○インラインフェスティバル光が丘2017　進行等

◎会場設営

　○区画は区画用ボードをガムテープで固定。  
間隔は2m程度。区画用ボードにスズランテープを張り付け。

　○ダンス時のセンターと合同ダンスの先頭立ち位置に目印を付ける。

　○大物備品配置

受付：テント大（青）２、長テーブル３、折り畳みテーブル１、

音楽：テント大（青）、長テーブル１

書記：テント大（青）、長テーブル１、パイプ椅子３

集計：長テーブル１、パイプ椅子２

審査員：長テーブル１

　○デュアル予選の記録席と集計席は、スタートライン後方に並べて配置

　○受付周辺のテントは外灯にひもで固定

　○受付裏に協賛品置き場としてブルーシート設置

　○トーナメント表をプラボードに張り付け

　○地面にガムテープで誘導表示（水飲み場周辺、トイレからの通路、コースエンド）

　（○トイレからの通路の突き当たりに「イベント開催中」の立て札を立てる。）

　○練習レーンの案内表示設置。スタート位置および待機場所をガムテープで表示

　○練習レーンパイロンは、1か所ガムテープで固定←2011年けが人が出たので今後とりやめ

　○光電管のケーブルはガムテープで固定

　○スタートエリアはガムテープ赤で表示

　　※ゴールにはテープは張り付けない。←滑るので

　○ゴールからスタート位置までのスケーター誘導路を作る（今回は練習レーンの外側）

　○メインコースと練習レーンの間はスケーター観戦席にする。

　○パイロンマーキングは下記の通り。左右はスタート側から見て。

・デュアルレース用：いつもの通り

・フリースタイル用：1.5m×15個（左側）と80cm×20個（右側）を併設

（1個目のパイロン位置は1.5m,80cmとも同じ。80cmはデュアルより1マス分1.5m寄り）

・リレー：1.5m×10個×2レーン。

（1個目のパイロン位置はデュアルの3個目←スタート側の減速スペースを確保するため。

　 右レーンはデュアルより1マス左側←右側のジャッジがパイロンを指しやすいように。）

◎全体ミーティング（8:05～8:15付近）

○午前中のタイムスケジュール説明

・8：20～ ：デュアル予選コースリハ

・8：30～ ：受付、デュアル予選開始

・10：00 ：受付終了（デュアル、リレー）時刻は臨機応変に変更

・11：00 ：デュアル予選終了

・11：00～11：30 ：デュアル予選集計・トーナメント表作成

　リレートーナメント表作成

・11：30～ ：開会式

○午後のタイムスケジュール説明

・12：10～ ：デュアル決勝前半（ｷｯｽﾞ・ﾋﾞｷﾞﾅｰ・ｼﾞｭﾆｱ男女）

・12：30～ ：パイロンアタック

・13：00～ ：フリースタイルスラローム前半（個人の部）

・13：30～ ：デュアル決勝後半（シニア男女・オープン男女）

・14：00～ ：フリースタイルスラローム後半（団体の部）

・14：40～ ：ダンスパフォーマンス

・15：20～ ：スラロームリレー

・16：20～ ：閉会式

○デュアル予選コーススタッフ（ｽﾀｰﾀｰ、ﾊﾟｲﾛﾝｼﾞｬｯｼﾞ、ｺｰｽｴﾝﾄﾞ、ｴﾝﾄﾞ誘導）

1. ｽﾀｰﾀｰはｺｰｽｴﾝﾄﾞ、ﾊﾟｲﾛﾝｼﾞｬｯｼﾞ、記録、光電管操作係との合図確認を忘れないように。極力声かけする。
2. スタッフ交代の際は、全体に分かるように連絡する。最低限ｽﾀｰﾀｰには連絡
3. スタッフは休憩している間に極力滑走する。
4. 機材不具合や、選手の待ち行列が短い場合は、片レーンで競技継続する。
5. 歩行者やボール等が侵入した場合は、コースエンド係が笛で知らせる。
6. ｽﾀｰﾀｰはなるべくｽﾀｰﾄﾍﾟﾅﾙﾃｨｰにならないように、滑走者に注意を促す。

