

議事録【概要】

会議名	令和8年度第2回芦屋町スポーツ推進委員会議					
開催場所	芦屋町役場 41 会議室					
開催日時	令和8年5月28日【木】午後7時00分～8時00分					
委員の出欠	会長	松井 和彦	出	委員	吉永 美幸	出
	副会長	一中 美佐	出	委員	原崎 功典	出
	委員	信国 浩	出	委員	徳永 可奈	出
	委員	坂本 里美	出	委員	池田 和花子	出
	委員	塩田 謙治	出			
事務局の出欠	課長	水摩 秀徳	出	担当	天野 貴志	出
	係長	中西 啓太	出	担当	淵田 敏哉	出
主要項目	<p>議題</p> <p>【1】芦屋町ボッチャ体験教室について</p> <p>【2】2026 キッズスポーツフェスタについて</p> <p>【3】その他</p>					
合意事項 決定事項	<ul style="list-style-type: none"> <li>・芦屋町ボッチャ体験教室（2回目・3回目） 実施の概要説明、当日の役割分担を決定した。</li> <li>・2026 キッズスポーツフェスタ 実施の概要説明、当日の役割分担を決定した。</li> </ul>					

## 令和8年度第2回芦屋町スポーツ推進委員会議事録

### 1. 開会

### 2. 会長あいさつ

### 3. 議題

#### (1) 芦屋町ボッチャ体験教室の役割分担について

##### 【事務局による説明】

芦屋町第2回・第3回ボッチャ体験教室について説明した。

##### 【質疑・意見等】

実施内容については異議なし。

当日の役割分担について決定した。

#### (2) 2026 キッズスポーツフェスタについて

##### 【事務局による説明】

2026 キッズスポーツフェスタについて説明した。

##### 【質疑・意見等】

実施内容について異議なし。

当日の役割分担について決定した。

#### (3) その他

##### 【事務局より説明】

次回の会議は、芦屋町町民体育祭の第1回実行員会実施後に、日程調整をして各委員に連絡する。

## ポッチャ体験教室 スケジュール・当日の役割について (6/13 (土))

## 1 管理事項

集合時間：事務局 12:00

スポ進 12:30

参加者：事務局 人 ( )、( )、( )、( )

スポ進 人 ( )、( )、( )、( )、( )

集合場所：芦屋小学校体育館

服装等：体育服装 (ポロシャツ)、体育館シューズ

時間	内容
12:30～13:10	会場準備
13:10～13:30	受付
13:30～13:45	開会式 ・開会のあいさつ ・諸注意 ・準備運動
13:45～14:00	練習時間 スポーツ推進委員によるルール説明・試技
14:00～15:20	対戦時間 チームを作り、対戦を行う。
15:20～15:30	閉会式 ・閉会のあいさつ

## 2 当日の役割 (スポーツ推進委員等)

## (1) 開始前

受付係 ⇒ ( )、( )

## (2) 開会式

開会のあいさつ ⇒ ( )

司会進行 ⇒ ( )

諸注意 ⇒ ( ) ※準備運動 (全員)

## (3) 試技・ルール説明

ルール説明係 ⇒ ( ) ※試技実演 (司会以外全員)

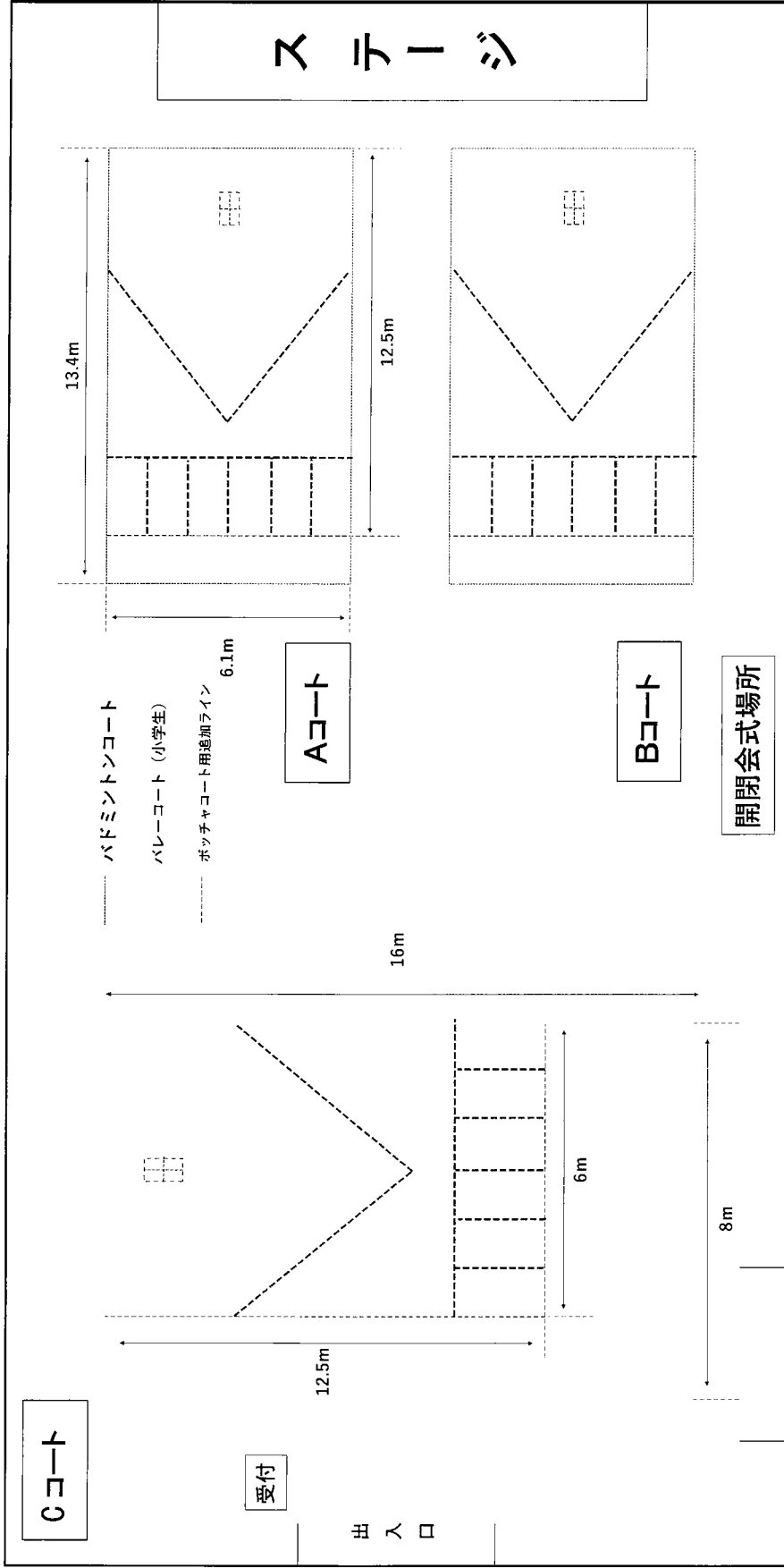
## (4) 体験時間

メイン指導者 (ブース数) ⇒ ( )、( )、( )

