

令和5年度 スポーツフェスティバル
ルールブック



年 組

名前

表紙イラスト：加田木緒実

虹色Foi-Foi

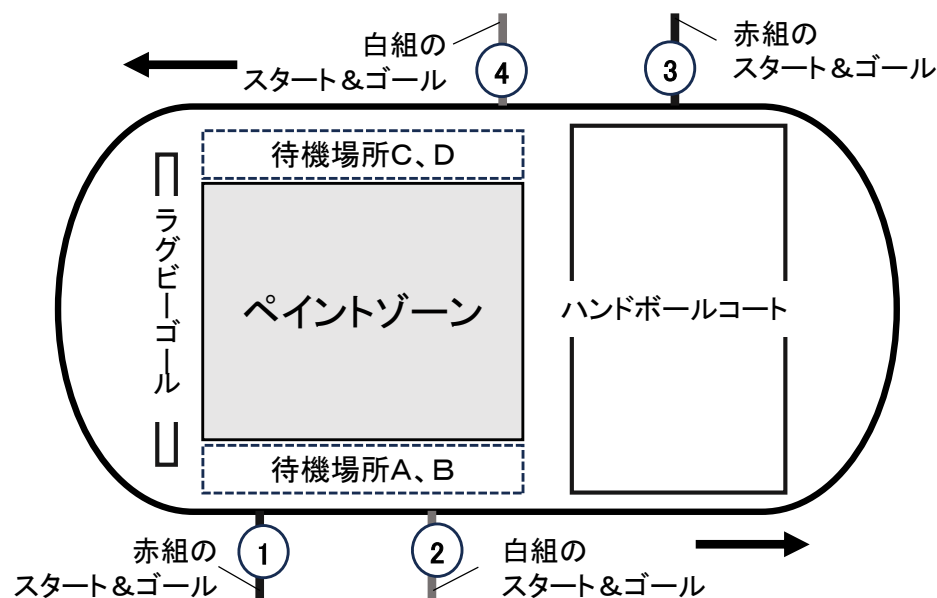


企画者： 大久保友葵、上林千紘

参加者： 8期生全員

1

◆コート図◆



◆試合情報◆

競技人数 白組20人vs赤組20人 ※各組ランナー10人、ペインター10人

①青vs赤 ②白vs黄 ③白vs赤 ④青vs黄

競技時間 1試合 150秒

得点方法 赤色と白色のダンボールは1枚1ポイント
黄色と青色のダンボールは1枚3ポイント
→これを基に合計ポイントを出す

◆競技の流れ◆

1. ランナーはスタート地点、ペインターは待機場所で準備。
2. ランナーはビブスを着てスタート地点からゴール線まで走る。
3. ランナーは待機場所に移動し、ビブスをペインターに渡す。
4. ペインターはビブスを着てダンボールを自分の色になるようにひっくり返す。
5. 残り時間40秒になったらランナーもダンボールを自分の色になるようにひっくり返す。
6. 得点が高い方に17点、低い方に8点入る。

【スタート&ゴールについて】

白組 ②→④または④→②

赤組 ①→③または③→① です。

ペアごとに違うのできちんと指示を聞くこと！

◆注意点◆

- ・ ランナーはきちんとゴール線をまたぐこと。
- ・ ペインターはビブスを手に入れるまで動かないこと。
ランナーと自分の待機場所について確認しておくこと。
- ・ スタート地点、ゴール線についてはきちんと確認すること。
- ・ ダンボールが重なっていると得点が減るので気を付けること。
- ・ 「敗者救済システム」により得点が変わること。