注意しても聞かない場合のみﾍﾟﾅﾙﾃｨｰをとる。

1. ﾊﾟｲﾛﾝｼﾞｬｯｼﾞは、特に1個目のﾊﾟｲﾛﾝを注意して見る（飛び越えていないか）
2. 不通過判定が微妙な場合は、ﾊﾟｲﾛﾝｼﾞｬｯｼﾞ間で協議して決める。  
   極力手短に（疑わしきは罰せずで）
3. 不通過数は身振りと声で記録係に伝える。
4. 滑走後の選手誘導を忘れずに（ゴールに向かって右側通路へ誘導）
5. スタート後の計測不良やトラブルがあった場合は再滑走してもらう。
6. リハーサルは模擬滑走者10名分行う。

　○記録

1. タイムの記録間違えが無いよう注意する。特に少数点以下。
2. ﾊﾟｲﾛﾝｼﾞｬｯｼﾞ、ｽﾀｰﾀｰとの連携を忘れずに。
3. 滑走券を取りに来ない人がいたら、私か相馬さんに連絡。放送で呼び出します。

　○集計

1. 滑走券が来たら、リアルタイムに計算して並べ替える。（後でまとめてやらない）
2. クラスを間違えないように注意する。
3. 2走終了した人の数（回収した滑走券の数）をカウントしておく。  
   （30分おきに進行具合を確認します。）

　○スタート誘導係

1. 並んでいる次の滑走者の滑走券を受け取って、記録係に渡す。  
   その際コースを間違えないように注意する。
2. 前の滑走者がスタートしたら次の滑走者をスタート位置に誘導する。
3. 列が長くなったら、受付前を塞がないように蛇行して並んでもらう。

　○受付

1. 出場クラスを間違えないよう、クラス分けを再確認する。

※オープンクラス（年齢無制限）について一言説明する。

1. デュアルレースのルールを配布する（家族またはグループに1枚程度）
2. 滑走券への名前の記入は、出場者本人にしてもらう。  
   一人で複数枚書いていないか、本名であるか（ハンドルネームは不可）、フリガナの書き忘れが無いか等、記載内容を確認する。
3. 出場者に、滑走券やゼッケンカードを紛失しないよう伝える。

※大会終了後に回収。途中で帰る場合は受付に返却して帰る。

1. リレーの受付の際、チーム名は極力きれいな字で書いてもらう。  
   また、読みかたを聞いてフリガナを振る。※毎年読めないチームが多数あるため。
2. カンパへの協力を募る。
3. リレーのトーナメント表（縮小版）のコピーを2部取る。（呼び出し係とMC用）
4. デュアルのトーナメント表には必ずフリガナを振る。
5. トーナメント表はプラスチックボードに張り付ける。

◎受付案内放送（8:15～）

インラインスケートフェスティバル光が丘2017参加者のみなさん、おはようございます。

この後8:30より受付を開始します。参加者の方は順次受付を行ってください。

受付はクラス分けがされていますので、自分のクラスの名簿に名前を記入してください。クラス分けの詳細は、受付で確認してください。

　受付された方は、デュアルスラロームレースの滑走券とルール・ゼッケンカードを受け取ってください。また、滑走券にご自分の本名を記入してください。その際フリガナを忘れずに記入してください。ハンドルネーム・ニックネーム等は書かないでください。

　受け取った滑走券とゼッケンカードは、紛失しないよう大切に持っていてください。

滑走券の再発行は出来ません。なお、ゼッケンカードを紛失された場合は、受付までおこしください。

スラロームリレーに参加される方は、チーム名とメンバーの名前を名簿に記入してください。その際、チーム名の呼び方を受付係に伝えてください。なお、32チーム目以降のチームは、孫試合を行うことになりますので、皆さん早目に受付を済ませてください。

