

<競技方法>

1. 10名1組の3種目団体戦で各ブロック毎に競技し、1種目毎のブロック内での順位に得点を与え、その得点計による総合得点で総合順位を競う。ただし、得点内訳は各種競技毎とする。
2. 各少年団からの参加申込書に基づき主催者の責任によってチーム割をする。ただし、1組10名に満たない場合は、他団体合同チームを編成しできるだけ10名となるようチーム割をする。
3. 1組10名に満たないチームでも満たない数が2名以内であればそのチーム内での複数参加を認める。また、10名を超える数が2名以内であればそのチーム内で競技することを認める。
4. 各チームの構成は各少年団に一任する。ただし、団員・指導者・育成会員ができるだけ混成となるよう構成する。

障害物競争リレー

1. ブロック（A・B・C・D...）の順番でブロック毎に競技する。
2. 各チーム毎で第1走者から第10走者を決定し、第1走者はスタート地点で準備する。
3. 競技は次の障害を順にクリアしながら1周し、次の走者にタッチするリレー方式とする。（障害物）網くぐり、はしごくぐり、平均台、玉入れ
4. スタートから網をくぐり、平均台、はしごくぐり、1人2個の玉をかごに入れて（低学年は白いかご、高学年は赤いかご）ゴールし、次の走者にバトンタッチする。
5. 得点は次のとおりとする。
1位...5点、2位...4点、3位...3点、4位...2点、5位...1点

バケツでキャッチリレー

1. 各ブロック（A・B・C・D...）の順番でブロック毎に競技する。
2. 各チーム毎に2人1組となり、ボールを上げる人ボールをキャッチする人で5組を決定し、第1組はスタート地点で準備する。
3. スタート合図で前方にある器具まで、キャッチする人がバケツを持って2人で進み、ボールを上げる人が器具にボールをセットし、器具を踏んでボールを上げ、バケツでキャッチする。
4. キャッチできたらその場で交代し、同様にキャッチ後スタート地点まで2人で戻り次の組にボールの入ったバケツを渡す。
5. 第5組のゴールでブロック毎の順位を決定する。
6. 得点は次のとおりとする。
1位...5点、2位...4点、3位...3点、4位...2点、5位...1点

長縄とび

1. 1チーム毎に2回競技する。ただし、競技の進行上1回とする場合もある。
2. 1回目終了後の休憩時間は30秒とする。
3. チームの2人が長縄を回す係りとし、体育館中央に1列に並んで、各チームのタイミングで跳ぶ。
4. 各チームの跳んだ数で順位を決定する。
5. 得点は、1回目・2回目を各チームが跳んだ数をあわせた数を得点とする。

<表彰>

1. 表彰前に総合得点と同数により同順位の場合は、抽選で順位を決定する。
2. 総合順位の第1位から第10位チームとブービーチームに賞品を贈呈する。また、その他6チームに賞品を贈呈する。ただし、賞品贈呈の該当順位は、閉会式において発表する。
3. 参加者全員に参加賞を贈呈する。