

STARTLINE Family Games 2025 ボランティアミーティング

1. イベントの説明

①イベントの参加者数

- ・ 合計【306 名】が参加（会員申込：191 名／兄弟申込：52 名／大人申込：63 名）
- ・ 参加者のご家族も観覧や応援で競技場に来場
→500 名以上が競技場にやって来る!!!

②当日の流れ（タイムテーブル）

●準備～開場

- 7:00 ボランティア集合、会場設営
- 8:00 担当ごとに持ち場確認
- 9:00 開場、受付開始

●午前の部

- 9:30-10:00 選抜 vs コーチ（4 継）
- 10:00-10:30 逃走中（第一部）
- 10:40-11:10 逃走中（第二部）
- 11:20-12:20 親子リレー
- 12:30-13:00 逃走中（第三部）

●お昼の部

- 13:05-13:20 仙台育英 チアリーダー部

●午後の部

- 13:30-14:35 世代別選手権（予選）
- 14:45-15:20 世代別選手権（決勝）
- 15:30-16:00 選抜 vs コーチ（マイル）

●片付け～解散

- 16:10 参加者退場、片付け開始
- 18:00 競技場戸締り、解散

③その他補足事項など

●服装

- ・ スタートラインのロング T シャツなど（気温が低い場合は上着可）

※当日はスタッフ証を首からさげてもらいます

●持ち物

- ・飲み物
- ・昼食（コンビニやキッチンカーで食べても OK です）

●補足事項

- ・会議室①をスタッフ控室として開放します。
※ボランティア以外のスタッフも使用する可能性があります。きれいに使いましょう。
- ・自分の担当以外の競技が実施されているときは、キッチンカーや 50m 測定など、ほかの参加者と同じように過ごしても大丈夫です。
※必ずスタッフ証を外すこと！
- ・現場責任者は【丸岡コーチ】なので、何かあった時にすぐ電話や連絡ができるよう、ラインを登録しておいてください。

2. 各競技の説明

①逃走中

【学年】

第一部：年中～2 年生 / 第二部：年中～3 年生 / 第三部：4 年生～6 年生

【参加者数】

第一部：73 名 / 第二部：100 名 / 第三部：68 名

【時間】

逃げる時間：20 分

スタート前の説明、途中のミッション説明：計 5 分

総計：25 分

【範囲】

トラック及び外周

※芝生は養成期間の為、立ち入り禁止

※メインスタンド、芝スタンドは安全確保のため使用禁止

【準備物】

- ・ハンターシャツ：20 着
- ・ハンタージャケット：10 着(使いまわし)
- ・ハンターサングラス：20 個
- ・カラーコーン&バー(牢屋と立ち入り禁止区画)：たくさん

- ・ 宝箱：1 個
- ・ 南京錠(ダイヤル式)：1 個
- ・ 復活カード：2 枚
- ・ 偽バッジ：2 枚

【賞品】

スタートライン キーホルダー(青色)

【配置と役割】

● ボランティア

《ハンター》

スーツとサングラスを着用し、逃げる子どもを追いかける

子供の肩をタッチして確保する

《子ども管理》

子どもがタッチされたかどうかの判定（不正を防ぐ）

タッチされたのにまだ逃げている子がいれば、牢屋に誘導する

怪我した子や倒れている子がいれば、すぐに旗を上げて知らせる

《準備》

カラーコーンとバーで牢屋を作る(仙台育英のパフォーマンス時は撤去する)

ミッション①のキーワードを張り出す(部門が変わるごとに変更する)

ミッション②の宝箱を配置する

● コーチ

菅：実況 & BGM

阿部、目黒：ハンター(第 1 ハンター) ※阿部は第一部、目黒は第二部と第三部

杉山、陽依：準備、子ども管理

丸岡：全体管理

【詳細】

● スタート前

《コーチ、ボランティア》

- ・ 準備：牢屋やハードルをセット、ミッションの準備→終わり次第杉山に報告
- ・ 菅：杉山の準備 OK の合図があり次第、子ども達を集合させ、ルールと注意事項を説明
- ・ ハンター：更衣室で着替えを済ませ、雨天走路にて待機
※早めに着替えを済ませておくこと！

《子ども》

- ・ 菅コーチの合図があり次第、ホームストレート 100m 中央付近に集合
- ・ ハンター1 体目放出 30 秒前に競技場内に散らばる

● スタート後

- ・ 0 分 逃走中開始、ハンター1 体目(阿部 or 目黒)出動

- ・ 1 分 ハンター2 体追加
- ・ 5 分 ミッション 1 発動(5 分以内に成功しなかった場合、ハンター3 体追加)
- ・ 8 分 ハンター2 体追加
- ・ 10 分 ミッション 2 発動(敗者復活チャンス)
- ・ 13 分 ハンター2 体追加
- ・ 17 分 ハンター全員出動
- ・ 20 分 終了