受付は、デュアル、リレー共に10時までです。（臨機応変に変更。2014は10:30まで延長。）

受付にカンパ金箱を用意しています。カンパ金は、本大会の運営資金として使用させていただきます。皆さんご協力よろしくお願いします。なお、カンパ金の一部を「東京都都市緑化基金」「光が丘公園サポーター基金」に募金します。あわせてご協力をお願いします。

8:30より受付およびデュアルスラロームレース予選を開始します。受付で滑走券を受け取ってからスタート位置に並んでください。

デュアルスラロームレース予選のルールは受付で配布していますので、滑走前によく読んでおいてください。

8:20より、デュアルスラロームレース予選のコースリハーサルを行います。模擬滑走していただける方は、8:20になりましたらスタート位置に集まってください。なお先着10名で締め切らせていただきます。タイム計測できる最後のチャンスです。皆さん奮ってご参加ください。よろしくお願いします。

◎開会式説明等

　○施設案内

* トイレは皆さんのいる後ろ側にあります。もっときれいなトイレは、体育館と図書館にあります。体育館や図書館に入る際は必ずスケートを脱いでください。
* 売店は公園奥にあります。スケートで入ってもかまいませんが、他のお客さんにぶつかったりしないよう気を付けてください。
* 売店以外に公園周辺に光が丘IMA、コンビニもあります。スケートで移動される場合は、歩行者に十分注意してください。またスケートは脱いで入店してください。
* ケガは自己責任です。万が一ケガをされた場合は、練馬光が丘病院がありますのでそちらへ行ってください。その際、念のため受付に連絡をしてください。

　○参加者への注意事項

* ゼッケンカードは大会終了後回収しますので無くさないでください。万が一紛失した場合は受付に申し出てください。途中で帰る場合は受付に返却してください。
* 競技中は、競技者以外の方は区画内に立ち入らないでください。
* 区画の外は歩行者優先です。立ち止まって観戦またはおしゃべり等する場合は、歩行者の通路を確保してください。なるべく区画に近いところで（前に出て）観戦してください。また通行の際も周囲に十分注意して接触事故が無いようお願いします。
* 通路側のタイルのスペースに椅子、荷物などを置かないでください。陣取る場合は芝生のスペース、またはメインコースと練習コースの間の観戦席をご利用ください。一般歩行者の方も多く観戦されますので、ご協力お願いします。
* 芝生のスペースへのテントの設置、ペットの放し飼いは公園の規則で禁止されていますのでご遠慮ください。
* 歩きたばこや園内での飲酒はご遠慮ください。
* 参加者当人の怪我については、自己責任でお願いします。なお一般歩行者との接触事故等が発生しましたら、受付またはパイロンズスタッフ（黄色いテープを付けている）にお知らせください。
* パイロンを使用した練習は練習レーンで行ってください。その他の場所へのパイロン設置は原則禁止とします。練習レーンではスピードの出し過ぎに注意してください。また倒したパイロンはご自分で直してください。80cmの練習レーンはありませんのでご容赦ください。
* ごみは原則持ち帰りください。
* このフェスティバルは、インラインスケートを楽しむ場でもありますが、スケーターのマナーの良さを一般の方や公園職員の方々にアピールする機会でもあります。マナーへの配慮が大会を継続して行うための条件の一つとも考えていますので、ご協力よろしくお願いします。

　○スタッフ紹介

* 大会委員長、進行管理：相馬
* 受付：相馬ママ
* 計測・音響機材担当：永山
* デュアル、フリースタイル総括：相馬
* パイロンアタック総括：？
* フリースタイル審査員：けいちゃん、とめ
* ダンス総括：相馬
* リレー総括： ？
* ＭＣ：けいちゃん、とめ