ビブスdeクイズ

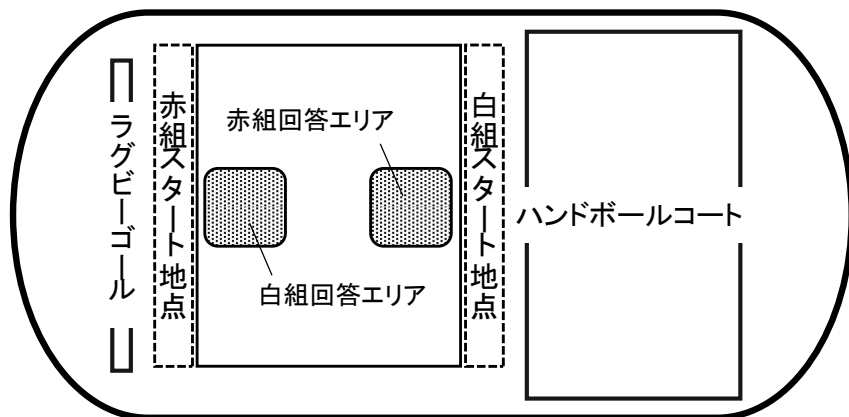


企画者：三田悠月、岩井初樹

参加者：6期生

2

◆コート図◆



◆競技の流れ◆

1. タグを1本つけて準備しておく。
2. 問題が放送されるのでよく聞き、20秒間考える。
3. 合図で走り出し、自チームの回答エリアを目指す。
4. 回答エリアまでの道のりで相手チームのタグを取ることができる。タグを取られたら脱落。
5. 3の合図から70秒以内に、自分のハチマキを線にして上から見たときに答えになるように回答を完成させる。
6. 回答が完成したら決めた合言葉で完成をアピールする。
7. 審判がポイントをだし、最終的に得点を入れる。

◆試合情報◆

競技人数 白組20人vs赤組20人

①白vs赤 ②青vs黄 ③白vs黄 ④青vs赤

競技時間 1試合90秒

得点方法 3つの観点からポイントを出す
→その比を基に得点が入る

◆注意点◆

- ・3つの観点は「速さ・正確さ・記号の大きさ」である。
- ・記号の大きさは回答を作る人数で判断される。
- ・自然に落ちてしまったタグは取られた判定となる。
- ・回答エリア内にいる人は外に干渉できないし、されない。
- ・タグは取れるようにつけておくこと。
- ・手でタグを隠すなどの行為は禁止。
- ・待機するのは、赤組が国道側、白組が校舎側であること。

東葛騎馬隊

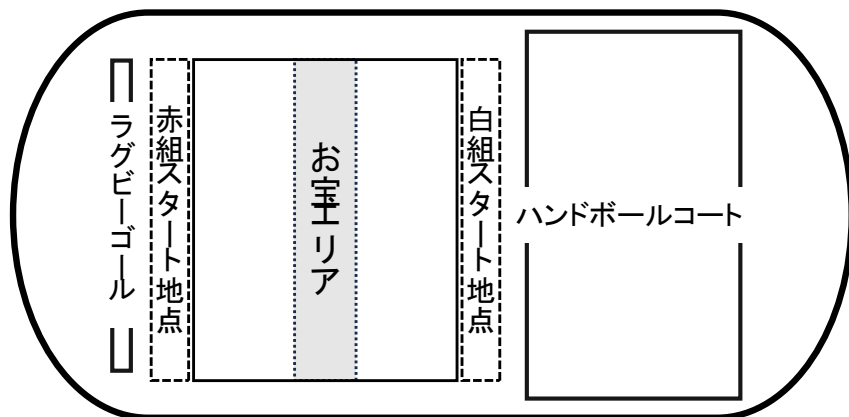


企画者：村田珠希、橋本悠之

参加者：7期生

3

◆コート図◆



◆競技の流れ◆

1. 騎馬を組み立ち上げらずに準備する。
2. 合図とともに立ち上がり、お宝を目指して動き出す。
3. お宝を拾うときは騎馬を崩して拾う。
4. 相手チームの騎手の頭をさわることで、その騎手が持つお宝を奪うことができる。なお、さわる際の威力には十分注意すること。また、自分のチームの人にお宝をパスすることができる。
5. お宝は自チームのスタート地点の範囲内に置く。この時、騎馬は崩さなくてもよい。
6. 5分間試合をし、スタート地点の範囲内にあるお宝の合計点数が得点になる。

◆試合情報◆

競技人数 白組20人vs赤組20人

- ①白組男子vs赤組男子
- ②白組女子vs赤組女子

競技時間 1試合300秒

得点方法 お宝の種類ごとに点数比が決まっている
→それを基に得点が入る

◆注意点◆

- ・1度奪われたお宝は取り返すことができない。
- ・スタート地点の範囲内からはみ出しているお宝は点数に入らないため気を付けること。
- ・騎馬が崩れた場合はお宝をその場に置き、スタート地点 からリスタートする。
- ・お宝を拾うときには必ず騎馬を崩すこと。
- ・騎手は自分の頭を手などで守ってはいけない。

