



幸田町スポーツ推進委員だより 第91号

発行日 令和元年6月1日

発行元 幸田町スポーツ推進委員会

今年度も、各学区や幸田町のスポーツイベントを推進委員18名で盛り上げていきます。ニュースポーツもいろいろ考え運営していく予定です。ぜひスポーツ推進委員と共に元気で、楽しく、明るく皆様と一緒に笑顔で楽しみましょう。よろしくお願い致します。

スポーツ推進委員長 浦山



スポーツ推進委員会 年間行事予定 6/1以降分

6/2	日	スポーツ推進委員定例会	10/27	日	第64回町民大運動会 幸田中央公園
6/15	土	スポーツ推進委員愛知大会 日本ガイシ	11/9	土	スポーツ推進委員西三河実技研修会
6/16	日	第53回町民スポーツ大会ソフトバレーボール	11/9	土	スポ推・スポ協・地区スポ合同会議
7/6・7	土・日	第50回幸田町ユニバーサルホッケー大会	11/9	土	スポーツ推進委員定例会
7/7	日	スポーツ推進委員定例会	12/14・15	土・日	第51回幸田町ユニバーサルホッケー大会
8/4	日	スポーツ推進委員定例会	12/15	日	スポーツ推進委員定例会
9/7	土	愛知県スポーツ推進委員研修会 江南市	1/12	日	スポーツ推進委員定例会
9/7	土	スポ推・スポ協・地区スポ合同会議	1/18	土	第42回新春駅伝 ファミリージョギング大会打ち合せ
9/7	土	スポーツ推進委員定例会	1/26	日	第42回新春駅伝 ファミリージョギング大会
10/5	土	第15回やろまいベタンク大会	2/9	日	スポーツ推進委員定例会
10/12	土	第64回町民大運動会運営委員打ち合せ	2/14・15	金・土	第67回東海四県スポーツ推進委員研究大会(静岡県浜松市)
10/12	土	スポーツ推進委員定例会	3/8	日	スポーツ推進委員定例会

クッブ

KUBB というスポーツ。今までに我々スポーツ推進委員が一押しするスポーツとして、何度もご紹介しています。この楽しさをもっと皆様に知って頂くために、月に1度、幸田中央公園の西側芝生広場において、私たちスポーツ推進委員がゲームを行いながら興味のある方、やってみたい方のご来場をお待ちしています。

初回開催日 7月7日（日曜日） 場所：幸田中央公園西側芝生広場 時間：16：00～17：30

第2回目 8月4日（日曜日） 場所：幸田中央公園西側芝生広場 時間：16：00～17：30

第3回目 9月1日（日曜日） 場所：幸田中央公園西側芝生広場 時間：16：00～17：30

尚、雨天の場合は中止とさせていただきます。

スポーツ推進委員が赤いポロシャツを着てプレーしていますので、お気軽に参加してください。

10月以降につきましては、9月1日発行のスポーツ推進委員だより第92号にてお知らせします。

ゲームの進め方（1チーム6人の場合、3人の時は1人2回投げます。）

1. 5×8m（または4×6m）のスペースの4角にコーナーピンを立てコートの範囲を特定します。コートの中央にキングを配置します。それぞれのベースライン（ショートサイド）に各5個のクッブを均等に置きます。これらをベースクッブと呼びます。

先攻、後攻を決めた後、先攻チームは自陣のベースラインの後方から6本のキャストピンナを“1人1本ずつ順番に必ず下手投げで”投げて後攻チームのクッブを出来るだけ多く倒します。相手のクッブをすべて倒し、最初にキングを倒したチームの勝ちです。

2. ここではAチームを先攻、Bチームを後攻とします。

まずは、AチームがBチームのベースクッブを2本倒しました。Bチームは、倒されたクッブをAチームのコート自陣のベースラインの後方から投げます。（図1）

1回の投てきでAチームのフィールド内に留まらなかったクッブはもう一度だけ投げることができます。

2回の投てきでフィールド内に留まらなかったクッブは、Aチームが自陣内であればどこでも好きなところに置くことができます。つまり、自分たちに有利な場所に置けるわけです。ただし、キングからはクッブの長さ分の間隔を空けなければなりません。

3. Aチームは、Bチームより投げられたクッブの両サイドの一方を選んで、そこを基点にしてクッブを起こします。これらのクッブをフィールドクッブと呼びます。

4. Bチームは6本のキャストピンナを投げて、先ず始めにAチームのフィールドクッブをすべて倒してから、ベースクッブを倒さなければなりません。フィールドクッブが立っている時にベースクッブを倒しても、元に戻されません。

5. Bチームは、1本のフィールドクッブしか倒せなかったとします。再びAチームの投げる番になり、Aチームは1本のフィールドクッブを投げ返します。

6. すべてのフィールドクッブを倒しきれなかった場合、次に投げるAチームは、残っているセンターラインに一番近いクッブまで前進してキャストピンナを投げる事が出来ます。

7. 以上を繰り返し、相手チームのすべてのクッブを倒したチームが、初めてキングを倒す権利を得て、最終的に先にキングを倒したチームが勝者となります。

8. キングを倒すための投てきは常にベースライン後方から行わなければなりません。

9. 相手チームのすべてのクッブを倒す前に誤ってキングを倒してしまったチームはその時点で負けとなります。