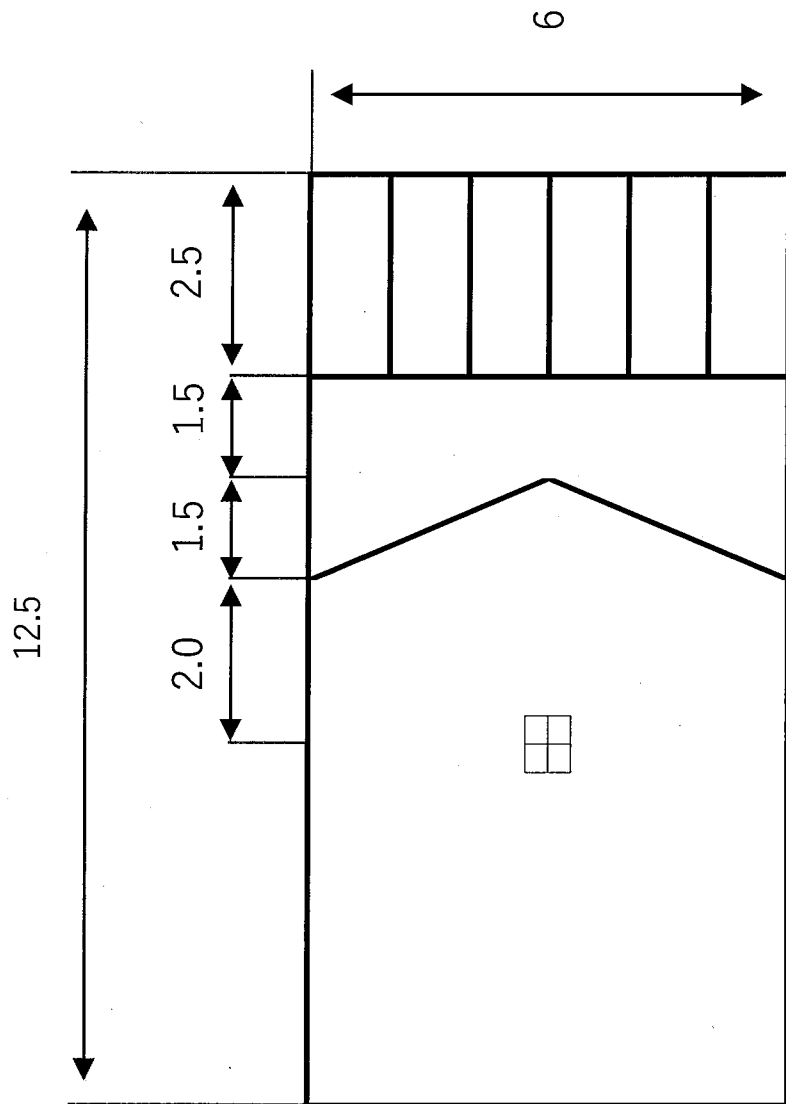
## (5) 閉会式

閉会のあいさつ ⇒ ( )

ポッチャ体験教室(6/13)会場レイアウト (芦屋小学校 体育館)



(参考)ポツチャコート図面



ポッチャ体験教室 スケジュール・当日の役割について (6/20 (土))

1 管理事項

集合時間：事務局 8：30

スポ進 9：00

参加者：事務局 人 ( )、( )、( )

スポ進 人 ( )、( )、( )、( )、( )、( )

集合場所：芦屋東小学校体育館

服装等：体育服装 (ポロシャツ)、体育館シューズ

時間	内容
9:00～9:40	会場準備
9:40～10:00	受付
10:00～10:15	開会式 ・開会のあいさつ ・諸注意 ・準備運動
10:15～10:30	練習時間 スポーツ推進委員によるルール説明・試技
10:30～11:50	対戦時間 チームを作り、対戦を行う。
11:50～12:00	閉会式 ・閉会のあいさつ

2 当日の役割 (スポーツ推進委員等)

(1) 開始前

受付係 ⇒ ( )、( )

(2) 開会式

開会のあいさつ ⇒ ( )

司会進行 ⇒ ( )

諸注意 ⇒ ( ) ※準備運動 (全員)

(3) 試技・ルール説明

ルール説明係 ⇒ ( ) ※試技実演 (司会以外全員)