旗の子



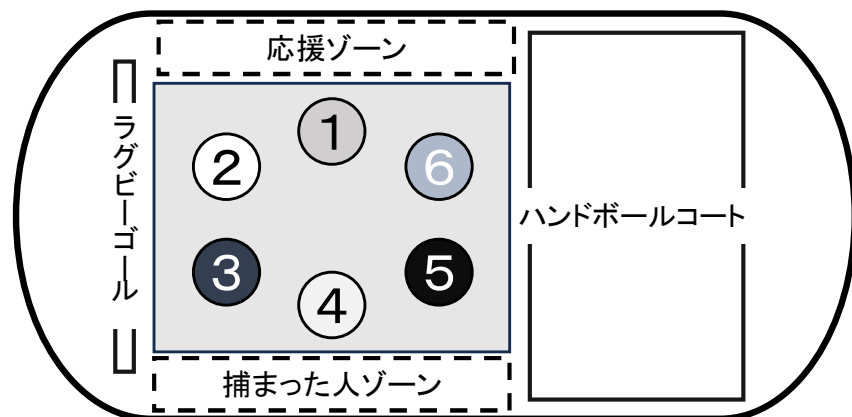
企画者：米永千花子、村瀬りら

参加者：8期生

4

◆コート図◆

○ は旗を表す



◆競技の流れ◆

1. 合図で逃げる組の人たちは逃げだす。
2. 20秒後に合図が出され、そこで全員一時停止する。
3. 色が発表されたら動きを再開し、鬼も始動する。
その色のフラッグにさわっている人(最大で8人。8人揃ったらしやがむ。)は鬼に捕まらない。
他の人は逃げる。
4. 2～3をあと2回繰り返す。
なお、旗の色はその直前に発表された色(1色とは限らない)にのみ有効となる。
5. 捕まった人ゾーンにいる人数を基に得点となる。

◆試合情報◆

競技人数 逃げる組40人vs鬼の組20人

①白 & 青vs赤 ②赤 & 黄vs青
③白 & 青vs黄 ④赤 & 黄vs白

競技時間 1試合120秒

得点方法 赤組で捕まった人:白組で捕まった人
→この人数比が得点の比になる

◆注意点◆

- ・捕まった人は捕まった人ゾーンに移動する。
- ・優しくタッチし、捕まったら素直に移動すること。なお、捕まったふりなどはやめること(審判に支障が出るため)。
- ・鬼は旗のエリアで待ち伏せをしてはならない。
発見次第減点対象となる。
- ・試合に出ない20人は国道側で応援すること。

戦場

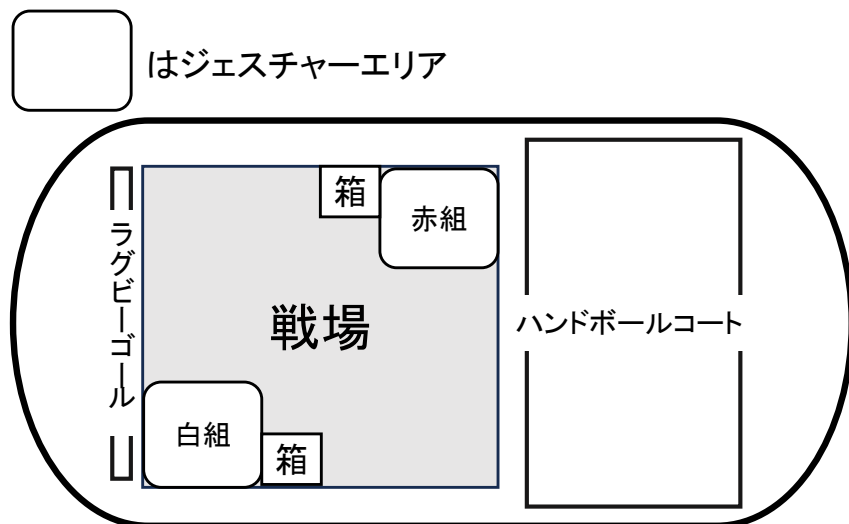


企画者：石黒太一、東山幸太郎

参加者：7期生

5

◆コート図◆



◆競技の流れ◆

1. タグを2枚つけて準備する。
2. 合図で走り出し、相手チームのタグを取り自チームの箱に入れる。
タグを2枚とも取られるまたはフリスビーに当たったらジェスチャーエリアに向かう。
3. 終了の合図まで戦い、箱に入ったタグの枚数の比で得点が入る。

