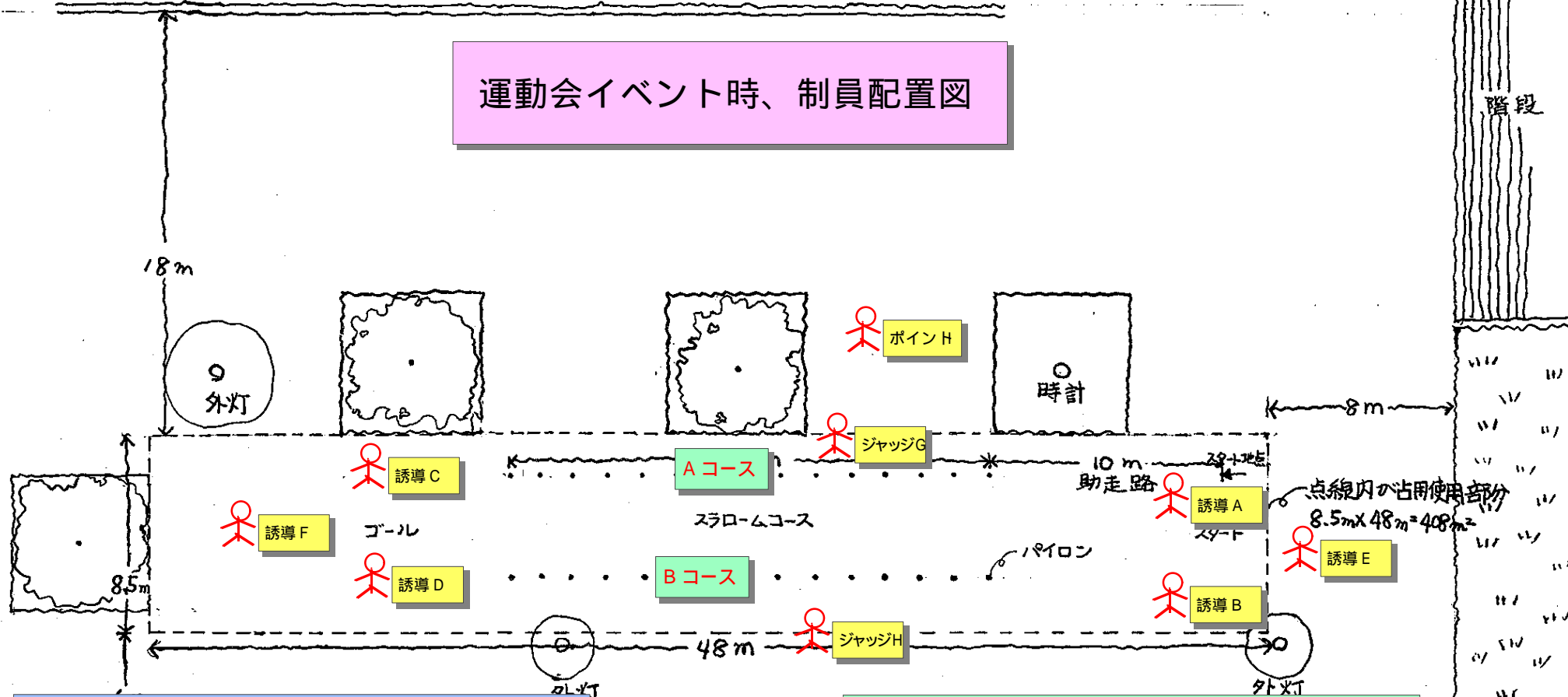




# 運動会イベント時、制員配置図



--役割--

誘導 (4名)・・・運動会時のスタート前の人数確認、順番待ち  
 ABCD x2 滑走後の速やかな移動を促す。

誘導 (2名)・・・各チームリーダーへメンバー収集の依頼。  
 EF x2 ゴール側、スタート側のメンバーの振り分け。  
 Aコース、Bコースの指導。

ジャッジ (2名)・滑走中の審査員、勝敗の報告、滑走者への  
 x2 アドバイス、出し物変更時のパイロンの並び替え。

ポイント (1名)・・・ジャッジの報告に基づく、ポイントの加算。

模範滑走 (1~3名) 複数名の場合は、ジャッジ者が、共同する

\*20分を目安にし、誘導、ジャッジを交替制の"2クルー"

