

本選予選競 9:20~

大玉送り

◆ メンバー構成 各チーム15名

◆ 本選選出方法 上位3チーム

競技概要

基本ルール

- ・大玉を頭上に掲げて送り合い2往復してゴールまでの速さを競う

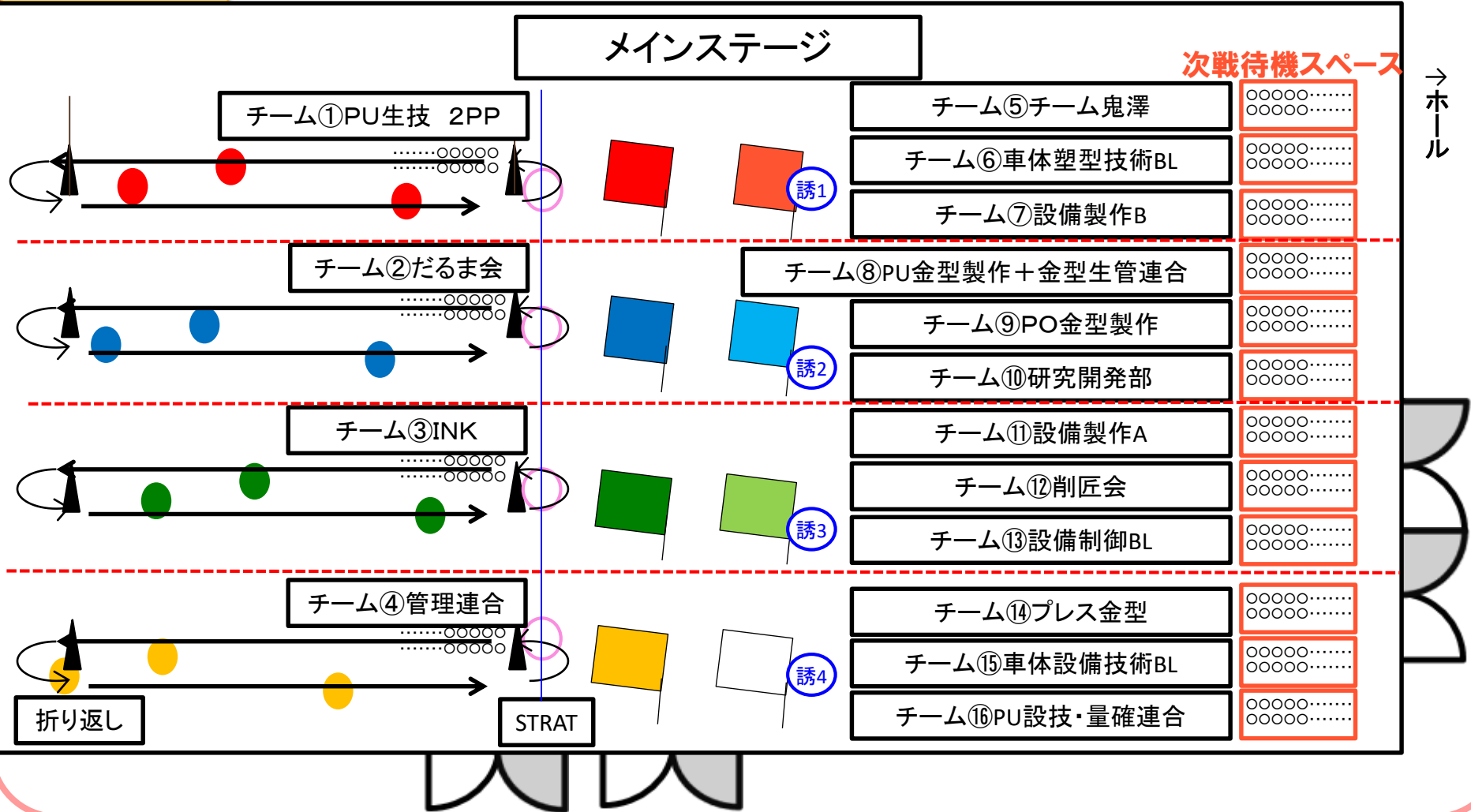
詳細ルール

- ・スタート位置を最後尾に、折り返し地点に向かって列を成す(列の成し方は自由)
- ・スタートの合図まで大玉を上げない(手で添えるのはOK)
- ・折り返し地点は必ず目印のコーンの外側を反時計回りで回る
- ・大玉が落下したら落下地点まで大玉を戻してから再スタート
- ・大玉に触れている選手は、その場から動かない

勝敗判断

ゴール地点のフラフープに静止させたらゴール

レイアウト



対戦表

	第1試合	第2試合
1レーン	チーム①PU生技 2PP	チーム⑤チーム鬼澤
2レーン	チーム②だるま会	チーム⑧PU金型製作+金型生管連合
3レーン	チーム③INK	チーム⑪設備製作A
4レーン	チーム④管理連合	チーム⑭プレス金型

	第3試合	第4試合
1レーン	チーム⑥車体塑型技術BL	チーム⑦設備製作B
2レーン	チーム⑨PO金型製作	チーム⑩研究開発部研究開発部
3レーン	チーム⑫削匠会	チーム⑬設備制御BL
4レーン	チーム⑮車体設備技術BL	チーム⑯PU設技・量確連合

9:45 本選予選競技

リレー選抜 徒競走

◆ メンバー構成

各チーム各カテゴリ1名＋自由枠3名 合計7名
＋子供希望者(小学校未満2名、小学校低学年2名、)