【ジェスチャーエリア】

1. あらかじめ同じチームの異性から2人ジェスチャーをする人を選んでおく。
2. 順に並び、順番が来たらジェスチャークイズに1度だけ答えられる。
3. 2問正解で箱からタグを取り戦場に復活できる。

◆注意点◆

- ・ジェスチャーエリア内では1問目または不正解の場合は並びなおす。
- ・フリスビーマンはフリスビーを投げることはできない。タグは取られる可能性がある。
- ・戦闘員はフリスビーを投げられない。
- ・危険な競技なので、人とぶつかったりしないように気を付ける。
- ・フリスビーマンによりジェスチャーエリアに向かった者は自分のタグを相手チームの箱に入れてからクイズに並ぶ。

◆試合情報◆

競技人数 白組20人vs赤組20人

※各組戦闘員18人、フリスビーマン2人

①白組男子vs赤組男子 ②白組女子vs赤組女子

競技時間 1試合5分

得点方法 白組が取ったタグの数: 赤組が取ったタグの数
→これが得点の比になる

6期生のバディハント



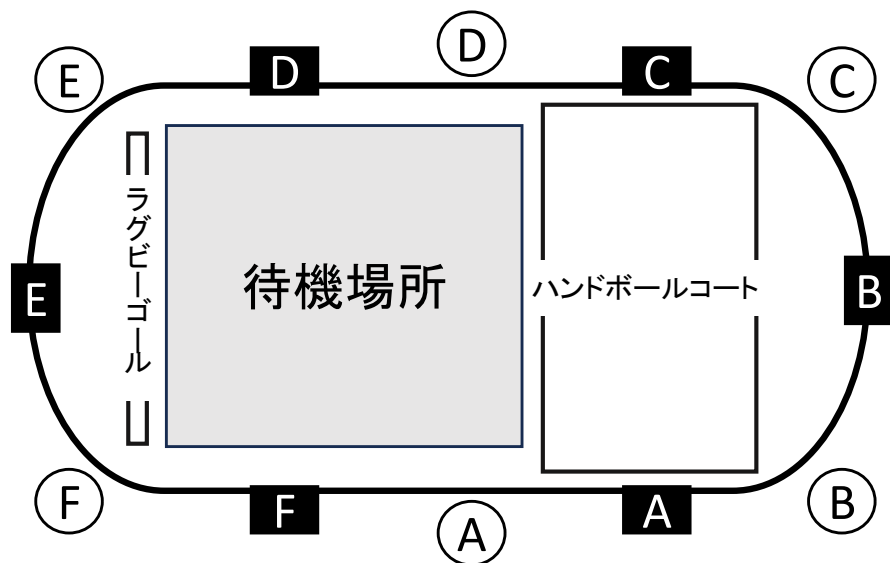
企画者：金子友莉亜、平元美優

参加者：6期生＋中学全体

6

◆コート図◆

○ はスタート地点 ■ はチェックポイント



◆試合情報◆

競技人数 白20人vs赤20人vs青20人vs黄20人

競技時間 未定

得点方法 1着:2着:3着:4着の得点比が
9 : 6 : 3 : 2 となる

◆競技の流れ◆

1. 最初の人合図で、それ以降の人はバトンとゴムひもを受け取って走り出す。
2. チェックポイントに着いたらお題を受け取り、待機場所からお題に会う人を借りてくる。
※この時、他の人に広めてもらうのはありだが自分で決めること。
なお、お題が不可能な場合は1回限りスタート地点からやり直すことができる。この際、最初に引いたお題も選択することは可能である。
3. 借り人と共にチェックポイントに戻り、審判の許可が出たらお題を返却し、二人三脚で次の人を目指す。
4. 着いたらバトンとゴムひもを渡す。
5. これをA→B→C→D→E→F→Aという順に20走目まで繰り返す。

◆注意点◆

- ・借りられる人は1度までのみ借りられることができる。
2度目以降は自己申告をして断ること。
- ・自分の1周前の人走り出す時にはスタート地点にいること。自分の順番は要確認！
- ・欠席の人がいる場合はそのチーム内の誰かが2回走ることと対応すること。一人が走れるのは最大2回まで。
- ・借りられるのが1度目で事情がない場合は断らないこと。

