
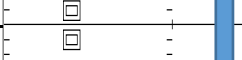







第10回 川崎市 藤子・F・不二雄ミュージアムカップ

◎ゾーン得点方法でのゲーム

◎C（センター）からスナップしてプレー開始。ボールキャリア-はセンター・QB・他のプレーヤー

カテゴリ	低・中学年の部（1～4年生）				全学年の部（1～6年生）					
人数	3人 vs 3人				4人 vs 4人					
得点の方法	スタートライン	スタートゾーン 				◎守備は5ヤードラインより後方に位置する				
	5ヤード					0	スタートラインから5ヤードは0点ゾーン			
	10ヤード					1	5ヤードから10ヤードは1点ゾーン			
	15ヤード					2	10ヤードから15ヤードは2点ゾーン			
	20ヤード					3	15ヤードから20ヤードは3点ゾーン			
						20ヤードを越えてのパスキャッチは0点				
ゲームの進行		第1ラウンド				第2ラウンド				合計
		1	2	3	4	5	6	7	8	
	Aチーム	0	1	3	0					
	Bチーム	2	0	2	0					
	◎1ラウンドごとに4回攻撃して、攻守交代します。 ※野球のようにAチーム1ラウンド表の攻撃、Bチーム1ラウンド裏の攻撃という感じです。									
ブリッツ	◎ブリッツはなし。（※守備はスタートラインを越えて相手陣地内には入れません。）									
タイムアウト ハドルコーチ	◎ <u>学習指導要領に基づき、児童の自主性を育てるため、タイムアウト、ハドルコーチはなしとします。</u>									
インターセプト	◎相手のパスをインターセプトしたプレーヤーが、フラッグを取られずに相手陣地内へボールを運べば、3点									
	◎インターセプトしたプレーヤーが、途中のゾーンでフラッグを取られた場合は、0点									
反則	◎基本的には、反則が生じた場合は相手チームに得点を与えることにしますが、大会開始前に確認し、共通理解を図ります。									
ボール	◎ボール 体育の授業で使っているボール（小サイズのボール）									
フラッグ	◎フラッグ 体育の授業で使っているフラッグ（タオル型のフラッグ）									
ユニフォーム	◎ユニフォーム（同一色のTシャツでも可。番号はついてなくてもOK）									