◆ 本選選出方法

各カテゴリ別上位者

管理職	1名	女性	1名
50代	1名	自由枠	3名
40代	1名		

競技概要

基本ルール

30mを走り、各レース事の速い順で得点

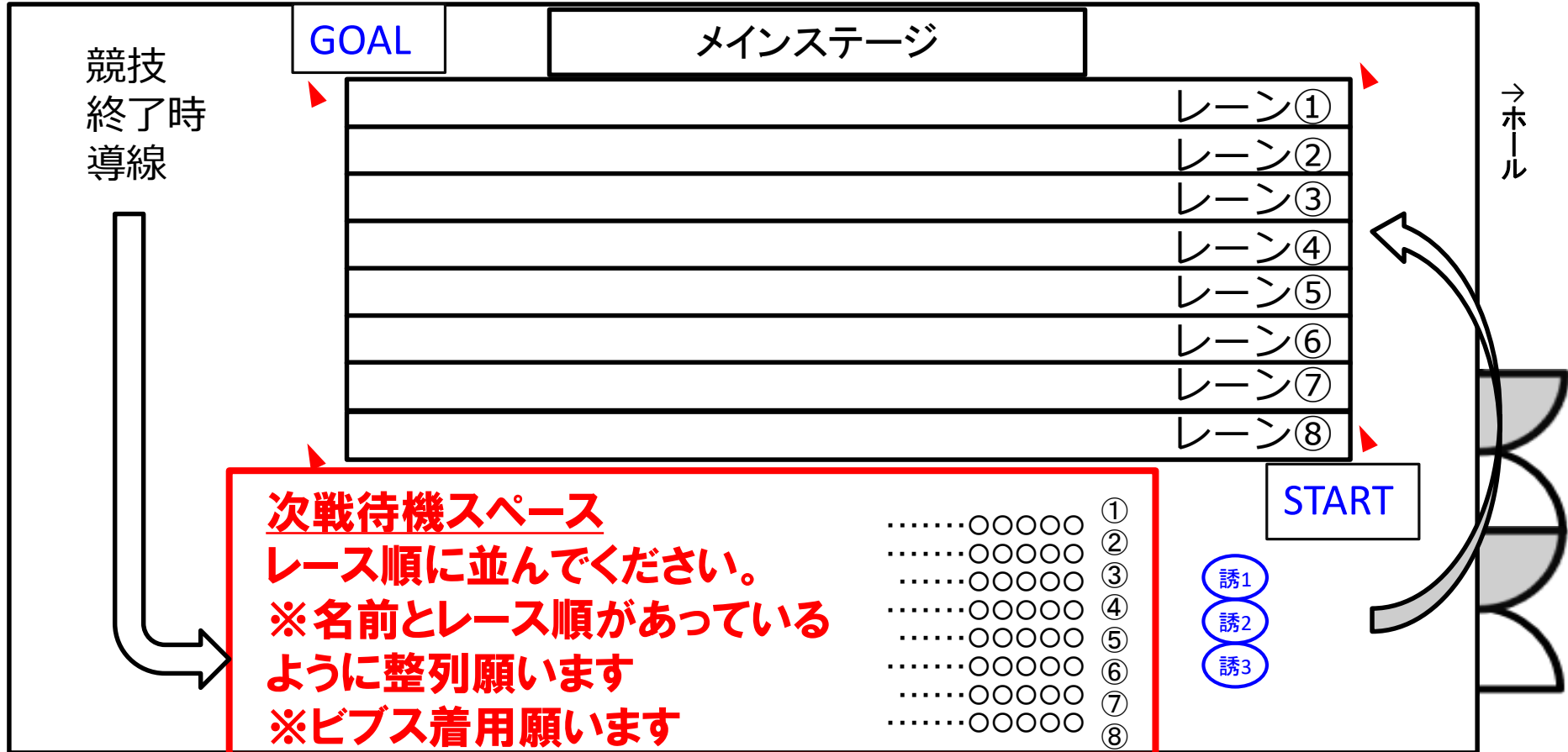
詳細ルール

- ・スタート時の体勢は自由
- ・裸足はNG
- ・過度なフライングは嚴重注意
- ・スライディングなどのゴールは無効(失格)とする

勝敗判断(各レース毎)

ゴール地点で胸部が通過した時点のタイムで順位付け

レイアウト



次戦待機スペース
 レース順に並んでください。
 ※名前とレース順があっている
 ように整列願います
 ※ビブス着用願います

-○○○○○ ①
-○○○○○ ②
-○○○○○ ③
-○○○○○ ④
-○○○○○ ⑤
-○○○○○ ⑥
-○○○○○ ⑦
-○○○○○ ⑧

- 誘1
- 誘2
- 誘3

出走表

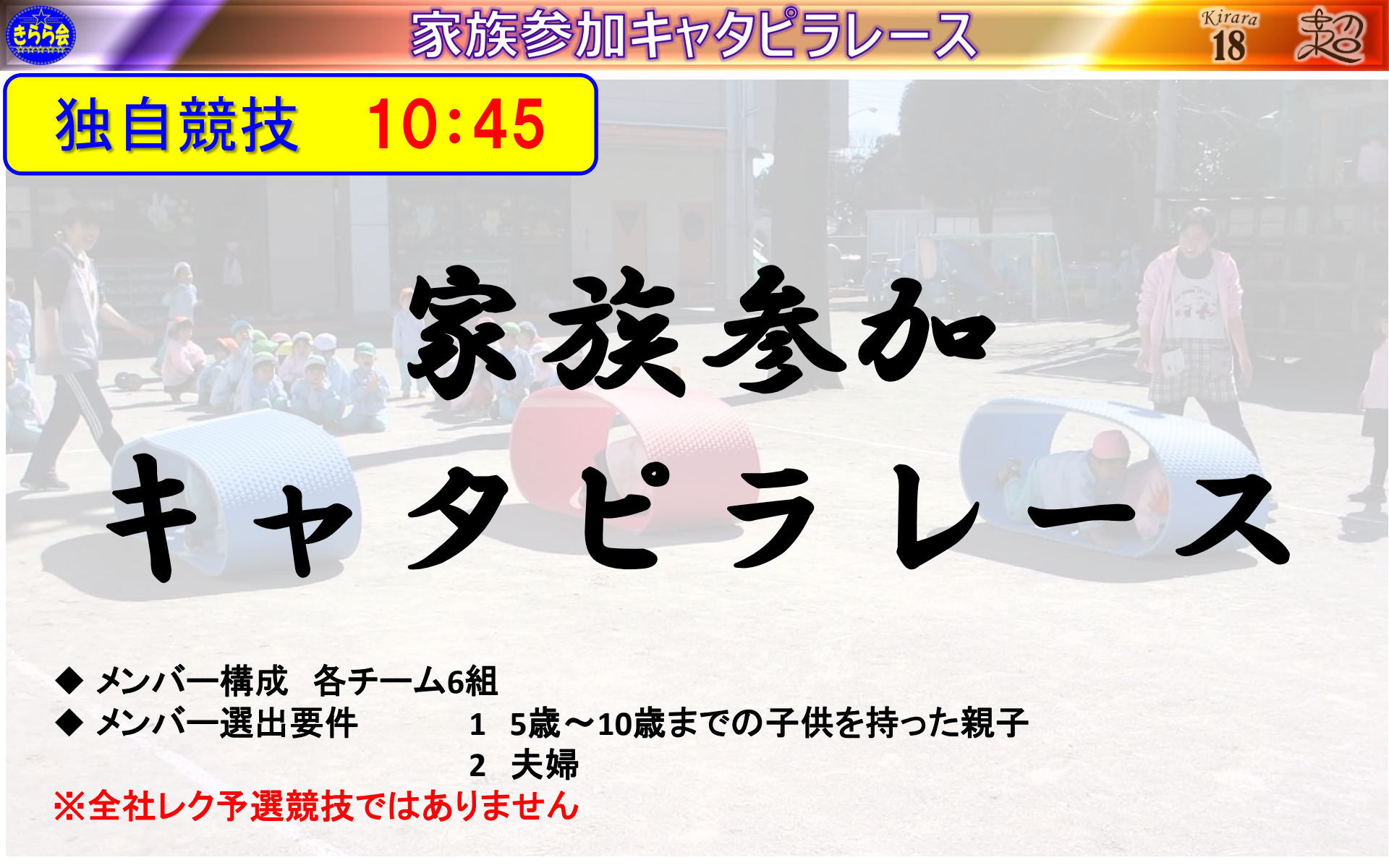
徒競走 9:45~10:45	9:45	~	9:47	第1試合(管理職)
	9:47	~	9:49	第2試合(管理職)
	9:49	~	9:51	第3試合(50代)
	9:51	~	9:53	第4試合(50代)
	9:53	~	9:55	第5試合(40代)
	9:55	~	9:57	第6試合(40代)
	9:57	~	9:59	第7試合(女性)
	9:59	~	10:01	第8試合(女性)
	10:01	~	10:03	第9試合(自由)
	10:03	~	10:05	第10試合(自由)
	10:05	~	10:07	第11試合(自由)
	10:07	~	10:09	第12試合(自由)
	10:09	~	10:11	第13試合(自由)
	10:11	~	10:13	第14試合(自由)
	10:13	~	10:15	第15試合(未就学児)
	10:15	~	10:17	第16試合(未就学児)
	10:17	~	10:19	第17試合(未就学児)
	10:19	~	10:21	第18試合(未就学児)
	10:21	~	10:23	第19試合(小学低学年)
	10:23	~	10:25	第20試合(小学低学年)
	10:25	~	10:27	第21試合(小学低学年)
	10:27	~	10:29	第22試合(小学低学年)

