

第6回 スキルチャンピオンシップ 実施要項

1. 目的

第6回スキルチャンピオンシップは、スカウトスキルを用いた競技大会を企画・実施することにより、各隊での技能訓練を促進し、スカウトスキルの底上げを図ることを目的とする。

2. 日程

令和元年 9月 8日(日) 9時00分～16時00分 (小雨決行)

当日受付： 9時00分～12時00分

競技実施： 9時30分～15時30分

表彰式： 15時30分～16時00分

※隊指導者の皆様には、競技時間の分散化にご協力いただけますようお願いいたします。

3. 会場

ボーイスカウト奈良県連盟 はやまの森 野営場 (旧奈良県野外活動第2センター)

※隊員輸送、資材搬入等の車両については、場内に駐車できません。国道沿いのバス用駐車場を利用してください。

4. 参加対象

参加対象は、奈良県連盟に所属するボーイ隊の班単位およびカブ隊の組単位とする。
(事前申込制)

※BS班の人数は3～8名であること、CS組の人数は3～9名であること

※隊内や他団との合同班、合同組での参加も認める

5. 参加に関する費用

スカウトの参加費 一人当たり 200円

※はやまの森利用料を含む

※参加費は、当日の受付で隊員数に応じ、現金で徴収する

7. 参加の事前申込み

事前申込期間：令和元年 7月 8日(月)～ 8月23日(金)

