

第9回 スキルチャンピオンシップ 実施要項

1. 目的

第9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5年 9月10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

※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

※参加費は、当日の受付で隊員数に応じ、現金で徴収する

6. 参加の事前申込み

事前申込期間：令和5年 7月17日（月）～ 8月31日（木）

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

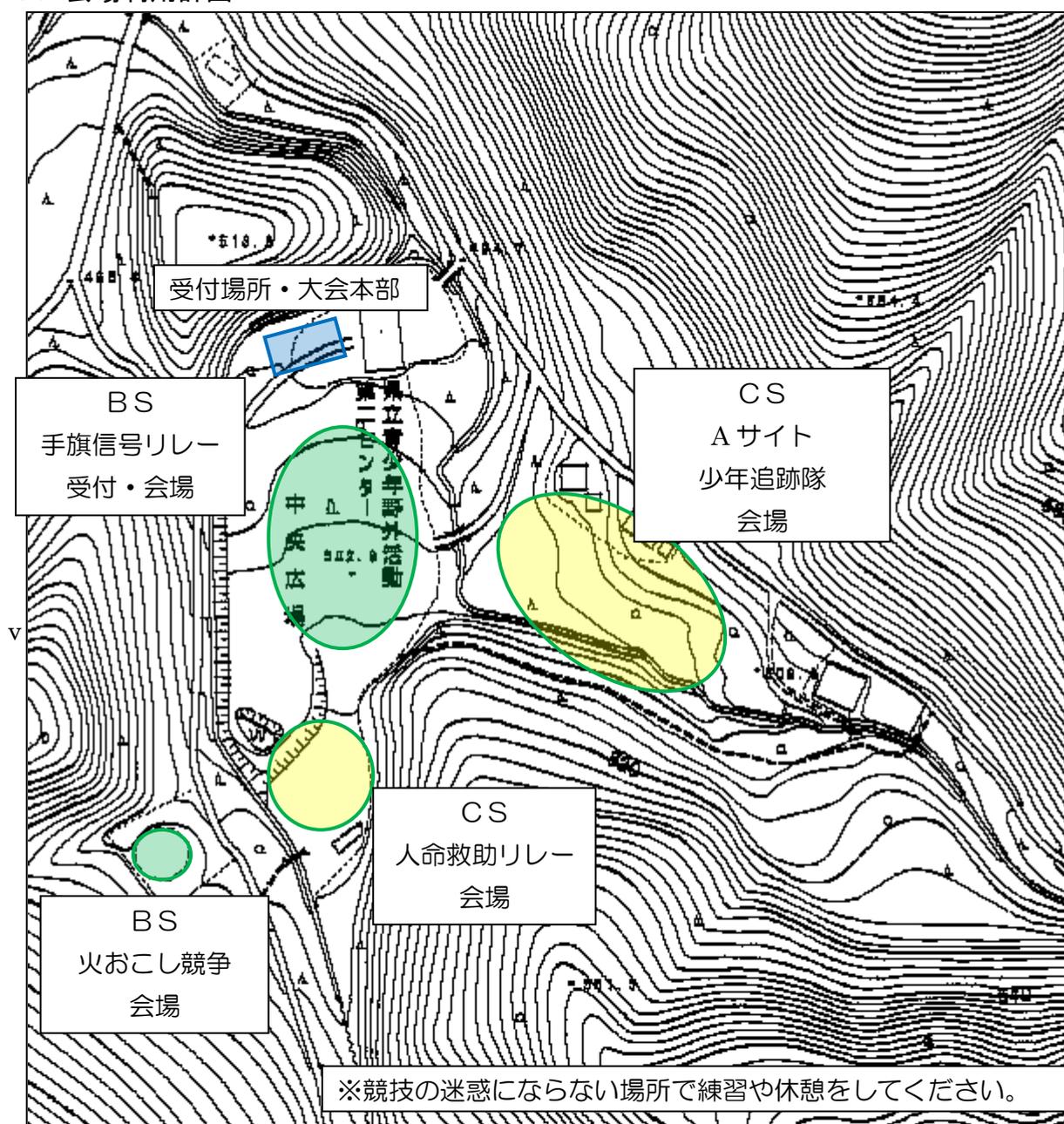
8. 表彰について

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5年 8月26日（土） 14時00分～16時00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9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）