個人名が載っているため、HPに掲載しません。

内容についてはスクリーンもしくは、
きらら会役員までお問い合わせください。

独自競技 10:45

家族参加 キャタピラレース



◆メンバー構成 各チーム6組

- ◆メンバー選出要件
- 1 5歳～10歳までの子供を持った親子
 - 2 夫婦

※全社レク予選競技ではありません

競技概要

基本ルール

キャタピラに入り四つ這いでレーン内を1組当たり15m片道分走行し、計3往復しゴールまでの時間を競う。

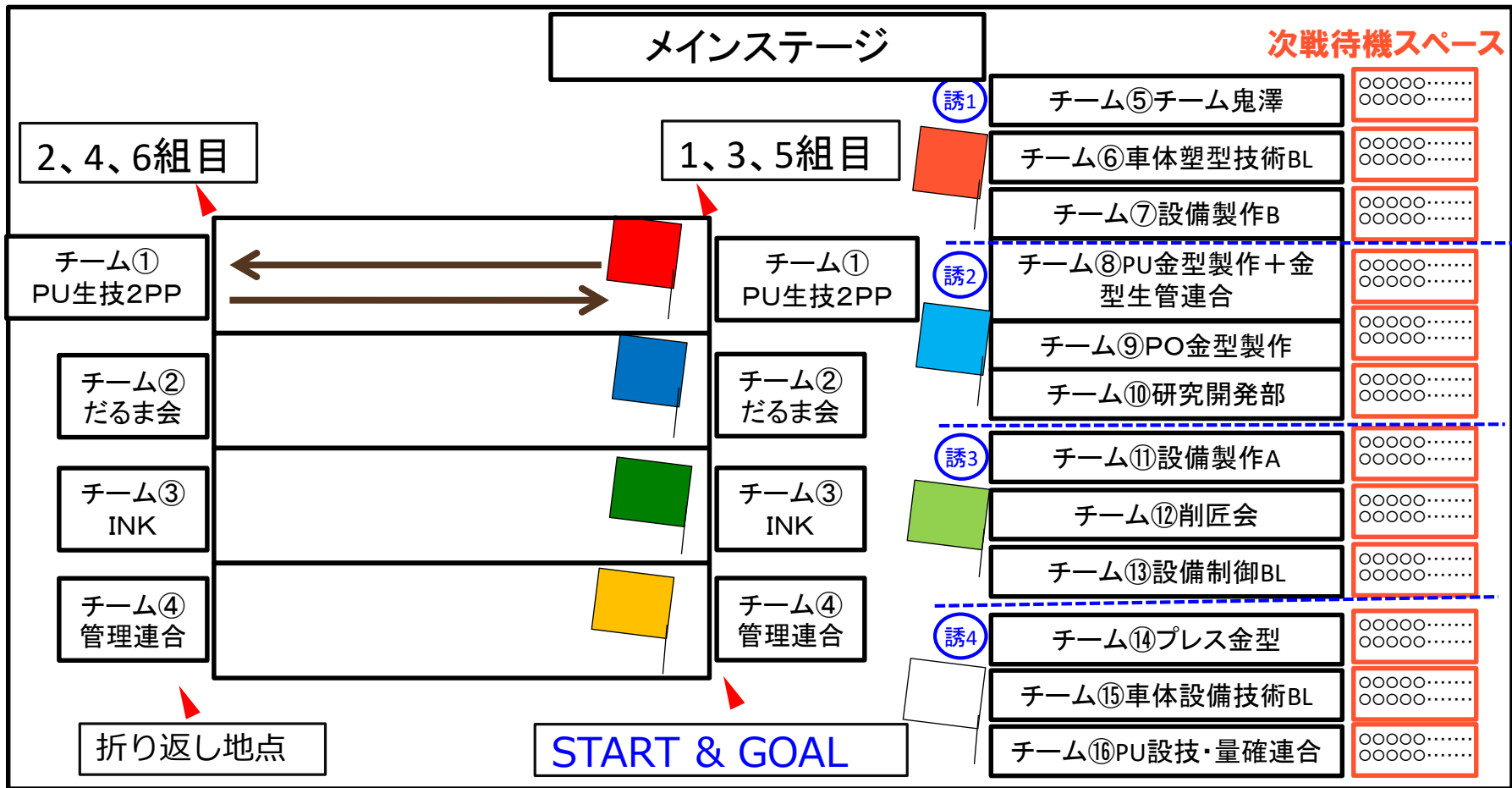
詳細ルール

- ・家族ペアでキャタピラに入る(1人はNG)
- ・キャタピラ内で回転してはいけない

勝敗判断

最終走者のキャタピラの先頭部分がゴールラインを割るとゴールし、タイムが速い方が勝利

レイアウト



対戦表

	第1試合	第2試合
1レーン	チーム①PU生技 2PP	チーム⑤チーム鬼澤
2レーン	チーム②だるま会	チーム⑧PU金型製作+金型生管連合
3レーン	チーム③INK	チーム⑪設備製作A
4レーン	チーム④管理連合	チーム⑭プレス金型

	第3試合	第4試合
1レーン	チーム⑥車体塑型技術BL	チーム⑦設備製作B
2レーン	チーム⑨PO金型製作	チーム⑩研究開発部研究開発部
3レーン	チーム⑫削匠会	チーム⑬設備制御BL
4レーン	チーム⑮車体設備技術BL	チーム⑯PU設技・量確連合