--制員表--

誘導	A	: XXX / XXX
誘導	B	: XXX / XXX
誘導	C	: XXX / XXX
誘導	D	: XXX / XXX
誘導	E	: XXX / XXX
誘導	F	: XXX / XXX
ジャッジ	G	: XXX / XXX
ジャッジ	H	: XXX / XXX
ポイント	I	: XXX
模範滑走		: 浜田秀雄 + ジャッジ

\*誘導、ジャッジは、"20分"を目安に交替して下さい。  
 誘導、ジャッジの裏表は、知り合いで構成する

スタッフ用情報シート

	お玉 リレー	じゃんけんパイロン	障害物リレー	人間カーリング	田植deパイロン
出場人数	4人 x 3組(12人)	ALL	4人 x 4組(16人)	20人位	3人 x 4組(12人)
滑走配分	1人 往復 4往復で1レース		1人 片道 2往復で1レース		1組 往復 1往復で1レース
レース数	全 3 レース		全4レース	人数分	全4レース
コース指定	3コース設置		3コース設置		3コース設置
ポイント(Winner)	1位 :10点 2位 5点 3位 0点	1位 30点 2位 20点 3位 :10点 (3位は複数でも可)	1位 :10点 2位 5点 3位 0点	1位のみ 5点	1位 20点 2位 :10点 3位 0点
時間(説明、セッティング含む)	15分	15分	15分	20分	15分
Game 内容	お玉にピンポン玉を乗せて滑る。 1コースに、パイロンを2個設置。 1目のパイロンを、一周し、2個目のパイロンでUターン、帰路途中のパイロンで、また、一周する。スタートラインに待つ、次のスケーターに、お玉ごと渡し、バトンタッチ。	1人1つパイロンを持つ。 ・音楽をかけて、適当にゆっくり滑る。 ・笛の合図で、止まる。 ・近くにいる人と、ジャンケンする。 ・勝った人は、負けた人から、パイロンをもらう。 ・もし、相手が見つからなければ、本間さんと勝負！	スラ～ペットボトル立て～50cm間隔パイロン～欽ちゃん走りゾーン ・パイロンを倒したら、自分で直してそこからやり直し。 ・幼稚園以下については、ジャッジマンの柔軟な対応。パイロン不通過-OK。倒したパイロンはスタッフが、直す。等	スタートラインから助走ポイント(約5M)を加速する。 幼稚園以下には、フィニッシュラインに近い位置に、助走ポイントを設定。 加速終了から、スタンディングで滑り続ける。フィニッシュラインに一番近い人がWin。 注意 途中加速を行ったら、失格！！	・1人目パイロン置く・2人目スラする。・3人目パイロン回収。 帰路は、3人目の人がパイロン置き係、2人目スラ、1人目が回収。 注意 :パイロンを、二個重ねて、置いてしまったら、もどって、置き直し、もし、二個重ねて回収したら、失格！！

青組チーム

未成年者のみ記入

チームリーダー用情報シート

No	名前 (カタカナで記入)	年齢	お玉リレー	じゃんけんパイロン	障害物リレー	人間カーリング	田植deパイロン
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							

出場人数	4人 x 3組(12人)	ALL	4人 x 4組(16人)	20人位	3人 x 4組(12人)
滑走配分	1人 往復 4往復で1レース		1人 片道 2往復で1レース		1組 往復 1往復で1レース
レース数	全 3 レース		全4レース	人数分	全4レース
コース指定	3コース設置		3コース設置		3コース設置
ポイント(Winner)	1位 :10点/2位 5点/3位 0点	1位 :30点/2位 20点/3位 :10点(3位は複数でも可)	1位 :10点/2位 5点/3位 0点	1位のみ 5点	1位 20点/2位 :10点/3位 0点
時間(説明、セッティング含む)	15分	15分	15分	20分	15分
Game 内容	お玉にピンポン玉を乗せて滑る。 1コースに、パイロンを2個設置。 1目のパイロンを、一周し、2目のパイロンでUターン、帰路途中のパイロンで、また、一周する。 スタートラインに待つ、次のスケーターに、お玉ごと渡し、バトンタッチ。	1人1つパイロンを持つ。 音楽をかけて、適当にゆっくり滑る。 笛の合図で、止まる。 近くにいる人とジャンケンする。 勝った人は、負けた人から、パイロンをもらう。 もし、相手が見つからなければ、本間さんと勝負!	スラ~ベットボトト立て~50cm間隔パイロン~欵ちゃん走りゾーン パイロンを倒したら、自分で直してそこからやり直し。 幼稚園以下については、ジャッジマンの柔軟な対応。パイロン不通過-OK。倒したパイロンはスタッフが、直す。等	スタートラインから助走ポイント(約5M)を加速する。 幼稚園以下には、フィニッシュラインに近い1位地に、助走ポイントを設定。 加速終了から、スタンディングで滑り続ける。 フィニッシュラインに一番近い人がWin。 注意 途中加速を行ったら、失格!!	1人目パイロン置く2人目スラする。3人目パイロン回収。 帰路は、3人目の人がパイロン置き係、2人目スラ、1人目が回収。 注意 パイロンを、二個重ねて、置いてしまったら。もどって、置き直し。もし、二個重ねて回収したら、失格!!