アオハルリレー



企画者：高杉陽菜乃、大津悠真

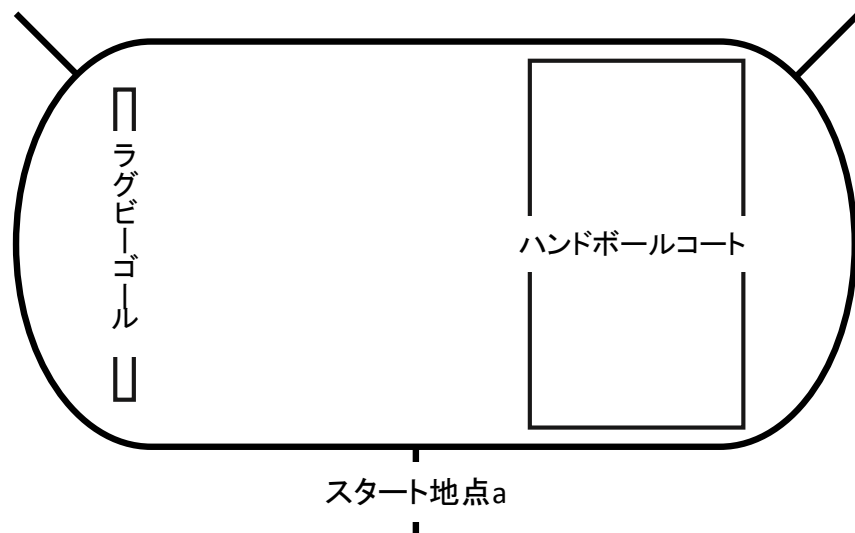
参加者：各部活代表者

7

◆コート図◆

スタート地点c

スタート地点b



◆競技の流れ◆

1. 事前にチームごとに各学年3人ずつの計9人を事前に決めておく。
2. 部活ごとに以下のお題をしながらa→b→cの順にバトンをつなぐ。

サッカー部 リフティング→ドリブル
バレーボール部 片手アンダー
テニス部 ラケットでボールを上に打つやつ
陸上競技部 腿上げジャンプ→スキップ
バスケットボール部 ハンドリング→スキップドリブル
フェンシング部 フェンシング歩き
アメフト部 ボールを高く上げる
書道部 脇に文鎮を持ちながら半紙を六等分する
理科部 うさぎ跳び→走る
音楽部 タンバリンをしながらスキップ
帰宅部 なわとびをしながら走る
先生 帰宅部と同じ

◆試合情報◆

競技人数 各チーム9人×8チーム(2試合)
サッカー部 vs バレーボール部 vs テニス部 vs
陸上競技部 vs バスケットボール部 vs
フェンシング&アメフト部 vs
書道&理科&音楽部 vs 帰宅部&先生

競技時間 未定

得点方法 なし

◆注意点◆

- ・欠席の場合の対応についても先に決めておくこと。
- ・バトンがボールのチームは投げずに手渡すこと。
- ・各部活のお題の詳細は説明を聞くこと。
- ・走らない人は応援すること。