本選予選競技 11:15

大縄跳び

- ◆ メンバー構成 各チーム20名＋縄回し2名
- ◆ 本選選出方法 累計成功回数の多い上位1チーム

競技概要

基本ルール

制限時間3分の中で、連続成功回数の累計を競う

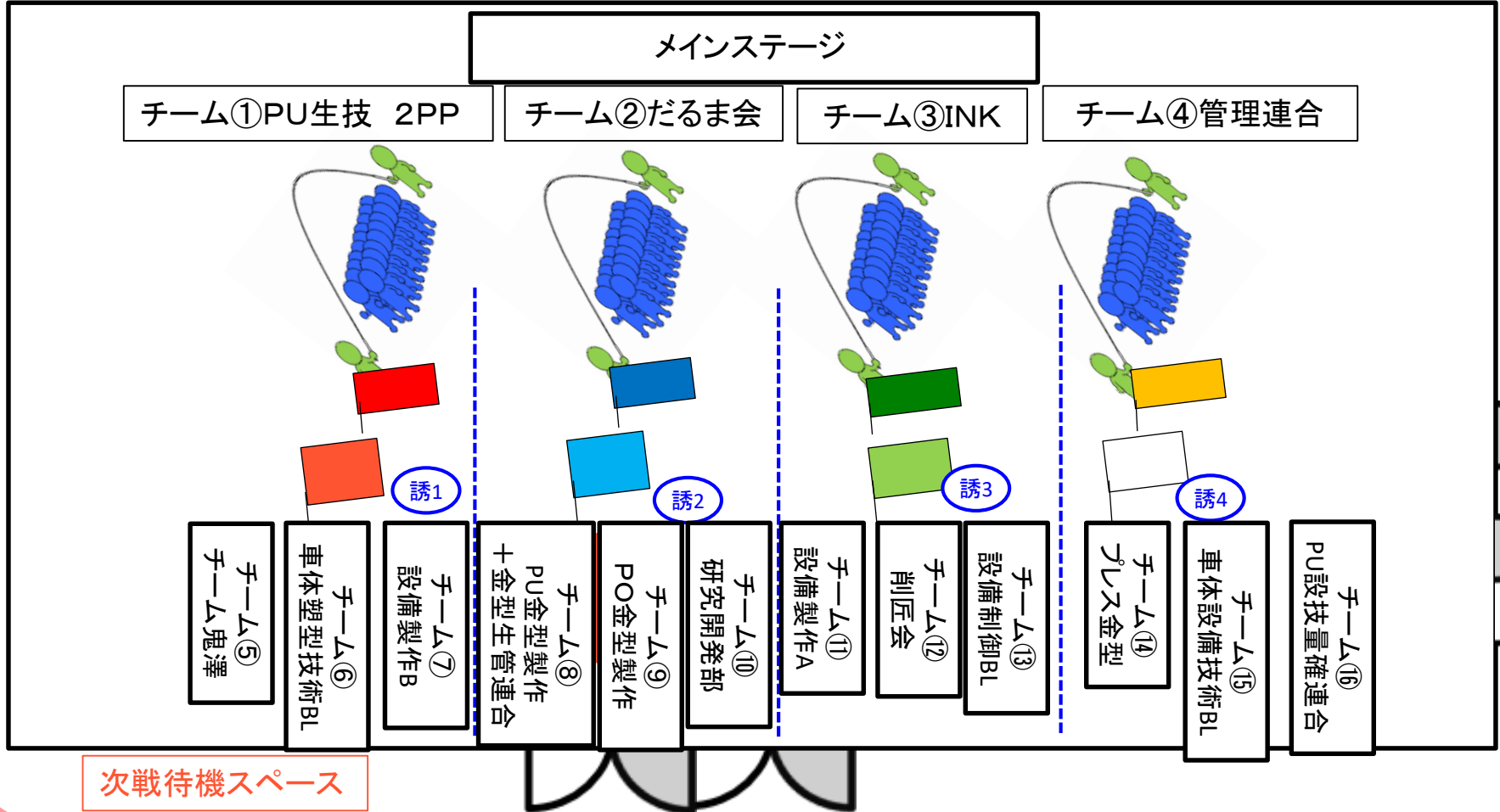
詳細ルール

- 3分の中でなら、何回でも競技可能
- 廻し役、跳び役の交代は可能
- きらら会用意の大縄を使用

勝敗判断

連続成功回数の累計の多いチームの勝利

レイアウト



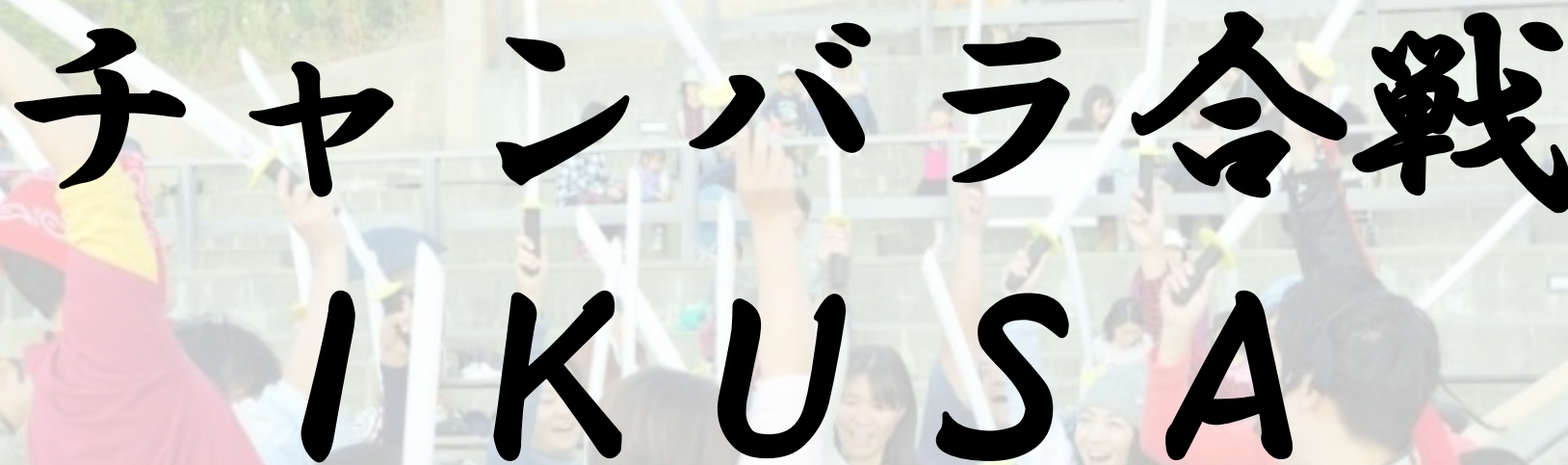
対戦表

	第1試合	第2試合
1レーン	チーム①PU生技 2PP	チーム⑤チーム鬼澤
2レーン	チーム②だるま会	チーム⑧PU金型製作+金型生管連合
3レーン	チーム③INK	チーム⑪設備製作A
4レーン	チーム④管理連合	チーム⑭プレス金型

	第3試合	第4試合
1レーン	チーム⑥車体塑型技術BL	チーム⑦設備製作B
2レーン	チーム⑨PO金型製作	チーム⑩研究開発部研究開発部
3レーン	チーム⑫削匠会	チーム⑬設備制御BL
4レーン	チーム⑮車体設備技術BL	チーム⑯PU設技・量確連合