## ポイントシート

		お玉 リレー					じゃんけんパイロン					障害物リレー					人間カーリング					田植deパイロン				
出場人数		4人 x 3組(12人)					ALL					4人 x 4組(16人)					20人位					3人 x 4組(12人)				
滑走配分		1人 往復										1人 片道										1組 往復				
レース数		全3レース										全4レース					人数分					全4レース				
ポイント(Winner)		1位 :10点 2位 :5点 3位 :0点					1位 :30点 2位 :20点 3位 :10点 (3位は複数でも可)					1位 :10点 2位 :5点 3位 :0点					1位のみ 5点					1位 :20点 2位 :10点 3位 :0点				
		1レース 2レース 3レース 予備 予備										1レース 2レース 3レース 4レース 予備					1位数					1レース 2レース 3レース 4レース 予備				
赤チーム	ポイント																									
	小計																									
	累計																									
白チーム	ポイント																									
	小計																									
	累計																									
青チーム	ポイント																									
	小計																									
	累計																									

人数 : 4人 1組 / 3チームの同時競争  
滑走配分 : 1人 1往復。 4往復で1レース  
レース数 : 全 3 レース  
ポイント : 1位 : 10点 / 2位 : 5点 / 3位 : 0点

-Game 内容-

お玉にピンポン玉を乗せて滑る。  
1コースに、パイロンを2個設置。  
1個目のパイロンを、一周し、2個目のパイロンでUターン、帰路途中のパイロンで、また、一周する。  
スタートラインに待つ、次のスケーターに、お玉ごと渡し、バトンタッチ。

### じゃんけんパイロン

出場人数 : ALL  
ポイント : 1位 : 30点 / 2位 : 20点 / 3位 : 10点(3位は複数でも可)

-Game 内容-

- ・1人1つパイロンを持つ。
- ・音楽をかけて、適当にゆっくり滑る。
- ・笛の合図で、止まる。
- ・近くにいる人と、ジャンケンする。
- ・勝った人は、負けた人から、パイロンをもらう。
- ・もし、相手が見つからなければ、本間さんと勝負!

#####休憩#####

### 障害物リレー

人数 : 4人1組 / 3チームの同時競争  
滑走配分 : 1人 片道。 2往復で1レース  
レース数 : 全4レース  
ポイント : 1位 : 10点 / 2位 : 5点 / 3位 : 0点

-Game 内容-

スラ~ペットボトル立て~50cm間隔パイロン~欵ちゃん走りゾーン  
・パイロンを倒したら、自分で直してそこからやり直し。  
・幼稚園以下については、ジャッジマンの柔軟な対応。パイロン不通過-OK。倒したパイロンはスタッフが、直す。等  
ポイント : パイロンを倒さず、ゆっくり、確実に!

### 人間カーリング

出場人数 : 20人位  
レース数 : 人数分  
ポイント : 1位のみ : 5点

-Game 内容-

スタートラインから助走ポイント(約5M)を加速する。  
幼稚園以下には、フィニッシュラインに近い位地に、助走ポイントを設定。  
加速終了から、スタンディングで滑り続ける。フィニッシュラインに一番近い人がWin。  
注意 : 途中で、加速・減速を行ったら、失格!!

#####休憩(暫定)#####

### 田植deパイロン

出場人数 : 3人 1組 / 3チームの同時競争  
滑走配分 : 1組・往復。でレース完結  
レース数 : 全4レース  
ポイント : 1位 : 20点 / 2位 : 10点 / 3位 : 0点

-Game 内容-

・1人目パイロン置く・2人目スラする。・3人目パイロン回収。  
帰路は、3人目の人がパイロン置き係、2人目スラ、1人目が回収。  
つまり、行きと帰りで、役割が反転します。  
注意 : パイロンを、二個重ねて、置いてしまったら。もどって、置き直し。もし、二個重ねのまま回収したら、失格!!