※捕まった子どもは牢屋(ホームストレート 100m 中央付近)にて待機

※ミッション説明時、ハンターは停止

【ミッション】

●ミッション 1

ハンター追加阻止ミッション

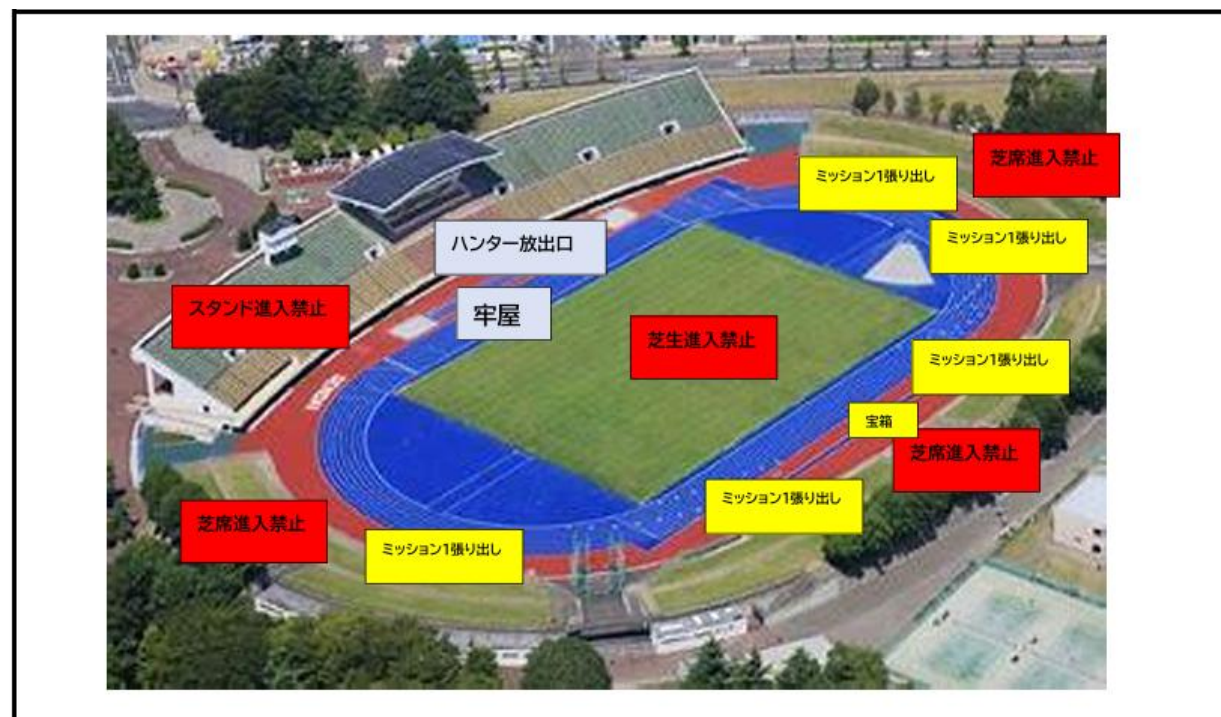
「場内に文字が 5 つ張り出されている。その文字を探し当て、組み合わせて、菅コーチに報告せよ！
5 分以内に正解すればハンター出動を阻止できる。時間内に正解できなければハンター3 体追加だ！」

●ミッション 2

敗者復活ミッション

「ハンターの中に偽ハンターがいる！偽ハンターはみんなの仲間だ！目印は【偽バッジ】がついている。そのハンターから鍵の番号を教えてもらい、宝箱のカギを開けて、中にある復活カードを菅コーチに渡そう。今確保されている人が全員復活することができる！」

【配置図】



②50m世代別選手権

【出場者】

年中～高校生、保護者（性別年齢は問わない）

【実施カテゴリー】

全9カテゴリー

- ・キッズ部門→男女年中・年長
- ・小学生部門→男女1・2年/男女3・4年/男子5年/女子5年/男子6年/女子6年
- ・保護者部門→お父さんの部/お母さんの部

【予定組数】

●予選

年中年長：2組(6×2)

男女1・2年：8組(8×1、7×7)／男女3・4年：15組(7×1、6×14)

男子5年：4組(7×1、6×3)／女子5年：2組(5×1、4×1)

男子6年：4組(4×4)／女子6年：2組(5×1、4×1)

お父さん：7組(5×7)

計41組

※5年女子、お母さんの部は出場人数の関係で一発決勝のため、予選なし

●決勝進出条件

- ・年中年長：各組上位4着
- ・男女3・4年：各組1着、上位15名（決勝は8人1組と7人1組）
- ・男子5年、男子6年：各組上位2名
- ・女子5年、女子6年：1組上位4名、2組上位3名
- ・それ以外：各組1着、上位8名