本選予選競技 11:40～ 一回戦

チャンバラ合戦 IKUSA



- ◆メンバー構成 各チーム15名
- ◆本選選出方法 決勝戦での上位2チーム

競技概要

基本ルール

- ・刀で相手のイノチを奪い、イノチの残り個数を競う
大将：イノチ2個、兵：イノチ1個

詳細ルール

- ・イノチを落とした兵はイノチを拾って速やかに場外に移動
- ・自らの武士道に問いかけ、正々堂々と戦いに望むこと

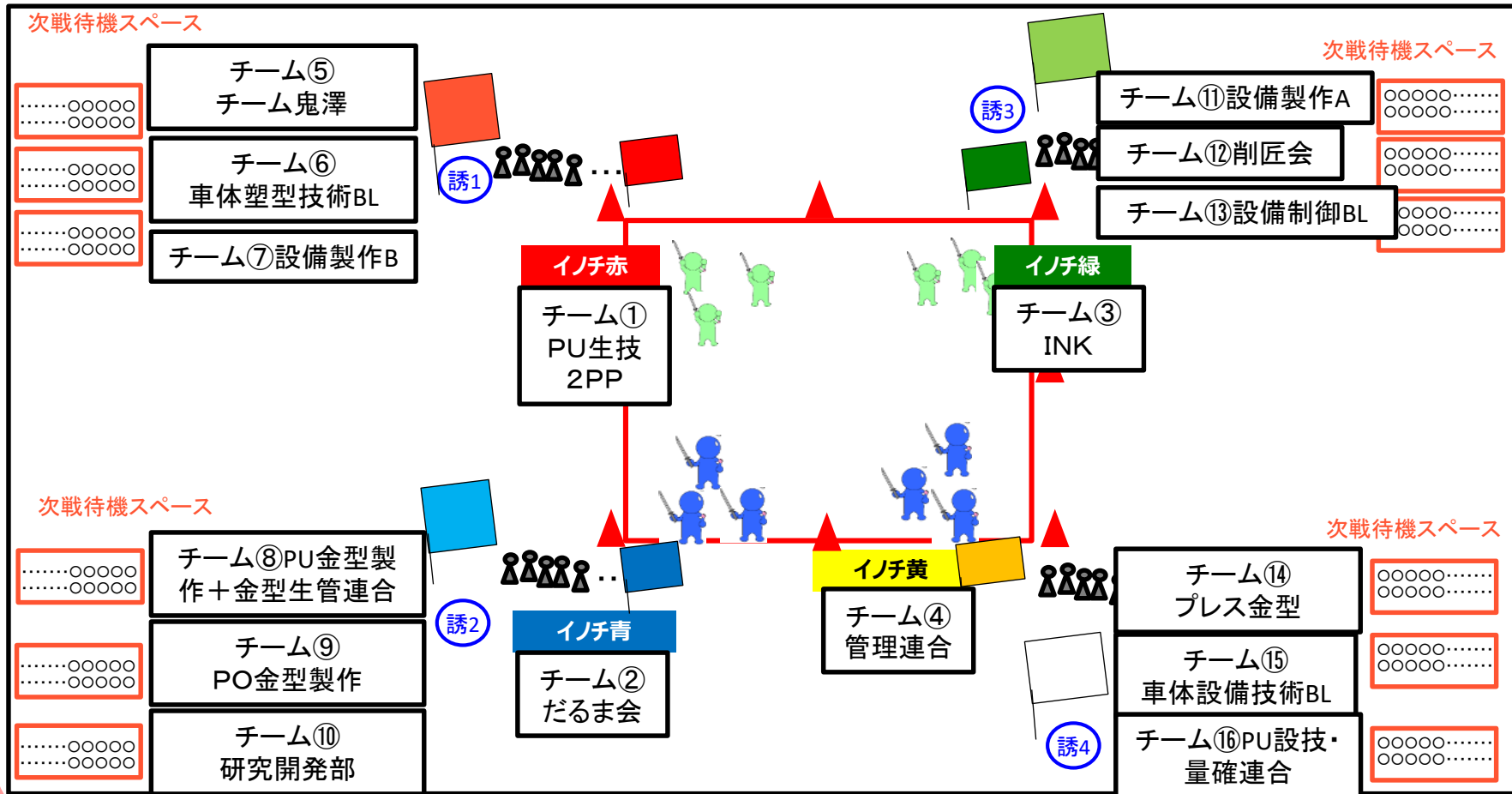
禁止行為(禁止行為をしたチームは、失格)

- ①イノチを落とした兵が敵を切りつけたり、戦の邪魔をする行為
- ②故意にイノチ以外を攻撃する行為
- ③競技中の役割交代(大将⇒兵／兵⇒大将)

勝敗判断

- ・残りイノチの個数が多い順で順位付け
- ・大将のイノチが全てなくなると敗退

レイアウト



[1回戦] am

1試合

PU生技 2PP
だるま会
INK

第2試合

設備製作A
PU金型製作+
金型生管連合
千〜鬼澤
管理連合
フレス金型

第3試合

車体塑型技術BL
PO金型製作
削匠会
車体設備技術BL

第4試合

PU設技・量確連合
設備制御BL
研究開発部
設備製作B

本選予選競技 13:10

玉入れ



- ◆ メンバー構成 各チーム20名+子供(制限なし)
- ◆ 本選選出方法 上位2チーム選抜

競技概要

基本ルール

制限時間1分の中で、カゴに入った玉の個数を競う

詳細ルール

- ・カゴによじ登ったり、傾けたりする行為は禁止
- ・肩車など、身長以上の高さを出すのは禁止
- ・敵チームの玉を自チームのカゴに入れると敵チームの得点

勝敗判断(各レース毎)

カゴに入った玉の個数の合計

レイアウト

→ホール

次戦待機スペース

.....○○○○
.....○○○○

.....○○○○
.....○○○○

.....○○○○
.....○○○○

次戦待機スペース

.....○○○○
.....○○○○

.....○○○○
.....○○○○

.....○○○○
.....○○○○

次戦待機スペース

○○○○.....
○○○○.....

○○○○.....
○○○○.....

○○○○.....
○○○○.....

次戦待機スペース

○○○○.....
○○○○.....

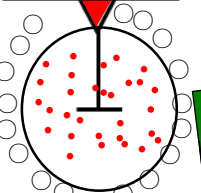
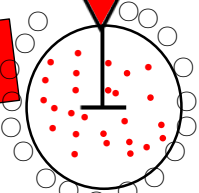
○○○○.....
○○○○.....

○○○○.....
○○○○.....

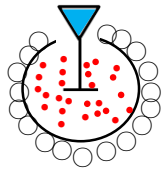
メインステージ

チーム①
PU生技 2PP

チーム③
INK

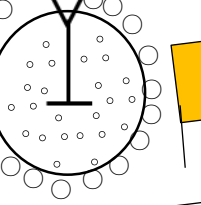
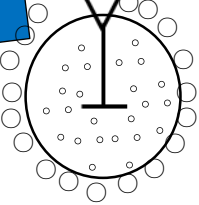


キッズエリア



チーム②
だるま会

チーム④
管理連合



チーム⑤チー
ム鬼澤

チーム⑥車体
塑型技術BL

チーム⑦設備
製作B

チーム⑪設備製作A

チーム⑫削匠会

チーム⑬設備制御BL

チーム⑭
プレス金型

チーム⑮
車体設備技術BL

チーム⑯
PU設技・量確連合

誘1

誘3

誘2

誘4

対戦表

	第1試合	第2試合
1レーン	チーム①PU生技 2PP	チーム⑤チーム鬼澤
2レーン	チーム②だるま会	チーム⑧PU金型製作+金型生管連合
3レーン	チーム③INK	チーム⑪設備製作A
4レーン	チーム④管理連合	チーム⑭プレス金型

	第3試合	第4試合
1レーン	チーム⑥車体塑型技術BL	チーム⑦設備製作B
2レーン	チーム⑨PO金型製作	チーム⑩研究開発部研究開発部
3レーン	チーム⑫削匠会	チーム⑬設備制御BL
4レーン	チーム⑮車体設備技術BL	チーム⑯PU設技・量確連合

独自競技 13:40

Mission Impossible



- ◆ メンバー構成 各チーム4名 + 子供1名
- ・ メンバー選出要件 各ミッション1名 (3~9歳の子供を持つ親子を含む)

※全社レク予選競技ではありません

競技概要

基本ルール

- ・4つのミッションをクリアしてゴールを目指す
- ・ハンドタッチで次の競技者がスタート

詳細ルール

ミッション1:ぐるぐるバット10回転⇒オタマ、イノチ運び

司会コールのテンポに合わせて10回転、手でイノチを押さえない

ミッション2:ネットくぐり⇒麻袋ピョンピョン

ネットは下を必ずくぐる

ミッション3:足つぼ&肩車でパン食い(袋入り)

