

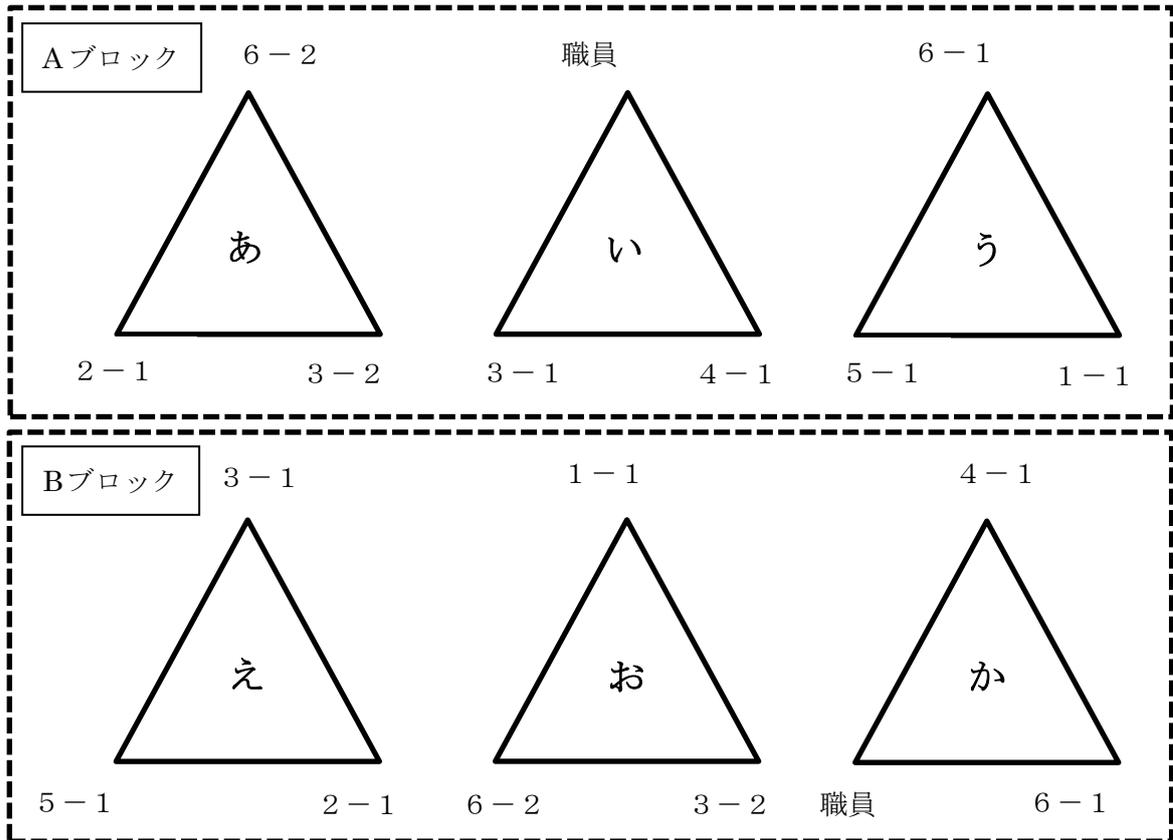
令和3年度育友会学級対抗球技大会 実 施 要 項

令和3年6月2日
島原市立第四小学校
育友会長 杉永 宏

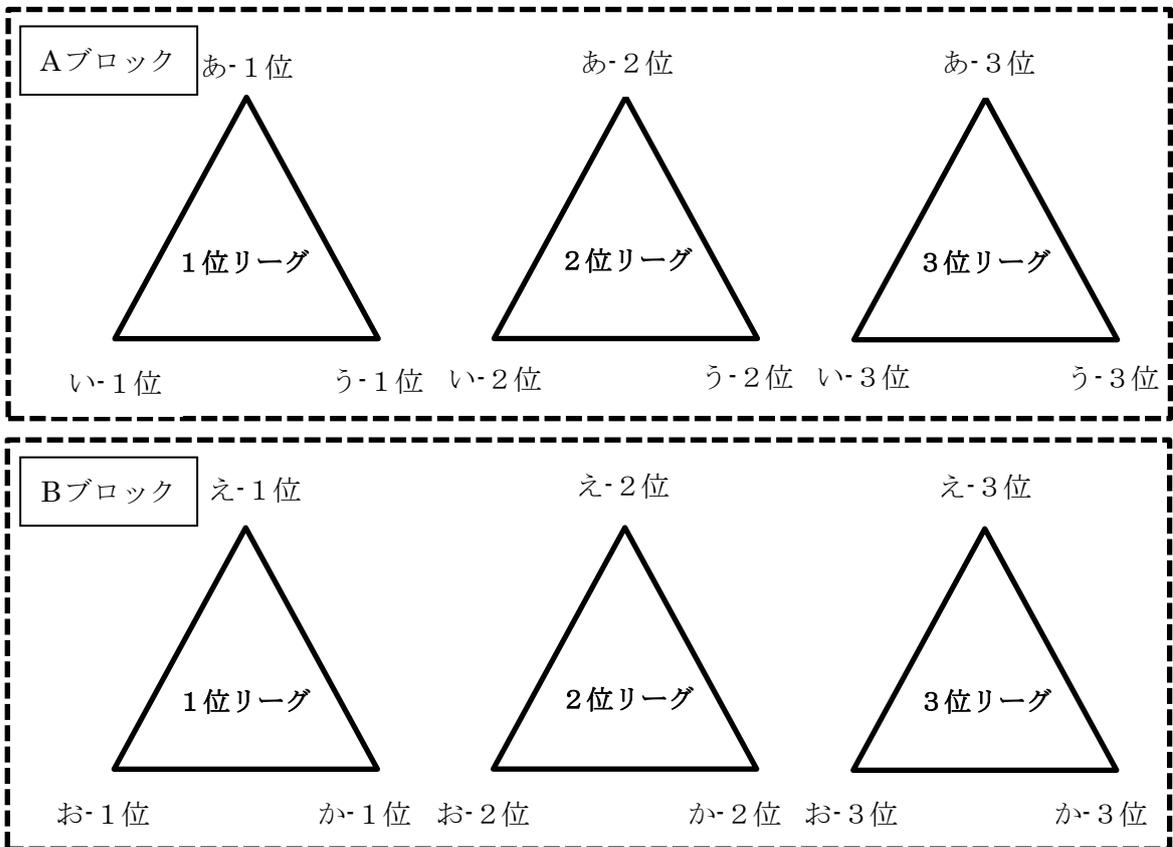
- 1 目 的 チームスポーツを通して保護者同士のコミュニケーションを図り、つながりを深めることで、育友会活動を促進し、活性化することを目的とする。
- 2 日 時 令和3年6月20日（日） 8：00（集合）
※雨天中止（7：00態度決定）
- 3 会 場 島原市立第四小学校運動場
- 4 種 目 ペタンク
南フランスで生まれたニュースポーツで、近年島原でも高齢者を中心にめざましく普及している。ルールが簡単で、だれでも手軽に楽しめる（端的に言えば、味方のボールを標的にいかに多く近づけるかという）競技である。
- 5 参 加 者 育友会会員
- 6 チ ー ム 1チーム 6～12名 各学級2チームを編成する
- 7 試合方法
 - ・各ブロックにおける各パート3チームの予選リーグ戦
 - ・予選リーグ戦終了後、各パートの順位同士で決勝リーグを行う。
 - ・1試合20分若しくは11点になった時点で終了。
 - ・時間（20分）経過時、中途の場合は現在のセットまで行い、得点で決する。新しいセットには入らない。
 - ・試合は選手6名（1人1投）で行い、チーム内の選手交代は、各チームで工夫をする。
 - ・審判（2名）は空きチームが行う。
 - ・予選リーグ・決勝リーグとも、引き分け有り。
 - ・勝ち点が同じになった場合は、選手がそれぞれ一投ずつ投げて、勝敗を決定する。
 - ・予選リーグ決勝リーグの順位は、勝率・得失点差の順で決定する。
 - ・表彰は、各ブロック1位リーグ優勝チームにトロフィー、賞状を与える。各2位リーグ、3位リーグ優勝チームに賞状を与える。
 - ・休憩場所として多目的室を開放する。

