

第12回 スキルチャンピオンシップ 開催要項

1. 目的

第12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、班集会、組集会の活性化及びスカウトスキルの底上げを図ることを目的とします。

2. 日程

2026年11月1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15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

大和民族公園敷地内公園広場 (奈良県大和郡山市矢田町 545)

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します。

(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ます。

5. 参加に関する費用

スカウトの参加費 200円

当日、受付にてお支払いください。※釣銭のないようご協力をお願い致します。

6. 参加の事前申込み

事前申込期間：2026年9月24日(木)～ 10月24日(土)

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、郵送にてお申し込みください。

〒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

7. 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します。

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県連のホームページにおいて公開します。

8. 安全管理・健康管理

○安全管理

参加スカウトは必ず班・組として行動してください。

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てください。

- 【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ようにお願いします。

9. 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にお願いします。

また、当日に競技エリア以外での練習を行うことは認めますが、競技に影響を及ぼす場所での練習や休憩、待機を控え、各隊で譲り合ってご使用してください。なお、練習用の競技資材について貸し出しすることはできませんので、練習を行う場合は各隊で資材等をご準備くださいますようお願い致します。

●問い合わせ先

ボーイスカウト奈良県連盟

スカウト委員長 八頭司 昭久 Eメール a.yatoji@kcn.jp

10. 会場利用計画及び実施プログラム

- (BS 部門) ①「クイックリー・スロー」
 ②「ストレッチャー・レース」
(CS 部門) ③「人命救助リレー」
 ④「少年追跡隊(歩測&計測)」



第12回 スキルチャンピオンシップ 参加申込書

奈良県連盟 第 団 隊

参 加 班(組)		
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: _____

事前申込期間:2026年 9月24日(木)～ 10月24日(土)

事前申込方法:隊長が本申込用紙に必要事項を記入し、下記までメール又はFAX、郵送にてお申し込みください。

〒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

クイックリー・スロー

大雨で堤防が決壊し、避難している集会所の周囲に水が流れ込んできた。そのとき、漂流物に交じって人が流されているのを見つけた。大急ぎで何か浮くものを投げて救助しよう。

競技人数 2～6人

準備物

ポリタンク20L（空で蓋つき） 3個
BSロープ（金剛打ちφ8mm）6m 6本
木杭φ5cm・L=90cm 1本
かけや（又はハンマー） 1本
スタートライン・ゴールライン（間隔5m）