親子で手を繋いでパン食いエリアまで移動し

肩車(高い高いも可)をし子供がパンを啜える

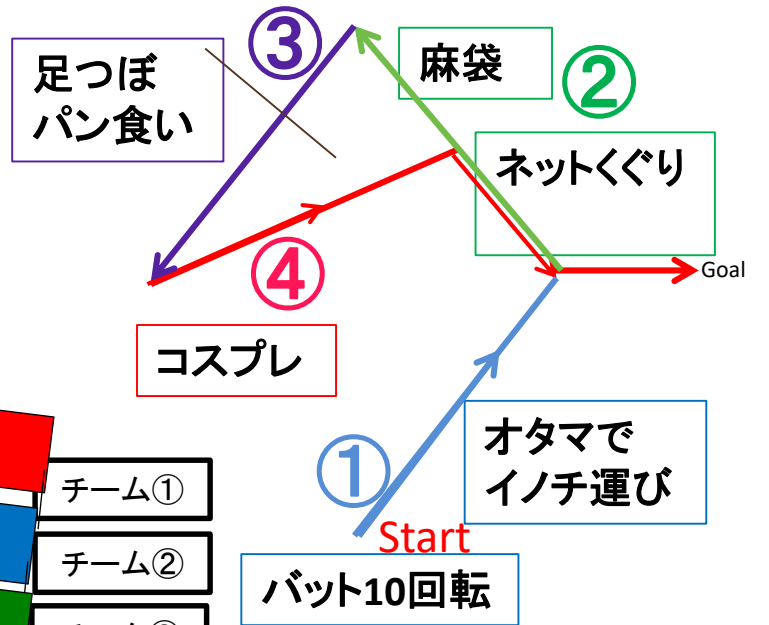
ミッション4:仮装コスプレ⇒ネットくぐり

コスプレ後審判の合図までスタートしてはいけない

※競技後パンを食べる場合アレルギーにご注意ください

レイアウト

メインステージ



誘1	チーム⑤	〇〇〇〇
	チーム⑥	〇〇〇〇
	チーム⑦	〇〇〇〇
	チーム⑧	〇〇〇〇
誘2	チーム⑨	〇〇〇〇
	チーム⑩	〇〇〇〇
	チーム⑪	〇〇〇〇
	チーム⑫	〇〇〇〇
誘3	チーム⑬	〇〇〇〇
	チーム⑭	〇〇〇〇
	チーム⑮	〇〇〇〇
誘4	チーム⑯	〇〇〇〇
	チーム⑰	〇〇〇〇

→ ホール

対戦表

	第1試合	第2試合
1レーン	チーム①PU生技 2PP	チーム⑤チーム鬼澤
2レーン	チーム②だるま会	チーム⑧PU金型製作+金型生管連合
3レーン	チーム③INK	チーム⑪設備製作A
4レーン	チーム④管理連合	チーム⑭プレス金型

	第3試合	第4試合
1レーン	チーム⑥車体塑型技術BL	チーム⑦設備製作B
2レーン	チーム⑨PO金型製作	チーム⑩研究開発部研究開発部
3レーン	チーム⑫削匠会	チーム⑬設備制御BL
4レーン	チーム⑮車体設備技術BL	チーム⑯PU設技・量確連合

本選予選競技 14:05 敗者復活～決勝

チャンバラ合戦 IKUSA

- ◆メンバー構成 各チーム15名
- ◆本選選出方法 決勝戦での上位2チーム

競技概要

基本ルール

- ・刀で相手のイノチを奪い、イノチの残り個数を競う
大将：イノチ2個、兵：イノチ1個

詳細ルール

- ・イノチを落とした兵はイノチを拾って速やかに場外に移動
- ・自らの武士道に問いかけ、正々堂々と戦いに望むこと

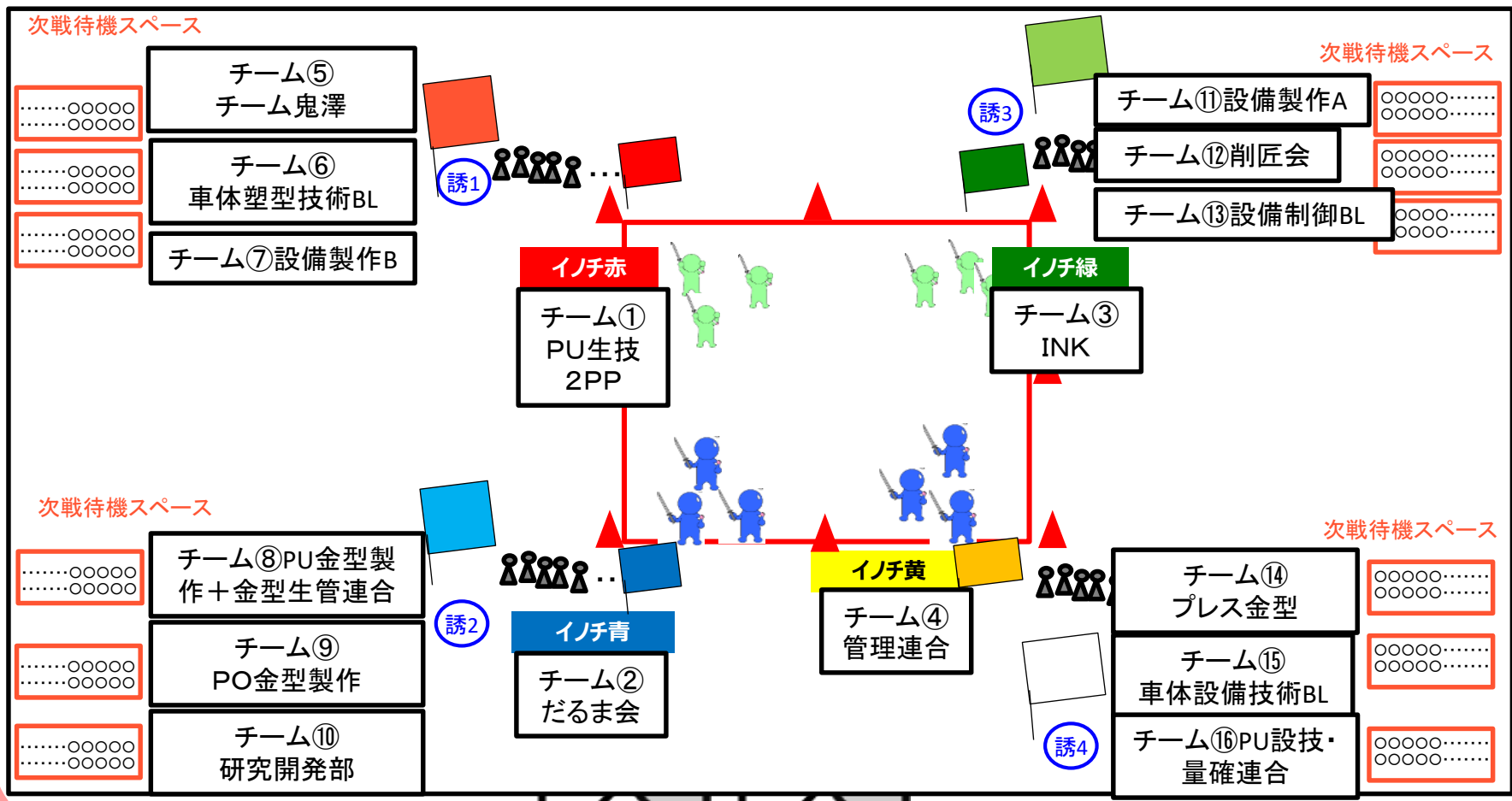
禁止行為(下記の行為をしたチームは、失格)

- ①イノチを落とした兵が敵を切りつけたり、戦の邪魔をする行為
- ②故意にイノチ以外を攻撃する行為
- ③競技中の役割交代(大将⇒兵／兵⇒大将)