【想定時間】

予選：1組につき1分半

決勝：1組につき4分（紹介、表彰含む）

※決勝→招集は100mスタート付近、レーンに並んだ状態で紹介

【準備物】

ビデオカメラ：1つ

雷管ピストル：1つ

※雷管火薬：たくさん

養生テープ(白色)：1つ

レーン台：8レーン分

決勝進出のカード（決勝進出者がすぐわかるように）

【招集所】

100m スタート地点後方

【賞品】

- ・優勝：スタートライン ブラック Tシャツ(カジュアル)
- ・決勝進出者：スタートライン オリジナルボールペン

【配置と役割】

●ボランティア

《準備&景品》

レーン台、スターター台、雷管、火薬の準備

決勝進出者が走り終えた後に景品をプレゼント、1位の選手に優勝賞品を授与

《ゴール&声掛け》

ゴールした出場者を観覧席に誘導する

予選で決勝進出者にカードを渡す

《リコーラー》

フライングがあった場合、笛を鳴らしてレースを止める

●コーチ

《予選》

菅 ：実況

清水、目黒：撮影&ゴール判定

阿部 ：スターター

杉山、陽依：招集

丸岡 ：列整理

《決勝》

清水：撮影&ゴール判定

阿部：実況

陽依：スターター

丸岡：招集、列整理

※菅、目黒、杉山はマイル準備

【競技ルール】

- ・フライングの場合はやり直し(失格はなし)
- ・レーンをはみ出した場合でも続行(妨害行為が見られた場合は再レース)
- ・全員がクラウチングスタート(フライング防止)
- ・スタートはピストルで行い、フライングの場合は笛で止める
- ・スパイク着用はなし
- ・順位付けが難しい場合、ビデオカメラの判定とする

【予選レースの流れ】

- ①招集時間に合わせて招集所に集まる
- ②招集所係に名前の確認をされたらレーンに整列
- ③自分の組の順番が来たら、一度スタートの練習をする

【決勝進出者の発表とレースまでの流れ】

●決勝進出者の発表

- ①決勝進出者にはゴール後すぐにカードを渡す(プログラムにその場でチェックを入れて確認)
- ②決勝進出者 1 組の子が 1 レーン、2 組の子が 2 レーン…という形でレーンを決定する
- ③出場者にアナウンスとイベントグループラインで伝える

●レースまでの流れ

- ①招集時間に合わせて招集所に集まる
- ②レーンについた人から 1 本流し
- ③1 レーンから順に、実況による選手紹介
- ④レース後、優勝者はインタビュー & 景品贈呈 (2 位以下には景品係から贈呈)

【イメージ図】

芝生		スターター (阿部)	芝生	撮影係兼ゴール判定 (清水)	
招集所 (杉山)	整列(丸岡)	1			
	整列	2			
	整列	3			
	整列	4			
	整列	5			
	整列	6			
	整列	7			
	整列	8			
		リコーラー (ボランティア)	応援席(幅跳びピット)	優勝者インタビュー (菅)	表彰係 (ボランティア)

③2×400m 親子リレー

【対象】

小学生とその保護者(性別年齢は問わない)

【出場者数】

67 組

【準備物】

バトン×8

招集時のレーンボックス(1～8 まで)

【招集所】

第 1 コーナー外側

【賞品】

- ・組 1 着：スタートライン ナップサック、コンパクトハンディファン
- ・参加賞：飲み物→ゴール後に渡す

【配置と役割】

●ボランティア

《選手誘導》

走者を所定の位置につかせる

第一走者が走り終わった後、トラック内側に入らせ、応援を促す

《景品&リコーラー》

フライングがあった場合、走者を止める

走り終えた走者に参加賞を渡す

●コーチ

菅：実況、選手紹介

阿部：スターター、着順判定

杉山：招集

陽依：選手誘導

目黒：景品(組 1 着に賞品を渡す)

【詳細】

- ・ウォーミングアップは各家庭で済ませ、招集時間までに招集所に向かう
- ・選手誘導係が 100m ゴール地点に第一走者を整列させ、第二走者をトラック内側で待機させる
- ・走順は、第一走者→保護者、第二走者→子どもに固定する
- ・第一走者からオープンレーンで走り、第二走者は 100m のゴール地点で第一走者を待つ
- ・親はゴール後、子どもをゴール地点付近で迎える

④選抜チーム vs コーチ

【出場者】

中学生選抜チーム（1 チーム：6 人）

コーチチーム

【準備物】

バトン×2

スタートブロック×2

レーンナンバー台×2

【招集所】

雨天走路 出入り口横

【賞品】

商品券 1,000 円分

【配置と役割】

●ボランティア

《準備、撤収》

スタブロ、レーンナンバー台をセットする

スタート後、ゴールの邪魔にならないように回収する

●コーチ

清水：実況(4×400m リレー)