人気競技3種盛りっ☆

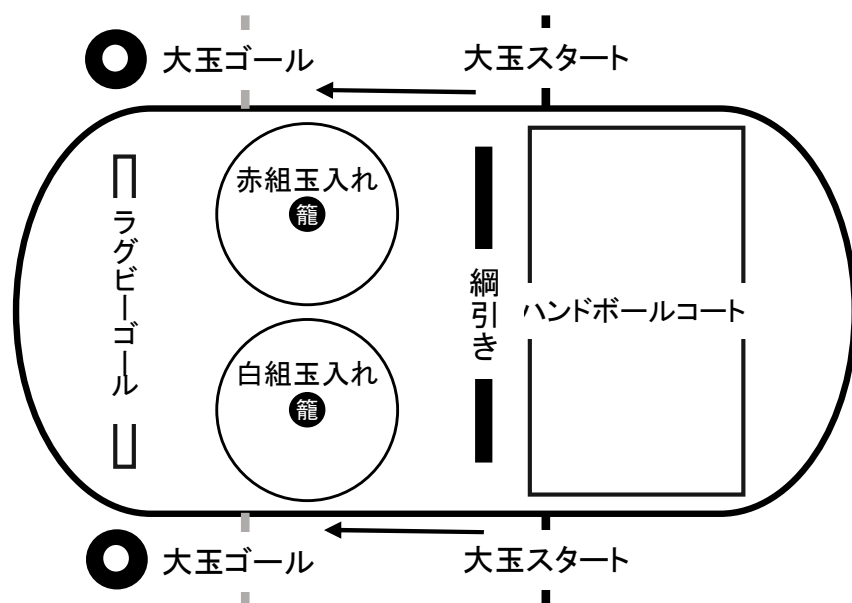


企画者：松元伴奈、寺尾彩結奈

参加者：全校生徒

8

◆コート図◆



◆競技の流れ◆

1. 赤組、白組それぞれで大玉送りを行う。落ちた場合はホイッスルが鳴り担当の応援団が上にのせ、そこから再開。
2. 終わったチームはコーンを回って移動し、玉入れを始める。
3. 両チームの大玉送りがタイヤの上に乗ってから10秒が経過したら、綱引きと玉入れに分かれて始める。
4. 【綱引き】
最初の一人が綱に触れてから90秒が経過する、又はどちらかが決められたラインを越えたら終了する。
【玉入れ】
線の外側から投げ入れる。綱引きと同時に終了。
2試合目の後は、お片付けによるスピード勝負もある。
5. 綱引き、玉入れの勝敗を基に得点が入る。

◆試合情報◆

競技人数 白組60人vs赤組60人
①白vs赤 ②青vs黄

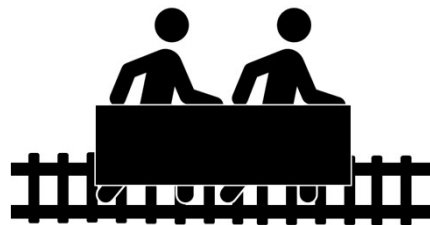
競技時間 未定

得点方法 綱引き、玉入れがそれぞれ勝ち：負け＝25：11
玉入れのお片付けが勝ち：負け＝5：1
→これが得点比となる

◆注意点◆

- ・大玉送りでは落ちないように、どんどん移動すること。
移動中には大玉を触ってはいけない。
- ・観客も大田和には決して触らないこと。
- ・綱引きは決着がつかなかった場合、終了時点で中心に近い側のチームが勝利となる。
- ・終了の合図で綱を地面に置かなかった場合、不正となり 問答無用で負けとなるので気を付けること。
- ・玉入れは線の内側から入れた場合無効となる。