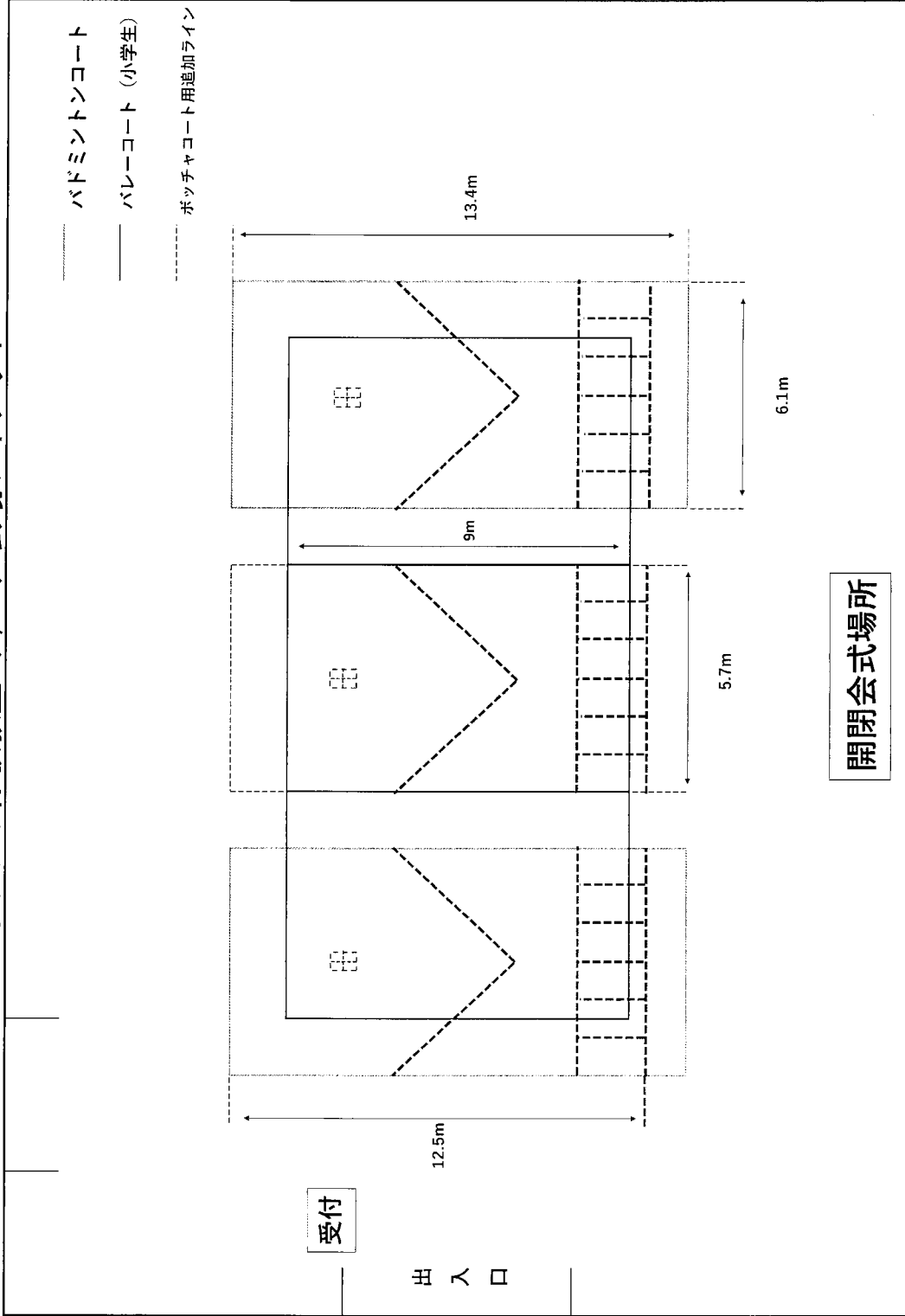
(4) 体験時間

メイン指導者 (ブース数) ⇒ ( )、( )、( )

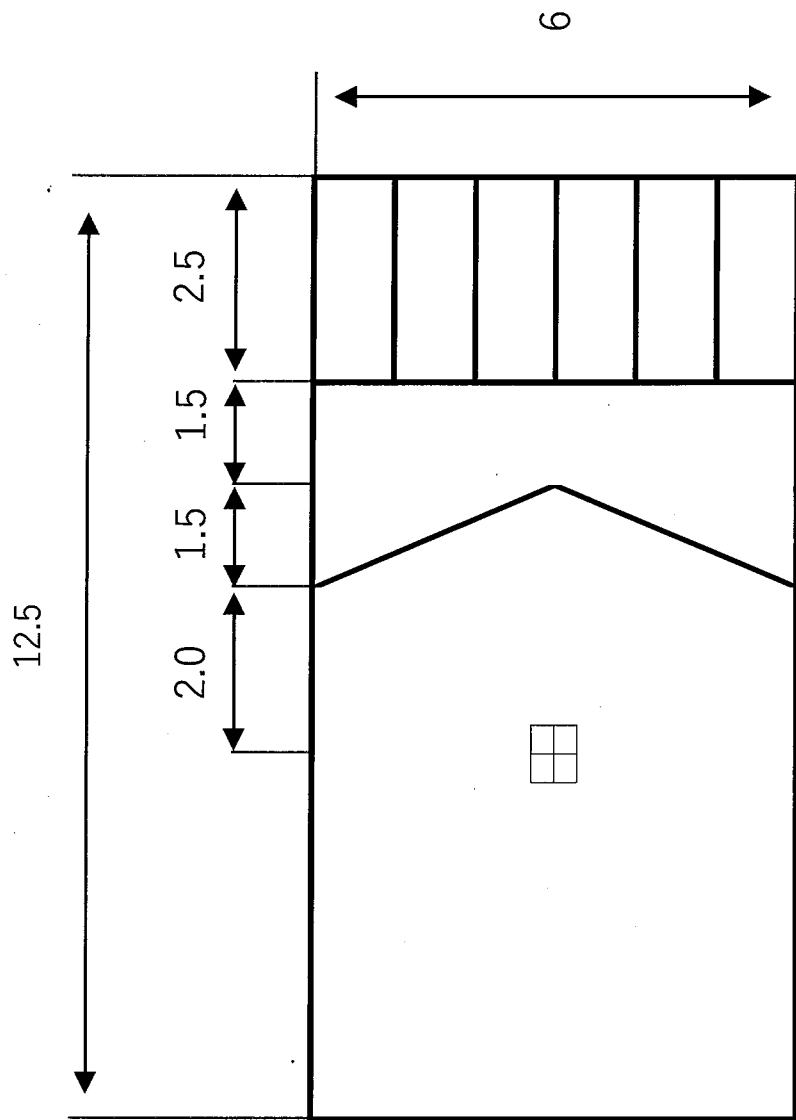
(5) 閉会式

閉会のあいさつ ⇒ ( )

# ポッチャ体験教室 (6/20) 会場レイアウト



(参考)ポツチャコート図面



# 2026 キッズスポーツフェスタ 競技内容資料

# 2026 キッズスポーツフェスタ(6/6)役員用資料

## 1 管理事項

集合時間：事務局 7：30

スポ進 8：00

参加者：事務局

スポ進

集合場所：総合体育館メインアリーナ

服装等：体操服（ポロシャツ）、体育館シューズ

時間	内容
08:00～	会場準備
08:30～08:55	受付
09:00～09:15	開会式
09:15～12:00	競技進行(休憩を2回予定)
12:15～12:30	閉会式
12:30～	後片付け

## 2 当日の役割

### (1) 受付：8：30～

受付（ ）、（ ）、（ ）

- ・受付時に、チームの代表者に得点表とゼッケンを渡す。(代表者はゼッケンを着ける。)
- ・役員は、受付後のチームを荷物置き場に案内して開会式のプラカードの所定位置に誘導する。(閉会式も同じ)

