

令和6年度 佐倉市青少年相談員

ユニカール交流大会



令和6年6月23日（日）
佐倉市立中央公民館大ホール

主 催	佐倉市青少年相談員連絡協議会
	佐 倉 市
	佐 倉 市 教 育 委 員 会
協 力	佐倉市民憲章推進協議会

本日のユニカール交流大会を開催している

せいしょうねんそうだんいん 「青少年相談員」とは・・・

本日の「ユニカール交 流大会」を開催している「青 少年相談員」とは、昭和38年10月につくられた青 少年健全育成のボランティアです。

青 少年相談員は千葉県知事及び佐倉市長から委嘱を受け、より青 少年に近い立場からと、委嘱時に20歳～55歳であることが条 件とされています。

青 少年相談員というと、カウンセラーのように聞こえますが、小中学生くらいの子どもをもつ世代の“お父さんやお母さん”たちです。

でも、地域の子もたちの成 長にちょっとした手助けができればいいなあと、いろいろがんばっています。

青 少年相談員の具体的な活動を少しご紹 介しますと、各地区ではゴミゼロ運動や地域のまつり、たこづくり講 習会などを、そして佐倉市全域ではソフトドッジボール大会やなぞときアドベンチャー、たこあげ大会などの企画運営活動を行っています。

佐倉市内には、市内23小学校区ごとに4名程度の青 少年相談員がおり、子どもたちとともに行動し、地域の中で青 少年健全育成活動の指導者として活動しています。

【佐倉市青少年相談員連絡協議会】



ユニカール交流大会開催要項

1. 目 的

市内の小学生がレクリエーションや集団活動を通じて協力・協調の精神を学び、親睦を深めるとともに、生きる力の礎となる豊かな心と健康な体づくりを行う。

2. 主 催

佐倉市青少年相談員連絡協議会
佐倉市
佐倉市教育委員会

3. 協 力

佐倉市民憲章推進協議会

4. 日 時

令和6年6月23日（日）午前9時00分～午後3時30分（予定）
※試合の進行状況等により、終了時間が変更となる場合があります。

5. 会 場

佐倉市立中央公民館 大ホール
佐倉市鎭木町198-3 Tel 043-485-1801

6. 種 目 ユニカール

7. 参加費 無料

8. 対 象 市内在住

高学年の部（小学4年生～6年生）	10チーム	
低学年の部（小学1年生～3年生）	10チーム	合計20チーム

9. 競技方法

- （1）競技は1チーム3～4名とします。
※男女や学年、学校の混合チームOK（ただし、低学年と高学年の混合は不可）
- （2）試合はリーグ戦形式で行います。（参加人数によっては変更の場合があります。）
- （3）リーグ内の順位決定方法は、①勝敗②得失点差③得点数④じゃんけん で順位を決定します。
- （4）組み合わせは、事務局が事前に決定します。

10.表彰

- （1）チャンピオンチームにはメダルを授与します。
- （2）参加者全員に参加賞を贈ります。

11.その他

- （1）保険については市民総合賠償保障保険が適用されます。

- (2) 競技は、開催要項 P5 の「★ユニカール交流大会のプレイ方法・ルール★」に基づき行います。
- (3) 参加チーム数によっては、競技方法等を変更する場合があります。
- (4) 基本的な感染症対策については、各自の判断で行ってください。

12.持ち物

弁当、水筒、ゴミ袋 ※体育館シューズ（上履き）は不要です。
※ゴミは全てお持ち帰りください。

13.会場までの引率

高学年の部（小学4～6年生）チームの保護者におかれましては、会場の都合上、原則会場への送迎と受付のみとし、開会式以降の引率・観覧についてはご遠慮ください。
低学年（小学1～3年生）チームの保護者につきましては、1名の引率者を派遣いただき、会場内のチーム誘導等をお願いいたします。

14.お問い合わせ

佐倉市青少年相談員連絡協議会事務局まで
（佐倉市こども支援部 こども政策課 青少年育成班）
〒285-0023 佐倉市新町40-1 夢咲くら館
電話：043-484-6190 FAX：043-486-2118

参加申し込み方法

①チーム代表して、連絡担当者となる方が、ちば電子申請サービスよりチームの申し込みを行ってください。申し込み期限：令和6年6月12日（水）まで

※1チーム3～4人です。学校を通じて配布しました募集チラシの裏面が「参加承諾書」となっております。大会当日、チームメンバー全員の保護者が記載した「参加承諾書」を提出いただきますので、連絡担当者の方は「参加承諾書」のとりまとめをお願いします。