申込日 : _____

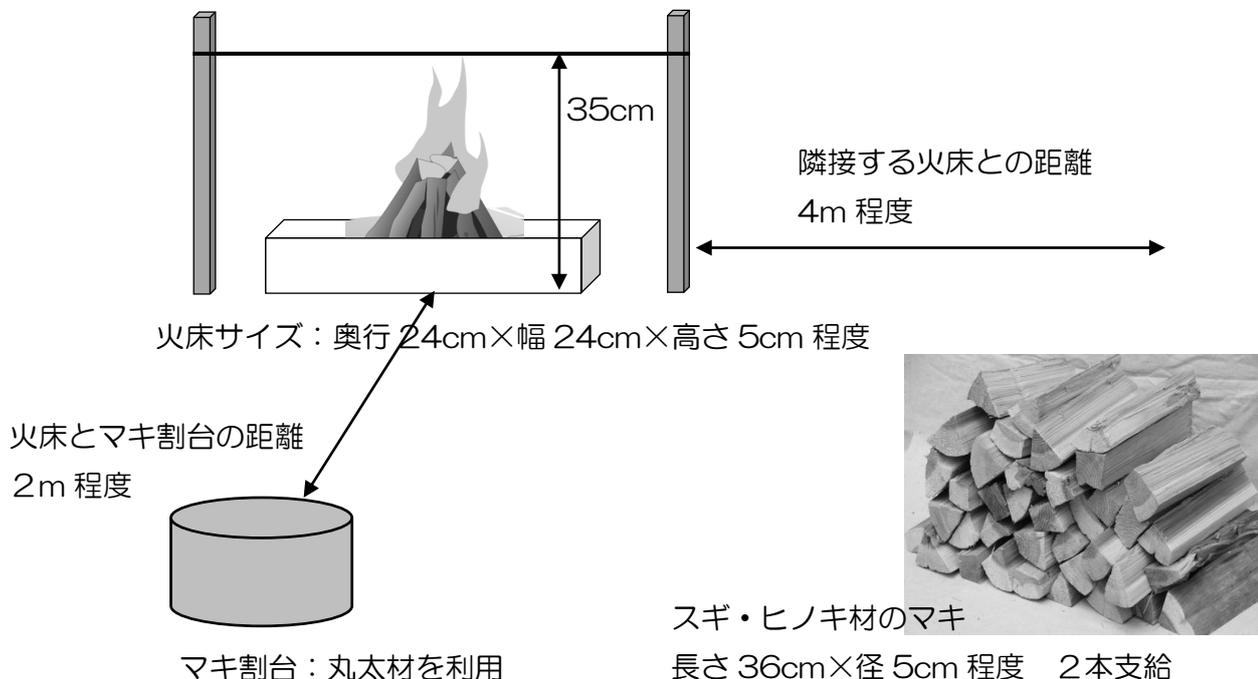
隊長氏名 : _____

(BS部門) 火おこし競争

(ルール)

- 貸し出された資材およびマキ、ファイアースターター等を使用して、火床から高さ 35cm に設置された麻ひもを焼き切るまでの時間を競う。
- 貸し出される資材等は以下のとおり。

火床（一斗缶加工品）	1 個
ナタ	1 本
マキ割台	1 個
ファイアースターター	1 本
火付け用アサヒモ	3 本（+3 本）
風防用アクリル板（45cm×45cm）	3 枚
- 貸し出される資材以外で使用しても良いのは、班員のナイフ（2本まで）のみ。
- 競技開始前に、必ず貸し出される資材および使用するナイフの確認を行う。
- 計測する時間は、審判の出すスタートの合図から麻ひもを焼き切るまでとする。
- 使用するマキは長さ 36cm、径 6cm 程度のスギ（又はヒノキ）材 2 本とする。
- 燃料には支給するマキのみを用い、火付けには支給したファイアースターターのみを用いる。支給するマキ、火付け用アサヒモは使い切らず残してもよい。
- 作業中は、手や足、マキ、ナタ等の道具が麻ひもに触れてはいけない。
- 作業制限時間は 15 分。制限時間内に焼き切れなかった場合、その他ルール違反と判断された場合はその時点で失格となる。
- 火付け用アサヒモを 3 本使い切った場合、ペナルティタイム（3分/本）を加算することで追加のアサヒモを使用できる。（追加アサヒモは最大 3 本まで）
- 麻ひもが焼き切れて記録が確定した、又は失格と宣告された段階で、すみやかに消火し、資材を元の場所へ戻す。
- 1 班の編制は、必ず 3～8 名とする。
- 1 班につき 1 回のみチャレンジできる。



(BS部門) 手旗信号リレー

(ルール)