事前申込方法：隊長が本実施要領に添付の申込用紙に必要事項を記入し

下記までメール又はFAXすること。

〒632-0016 奈良県天理市川原城町 680 番地 天理ビル 3 階

TEL：0743-25-3996 FAX：0743-25-8212

e-mail：office@nara-scout.org

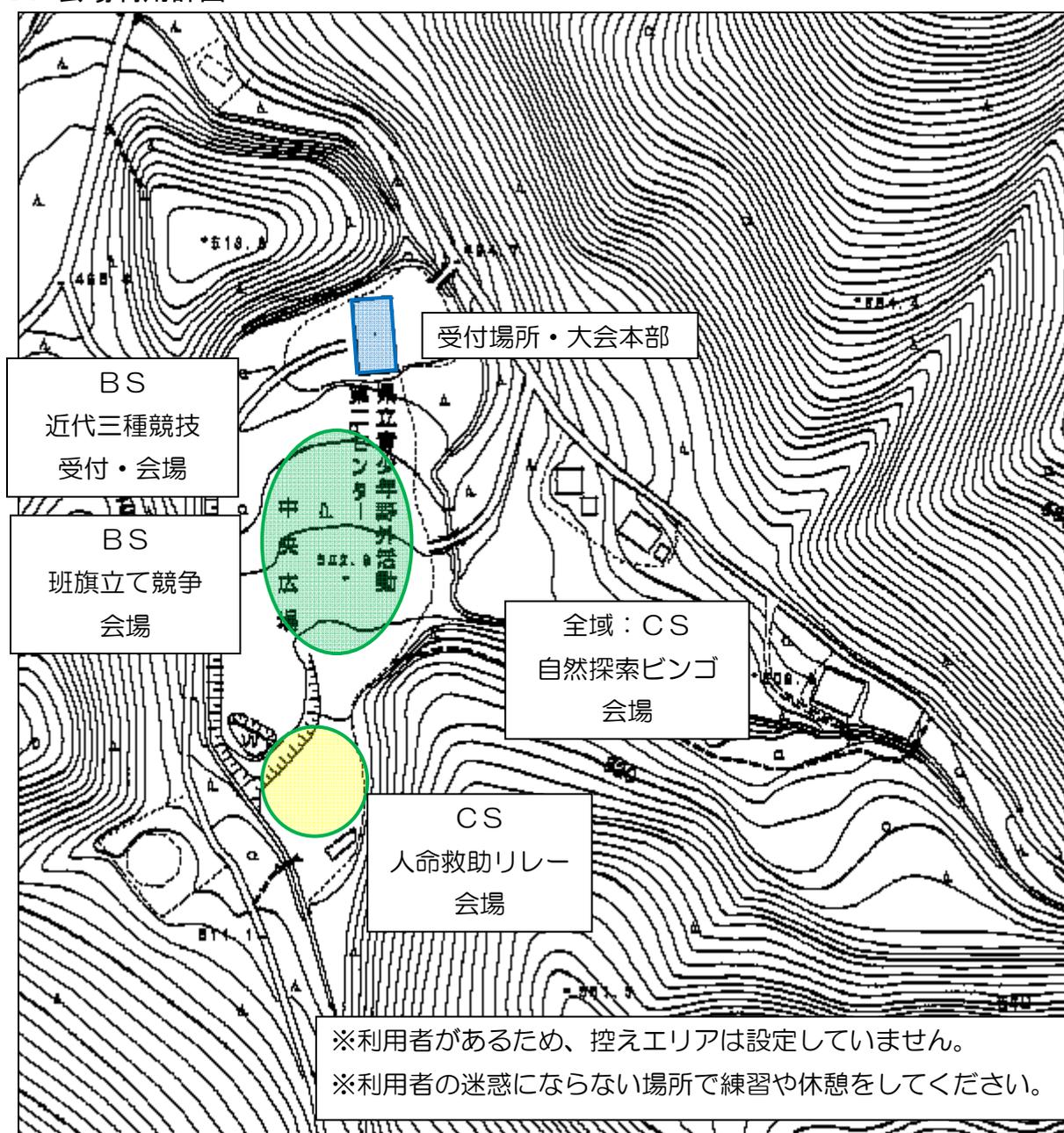
8. 表彰について

それぞれの競技について、結果に基づき下記の通り表彰する。

第1位	表彰状、盾、優勝カップ
第2位	表彰状、盾
第3位	表彰状、盾
第4位	表彰状
第5位	表彰状

また、全ての競技結果については10月中旬までに県連のホームページにおいて公開する。

9. 会場利用計画



10. 安全管理・健康管理

○安全管理

参加スカウトは必ず班・組として行動すること。

参加スカウトは隊指導者の指導のもと、班長・次長、組長を中心に安全の三原則を厳守しなければならない。

- 【安全の三原則】
- ・自分の安全は自分で守る
 - ・ルールを守る
 - ・安全を最優先にする

なお、競技参加に際しては、競技担当者の指示に従うこと。

11. 競技の審判員について

公平な競技運営を行うため、各競技の審判員については、下記の通り事前勉強会を行うものとする。（審判として奉仕するスタッフは原則として全員参加する）

勉強会日程 令和元年 8月31日（土） 13時30分～15時30分

場所 はやまの森野営場

- 内容
- ・競技の基本ルール
 - ・審判の役割
 - ・失格等の基準
 - ・安全管理

12. 隊指導者へのお願い

当日の競技実施に際して、競技担当者や審判から技能指導を行うことはありません。
また、競技中に隊指導者が手伝う行為については失格にいたします（声かけ指導については認めます）。

各隊指導者の皆様には、隊員を競技に参加させるに当り、必ず事前に技能訓練を実施していただけますようお願いいたします。

また、当日に控えエリアで練習をすることは認めますが、控えエリア内での場所割り等はこちらで行いませんので、各隊で譲り合って使用してください。なお、練習用の競技資材について貸し出しすることはありませんので、練習をする場合は各隊で資材等を持ち込んでいただけるようお願いいたします。

第6回 スキルチャンピオンシップ 参加申込書

奈良県連盟 _____ 地区 _____ 第 _____ 団 _____ 隊

参 加 班		
班 名 又は 組 名	班・組の人数	備考（他団との合同班等）

隊長氏名 : _____

(BS部門) 近代三種競技

(ルール)

- この競技は、グループで挑戦した3つのステージの総合得点を競う。
- 1グループ3～8名（最大8名）で参加する。

1st STAGE 100m計測

- スタートラインから100mの距離を計測する。
- 1人またはグループ全員で計測し、グループとしての計測位置（解答となる場所）にグループ名を記入したペグを刺す。
- 審判に計測を依頼する。
- 審判はスタートラインからペグまでの距離を計測する。
- 記録表で100mと解答値の誤差をだし、得点を算出する。
- 40点満点で誤差0.5mごとに1点減点する（0.1m位を0.2捨0.3入）。

2nd STAGE 1リットルチャレンジ

- 1人またはグループ全員で指定されたボールに目分量で1Lの水を量る。
- グループとしての解答が決定したら審判に計測を依頼する。
- 審判は計量器で計測する。
- 記録表で1リットル（1kg）と解答値の誤差をだし、得点を算出する。
- 30点満点で誤差10gごとに1点減点する（1g位を四捨五入）。