※その他のスタッフは黄色いテープをつけています

◎デュアル決勝トーナメント

1. スケジュール
   1. 前半（滑走順）

キッズ

ビギナー

ジュニア女子

ジュニア男子

* 1. 後半（滑走順）

シニア女子

シニア男子

オープン女子

オープン男子

1. 注意事項
   * 所要スタッフ

スターター1人

パイロンジャッジ4人

判定兼エンド安全係1人

エンド誘導係1人

（パイロン直し2～3人）パイロンジャッジが兼任可

トーナメント記入係1人

* + 備品

コース用パイロン

フライング判定機

ゴール判定機

旗（7本：パイロンジャッジとエンド誘導が1本/人で計5本、判定が紅白で2本）

笛（6個：パイロンジャッジ、エンド誘導、判定が1個/人で計6個）

トーナメント表

マジック（トーナメント書き込み用）

* + トーナメント表は、スタート付近のMCが見える場所に置く。随時進捗を記入する。
  + スタートは、MCとの連携をとる（盛り上げも重要）
  + ２回フライングした選手は失格。
  + フライングがあったらどちらがフライングしたかｽﾀｰﾀｰが確認する。

（判定マシン裏側にランプ表示される）

* + ポイント計算は多少時間がかかってもいいので正確に行なう。MCと連携をとる。

※計算のポイント：先着が後着より３個以上多く不通過した場合は後着の勝利となる。

* + 3位決定戦、決勝は、判定の際に滑走者にゴール付近に待機してもらい、勝敗を発表。

◎パイロンアタック

1. ルール
   * パラレルのみ
   * 2人同時にスタートし、先着が勝ち抜け。パイロン不通過があったら失格。両者不通過があったら両者失格。転んだ場合も失格。

※1走目のみ秒数制限ルール採用（指定秒数以内で指定秒数に近い方が勝ち）

* + 勝ち抜けした走者は、スタートに戻り並ぶ。（戻った順に並ぶ）
  + 小学校3年生以下と対戦する小学校4年生以上は4m手前から滑走。←2014年まではビーチボールを持たせていたが、ボールを運ぶ手間が大きく、あまりハンデになっていなかったため、2015年から距離に変更。
  + 滑走が一巡するごとにコース変更。（変更しない場合もある）
  + 勝ち残りの人数が奇数だった場合は、パイロンズから同年代の当て馬を投入。
  + 全体で2人以下しか勝ち抜けできなかった場合、下位入賞者は前回走者の敗者復活で決める。敗者復活は、パイロン不通過がなかった人を優先する。
  + 勝ち残りが3人となった場合は、巴戦。2連勝した人が優勝。その後残った二人で滑り、勝った方が2位、負けた方が3位

1. 注意事項
   * 所要スタッフ

コースジャッジ2人（各コース1人）

判定係1人

勝敗伝達係1人（秒数制限ルール時は判定もわかりにくいので2人いるといい）

スターター（兼MC）1人

整列係1人

* + 備品

コース用パイロン

スタート判定機（1走目の時間計測用）

ゴール判定機

コース表

ガムテープ（小学校3年以下判定用）

判定用パイロン（2個、コースジャッジが所持）

旗（4本：コースジャッジが1本/人で計2本、判定が紅白で2本）

* + 開始前の整列時に、小学4年生以上の人を座らせ、立っている子供の肩にガムテープを貼る。
  + 不通過時は、コースジャッジは旗を揚げる。
  + パイロンキックした場合は判定用パイロンで移動距離を測り、パイロン1個分以上ずれていたら不通過。
  + 判定係は、勝者側の旗を上げる。両者失格は下でクロス。

※1走目のみスタート側に配置、2走目からはゴール側

* + 勝敗伝達係は、判定係の旗を見て、滑走者に勝敗を伝える。

※1走目は電光掲示板とジャッジが両方見られる場所にいる。

* + コース変更はゴール側を固定して行う。（ゴールはデュアルのパイロン15個目）
  + コース変更後は、模擬滑走を行う。

◎フリースタイルスラローム

1. スケジュール

前半：個人

後半：団体

* + クラスの区別は無し。
  + ベストパフォーマンス賞（ネタ）とベストテクニカル賞（技）それぞれで、個人、団体、特別賞の受賞者を選出。（計6組）

1. ルール
   * コースは1.5m間隔の15個と、80cm間隔の20個。どちらもスタート位置、パイロン１個目の位置は一緒。80cmはデュアルより1マス分1.5m寄り。
   * 滑走時間は30秒。30秒を超えた場合は放送で伝える。（強制退場）
   * MCの合図でスタート。滑走者の合図（手を上げる、お辞儀するなど）で終了。
2. 注意事項
   * 所要スタッフ