（URL）https://apply.e-tumo.jp/city-sakura-chiba-u/offer/offerList_detail?tempSeq=31190

大会申込フォーム
二次元コード



※チーム名は10文字までとします。

※本大会の参加チーム数は、最大20チームとさせていただきます。

（最大チーム数を超える申し込みがあった場合には抽選となります。）

※参加申し込み多数の場合、6月13日（水）に抽選を行い、参加チームを決定します。
6月14日（金）19時までに事務局より抽選結果の他、大会開催要項や参加承諾書のデータを連絡担当者へメールにて通知いたします。よって、申し込みの際は必ず連絡の取れるメールアドレス・電話番号の記載をお願い致します。

②6月23日（日）大会当日、連絡担当者もしくはチーム代表の保護者の方は、参加する児童の保護者が記載した「参加承諾書」全員分を会場受付にてご提出ください。

大会日程

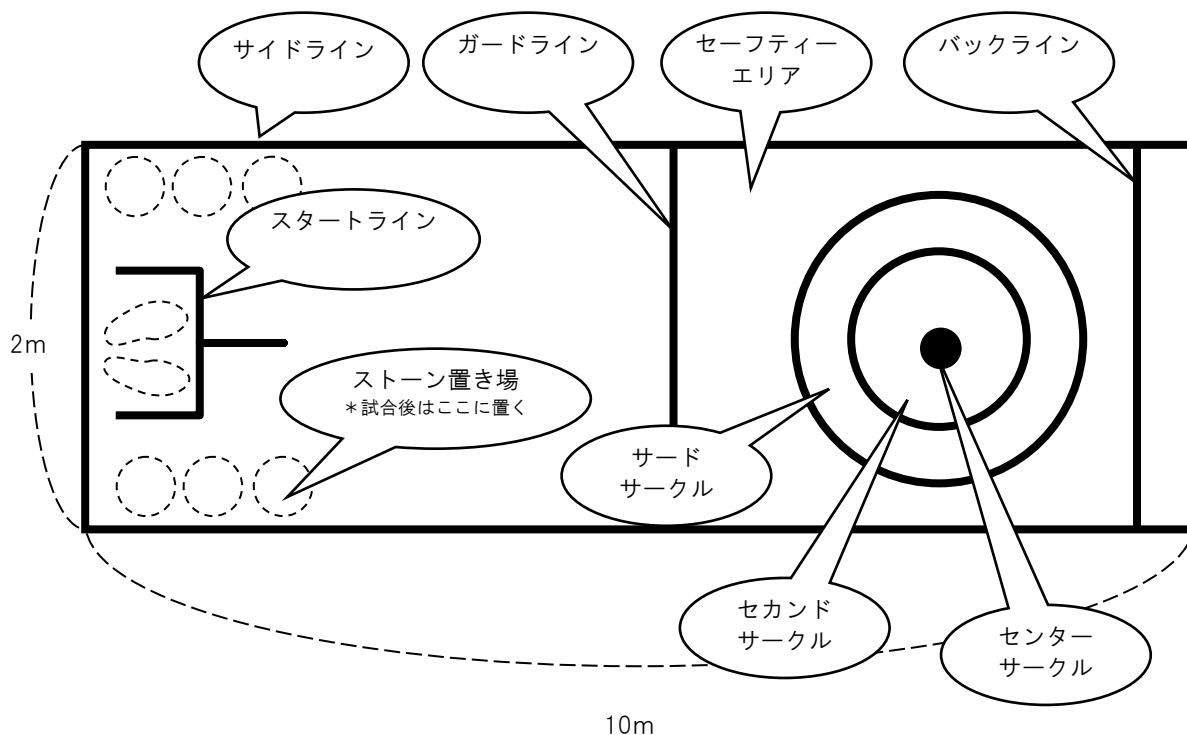
- ◆ 選手受付 9:00 ~ 9:30
- ◆ 開会式 9:30 ~ 10:00
 - ◎ 佐倉市青少年相談員連絡協議会 会長あいさつ
 - ◎ 市長あいさつ
 - ◎ 教育長あいさつ
 - ◎ 来賓あいさつ
 - ◎ 準備体操
 - ◎ 審判長諸注意・模範演技
- ◆ 練習 10:00 ~ 11:00
- ◆ 試合 11:10 ~ 12:10
- ◆ 休憩（昼食時間） 12:10 ~ 13:00
※中央公民館 3階 「学習室2」「アトリエ」をご利用ください。
- ◆ 試合（続き） 13:10 ~ 14:40
- ◆ お楽しみ抽選会 14:40 ~ 15:00
- ◆ 閉会式 15:00 ~ 15:20
 - ◎ 佐倉市民憲章推進協議会 会長 講評
 - ◎ 成績発表
 - ◎ 表彰
 - ◎ 成績優秀チームインタビュー
- ◆ 参加者解散 15:30 [予定]

