



幸田町スポーツ推進委員だより 第87号

発行日 平成30年6月1日

発行元 幸田町スポーツ推進委員会

今年度は、2名のスポーツ推進委員が交代致しました。新しい意見を取り入れスポーツ推進委員18名全員が元気に・明るく・楽しく、今年も幸田町のスポーツ行事を盛り上げていきたいと全力で取り組んでいきますので、皆様のご参加をお待ちしています。新任スポ推の意気込みを聞いて下さい。



今年度よりスポーツ推進委員に任命されました高橋です。
よろしくお願いいたします。

自分自身、体を動かすことが好きですので、町民のみなさんと一緒になって楽しんで、スポーツ推進活動を盛り上げていけるようがんばっていきたくと思います。
豊坂学区 高橋スポーツ推進委員



はじめまして

この4月よりスポーツ推進委員の一員になりました、豊坂学区の近藤です。長年、ソフトバレー大会に参加し、楽しませていただきました。これからは、ソフトバレーはもちろん、色々なスポーツを皆さんと一緒に楽しみ、広められたら嬉しいです。

よろしくお願いいたします。 豊坂学区 近藤スポーツ推進委員

今回の任期をもって退任される豊坂学区の天野さん、杉浦さん、長きにわたりスポーツ推進委員として活動していただき、ありがとうございました。

特に天野さんは20年間スポ推の業務に携わり、良き新任スポ推の指導的立場で活躍されました。杉浦さんは常に参加者の視点からの意見を出していただき、ルール改正に尽力していただきありがとうございました。お疲れさまでした。



2018年度 年間行事予定

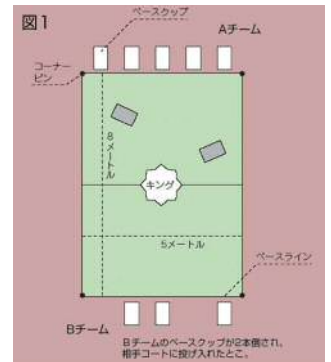
6/17	日	第52回町民スポーツ大会ソフトバレーボールの部	デンソー体育館
6/30~7/1	土・日	第48回幸田町ユニバーサルホッケー大会	豊坂小体育館・勤体
9/16	日	第13回幸田発見ウォーク	深溝地区
10/6	日	第14回やろまいペタンク大会	幸田中央公園
10/28	日	第63回町民大運動会	幸田中央公園
12/8~12/9	土・日	第49回幸田町ユニバーサルホッケー大会	豊坂小体育館・勤体
1/27	日	第41回新春駅伝・ファミリージョギング大会	幸田中央公園

私たち、スポーツ推進委員は今年1年もニュースポーツのKUBB(クubb)の普及活動を続けます。今後、講習会の開催を予定していますので皆様の参加をお待ちしています。

クubbとは、バイキングたちが生み出したスウェーデン生まれのスポーツです。両チーム5個のクubb(角材)を自陣コートに並べて、お互いに6本のキャストピンナ(丸棒)を投げて、相手コートのクubbを倒します。全部、クubbを倒してからキングを倒せます。先にキングを倒したチームの勝ちです。

ただし、相手チームに倒されたクubbは、攻撃時に相手コートに投げ入れて、まずはそのクubbを倒さないと相手の元からあるクubbは倒せません。

そのため、ゲーム展開はぐっとおもしろくなります。下手投げでしか丸棒は投げられないので、体力差は関係なくどなたでも気軽に楽しめる、スポーツです。



ゲームの進行について

- 5×8m(または4×6m)のスペースの4角にコーナーピンナ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ubbを均等に置きます。これらをベースクubb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ubbを出来るだけ多く倒します。相手のクubbをすべて倒し、最初にキングを倒したチームの勝ちです。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ubbを2本倒しました。Bチームは、倒されたクubbをAチームのコートに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ubb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ubb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おけるわけです。ただし、キングからはクubbの長さ分の間隔を空ければなりません。
- Aチームは、Bチームより投げられたクubbの両サイドの一方を選んで、そこを基点にしてクubbを起こします。これらのクubbをフィールドクubbと呼びます。(図2)
- 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ubbをすべて倒してから、ベースクubbを倒さなければなりません。フィールドクubbが立っている時にベースクubbを倒しても、元に戻されます。
- Bチームは、1本のフィールドクubb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ubbを投げ返します。
- すべてのフィールドクubb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ubbまで前進してキャストピンナを投げる事が出来ます。(図3)
- 以上を繰り返し、相手チームのすべてのクubb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。
- 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。
- 相手チームのすべてのクubb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。