### (2) 開会式：9：00～

司会進行（ ）

1 開会のことば（ ）

2 主催者あいさつ（教育長）

3 注意事項（ ）

4 準備体操（手本： ）※その他委員も参加

### (3) 競技進行：9：15～12：00

全体進行（原崎）

※競技終了：アンケート用紙を配付・記入後回収する。

### (4) 閉会式：12：15～ 12：30（終了予定）

司会進行（吉永）

1 表彰（副会長） プレゼンター（ ）、（ ）、（ ）

2 閉会のことば（一中）

1位、2位、3位・・・賞状(1人1枚ずつ)、賞品(同率はジャンケン)

## 3 参考（競技順）

①バランスペーパー

②キックゴルフ（休憩:10分程度）

③ストラックアウト

④フライングディスク ⑤ボッチャ（休憩:10分程度）

⑥サーキットリレー

【人員配置】

☆印はリーダー

役割	名前	内容
全体進行	( )・( )	全体的な司会進行(開会式・各競技中・閉会式時)
全体統括	☆( )・( )	大会運営の総括
庶務・調整	( )、( )	全体総括の指示のもと大会運営に支障がないよう調整する
スポーツ推進委員	全員	各種競技の試技及び運営を担い、用具の準備撤収を行い安全管理に努める
用具	( )、( )	用具の管理・準備
受付	☆( )・( )・( )	開会式前の参加者の受付 (チーム名・人数・学年の確認、ビブス・スコアシートの配付)
誘導	( )・( )	参加者を受付から荷物置場、会場(開会式)に誘導する
アッシー	( ) ※アシスト:( )	開会式時にアッシーとして登場する。ラジオ体操を一緒に行う
競技補助	( )、( )、( )	各競技運営の補助として、スポーツ推進委員をサポートする
記録	( )	イベント内の記録写真を撮影する。
音響	( ) ※アシスト:( )	ラジオ体操・会場BGMの設定を行う。競技中は常時音楽をかける。

バランスペーパー		ストラックアウト			サーキットリレー	
模範	審判のうち2人	模範	スポ進1人 ※審判のうち1人	補助:( )	進行	( )
審判	( )・( )・( )	審判	( )・( )		審判・記録係 レーン担当	1 ( ) 4 ( ) 2 ( ) 5 ( ) 3 ( ) 6 ( )
		フライングディスク				
進行	( ) ※タイムキーパー ( )	模範	スポ進1人 ※審判のうち1人	補助:( )	ジャンケン補助	( )
		審判	( )・( )・( )		なわとび補助	( )
					着順判定係	( ) ※2Fにて
キックゴルフ		ポッチャ			招集係	レーン担当兼務
模範	審判のうち2人	模範	スポ進1人 ※審判のうち1人	補助:( )	集計	( )、( )
審判	( )・( ) ( )・( )	審判	( )・( )・( )		ジャンケン審判	保護者
進行	( ) 審判兼務				なわとび審判	保護者
巡回・写真	事務局 ※時間等を確認	全体司会進行		( ) ※補助兼務	シート回収係	( )

※参加者数によりスタッフ配置は変動します。

【サーキットリレー担当役員】

- 記録係 … 点数を記入する人(各レーンの担当)は、旗を持っているチームの得点表に得点を記入する。
- 招集係 … ①出発前の組の走者順を決め整理する。そのチームがゴールして得点を記入してもらったら、各列の後方に移動させる。  
②2組目以降の整理、確認をする。
- 着順判定係 … 1レース終了ごとに順位を放送する。

※招集係の整理・走者確認について

リレーは、人数の多いチームに合わせ行うため、当日の欠席などにより、人数が減ったチームは、誰が2回走るのか決めさせておく。(受付の状況は連絡する)

【得点・集計方法】

- 順位は各役員が記入する。参加者に記入させない。
- 各列の役員は記録表を記入後、スコアシート回収係( )がレースごとに回収に回るので渡す。
- 集計係にて、各チームの得点を集計して、パソコンに打ち込み、得点表を作成する。  
また、学年によってはハンデ点を設けるため、集計係はチームの合計点に学年ハンデ点を加える形で集計する。  
学年別のハンデ点は以下のとおり  
6年生…0点/人、5年生…1点/人、4年生…1点/人、3年生…2点/人、2年生…2点/人、1年生…3点/人

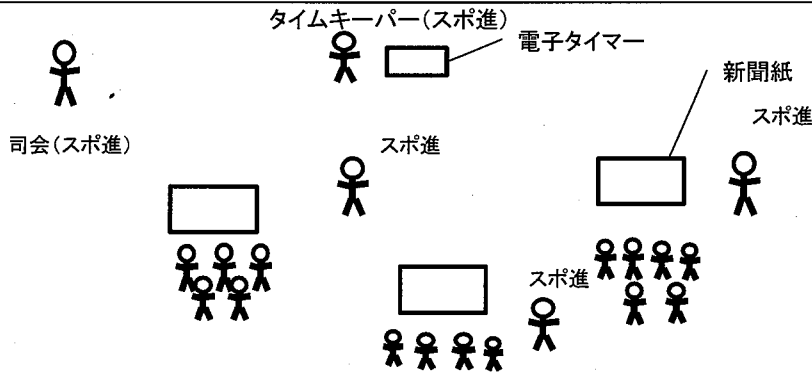
# バランスペーパー

時間 : 9:15~

場所	: メインアリーナ1/5
役員	: 4名
用具	: ①新聞紙×30(予備含む) ②電子タイマー
内容	: 紙の上に乗る、手や足を床につけずにバランスを保てるかどうか競う競技。
ルール	: ①スタートの合図でバランスを保ち、成功タイムをクリアすると成功とする。成功タイムは5秒間とする。 ②手や足が床につくと、その時点で終了とする(片足だけでバランスを取っても良い)。 ③一回で乗る人数は3人ずつとする。 ④新聞紙は半分からスタートし、折る回数は2回までとする。 ⑤新聞紙に乗る準備時間を5~15秒とし、全てのチームが準備でき次第スタートする。
進行	: ①役員は担当の場所で人数の確認をし、参加者を座らせる。 ②全体が座ったら、進行係が役員を使って全体にルールの説明と試技を行う。 ③役員が担当のチームに再度ルールを説明し、タイムキーパーの合図で一斉にスタートする。 ④役員は担当のチームの審判をする。 ⑤各チーム3人ずつ新聞紙に乗る、2セット行う。2セット目は、1セット目にやっていない人と交代する。 ⑥1回ごとに点数を記入をする。記入が終わったらタイムキーパーに合図をする。 ⑦待機しているチームは、全体の競技が終了するまで静かに座って待機させる。
得点	: 1回目…10点 2回目…10点 3回目…10点 1セット30点上限×2セット

