## <閉会式>

1. 順位発表(各競技)
2. 順位発表(総合)
3. 賞品授与
4. 閉会宣言(岡本君)
5. 学年主任内田先生のお話

# THE Sケン

- a) 移動は基本的に片足のみ。つまりケンケン。
- b) 敵陣の宝物を奪取し、自陣に持ち帰れば勝利です。
- c) 敵軍を全員失格にしても勝利です。
- d) 自陣では両足で移動しても構いません。
- e) 出入口はS字の穴部分のみです。
- f) 宝を守るために敵を妨害してください。
- g) 片足での移動中に両足を着いた場合は失格となります。
- h) S字線を踏み越えた場合も失格です。
- i) 敵陣では当然、片足で移動してください。
- j) 陣で失格になった場合は宝に片手を置き、以降の人は手をつないで一列に広がってください(ドロケイの牢屋のイメージ)。
- k) 仲間はその最後の者にタッチすることで全員を解放できます。
- l) 解放された人は宝を持って逃げるができます。
- m) その際、(敵陣内で)宝を持った者が再び失格になれば、その場所に宝を置きます。
- n) Sの外側での移動は片足ですが、浮島では両足を付くことができます。
- o) 浮島にいる者は押し出すことが可能で、押し出された人はまた片足で移動することになります。
- p) 宝が陣地外に出て、その所持者が失格になった場合は、最初に宝があった場所に戻します。
- q) (敵陣以外での)失格者は速やかに牢屋に入り、助けを待ってください。
- r) 仲間にタッチしてもらえれば釈放されて戦線に復帰することができます。
- s) ただし、牢屋の内外での妨害行為は可能です。
- t) 喧嘩したら両者とも退場です。
- u) 喧嘩したら退場です。

程度の音量で言い続けなければなりません。息を吸ったり、単語が途切れたり、審判が聞こえないと判断したりした場合攻撃手はアウトとなり、相手に1点が入ります。

- ・ 攻撃手は相手の1人の体に自分の体のどこかを触れさせ、自陣に戻らなければなりません。その際、相手に四肢を捕まれて動きを封じられるか、コート外に出されるかした場合、アウトとなり相手に1点が入ります。
- ・ 無事自陣に戻ることが出来れば、攻撃側に1点が入ります。この場合の自陣に戻るといのは、自陣のコートの地面に体の一部が触れることです。
- ・ もし攻撃手が相手に触れずに自陣に戻りたいなら、「ポークライン」を越えてから戻らなければなりません。越えずに戻ってきた場合、攻撃手をアウトとし、相手に1点が入ります。
- ・ 守備側は(タッチされる前に)自分から攻撃手の四肢をつかんでも構いません。その場合、攻撃手の動きを封じるかコート外に出すことが出来れば、守備側に1点が入ります。
- ・ 攻撃手と守備側の体が触れた瞬間から、コート内の「ロビー」が使用可能になります。そのため、守備側が攻撃手を外に出したい場合には、「アウトサイドライン」or「エンドライン」から外に出さなければなりません。ロビーが使えないときに体が「インサイドライン」or「エンドライン」から出た場合その選手をアウトとし、その相手側に1点が入ります。
- ・ アウトになった選手はコート外に出ます。それらの選手は自分のチームが得点した時に再びコートに入ることができます。
- ・ もしチーム全員がコート外に出されてしまったら、相手に2点与えることで全員復活することができます。この場合の得点では、選手がコートに入ることはできません。
- ・ その他、暴力行為は禁止です。出場選手は爪なども切って置いてください。

## 当日のタイムテーブル

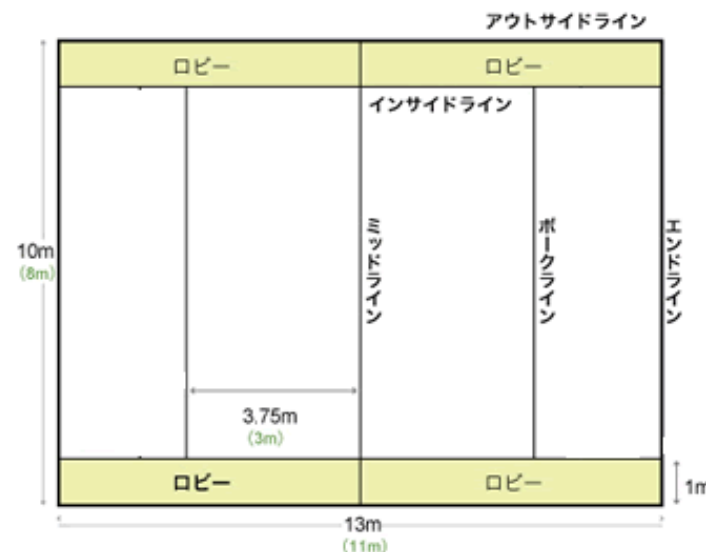
# ドッジボール

基本的には普通のドッジボールです。ただし、幾つか特殊なルールがあります。

- ・ 人数は原則として 15 人とします。
- ・ 時間は 1 試合 15 分ですが、どちらかのチームの全員が外野に行ったら、その時点で終了です。
- ・ 「元外野」は 3 人とします。
- ・ 試合の勝敗判定は元外野を除く外野の数が少ないチームチームの勝ちとします。内野がいなくなった場合、一度も内野に入っていない元外野は内野に入る必要があります。
- ・ ボールは 1 つです。なお、ダブルアウトはあります。
- ・ 顔面にボールが当たった場合はセーフとします。ただし、頭突きなどの明らかに故意に顔面から当たりに行った場合はアウトになります。これについては審判が厳正に判断するものとします。
- ・ 上記のルールに置いて引き分けであった場合は、3 分間の延長戦を行います。
- ・ この他に予期せぬ自体が発生した場合は審判に従うものとします。

# KABADDI~カバディ~

## 1 コート



## 2 試合の説明

- ・ 試合は 7 分ハーフの 1 分休憩で 1 試合 15 分。
- ・ 1 チームは原則として 10 人。
- ・ 試合は得点制で、試合終了後に得点の高かったチームが勝利。同点の場合は延長戦を行い、3 点選手したほうが勝利。
- ・ 先攻後攻はコイントスで決定。
- ・ 試合が始まると、攻撃側は攻撃手を 1 人 10 秒以内に相手の陣地に送らなければなりません。10 秒を過ぎると注意を受け、2 回目からは敵に 1 点が入ります。
- ・ 攻撃手は敵陣にいる間、「カバディ」という単語を審判が聞こえる