8 組合せ

■予選リーグ



■決勝リーグ



《出場予定チーム》※各2チーム (合計18チーム)

1-1、2-1、3-1、3-2、4-1、5-1、6-1、6-2、職員

9 その他

大会準備日	日程
期 日	6月19日(土)
時 間	17:00～
場 所	島四小運動場
その他	各チーム1名必ず参加 準備後に諸連絡を行う

■大会当日『日程』

集合・受付時間 8:00

※チームで受付をし、対戦表を受け取る

集合場所 島四小運動場

【開会式】8:10～

【閉会式】11:00～

- | | |
|--------------|--------------|
| 1 開会宣言 | 1 成績発表(体育部長) |
| 2 育友会会長挨拶 | 2 表彰(育友会会長) |
| 3 校長挨拶 | 3 講評(教頭) |
| 4 トロフィー返還 | 4 諸連絡 |
| 5 選手宣誓 | 5 閉会宣言 |
| 6 競技説明(体育部長) | *閉会式終了後解散 |
| 7 準備運動 | |
| 8 諸連絡 | |

【試 合】8:30～11:00

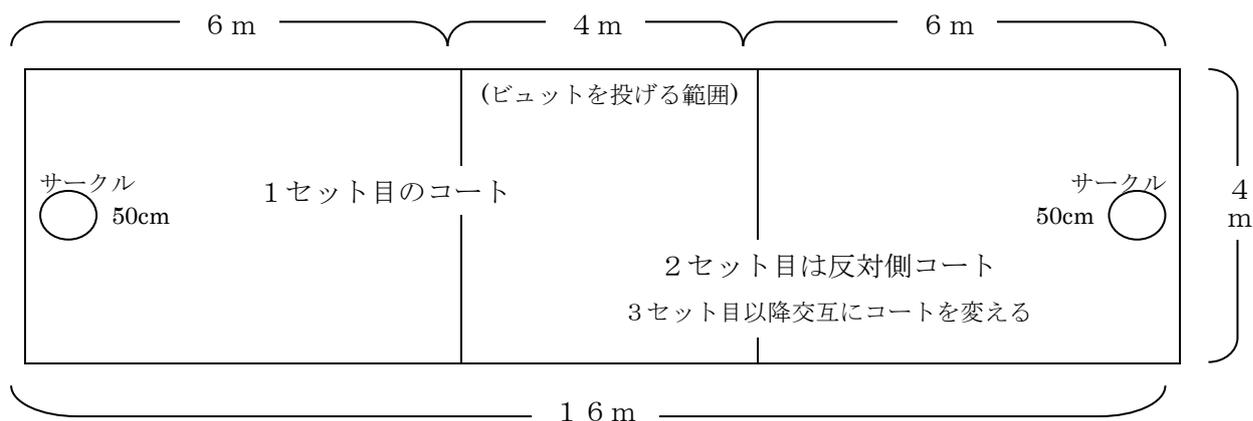
10 大会申し合わせ事項

- ・時間の計測や進行は本部で行う。
- ・審判は同じパートの空きチームが行い、試合開始と試合終了のあいさつを行う。
- ・各学級で、審判で使用するメジャー、筆記用具の準備をする。(用紙は本部が準備)
- ・抽選は体育部員で引き、「1」を引いたチームは、選手宣誓を行う。

(大会準備日に連絡)