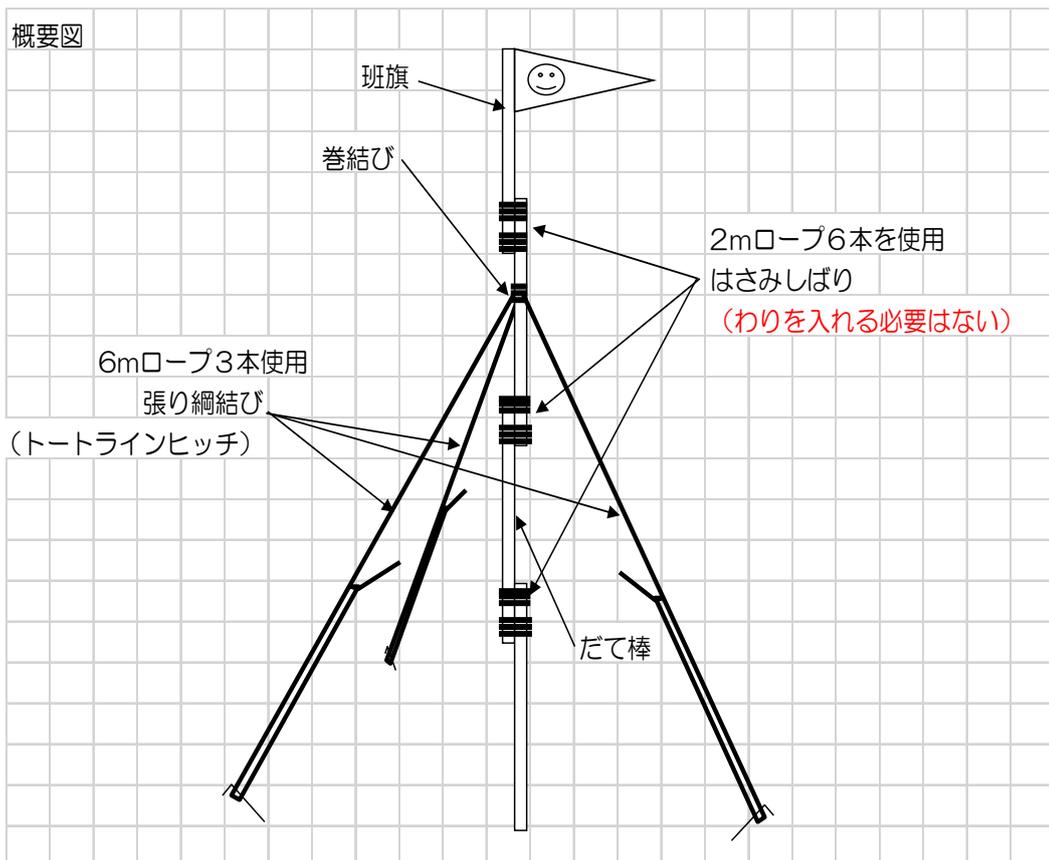
3rd STAGE スカウトペース

- 地図をもとに1km先の目標（係員配置）までを往復して時間を計測する。
- グループ全員でスタートし、最後尾がゴールした時点で時計を止める。
- 目標地点では、係員に各自で団名と班名を申告し、折り返しカードをもらってくるこ
と。
- 30点満点で誤差10秒ごとに1点減点する（1秒位を四捨五入）

班旗立て競争

(ルール)

- だて棒3本と班旗を縦につなぎ、ペグを打って張り綱をはるにより立てるまでの時間を競うゲーム。
- 班旗以外の道具は主催者が準備したものを使用する。
- 貸し出す資材は以下の通り。
 - 競技用のだて棒 (1.8m×3本)
 - ロープ (2m×6本、6m×3本)
 - ペグ (3本)
 - ハンマー (1本)
 - ストップウォッチ (審査員用1個)
- 貸与するロープは全て「エビ結び」し、班員全員が整列した状態からスタートする。
- 立て終わり、班員全員が整列した時点で時計を止める。
- 結び方の審査はしないが、原則として、だて棒と班旗をつなぐ縛り方は「はさみ縛り(わりはいれなくてよい)」、だて棒と張り綱の接続は「巻き結び」、張り綱のペグ側は「トートラインヒッチ(張り綱結び)」を使用する。
- 制限時間は15分、制限時間に立てられなかった班は失格。
- 整列して時計を止めた後、班旗が倒れた場合は、ペナルティタイム 30 秒を加算する。
- 1班の編制は、必ず3~8名とする。