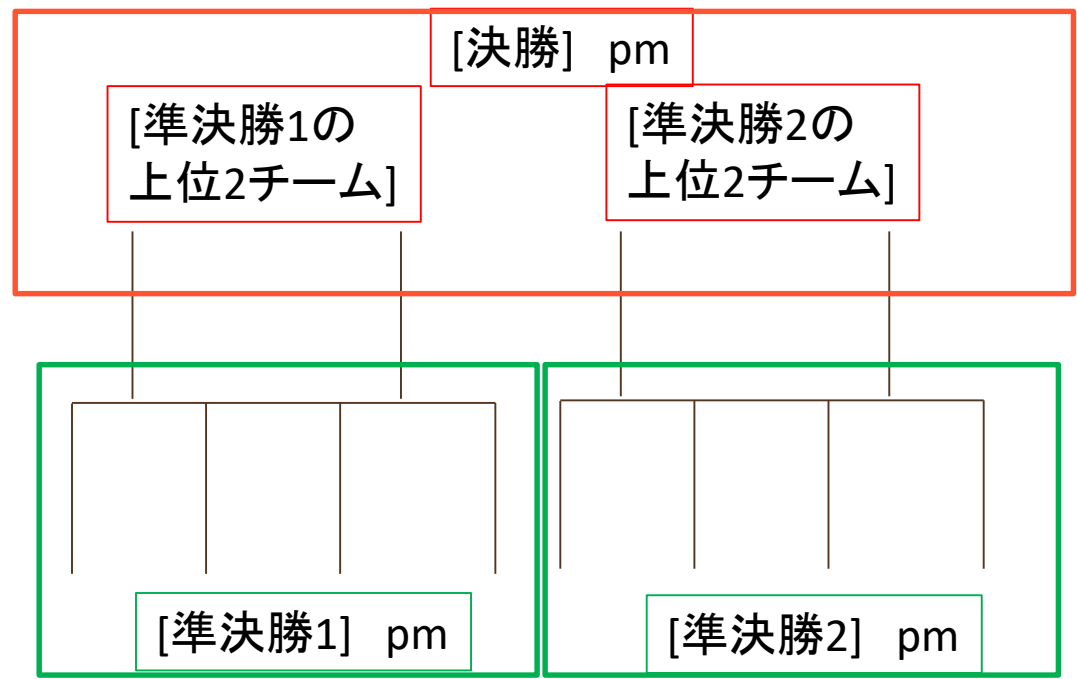
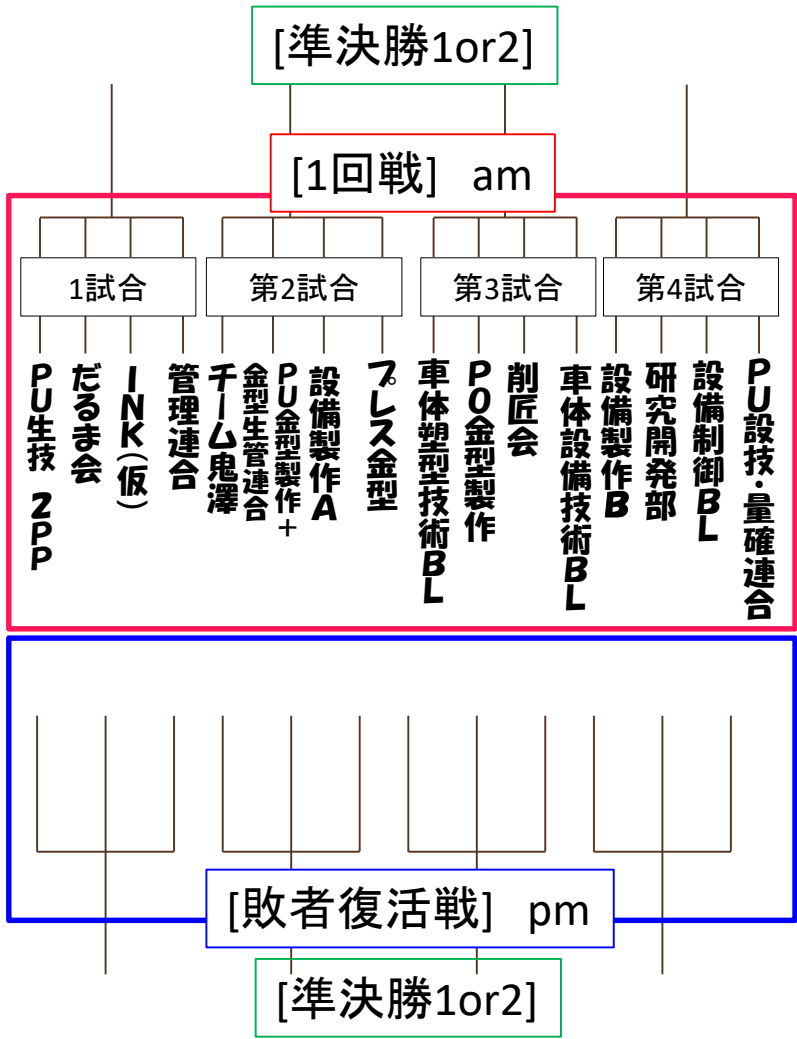
勝敗判断

- ・残りイノチの個数が多い順で順位付け
- ・大将のイノチが全てなくなると敗退

レイアウト



[トーナメント表]



