

令和7年度「町民スポーツ・レクリエーション祭」

〈種目別競技規則及び方法〉

○各種目共通ルール

1. 規定外の方法で得た記録については参考記録とする。参考記録については、表彰対象としない。
2. 最高得点者が複数の場合は、より年齢が若いものを最高得点者とする。

※1度体験した種目でも最高点を目指して再チャレンジできるが、未体験者を優先とする。

①ストラックアウト

- ・競技者は持ち球12球を的に向かって投げ、落とした的の枚数を競う。
- ・投球距離および使用球は以下のとおりとする。

区 分		投球距離	使 用 球
未経験者	野球等の経験者※		
幼児～小学1年生	幼児	3m	ゴムボール
小学2～3年生	小学1年生	5m	軟式J号
小学4年～6年生	小学2年～3年生	10m	
	小学4年～6年生	16m	
65歳以上男性・20歳以上女性		10m	軟式M号
中学生以上～64歳までの方（20歳以上女性で野球未経験者は除く）		18m	

・全ての的（9枚）を落とした場合は、再度持ち球12球が与えられ、同様に競技を続行する。その場合の得点は加算される。

※経験者とは、スポーツ少年団等の競技団体に所属し競技経験があるものをいう。

②バスケット・フリースロー

・競技者は決められたシュートラインから、制限時間内（1分）に繰り返しシュートを放ち、決まったゴールの本数を競う。

- ・ゴールの高さは260cm（幼児は170cm）使用球及び投球距離以下のとおりとする。

区 分	投 球 距 離	使 用 球
幼児～小学1年生	バックボードから1.5m	ドッジボール
小学2～3年生	〃 2m	バスケットボール5号球
4年生以上小学生・65歳以上	〃 4m	
中学生以上～64歳以下	〃 4.6m	

③キック・ザ・ターゲット

- ・競技者は決められたシュートラインから、持ち球10球を的にねらってシュートを打ち、ゴール内の得点的に当たった得点の合計点を競う。1点以外の的に連続で当たった場合は、5点加算する。ボールが全ての的に当たった場合、さらに5点加算する。
- ・シュート距離は以下のとおりとする。

区 分	シュート距離
幼児～小学1年生	3 m
小学2～3年生	5 m
小学4～6年生・65歳以上	7 m
中学生以上～64歳以下	9 m

④スカットボール

- ・競技者はスティックを使って、持ち球5球を的（スカット台）にねらって打ち、その合計点を競う。
- ・競技は個人戦とする。また、持ち球5球全てが得点穴に入った場合は、さらに5球の持ち球が与えられ、繰り返し競技を行うことができる。その場合、得点は加算される。

⑤輪投げ

- ・競技者は9個の輪を投げ、その合計得点を競う。
- ・得点はリングが入っていた下の数字が点数となるが、次の場合は加算される。
 - 1) 縦、横、斜めのいずれか1列にリングが入った場合、1列につき15点加算される。
 - 2) 全部のポールに1本ずつリングが入った場合は、さらにパーフェクト点60点が加算され、300点となる。
 - 3) 300点を取った人が複数いた場合、11時から決勝戦を行う。1人1投で勝負で、下の数字が点数となり、点数が大きい方が優勝者となる。
- ・投球距離は幼児1.5m、それ以外は2mから行う。

⑥ディスゲッター

- ・競技者は的（9枚のパネル）に向かって、決められたスローラインからドッジビーディスクを12枚投げ、落とした（当たった）的の枚数を競う。
- ・スローラインまでの距離および使用ディスクは以下のとおりとする。

区 分	スロー距離	使用するディスク
幼児～小学1年生	2 m	ドッジビー270およびドッジビー235どちらのディスクでも可
小学2～3年生	3 m	
小学4～6年生・65歳以上	5 m	
中学生以上～64歳以下	7 m	

* 9枚全ての的を落とした場合は、再度12枚が与えられ、同様に競技を続行する。その場合の得点は加算される。

【eスポーツ体験】

○内容

- ・家庭用ゲーム機を1台設置した、eスポーツの体験ブースです。
- ・操作に慣れていない方への簡単な操作説明を行います。
- ・順番にプレイし、1人～最大4人で1プレイ最大5分を目安に、参加者の入れ替えを行います。
- ・eスポーツ体験もスタンプラリーの対象となりますが、記録は残りません。
- ・小さなお子さんには保護者同伴を推奨します。

【ビンゴ大会】

○ルール

ビンゴゲームはビンゴカードの「BINGO」の文字の下の数字を縦、横、斜めのいずれか5枠の数字を消した人が勝ち(ビンゴ)になるゲームです。

ビンゴカードは(ワンタッチ式)抜き線が入ってますので、読み上げられた数字が自分のカードにあればその箇所を抜いて折り曲げます。カードの中心はフリースペースになっています。

○進め方

参加者はビンゴカードを準備し、フロアーに腰をおろしてください

①振り出し係がビンゴボールを1個ずつ振り出し、リーダー(読み上げ係)が「B-I-N-G-O」の5文字のうちいずれかを読み上げ、次に数字を読み上げます。

(例)“B-12”が出た場合、『B, 12番』と読み上げる。

②リーダーが読み上げた数字が自分のカードにあれば、数字の箇所を折り曲げてください。

①、②の方法を繰り返し、ビンゴになるひとつ手前になったひとは『リーチ』と叫びその場に立ち上がってください。ビンゴになったひとは『ビンゴ』と叫び、ビンゴチェックを受けた後、景品をひとつ選んでください。(ビンゴカードは回収します)

*ビンゴは1列のみとし、2列3列…となっても、景品は1人ひとつです。景品30本がなくなり次第終了とします。

ビンゴ当選者が同時に複数出た場合は、**ジャンケンで順番を決めます。**

○役割

- ・振り出し役…ビンゴボールを振り出す。
- ・リーダー……振り出されたビンゴボールを読み上げ、ビンゴボールをビンゴマスターボードの該当場所に置く。
- ・掲示がかり…読み上げられたビンゴナンバーをビンゴ当選表にチェックする。
- ・チェック係…ビンゴカードのチェックを行い回収する。
- ・景品係………景品の案内及び確認。
- ・誘導係………当選者を誘導する。同時に当選した場合は、フロアーで順番を調整して誘導する。