

新型コロナウイルス感染症の拡大防止のため、各地区のスポーツイベントの延期や中止をしているところもあるかと思えます。少しでも早く事態が収束してほしいと願っております。

さて、今年度、スポーツ推進委員は新しい仲間を3人迎え、スポーツ推進委員18人で幸田町のスポーツ活動を盛り上げていきたいと思っております。

ニュースポーツのクップなどの体験会を実施したり、いろいろと考えて運営をしていく予定です。スポーツ推進委員と共に元気に、楽しく、笑顔で皆様と一緒にスポーツを楽しみましょう！

よろしくお祈いします。

幸田町スポーツ推進委員長 浦山



今年度からスポーツ推進委員になりました、中央学区の鳥居です。体力には自信がありませんが、スポーツは好きなので、皆さんと一緒に楽しみながら、お手伝いできたらと思います。よろしくお祈いします。

中央学区 鳥居 賢



市町村対抗の愛知駅伝では、4年間、幸田町代表として活動してきました。今年度からは、スポーツ推進委員としても、幸田町を盛り上げていきたいと思っております。よろしくお祈いします。

荻谷学区 伊豫田泰孝



今年度よりスポーツ推進委員の一員となりました、生田です。町民の皆さんと楽しくスポーツを盛り上げられるように活動していきたいと思っております。よろしくお祈いします。

豊坂学区 生田 和貴

今回の任期をもって退任される、壁谷剛幸さん、平岩政昭さん、加藤利明さん、スポーツ推進委員としてこれまで活動していただき、ありがとうございました。

ユニバーサルホッケー大会やソフトバレーボール大会などでの競技審判、運動会での大会の進行、新春駅伝・ファミリージョギング大会での運営など、様々な場面で幸田町のスポーツ振興や広報活動にご尽力いただきました。

これまで幸田町のスポーツ振興にお力添えいただき、本当にありがとうございました。お疲れ様でした。

令和2年度 主な行事予定

日時	行事名	場所
令和2年10月25日(日)	第65回町民大運動会	中央公園グラウンド
令和2年12月12日(土) 13日(日)	第53回ユニバーサルホッケー大会	豊坂小学校体育館、 勤労者体育センター
令和3年 1月24日(日)	第43回新春駅伝・ファミリージョギング大会	中央公園グラウンド

※新型コロナウイルス感染の拡大防止のため、行事の中止や延期の場合もございます。ご了承ください。

KUBBとは？

スウェーデン語で『薪』という意味です。
幸田町スポーツ推進委員が推奨するニュースポーツです。



クubb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 個ずつのクubb（角材）を自陣コートに並べて、先攻後攻を決めます。先攻チームは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。全てのクubbを倒したな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。下手投げでしかキャストピンナは投げられないので、体力差は関係なし、平坦な自然のフィールドなら雪原や海岸等でも誰もが気軽に愉しめる、エコロジカルなスロースポーツです。

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. 5×8 m（または4×6 m）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。
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置けるわけです。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。
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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
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。