## 競技実施例

### ステージ



バランス種目待機場所

キックゴルフ待機場所

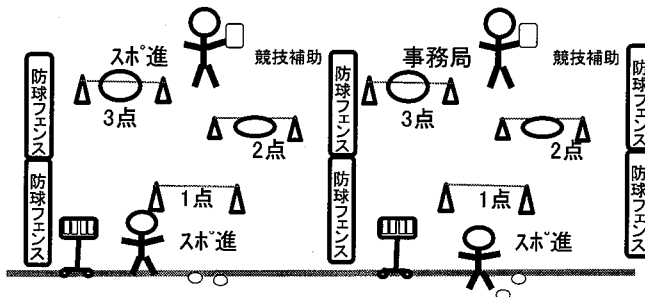
キックゴルフゾーン

キックゴルフ

時間 : 9:15~

場所	: メインアリーナ1/5
役員	: 4人
用具	: ①ボール×12 ②コーン×12 ③コーンパー×6 ④得点表示板×2 フラフープ×4 仕切りフェンス×6
内容	: 1人1球ずつ得点別コーンの間にボールを蹴り入れ、各コーンの間を通過した球の合計得点を競う競技
ルール	<p>①対戦は1チーム対1チームで1セット行う。また、1チームの持ち球は6球分として、交互に蹴る。          (ボールの数が充分でないため、1チーム3球ずつ配付しその球を使い回すこと。)</p> <p>②蹴り方の指定はしないが、強く蹴り過ぎないように注意を促す。</p> <p>③本番前に練習時間を各チーム1分ずつ設ける。</p> <p>④先攻はじゃんけんによって決める。勝った方から先攻とする。</p> <p>⑤1点ゾーンについてはコーンに接触及びバーの下を通過した場合1点の得点となる。2点及び3点ゾーンは、フラフープの中を通った場合、各ゾーンの得点(2点または3点)とする。フラフープの中を通らない場合でも、ボールがコーンに接触もしくはフラフープに接触した場合及びボールがコーンとフラフープの間を通過した場合は1点の得点とする。</p> <p>⑥ボールが防球フェンスに接触した後に、各得点ゾーンに接触・通過した場合は、防球フェンス接触後の得点は加算しない。</p> <p>⑦全グループ数が奇数の場合、最後の対戦は3チームで行う。</p>
進行	<p>①役員は担当の場所で人数の確認をし、参加者を座らせる。</p> <p>②全体が座ったら、進行係と役員でルールの説明と試技を行う。</p> <p>③役員が各チームに再度ルールを説明しながら練習をスタートする。          練習中に飛んだ球は、蹴った参加者が取りに行くこととする。</p> <p>④各チームの審判をする。</p> <p>⑤対戦チームが決まったら決められた位置へ並ばせる。</p> <p>⑥全体の準備が整ったら、進行係の合図により本番を始める。</p> <p>⑦競技補助は、得点及び勝ち負け引き分けを必ず双方のスコアシートに記入する。</p> <p>⑧待機しているチームは、全体の競技が終了するまで静かに座って待機させる。</p>
得点	: 得点別コーンの間を通った球の合計得点数

司会(スポ進)



キックゴルフ待機場所

バランス種目待機場所

バランス種目ゾーン

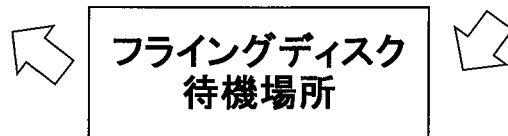
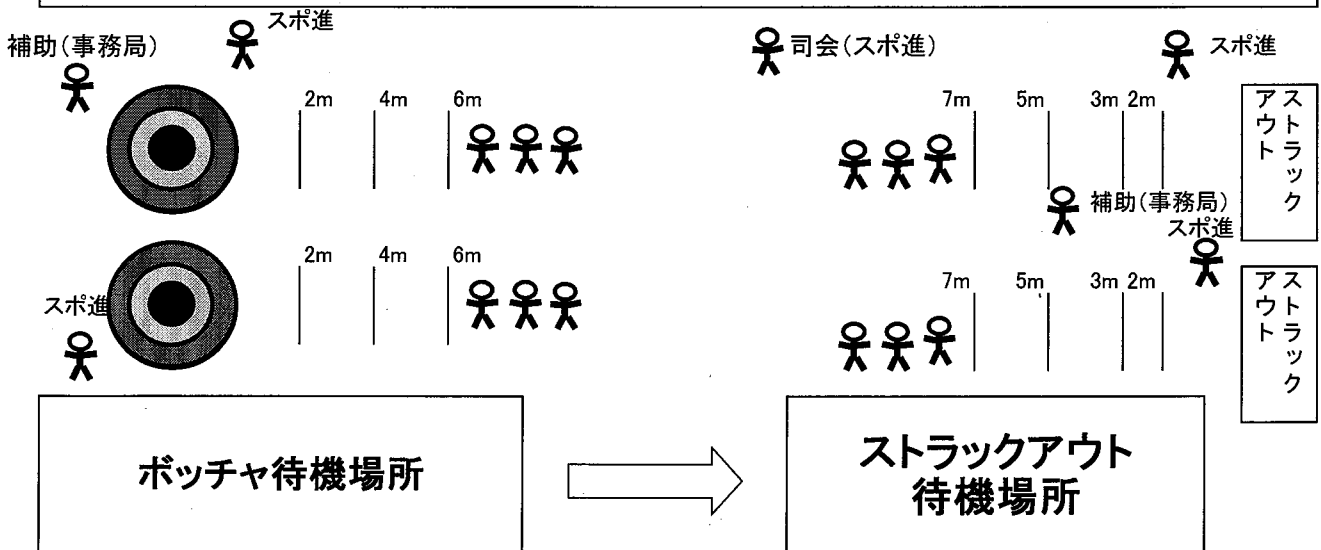
ステージ