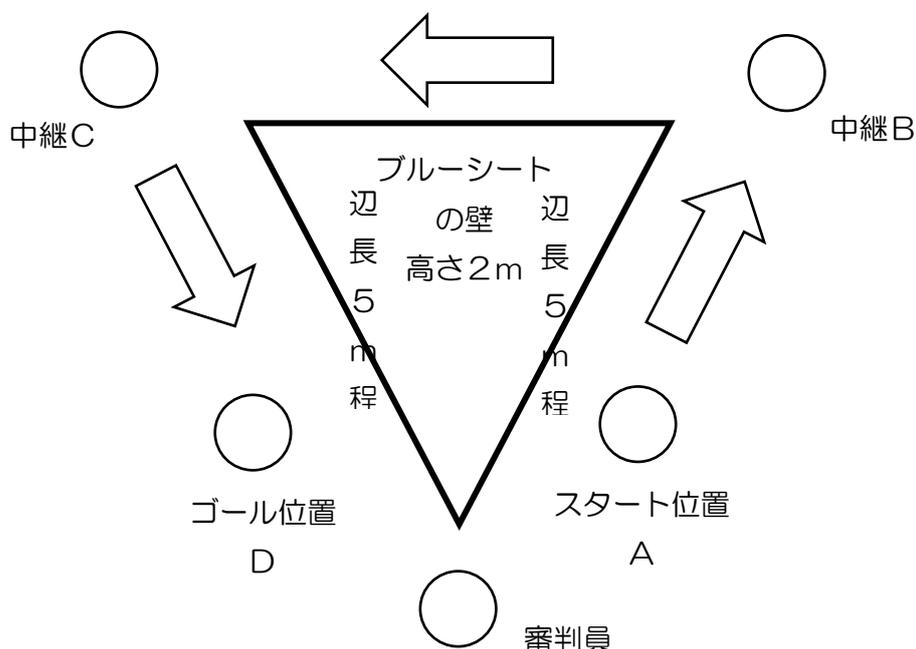
- 指定された10文字を手旗信号により、4人分を早く伝達するゲーム。
- ゴール位置のスカウトが、審判に解答用紙を提出するまでの所要時間を競う。
- 問題カードを見られるのはスタート位置Aのスカウトのみ。
- 制限時間は20分 タイムオーバーは失格となる。
- 1班の編制は、必ず4～8名とする。
- 1班につき1回のみチャレンジできる。
- 貸し出される資材等は以下のとおり。

問題カード(10文字の意味のある文章)	1枚
手旗	3組
解答用紙	1枚
クリップボード	1枚
筆記用具(解答記入用ペン)	1本

※スカウトハンドブックや早見表などのサポート資料は、各自で準備する

・ゲームの流れ

- スタート位置Aのスカウトが問題カードを受け取った時点からスタート。
- 問題カードに書かれた内容を読み、中継Bのスカウトに手旗で伝達する。
※問題文を声に出して読み上げたり、手旗伝達中に声を掛け合った場合は失格。
- 中継Bのスカウトは、伝達された内容を中継Cのスカウトに手旗で伝達する。
- 中継Cのスカウトは、伝達された内容をゴール位置Dのスカウトに手旗で伝達する。
- ゴール位置Dのスカウトが、手旗で伝達された内容を解答用紙に書き込み、審判に「できました」と声をかけて提出した時点でストップウォッチをとめる。
- 審判は、解答用紙と問題カードを照らし合わせ、答え合わせをする。
※間違っていたら、1箇所につき30秒のペナルティタイムを加算する。



(CS部門) 少年追跡隊

(ルール)

- この競技は、歩測をつかって正しく50mの位置に示された足跡を覚え、同じ足跡が貼ってあるビニールテープの長さを計測し、帰ってくるまでの時間と正確性を得点化して競うゲームである。
- 制限時間は30分。制限時間を越えると失格とするので、デンリーダーは必ず時計を携帯すること。
- 必ずデンリーダーを含む組の全員で行動すること。単独行動を確認した場合は失格とする。
- スタートした後、ミッション1およびミッション2の両方にチャレンジせずに、受付場所に戻ってきた場合は失格とする。
- ゲーム中のメモ帳およびカメラの使用は禁止する。

☆ミッション1

- スタートラインからいろいろな間隔で異なった足跡カードが配置されているので、正しく50mの場所にある足跡の形を覚える。
- 覚えたら、道を先に進み、ミッション2にチャレンジする。

☆ミッション2

- ミッション1で覚えた足跡と同じ足跡がついている赤のビニールテープの長さを、自分たちの体をつかってcm単位で計測する。
- 計測した長さを覚えて、受付場所にもどってくる。

☆ミッション3

- 受付場所で、到着時間を記録してもらった解答用紙をもらい、選んだ足跡とその先にあったビニールテープの長さを記入して、受付場所に提出する。

得点

- ① 受付場所をスタートしてから、帰ってくるまでの時間を分単位で記録し、制限時間までの余った時間(分)を、時間による得点とする。
- ② 選んだ足跡が50mから近い順に、30点満点で得点をつけ、50m計測による得点とする。
- ③ 足跡の貼ってあるビニールテープの長さは、正しい長さからの誤差を5cmにつき1点を、40点満点から差し引いて計測による得点とする。
- ④ ①～③の得点を合計して、組の得点とする。

(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。
- チューブ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。
- スタートは、カゴの中に8重に折ったロープ6本と、チューブが3本積み重なっているかを確認した上で行う。この時、ロープの端がカゴから出てはいけない。
- スタートの合図で、3人一組で走り、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れば、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からなければ、引き戻して引っかかるまで繰り返して投げる。また、チューブがはずれた場合は、チューブを取りに行ってから結び直して投げること。
- 浮きがバーに引っかかれば、スタートラインまで戻って次の組と交代する。
- 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」と警告した時は、スタートラインまで戻って再スタートする。
- 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ストップウォッチを止める。
- 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。
- 1チームにつき、1回のみチャレンジできる。