整列係2人

ゼッケンカード確認・記録係2人

スタート誘導係1人

ゼッケン番号読上げ係1人　←スタート誘導と兼任可？

パイロン直し2～3人

審査員2人（パフォーマンス担当とテクニカル担当）

タイマー操作係1人

* + 備品

参加者リスト（フリースタイルの参加者リストはないので、受付表を使用）

マジック

クリップボード

審査表

ボールペン（又はシャーペン）

タイマー

* + 滑走者を1列10人程度に整列させ、ゼッケンカードを確認。団体は一人でも確認できればよいが、賞状への名前記載のためなるべく全員のゼッケン番号もしくは名前を記録する。ゼッケンが無い参加者は名簿で氏名・クラスを確認し、ゼッケンシール（ガムテープ等）を貼り付ける。
  + 2列だけを受付前に並ばせ、後はスタート後方（区画外）に並ばせる。受付前の人数が1列になったら、次の1列を受付前に誘導。
  + 1人ずつスタート位置に誘導し、ゼッケン番号をマイクで読上げ。審査員のOKの合図でMCがキュー出しし、スタート。

◎ダンスパフォーマンス

* コーナー開始前に参加者（リーダーのみでも可）を受付前に収集。出欠と演技順の確認を行う。
* 次の演技者は受付前に待機。  
  他の演技者は、演技開始場所が自由なので、待機場所は任意。

◎スラロームリレー

1. ルール
   * 4人1組でチーム構成。
   * 滑走種目

第1走者：フロントパラレル

第2走者：フロントクロス

第3走者：オープン技（クロス・スネーク）

第4走者：バック技（クロス・スネーク・ワンフット）

* + 不通過があった場合は、不通過したパイロンまで戻って滑走再開
  + パイロンキックした場合は、本人が直して滑走再開
  + クロス系の技は、滑走再開1個目は跨いでよい。（倒して直したパイロンも同様）
  + オープン、バック技は途中で滑走方法を変えてもよい。
  + タッチはタッチエリア（１m）で行う。タッチエリアを出てタッチした場合や、タッチエリアより後ろから助走してタッチした場合は、タッチエリアに戻ってスタートしなおし。
  + 先にゴールしたチームが勝利。ゴールラインはスタートラインと同じ位置。
  + 3位決定戦まで行う。

1. 注意事項
   * 所要スタッフ

スターター兼ゴール判定1人

パイロンジャッジ4人（各コース2人）

呼び出し係１人

勝敗伝達係1人

* + 備品

ゴール判定機

トーナメント表（大：MC読上げ用）

トーナメント表（小×２：整列・呼び出し係用と受付掲示用）

マジック、ボールペン（トーナメント書き込み用）

旗（4本：パイロンジャッジ1本/人）

* + パイロン1個目はデュアルの3個目の位置。右レーンはデュアルより1マス左側。
  + スタートラインは、パイロン1個目から2m手前。
  + 孫試合から始める。
  + 競技開始時に4チーム（２対戦分）を呼び出し。各対戦が終了する毎に、次の次の２チームを呼び出し、スタンバイさせる。スタンバイのチームは写真撮影。
  + 勝敗伝達係は、勝ち抜けチームを呼び出し係に伝える。
  + パイロンジャッジは、不通過の場合は一旦旗を上げ、不通過したパイロンを旗で指す。（声を出して教えない）
  + ゴール後に勝利チームの不通過や不正が発覚した場合は、逆転とする。
  + スタンバイしているチームやスタッフがスタート側のタッチエリアに近付き過ぎないよう注意する。第2、第4走者が滑走後に減速するスペースを確保するため。  
    ←2014年に接触事故が起きかけて、けが人が出た。