# ストラックアウト

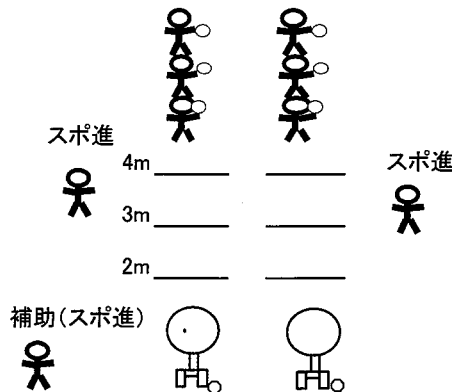
時間 : 10:30~

場所	: メインアリーナ 1/5
役員	: 3~4人
用具	: ①ストラックアウト台×2 ②テニスボール×30 ③ボールかご×2 ④コーン×6 ⑤メジャー×1
内容	: パネルめがけてボールを投げ、パネルを射抜いた数で得点を競う競技。
ルール	: ①1セットあたりメンバー全員で12球投げ(1回で2球ずつ)、2セットで計24投する。 ②倒したパネルの数を得点とする。 ③パネルが完全に倒れた時のみ得点とする。 ④投げたボールはチームのメンバーで協力し合って元の位置に戻す。 ⑤距離は、(男子) 1・2年生...3m、3・4年生...5m、5・6年生...7m (女子) 1・2年生...2m、3・4年生...3m、5・6年生...5m とする。 ※本人の希望により後ろに下がることは可能。
進行	: ①役員は各チーム一列に並ばせ、投球チーム以外は座らせる。 ②役員は各チームにルールを説明し、ボールを均等に配り練習を一人2回投げさせる。 ③射抜いたパネルは役員が1人ごとに元に戻す。 ④得点は役員が計算し、スコアシートに○×◎を記入する。2セット行い、2セットの合計点数をチームの得点とする。 ⑤待機しているチームは、順番が回ってくるまで静かに座って待機させる。
得点	: パネル1枚を2点とし、射抜いた枚数×2点をチームの得点とする。2枚抜き以上は4点とする。 2セット行い、2セットの合計点数を得点として記入する。

## ステージ



\* 投球場所のラインについては、  
体育館の コートラインを使用可能  
とする。

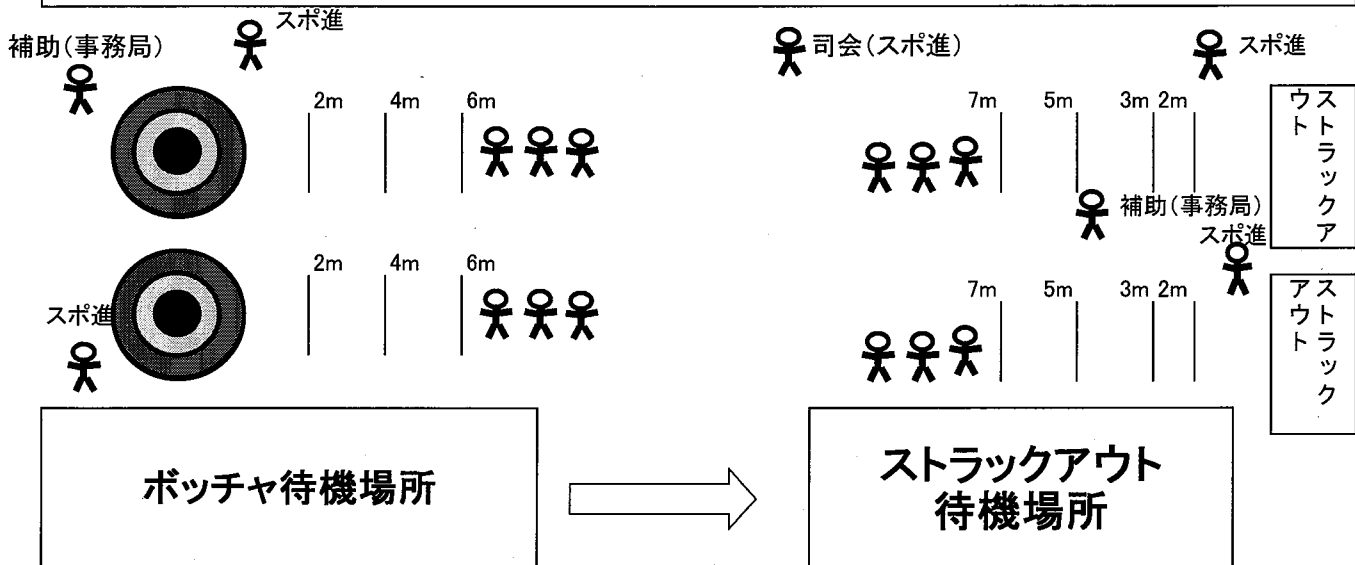


# フライングディスク

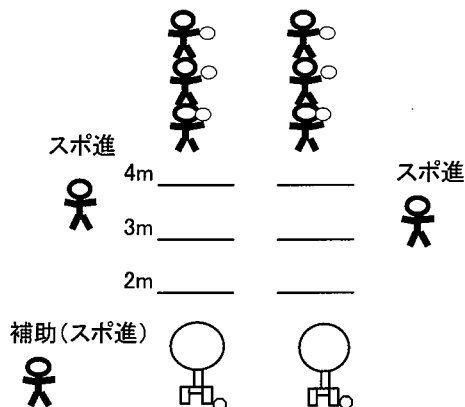
時間 : 10:30~

場所	: メインアリーナ 1/5
役員	: 3~4人
用具	: ①フライングディスクの的×2、②ディスク×12枚
内容	: ディスクを投げて、的の輪の中を狙う。
	①1セットあたりメンバー全員で12回投げ(1回2投ずつ)、2セットで計24投する。投げた人が取りに行くこと。 ②ディスクが的の中を通過した場合のみ得点とする。通過した場合は1回につき2点とする。 ※フレームにあたった場合でも、的の輪の中に入らなければ得点とならない。 ③投げたディスクはチームのメンバーで協力し合って回収する。 ④距離は、1・2年生...2m、3・4年生...3m、5・6年生...4m ※本人の希望により後ろに下がることは可能。
進行	①役員は各チーム一列に並ばせ、投球チーム以外は座らせる。 ②役員は各チームにルールを説明し、ディスクを配り練習を一人2回投げさせる。 ③投げられたディスクは投げた参加者が拾うように促す。 ④得点は役員が計算し、スコアシートに○×を記入する。2セット行い、2セットの合計点数をチームの得点とする。 ⑤待機しているチームは、順番が回ってくるまで静かに座って待機させる。
得点	ディスクが的の中を通過した場合のみ得点とする。通過した場合は1回2点とする。 ⑤待機しているチームは、順番が回ってくるまで静かに座って待機させる。 ※フレームに当たっても、的の輪の中に入らなければ得点とならない。