※ 当日の日程につきましては、試合の進行状況等により変更される場合があります。

☆ユニカール交流大会のプレイ方法・ルール☆

1. コート

高学年の部（小学4～6年生）ユニカールカーペット〔縦10m×横2m〕を使用
低学年の部（小学1～3年生）ユニカールカーペット〔縦8m×横1.2m〕を使用



2. 競技で使用するもの

主催者が用意したストーンを使用します。

高学年の部（直径27cm 重さ3kg）

低学年の部（直径23cm 重さ2kg）



ユニカールとは・・・

氷上の「カーリング」を参考に室内でも気軽に楽しめるように、1979年、スウェーデンで生まれたスポーツです。

「ユニカール」は「誰もが楽しめる」という「ユニバーサル」に、もともとの「カーリング」を加え、省略して作られたことばです。

3. チーム編成

- 1 チーム3～4人とします。 ※男女学年学校混合可
(ただし低学年と高学年の混合チームは不可)
- 4人チームの場合はフレームごとに投げるプレイヤーを3名指定する。
大会途中で他のチームに移ることはできません。
また、複数チームに登録し、それぞれのチームで出場することは認められません。

4. ゲーム方法

《ゲーム概要》

3人対3人のチーム戦。交互にカーペットの上を滑らすようにストーンを投げ、センターサークルにより近づくことを競うゲームです。相手チームのストーンを弾き飛ばしたり邪魔したり、味方チームのストーンを軽く押し、助けたりして、最終的にセンターサークルに近いストーンのチームが勝ちとなります。得点の数え方については、「5. 得点の方法」参照のこと。

(1) 1試合は5フレームマッチ。

各フレームの得点を合計して勝敗を決めます。
決して、フレーム勝利数をカウントするわけではなく、5フレームのチーム得点合計で勝敗を決めます。なお、チーム内での投げる順序は自由。フレームごとに変えてもよい。

< 1 フレーム内の流れの例 >

- ① Aチーム 1 人目投げる
- ② Bチーム 1 人目投げる
- ③ Aチーム 2 人目投げる
- ④ Bチーム 2 人目投げる
- ⑤ Aチーム 3 人目投げる
- ⑥ Bチーム 3 人目投げる
- ⑦ 得点を計算

次のフレームの先攻後攻の確認

(2) 競技の最初と最後にチーム向かい合って整列し礼をすること。

(3) 先攻・後攻の決め方

第1フレーム…じゃんけん

第2フレーム以降…前フレームで得点を挙げたチームから始まる、前フレームが同点(0-0)だった場合は、前フレームの先攻・後攻をそのまま引き継ぐ

(4) 相手チームのストーンをはじき飛ばしたり、味方チームのストーンを援護したりして、最終的に味方チームのストーンを相手チームのストーンよりも「センターサークル」に近づくことを競う。自分のストーンを投げ終わったプレイヤーは、「セーフティーエリア」側に行き、後から投げるチームメイトに投げる方向のアドバイスをすることができる。*コート内に入ることは原則禁止とする。

(5) 5フレームを終了して、両チームの合計得点が同点であった場合、サドンデス形式で勝敗を決める。各チームのプレイヤー1名が1投ずつ投げ、センターサークルに近いほうの勝ちとする。