競技場準備

スタートラインの外側2m地点に木杭を1本設置する
木杭の横にポリタンク3個とエビ結びにしたロープを並べて置く。
スカウトは資材の横に横一列で整列する。

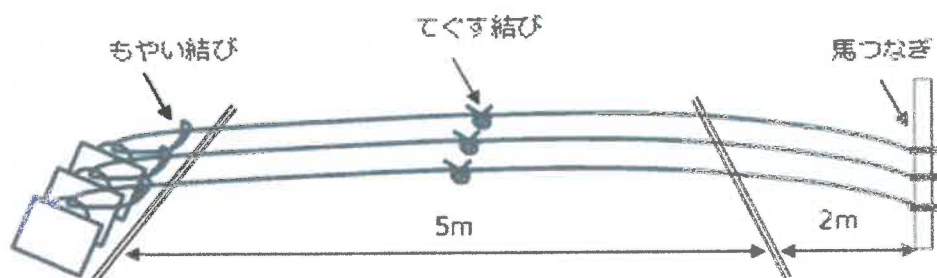
必要スキル

初級3-(3) ロープ
2級3-(7) ロープ

必要時間 30分程度

必要場所 広場

- スタートの合図により、2人組で下図のとおりポリタンクとロープ（もやい結び）、ロープ同志（てぐす結び）、ロープと木杭（馬つなぎ）をそれぞれ接続した「救助ロープ」を作る。
- スタートラインの外側から「救助ロープ」のポリタンクをゴールラインの方向に投げて、ゴールラインを越えたら、次の「救助ロープ」を作る。
（3人以上の場合は毎回メンバーを入れ替えて次の2人が「救助ロープ」をつくる）
- ポリタンクを投げた際に結び目がほどけてしまった場合は、ポリタンクをスタートラインまで戻し、結び直してから投げ直す。
- 救助ロープの先につけられたポリタンクが3個すべてゴールラインを超えたら、班員は横一列に整列する。
- 整列した時点で審判は時計をとめる。
- 時計を止めた後、審判による結び目の点検を行う。
- 9箇所の結び目を点検し、間違っていた場合は1箇所につき20秒のペナルティタイムを加算する。
- ストップウォッチでの計測時間とペナルティタイムを加算した時間が班の記録となる。



ストレッチャー・レース

地震が起こって、いたるところで人が倒れている。
急造担架を作成して倒れている人を急いで運ぼう。

競技人数 2～6人

準備物

ポリタンク 20L（水満タン）×3個
丈夫な棒 1.8m程度×2本
毛布 約1.4m×約2.0m×1枚
スタートライン、ゴールライン（間隔10m）

必要スキル

1級2-(3)①急造担架

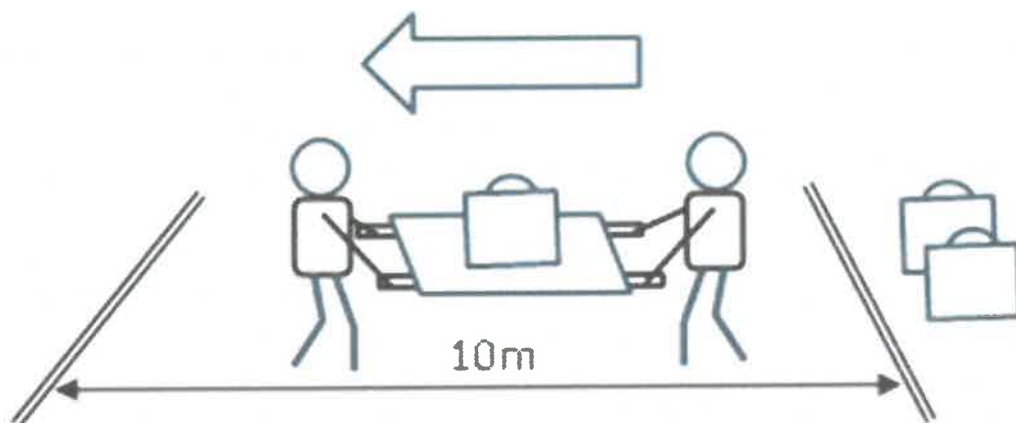
競技場準備

スタートラインの外側にポリタンク3個を並べておく
ポリタンクの横に丈夫な棒を並べておく
毛布は8つ折りにし、丈夫な棒の横におく
スカウトは道具の横に一列で整列しておく