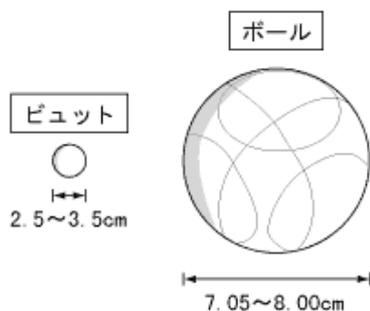
- ・開会式終了後に参加賞を配布するので、各チームから1名本部へ来る。
- ・休憩場所として多目的室を開放する。
- ・閉会式は全チーム参加をする。
- ・試合後にボールを日なたに出したままにしておく、熱くなるので、試合後はテントの中にボールを入れておく。
- ・試合中の選手やボールが把握できるよう、以下のように選手の待機場所とボールの置き場所を決めておく。
- ・1セット目サークルを置き、ビュットを投げるチームは、じゃんけんで決める。2セット目以降は、勝ったチームからサークルを置き、ビュットを投げ、ボールを投げる。

コート（6コート予定）



使用用具

- ①ビュット : 目標球のことで、愛称はコシヨネという。直径 2.5~3.5cm、重さの規定はない。
- ②ボール : 金属製で、鉄製やステンレスを使用したものが主流。ボールには溝が彫っており、他人のボールと区別できるようになっている。直径 7.05~8.00cm、重さ 650~800g。
- ③メジャー : 2m程度の普通のメジャーがよい。

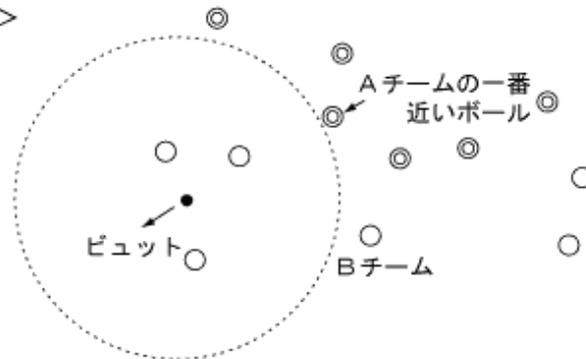


【ゲームの進め方】

- (1) じゃんけんで先行、後攻を決める。
- (2) 先攻チームから一人がスタート地点となるサークルを描き、その中から、ビュットを6~10m投げる。ビュットの位置が6~10m外の際は再度やり直し。
- (3) 続いて第1投目のボールをできるだけビュットの近くに止まるように投げる。
- (4) 次に後攻チームが、第1球目を投げる。
- (5) 両チームがそれぞれ1球ずつ投げた後で、どちらのボールがビュットに近いかを見る。この時、ビュットに近いほうをベストボールと言い、ポイントを取っている。
- (6) ポイントのとれていない(ベストボールのない)、チームは自分のチームのボールがビュットに一番近くなる(ベストボールになる)まで投げなければならない。
- (7) こうしてポイントを取っているチームは休み、ポイントのないチームがボールを投げる。

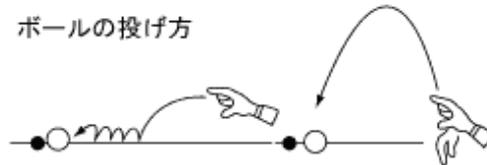
- (8) このようにポイントを取り合いながらゲームを続け、両チームとも投げ終わったときに1セットが終了し、得点を数える。
- (9) 得点の数は、相手チームのどのボールよりもビュットに近い自分のチームのボールがあるとき、その近いボールの数の分だけ得点になる。相手チームは当然0点となる。
- (10) 勝ったチームは反対側のコートにサークルを描き、第2セットを開始する。
- (11) 何回かセットを繰り返し、11点を先取したチームが勝ちとなる。予選リーグ戦においては、20分経過時点におけるセットを終了し、そこまでのセットの得点で多い方が勝ちとなる。

<例>



このメーヌは3対0でBチームの勝ち

ボールの投げ方



[ドゥミ・ポルテ] ボールを投げ、その勢いで転がす [ポルテ] ボールを高く投げ上げる



[ルーレット] ボールを転がす [ティール] 相手のボールを弾き飛ばす