## ステージ



## フライングディスク待機場所



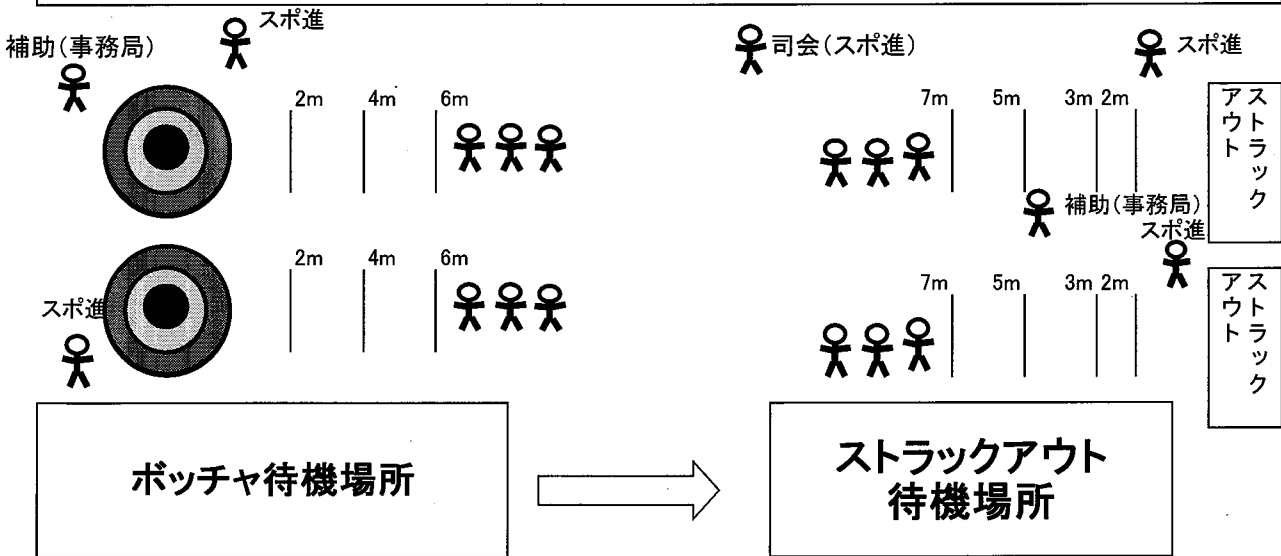
\* 投球場所のラインについては、  
体育館のコートラインを使用可能とする。

ボッチャ

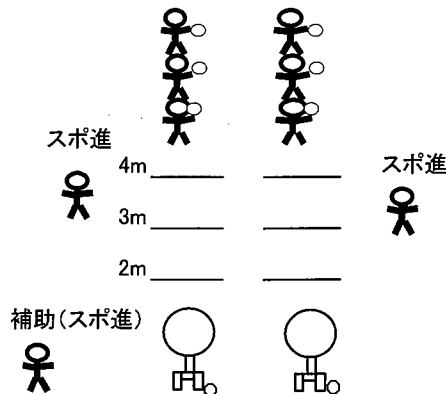
時間 : 10:30~

場所	: メインアリーナ 1/5
役員	: 3~4人
用具	: ①ボッチャセット×2(1セット:ボール13個、ボッチャ用得点シート1枚) ②養生テープ1式 ③はさみ1式 ④コーン×6 ⑤メジャー×1
内容	: ボールを的へ投げ転がし、得点エリア内にボールを止め、点を得る競技
ルール	: ①各チーム持ち球を13球とし、メンバー全員が必ず2球は投げる。 ②投球する時は手持ちの玉を連続して投げる。 ③白玉はチーム全員が赤・青玉を投げ終わった後、13投目としてチーム内の1人が代表して投げる。 ④ボールが止まった場所に応じた得点とする。白球は止まった場所の得点の2倍とする。 ⑤投げたボールはチームのメンバーで協力し合って担当者に返却する。 ⑥投げる距離は、1・2年生...2m、3・4年生...4m、5・6年生...6mとする。
進行	: ①役員は各チーム一列に並ばせ、投球チーム以外は座らせる。 ②役員は各チームにルールを説明し、ボールを均等に配る。 ③練習は各チーム1セット12球を1回実施し、チームのメンバー全員が均等に投げる。 ④競技が始まる前までに、白玉を投げる者をチーム内で決めさせておく。 ⑤得点は各チーム全ての投球が終わった後、役員が競技を行ったチーム立会いのもと計算し、スコアシートに記入する。 ⑥投げたボールはチームのメンバーで協力し合って担当者に返却する。 ⑦待機しているチームは、順番が回ってくるまで静かに座って待機させる。
得点	: 全ての玉を投げ終えた後、ボールが止まったエリアの点数を合計し、それを得点とする。