阿部：実況(4×100m リレー)

陽依：スターター

【第 1 ラウンド】

種 目 4×100m リレー

時 間 20 分(選手紹介～ゴールまで)

内 容

- ・ウォーミングアップはチーム毎に済ませ、招集時間までに招集所に向かう
- ・セパレートレーンの 4×100m リレーを行う
- ・失格はなしだが、大会と同等のルールで行う
- ・ゴール後、中学生チームに実況からインタビュー

※レーン指定

4 レーン コーチ

5 レーン 中学生選抜

【第2ラウンド】

種 目 4×400m リレー

時 間 25 分(選手紹介～ゴールまで)

内 容

- ・ウォーミングアップはチーム毎に済ませ、招集時間までに所定の場所に来てもらう
- ・失格はなしだが、大会と同等のルールで行う
- ・1 走は 100m までセパレートレーン、100m 通過後オープンレーンとする
- ・2 走以降は最初からオープンレーンのオリジナルルールとする
- ・ゴール後、中学生チームに実況からインタビュー

※レーン指定

4 レーン コーチ

5 レーン 中学生選抜

【出場者】

●コーチ

菅 秀輝 / 杉山 響輝 / 目黒 優三 / 丸岡 史弥

●中学生選抜

畠山 一気 / 沼澤 颯真 / 佐藤 誠真 / 橋本 晃尚 / 高畑 文愛 / 踊場 柊

★選手紹介のパフォーマンスを考えておくこと！

※4 継終了後、出場者はインタビューをします(進学先、高校での抱負など)

3. その他のボランティアの役割について

①50m 電気計測

【準備物】

ホワイトボード：1 つ

マーカーセット：1 セット

記録測定器：1 セット

コーン：80 個

バー：40 本

衝突用マット(小さいマット)

拡声器(記録読み上げ用)

景品(ぞろ目賞)

【人員】

スターター・整列→清水

記録記入者 →ボランティア

記録読み上げ →ボランティア

【実施時間】

逃走中(第一部)～親子リレー

【実施方法】

- ・ 入口ゲートから列に並ぶ
- ・ スターターの合図に合わせて一人ずつスタートする
- ・ 記録は電光掲示板に表示される
- ・ バリアフリーゾーン隣にホワイトボードを置く

【ホワイトボードに書くこと】

コーチの記録

コーチの記録を抜いた人

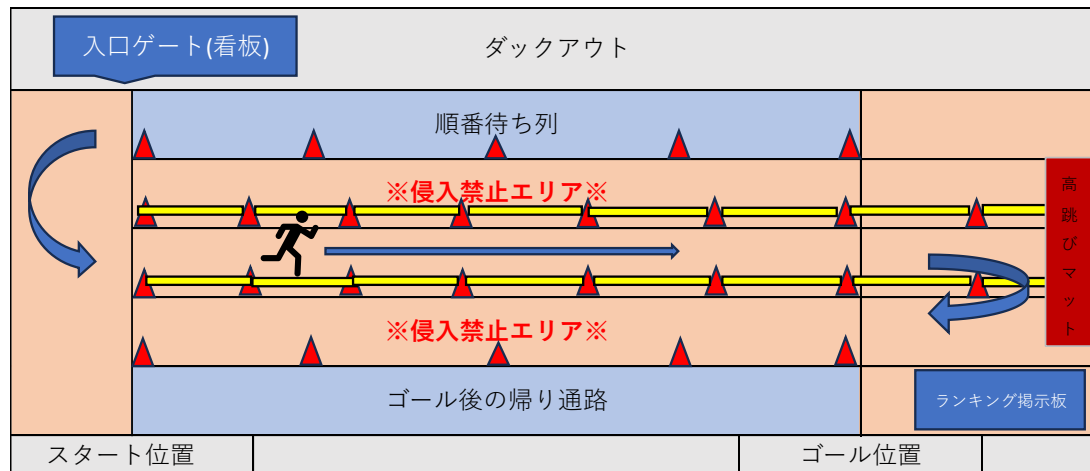
ぞろ目賞達成者

【ぞろ目賞】

6 秒 66、7 秒 77 など、ぞろ目を出した方には景品をプレゼント(先着 10 名)

景品：スタートライン ナップサック

【配置図】



②受付

- ・ 競技場に来た参加者に名前を聞き、名簿にチェックを入れてリストバンドを渡す
- ・ 9 時～12 時で受付対応(9 時～10 時は全員で、10 時以降は持ち回り)

③保護者対応

- ・ 実況に保護者からの質問が殺到するため、質問対応を行う

④カメラマン

- ・ 次回イベント実施用の素材として、様々な場면을撮影する