

子どもレーザー銃

子どもレーザー銃（スケジュール）

会場スケジュール：校舎3・4階

	競技実施学年 (4階)	準備学年 (3階)
8:30~	-	3年
9:00~	3年	6年
9:30~	6年	1年
10:00~	1年	4年
10:30~	4年	2年
11:00~	2年	5年
11:30~	5年	-

子どもレーザー銃（基本ルール）

- ▶ 参加人数：各クラス1名～15名×2回
- ▶ 参加資格：クラスに所属する子供、その保護者または親族
- ▶ 競技方法：同学年のクラス（1組～3組）による総当たり戦
- ▶ 競技回数：各クラス2回
- ▶ 勝敗順位：各試合の勝敗結果にて得点を決定する
- ▶ 獲得点数：勝ち＝**500点**、引分け＝**300点**、負け＝**100点**、不参加＝**0点**
- ▶ 加点要素：対戦相手の人数を上限に、他のクラスから助っ人を呼べる
助っ人の所属クラスにはフレンドポイントとして一人**50点**を加算する
- ▶ 減点要素：助っ人による減点は無し
- ▶ 競技場所：校舎4階（教室・階段なし）
- ▶ 待機場所：校舎4階 ランチルーム
- ▶ 準備場所：校舎3階 廊下・ベガ

子どもレーザー銃（準備）

■ 準備場所：

- ・クラスごとに列を作って並ぶ
- ・クラスごとに参加する人数を確認する
（上限15名で2試合分）
- ・各試合時の最大競技参加人数を確認する
- ・助っ人の人数の確認をする
- ・競技のルールを確認する

- ・待機チームの大人には審判の補助をお願いする

子どもレーザー銃（競技ルール）

▶ 競技場所：

- ・ 待機チームはランチルームにて待機する
- ・ 各チームは初期位置（陣地）に整列する
- ・ 補助員がレーザー銃の電源を入れチームカラー（青と緑）設定をする
- ・ チームメンバーにレーザー銃を配布する
- ・ センサーをしっかりと装着する
- ・ 審判のスタートの合図で試合開始する
- ・ ライフが無くなったら陣地に戻り、レーザー銃を回収する
- ・ 終了の合図で陣地に戻り、残りライフ数を確認する
- ・ ライフのランプの残数（最大3）の合計で勝敗を決定する
- ・ 不正発覚時は **3点**の減点とする

子どもレーザー銃（移動ルール）

- ▶ 移動先：1組

①試合目	②試合目	③試合目
シリウス	プロキオン	待機

- ▶ 移動先：2組

①試合目	②試合目	③試合目
プロキオン	待機	シリウス

- ▶ 移動先：3組

①試合目	②試合目	③試合目
待機	シリウス	プロキオン

子どもレーザー銃 (会場説明)



子どもレーザー銃（対戦表）

対戦スケジュール：

- 1 試合目 1組（シリウス） × 2組（プロキオン） : 3組（待機場所）
- 2 試合目 1組（プロキオン） × 3組（シリウス） : 2組（待機場所）
- 3 試合目 2組（シリウス） × 3組（プロキオン） : 1組（待機場所）

試合時間：

- 1 試合あたり 3分
- 全滅の時点で即終了とする

移動と準備：

- 1 試合あたり 7分

子どもレーザー銃（得点例）

参加人数：

1年1組 = 5人、1年2組 = 10人、1年3組 = 15人

対戦結果：

1組（5人+3組から5人助っ人） × 2組（10人） → 1組の勝ち

1組（5人+2組から10人助っ人） × 3組（15人） → 1組の勝ち

2組（10人+1組から5人助っ人） × 3組（15人） → 2組の勝ち

対戦成績：

1位 = 1組（2勝0敗） → 1000点

2位 = 2組（1勝1敗） → 600点

3位 = 3組（0勝2敗） → 200点

助っ人による加点：

1組 = 5人 × 1回 × 50点 → 250点

2組 = 10人 × 1回 × 50点 → 500点

3組 = 5人 × 1回 × 50点 → 250点

最終得点：

1組 = 100点、2組 = 1100点、3組 = 450点

参加人数により1位になっても得点は逆転されることも！