

＜競技方法＞

1. 10名1組の4種目を各ブロックで競技し、1種目ごと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ごととする。
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名に満たないチームは、他の少年団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組が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. 各ブロック(A・B・C・D...)で競技する。
2. 各チームで第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。
※アンカーはビブスを着用しておくこととする
3. 競技は以下の5個の障害をクリアしながら1周し、次の走者にタッチするリレー方式とする。
 - ①網くぐり
 - ②ピンポン玉運び(スプーンでピンポン球を運んでカゴに入れる)
 - ③ストラックアウト(ボールを投げて的を落とす)
 - ④玉入れ(小学4年生以下は白いかごに2個、小学5年生以上は赤いかごに2個玉を入れる)
 - ⑤はしごくぐり
4. 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...)で競技する。
2. 各チーム2人1組を5組作り、第1組はスタート地点で準備する。
※アンカーはビブスを着用しておくこととする
3. スタート合図で2人は前方にある器具までボールとバケツを持って走って行き、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、もう1人がバケツでキャッチする。
4. キャッチできたら、その場で交代してキャッチを行う。2人ともキャッチが成功したら、スタート地点まで戻り、次の組にボールの入ったバケツを渡す。
5. アンカーがゴールした時点で順位を決定する。
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

10人11脚

1. 各ブロック(A・B・C・D...)で競技する。
2. 各チーム10人1組を作り、横1列になり隣の人と脚を布で結び、スタート地点で準備する。
※10名に満たないチームは他チームから助っ人を募り、10人1組をつくる
3. 前方にあるゴールラインを目指す。
4. チーム全員がゴールラインを超えた時点でゴールとみなし、順位を決定する。
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

長縄とび

1. 1 チーム 10 人 1 組で 2 分間競技する。

※競技の進行度合いによって競技時間が短くなる場合もある。

2. 2 人が長縄を回す係りとし、8 名が 1 列に並んで、運営の開始の合図で競技をスタートする。
3. 各チームが 2 分間で 1 番多く跳んだ回数がチームの点数となる。
4. 失敗した後の再開のタイミングについては、各チームで決める。
5. 得点は次のとおりとする。

1 位...参加チーム数 2 位...参加チーム数-1 点 3 位...参加チーム数-2 点 4 位...参加チーム数-3 点
～ 中間順位省略 ～ ブービー...2 点 最下位...1 点

<表 彰>

1. 4 種目の合計得点が 1 番高いチームが優勝とし、以下の順位も合計得点が高い順とする
2. 表彰前に合計得点が高数により同順位の場合は、抽選で順位を決定する。
3. 総合順位の優勝から第 5 位とブービーチームに賞品を贈呈する。また、この他 3 チームの賞品を贈呈する。ただし、賞品贈呈の該当順位は、開会式において発表する。
4. 参加者全員に参加賞を贈呈する。