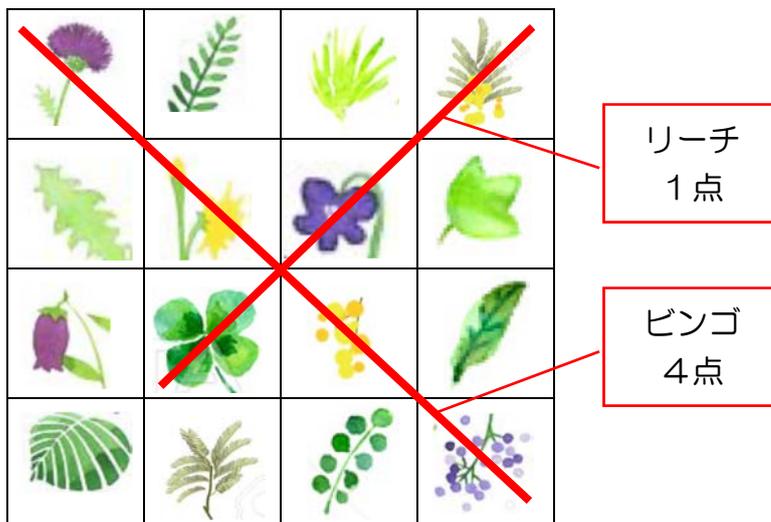


(CS部門) 自然探索ビンゴ

(ルール)

- この競技は、制限時間内にスタート位置にある自然物を貼り付けたビンゴカードと、同じ自然物を採取し同じ位置に貼り付けたカードを作成するゲームである。
- 見本となるビンゴカードを観察できる時間は、スタートしてから最大15分間とする。観察の間中は、各自のメモ帳にスケッチをすることができる。ただし、カメラやスマートフォンで写真をとる行為は禁止する。
- 観察できる時間をすぎると、ゴールするまで再び見本となるビンゴカードを見ることはできない。
- 見本となるビンゴカードに貼り付ける自然物は、かならず「はやまの森野営場」内で採取できる自然物とする。
- ビンゴカードは4×4の16マスとする。
- スタートしてから、ゴール地点で組のビンゴカードを完成させて提出するまでの制限時間は、60分間とする。制限時間を越えた場合は失格とする。
- 得点は、以下の通りの配点で合計得点を組の点数として、点数で順位を決める。

採取した自然物の正解数	× 3点 =	48点	
配置が正しくビンゴした数	× 5点 =	50点	計 (最大) 98点
配置が正しくリーチした数	× 2点 =	20点	
- 「はやまの森野営場」内を探索している間は組で行動すること、また、場内を走って移動しないこと。ばらばらになって探したり、走ったりしていることがわかった時点でその組を失格とする。
- 1チームにつき、1回のみチャレンジできる。
- 1チームの編成は、3名～9名（最大9名）。チームの全員参加が参加すること。また、デンリーダーも組に付き添ってゲームに参加してよい。



- ※ ビンゴやリーチは、採取した自然物と配置の両方が正解でないと認めない。
- ※ 自然物を採取する時は、見本と同じ程度の大きさで採取すること。大きすぎたり小さすぎたりすると、正解かどうか判別できない事があります。

(CS部門) 人命救助リレー

(ルール)

- この競技は、救助用の浮きを作成し、前方のバーに届くように投げて帰ってくることを3回繰り返すまでの時間を競うものである。
- 浮輪3本と4mロープ6本については、貸し出されたものを使用する。
浮輪：単車用タイヤチューブ 2.50/2.75-10 TR-4
- 3人一組になってスタートし、結びラインの前で下図のとおり、救助用の浮きを作成する。
- 救助用の浮きができたら、前方のバーまで浮きを投げてひっかける。このとき、手元側の八の字結びを必ず、結びラインの内側に残すこと。
- 八の字結びが結びラインよりも前にでた場合は、八の字結びを引っ張ってラインの内側まで戻す。
- 浮きがバーに引っかけられなければ、引き戻して引っかけられるまで繰り返して投げる。
- 浮きがバーに引っかけられれば、スタートラインまで戻って次の組と交代する。
- これを3回繰り返し、最後の組が全員スタートラインに戻った時には、全員で「かけ声」をかけてゴールとなる。
- 1チームの編成は、3名～9名（最大9名）。チームの全員参加が参加すること。
- 制限時間は15分間。これを超えると失格とする。
- 次の組への交代は、その組の最後の組員がスタートラインに入った時点とし、審判が「フライング」と判断した時は、スタートラインまで戻って再スタートする。
- 1チームにつき、1回のみチャレンジできる。