5. 得点の方法

(1) 試合の勝敗は、5フレームの合計得点によって決められる。

(2) センターサークルに一番近いストーンに1ポイント(図1)。

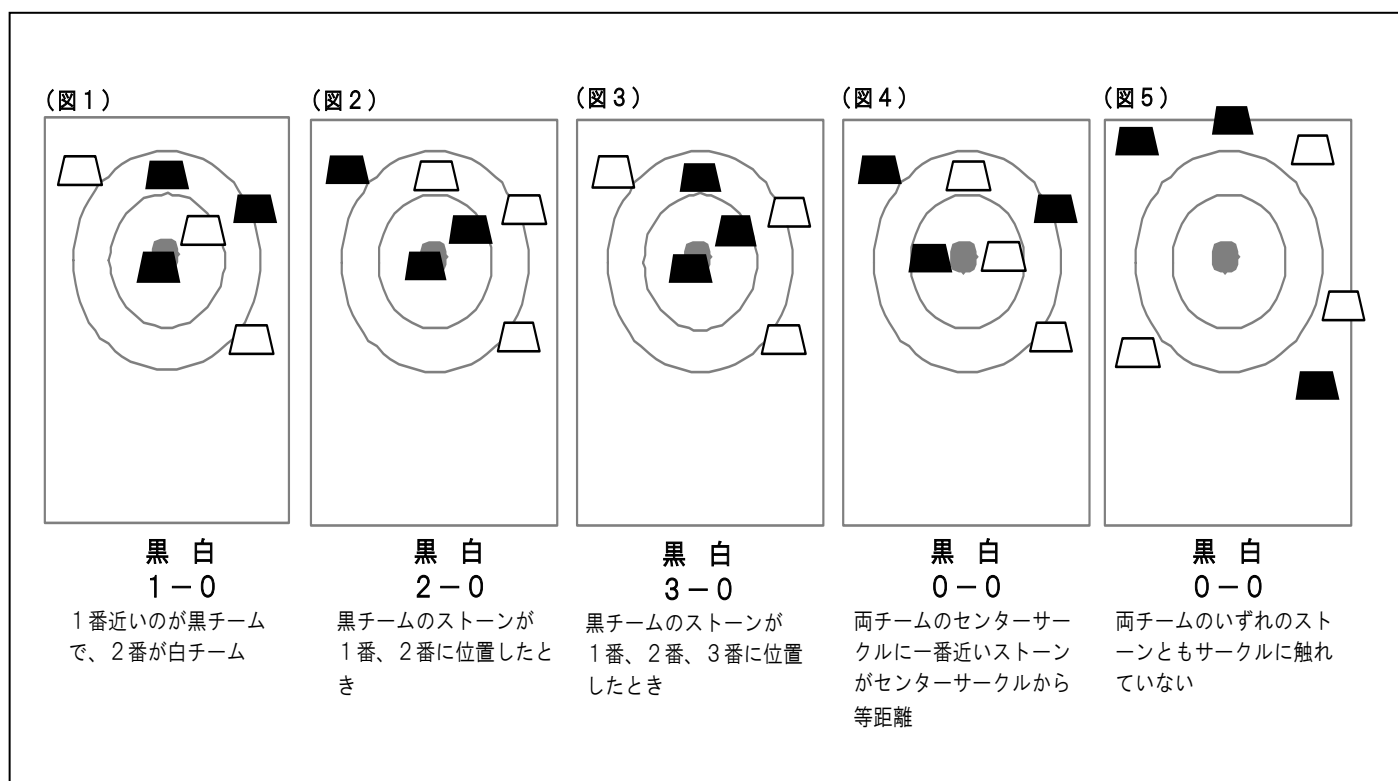
また、同チームのストーンがセンターサークルから1番、2番に位置したときは2ポイント(図2)。

同じく1番、2番、3番を占めたときは3ポイント(図3)。

従って1フレームにおける得点は通常1-0、2-0、3-0で終わる。

(3) 両チームのセンターサークルに一番近いストーンがセンターサークルから等距離であった場合は引き分けとなり、そのフレームは0-0となる(図4)。

また、両チームのいずれのストーンともサークルに触れていない場合も引き分けとなり、0-0となる(図5)。



6. 競技ルール

- (1) ストーンを投げるとき、軸足がスタートラインを越えないようにする。また、両足はスタートラインの幅の範囲から出ないようにする。反則した場合、そのプレイは無効となる。
- (2) 故意にストーンをすべらせず転がしたときは、ストーンがセーフティーエリアにあっても失格となり、直ちにに取り除く。
- (3) スタートラインを踏んで投げられたストーンや、すべらずに転がってしまったストーンによって移動させられたストーンは、元の位置にもどす。
- (4) ガードラインを完全に超えていないストーンは失格となり、直ちにに取り除く。ただし、他のストーンにあたってガードライン上に止まったストーンは有効。
- (5) バックライン、サイドラインから完全に外されたストーンは失格となり直ちにに取り除く。
- (6) 有効エリア内にあり、サークルに触れていない先攻の第一投目ストーンを、後攻の第一投目ストーンがあてて有効エリア外にはじき出した場合、後攻の第一投目ストーンが失格となり直ちにに取り除かれ、先攻の第一投目ストーンは元の位置にもどされる。
- (7) 自分が投げたストーンは自分で取りに行く。