必要時間 30分程度

必要場所 広場

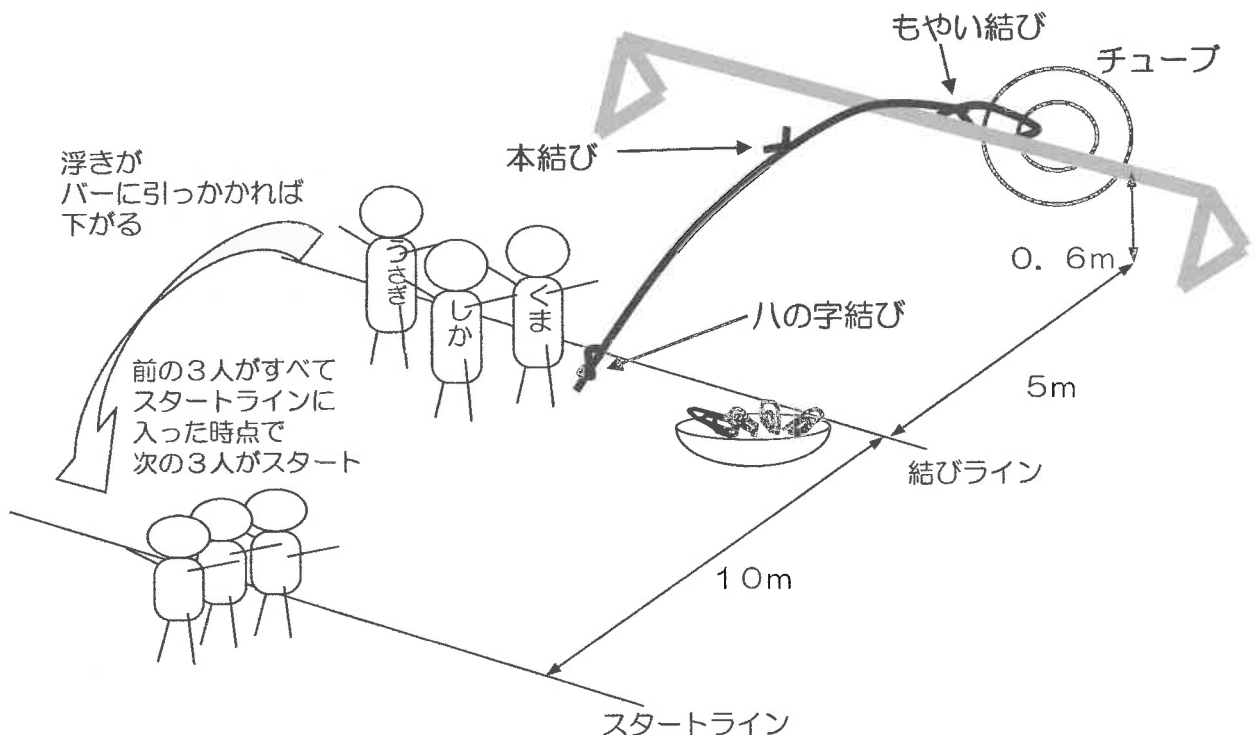
- ・ スタートの合図で、2人組で急造担架を作成し、ポリタンク1個を急造担架に乗せてゴールラインまで運ぶ。
- ・ 後ろの人がゴールラインより外にでたら、急造担架をおろしポリタンク1個を急造担架からおろす。
- ・ 毛布を8つ折りにし、1人が丈夫な棒2本、1人が毛布をもって、スタートラインまで戻る。
- ・ 後ろの人がスタートラインの外側に出た段階で、再度急造担架を作成する。
- ・ 3人以上で参加する場合は、メンバーを入れ替えて、次の2人が急造担架の作成を行う。
- ・ この作業を繰り返し、ポリタンク3個を全てゴールラインの外側に運搬する。
- ・ 最後のペアが棒と毛布をスタートラインの外側に置き、横一列に整列した時点で時計をとめる



(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いてはいけない。
- スタートの合図で、3人組で走り、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。



人命救助リレー 記録表

第 団 カブスカウト隊
組 名

タイム	分	秒
-----	---	---

記録担当者

第 12 回スキルチャンピオンシップ

人命救助リレー 記録表

第 団 カブスカウト隊
組 名

タイム	分	秒
-----	---	---

記録担当者

第 12 回スキルチャンピオンシップ

（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。

少年追跡隊 記録表

スキルチャンピオンシップ

地区 第 団 カブスカウト隊

組 名 (付き添い指導者含む)

スタート 時刻	時 分	スタートから ゴールまでの時間 分 時間による得点 (30点満点)
ゴール 時刻	時 分	点
選んだ 足跡		50m計測 による得点 (30点満点) 点
テープ の長さ	_____ cm	長さ計測 による得点 (40点満点) 点
合計 得点	点	

記録担当者