ステージ



フライングディスク  
待機場所



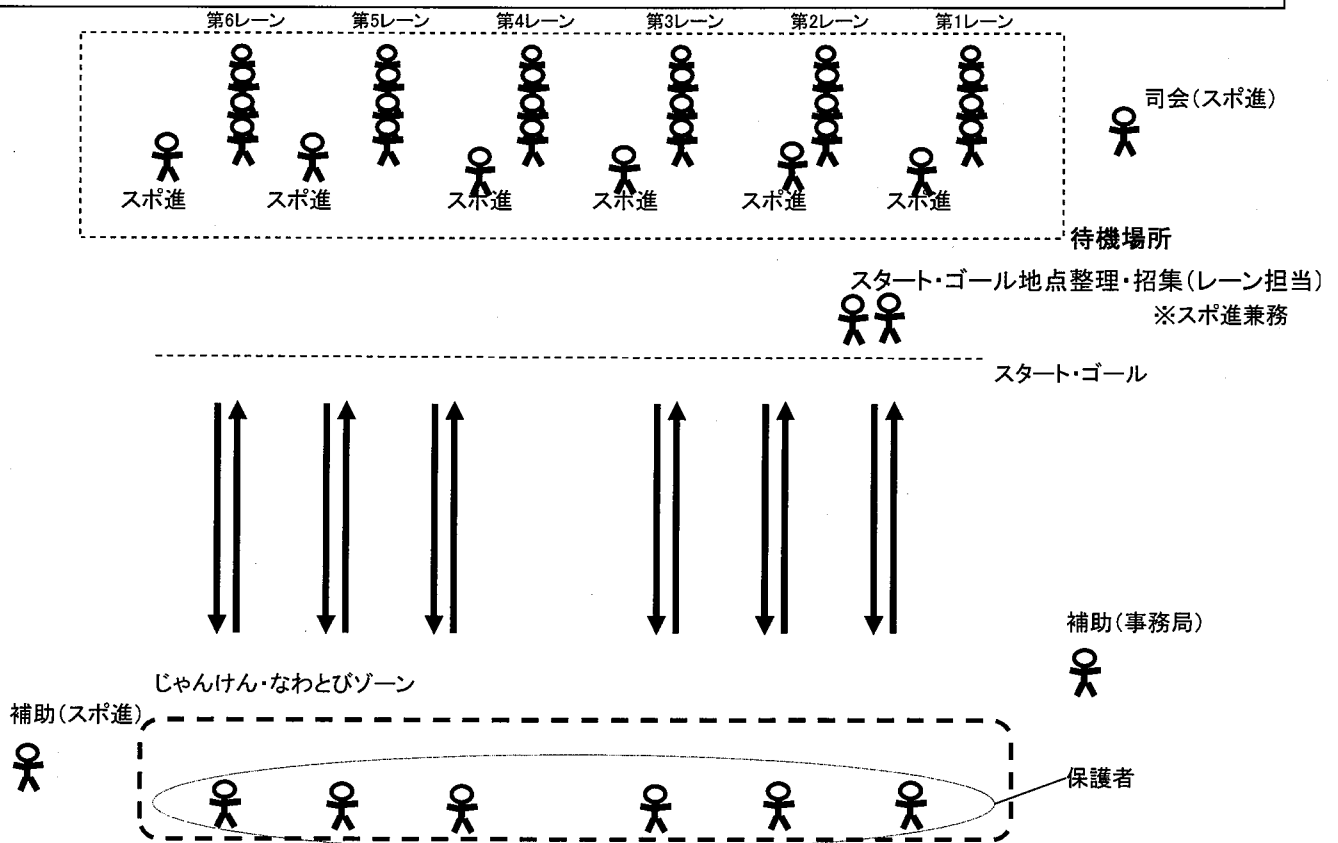
\* 投球場所のラインについては、  
体育館のコートラインを使用可能  
とする。

サーキットリレー

時間 : 11:30~

場所	: メインアリーナ全面
役員	4名全員
用具	: ①ぞうきん×6 ②なわとび×6 ③フラフープ×6 ④ピブス ⑤コーン×6 ⑥旗×6 ⑦拡声器(小)×2 ⑧軍手×1式
内容	: ぞうきんをバトンとして、ぞうきんがけ、保護者とのじゃんけん、なわとび、ダッシュの早さで勝敗を競う競技
ルール	<ul style="list-style-type: none"> <li>①各レース6チームが同時にレースをする。</li> <li>②ぞうきんをバトンとする。</li> <li>③走行順は各チームで決める。</li> <li>④ぞうきんがけでスタートし、中間地点でジャンケンに勝ったらぞうきんをなわとびと交換する。</li> <li>⑤ その場でなわとびをトータルで10回とび、再びぞうきんと交換してダッシュし、チームの後ろを回ってバトン交代をする。</li> <li>⑥なわとびを跳ぶ際に2重跳びや3重跳びをしても跳んだ回数は1回とする。回数は保護者に数えてもらう。</li> <li>⑦ぞうきんを投げる、蹴るなどした場合は、その場からやり直す。</li> <li>⑧ぞうきんは、整列しているメンバーの最後尾を回って最前列のメンバーへ渡す。</li> </ul>
進行	<ul style="list-style-type: none"> <li>①役員は担当の場所で人数の確認をし、参加者を座らせる。着順判定係(水摩) は2階へ移動。</li> <li>②全体が座ったら、進行係が役員を使って全体にルールの説明と試技(ぞうきんの持ち方の指導)を行う。</li> <li>③各列の役員が担当のチームに再度ルールを説明し、進行係の指示で一斉にスタートする。</li> <li>④各列の役員はチームのアンカーにピブスをつけさせる。</li> <li>⑤アンカーがゴールラインを越えた時点でゴールとする。各列の役員は自分の担当のチームがゴールしたら旗を上げる。</li> <li>⑥着順判定係は2階からゴールした順番を記録し、1レース終了ごとに順位を放送する。</li> <li>⑦各列の役員は順位を記入し、スコアシート回収係(淵田)が回収する。その後に集計(中西、天野)まで渡す。</li> <li>⑧待機しているチームは、役員が順番が回ってくるまで静かに座って待機させる。</li> </ul>
得点	: 1位・・・80点 2位・・・70点 3位・・・60点 4位・・・50点 5位・・・40点 6位・・・30点

ステージ



【記入例】

2026キッズスポーツフェスタ[スコアシート]

No.	チーム名	人数
0	チームスポ進	6

総合得点
302 点

○参加者の学年の点数

学年	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
人数	1人		2人		2人	1人
1人あたり	3点	2点	2点	1点	1点	0点
点数	3点	点	4点	点	2点	

各種目の合計点数は、全競技終了後、集計係が記入します。

9 点
-----

① バランスペーパー 成功 ○、失敗 × を付ける

1回目	2回目	3回目	1回目	2回目	3回目
○	○	○	○	○	×

○は10点  
※1セット最大30点

50 点
------

② キックゴルフ

1球目	2球目	3球目	4球目	5球目	6球目	合計
1	2	0	2	1	5	11

11 点
------

③ ストラックアウト

パネルを落とした枚数( )枚×2点  
落としたら○、落とせなかったら×を記入  
※2枚抜き以上は「◎」を記入する(4点)

1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目
○	○	◎	○	×	×
×	○	○	×	◎	○
7人目	8人目	9人目	10人目	11人目	12人目
×	○	○	×	×	×
◎	×	×	○	○	×

2セットの合計点を記入する。  
「◎」は4でカウント

「○」の数
16

×2 =

32 点
------

④ フライングディスク

1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目
○	○	×	×	○	○
×	○	○	○	○	×
7人目	8人目	9人目	10人目	11人目	12人目
○	×	○	○	×	×
○	×	○	×	○	○

2セットの合計点を記入する。

「○」の数
15

×2 =

30 点
------

⑤ ボッチャ

各得点エリアの数字×エリア内にある玉の数  
※白玉は2倍となる

1点	2点	3点	4
3個	2個	2個	
3点	4点	6点	

白玉
2 点×2
4 点

17 点
------

⑥ サーキットリレー ↓結果を○で囲む

1位(80点)・2位(70点)・ <b>3位(60点)</b>
4位(50点)・5位(40点)・6位(30点)

60 点
------