機関車トーカー

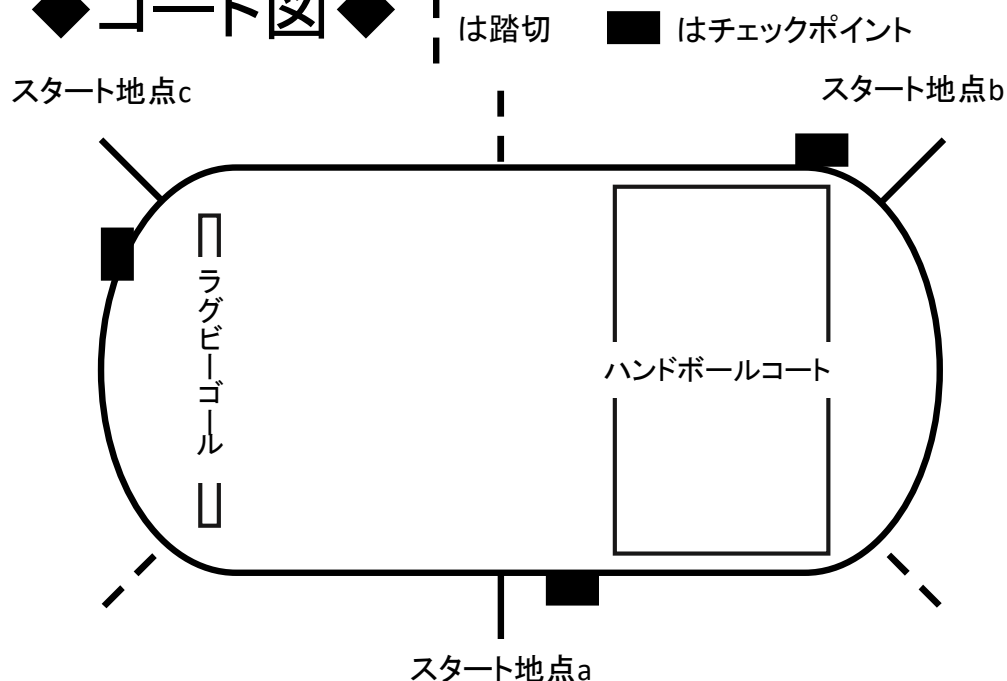


企画者：江口紗也、野口誠人

参加者：全校生徒の半分

9

◆コート図◆



◆試合情報◆

競技人数 白30人vs赤30人vs青30人vs黄30人
※事前に学年ごとに各チーム半分ずつ、この競技と次の「走れすぎてごめん♡」に分かれておく

競技時間 未定

得点方法 1着:2着:3着:4着の得点比が
6 : 4 : 3 : 2 となる

◆競技の流れ◆

1. 同じチームの中で各学年1人ずつの3人グループが作られる。(各フロアに掲示予定)
2. グループごとに紐の中に入り、機関車となって進む。
3. スタート地点から10m先にあるチェックポイントにてお題の紙を受け取り、それに合った人を借りたら紐の中に入ってもらいチェックポイントに戻って確認を受ける。
4. 確認を貰ったらそのまま踏切近くまで行く。
分かれ道があるので、定期的に開閉する踏切に進むか回り道をして新たなお題に従って進むかをそこで選ぶ。
5. 次の機関車への中継地点(ゴール地点)まで進む。
6. ゴールした着順に得点となる。

◆注意点◆

- ・欠席の人がいるときは、「走れすぎてごめん♡」に出る人の中から補欠を選ぶ。
- ・踏切前の分かれ道で先に進んだら戻ることはできない。
- ・こけた場合みんなこけてしまい大変なことになるので速さだけでなく安全性も重視して運行すること。

走れすぎてごめん♡

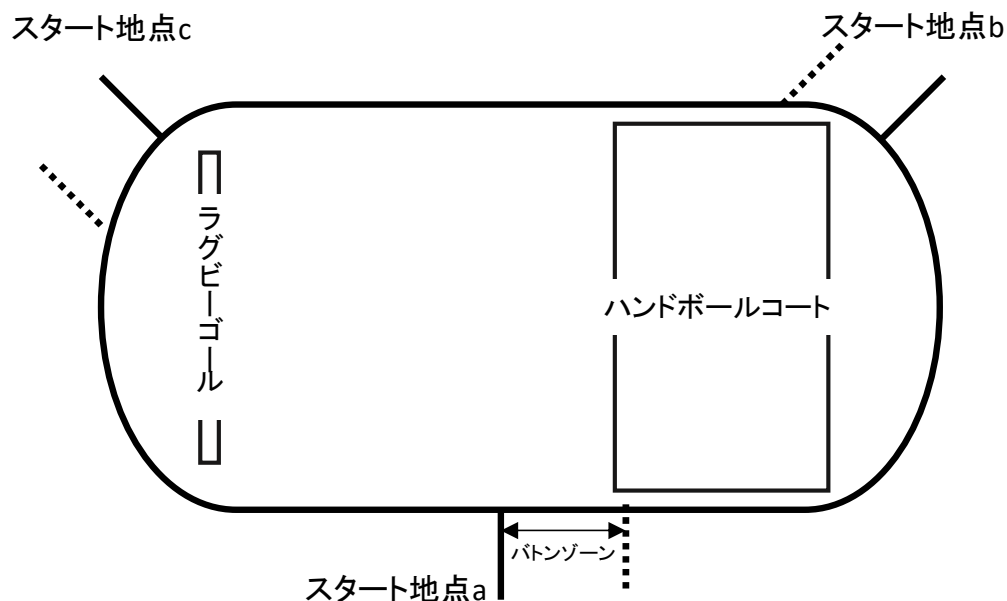


企画者：魚津華乃、田中里奈

参加者：全校生徒の半分

10

◆コート図◆



◆試合情報◆

競技人数 白30人vs赤30人vs青30人vs黄30人
※事前に学年ごとに各チーム半分ずつ、この競技と次の「機関車トーカー」に分かれておく

競技時間 15～20分

得点方法 1着:2着:3着:4着の得点比が
6 : 4 : 3 : 2 となる

◆競技の流れ◆

1. スタートの合図で走り出す。
2. 1年(a)→2年(b)→3年(c)の順に一人100mずつバトンをつないでいく。バトンパスの時にバトンゾーンを超えた場合1回につき3点減点となる。
3. 2年生のアンカーは200m、3年生のアンカーは300m走る。
4. ゴールした着順に得点となる。

◆注意点◆

- ・欠席の人がいるときは、「機関車トーカー」に出る人の中から補欠を選ぶ。
- ・バトンゾーンはコーンに囲われた10mの区間とする。