※準決勝1,2の組み合わせは、一回戦と敗者復活戦で勝ったチームの抽選

本選予選競技 14:55

ドッジボール

- ◆ メンバー構成 各チーム10名
- ◆ 本選選出方法 スカウト方式

競技概要

基本ルール

- ・ドッジボール公式ルールに則り(一部例外あり)、10名同士で競技する
- ・元内野のみビブスを着用する

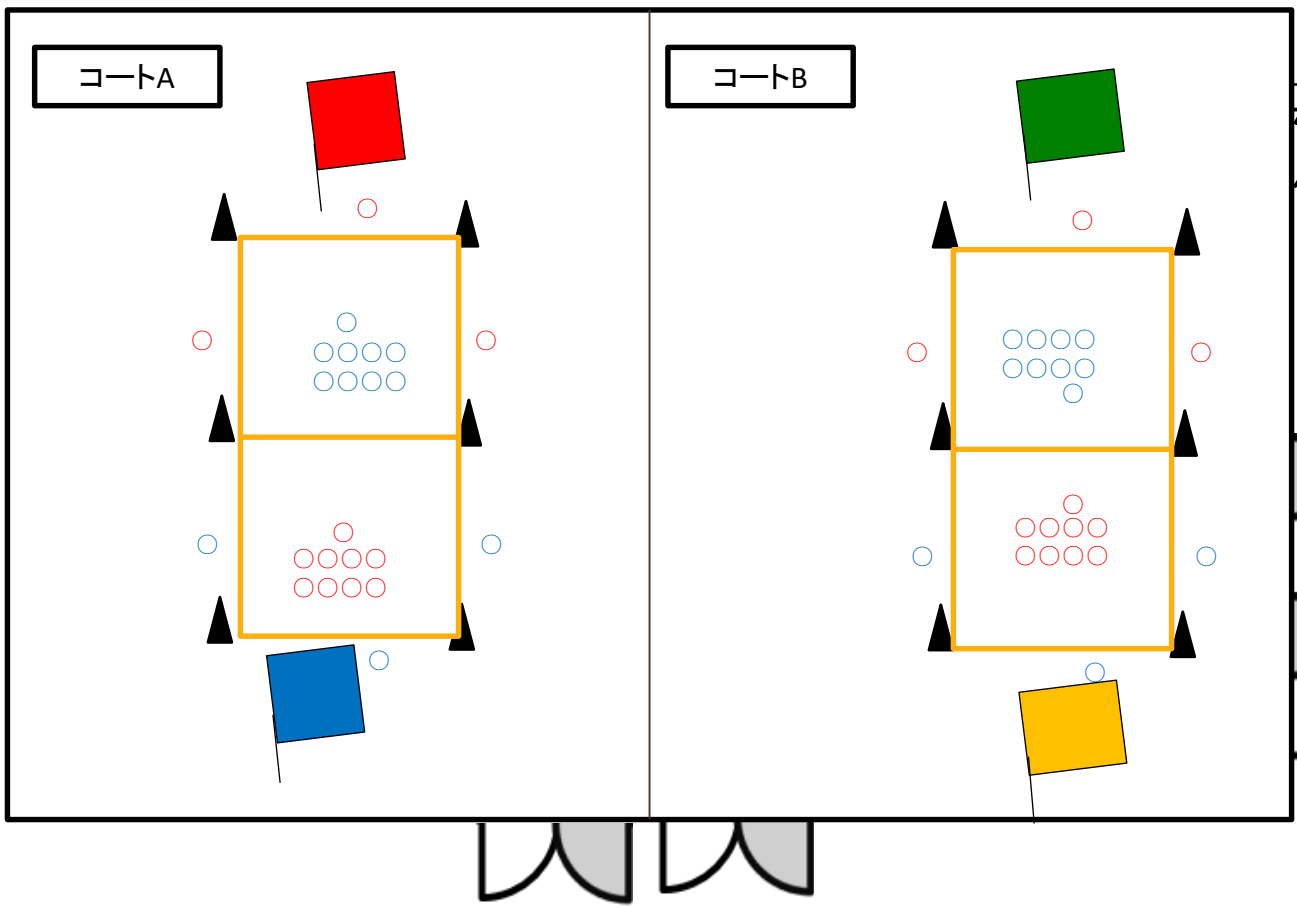
詳細ルール

- ・内野選手は、当てられたらビブスを脱ぎ、外野へ行く
- ・外野選手は、相手選手を当てたら、次のプレー開始までに内野へ戻る
- ・外野選手は、常に一人以上いる事
- ・自陣ボールは10秒以内に相手に当てる事
 - ※相手に当たらず10秒経過したら相手ボールになる
- ・複数ヒットは有効で当たった人がアウト
 - ※最後の人ノーバウンドで捕球したらセーフ
- ・同人数の場合、サドンデス
(ジャンプボールから再度スタートし、1人当てられたら試合終了)

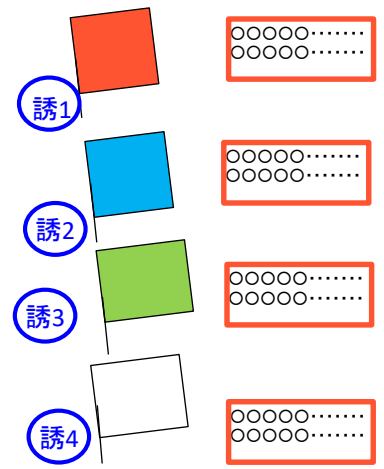
勝敗判断

制限時間3分での内野に残っているビブス本数が多いほうのチームの勝利

レイアウト



次戦待機スペース
 ※次の試合のチームがドア
 外で待機をお願い致します。
 ※組み合わせ・待機場所は
 モニタ・掲示板で確認お願
 い致します



トーナメント表



決勝
コートC
15:40

エキシビジョン
コートC
15:55

コートA
15:30

コートB
15:30

コートA
15:20

コートB
15:20

コートA
15:25

コートB
15:25

コートA
15:00

コートB
15:00

コートA
15:05

コートB
15:05

コートA
15:10

コートB
15:10

コートA
15:15

コートB
15:15

赤
PU生技
ZPP
青
だるま会

緑
INK(仮)
黄
管理連合

赤
チーム鬼澤
青
単体塑型技術BL

緑
設備製作B
黄
PU金型製作+
金型生管連合

赤
PO金型製作
青
研究開発部

緑
設備製作A
黄
削匠会

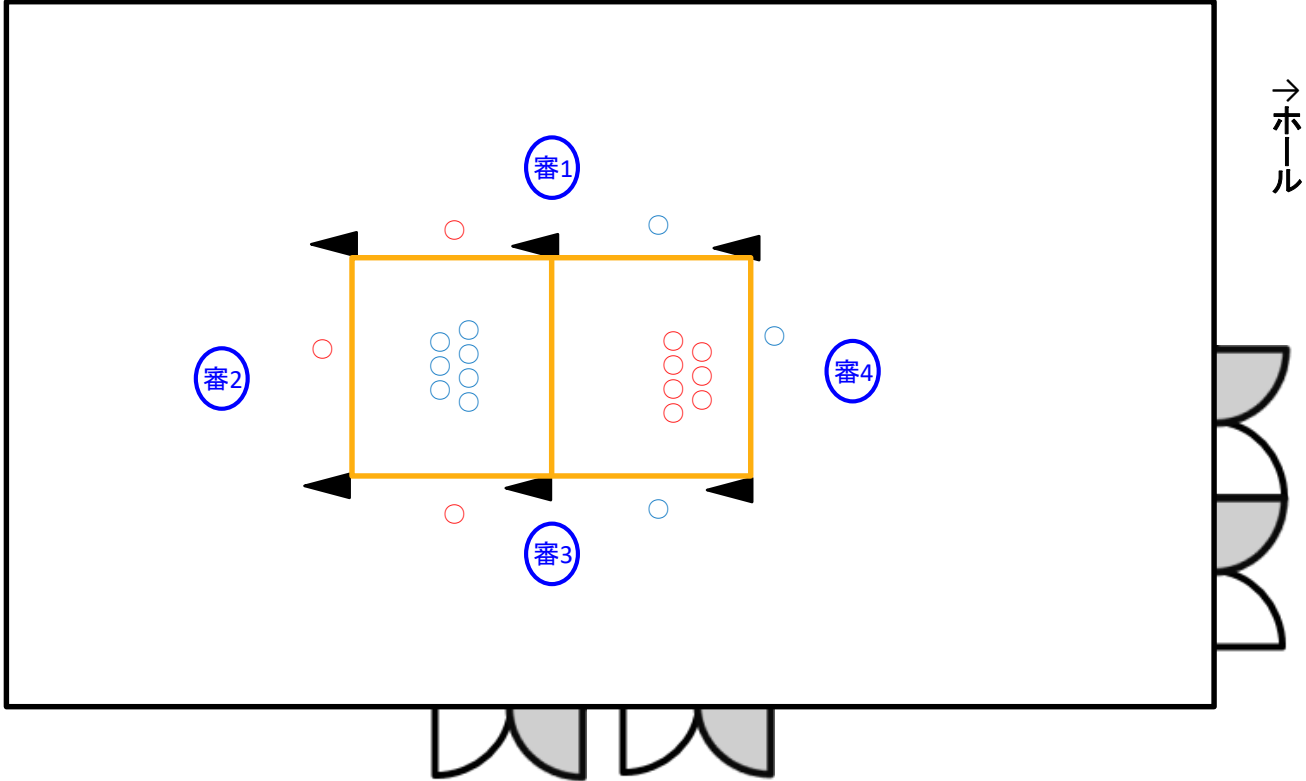
赤
設備制御BL
青
プレス金型

緑
単体設備技術BL
黄
PU設技・量産連合

レイアウト

[決勝とエキシビジョンマッチ]

コートC



最終決戦
逆転優勝を目指せ!

監督達よ!
生き残れ!!

ドリームチーム(各チーム監督16人
+フロチーム)

VS

EG選抜チーム

※選抜された方はアリーナまでお願いいたします



※エキシビジョンで内野に残っているドリー
ムチームの監督の所属チームに
各100pt (ビブス有) 50pt (ビブス無) 加点

出場監督

個人名が載っているため、HPに掲載しません。

内容についてはスクリーンもしくは、
きらら会役員までお問い合わせください。