

# 開催要項

第3回 **IPPONMATSU**  
**えんずいところにスマッシュ!!**  
えんずい・・・東北気仙地方のことばで「しっくりとこない」ことや、体のある部位が気になるような状態のこと

**陸前高田 大船渡 ぴんぽーん大会**

8月10日は、卓球の日!  
B10スマッシュ!  
はいむ

2013年8月10日(土)  
14:00~17:00 (13:30 受付開始)  
会場：陸前高田市立第一中学校 体育館  
〒029-2205 岩手県陸前高田市高田町字鳴石 5-1  
TEL : 0192-55-3921

**RIKUZENTAKATA, OOFUNATO PINGPONG PARADISE**

未経験者の方も  
経験者の方も  
地元の方も  
地元以外の方も  
みんないっしょに卓球しましょう!

参加方法：地元の方 申込不要・参加費無料  
どなたでもご自由にご参加ください  
岩手・宮城・福島県以外からの参加者  
参加費 1,000円

協賛金募集：参加、不参加を問わず大会協賛金を  
1口1,000円より募集しております。  
ご協力頂けると幸いです。

※地元以外の方の申込要項及び協賛金詳細は  
下記 URL よりご確認ください。  
<http://ipponmatsu.web.fc2.com/index.html>  
申込メール ipponmatsu.pingpong@gmail.com  
お問合せメール clementia@agate.dti.ne.jp  
お電話での問合せ先 080-5192-1364 (担当：江戸)

ここから...  
**IPPONMATSU**  
あの日まで高田松原は7万本の松が並ぶ美しい海岸線でした。  
そして「あの日」、たった1本になりました。傷つきながらも、一本でも、稱一杯、  
励ますように立っていてくれたその姿は、心の中にずっと生きています。

主催 「えんずいところにスマッシュ」実行委員会

プログラム  
初心者も楽しく  
練習会  
(コーチあります)  
ゲームなど  
交流試合

**アトラクションボランティア募集!**  
パフォーマンス (大道芸など)  
ご当地アイドル、ご当地キャラなど  
会場に夢や元気を運んでくれる方、  
ご参加お待ちしております!  
(但し自費参加をお願いします)

ラケット貸し出しあります。  
上履きはご持参ください。

主管 陸前高田市卓球協会  
後援 岩手県卓球協会  
大船渡市体育協会  
大船渡市卓球協会  
協賛 日本卓球株式会社  
ヤマト卓球株式会社

忘れない  
きっと明日へ

日時 2013年8月10日(土)13時30分受付

場所 陸前高田市立第一中学校体育館

主催 「えんずいところにスマッシュ」実行委員会

主管 陸前高田市卓球協会

---

● 大会概要

1. 大会名 「第3回 えんずいところにスマッシュ ピンポン大会」  
※「えんずい」とは、岩手・気仙地方の方言で「しっくりしない様子」をいいます。  
この大会は、そのようなモヤモヤした気分スマッシュを打ち込み、スカッとするイメージを大切にしたいです。
2. 大会理念 東日本大震災で甚大な被害を蒙った被災地において、卓球講習会を開催し、少しでも元気を取り戻せる場あるいはストレスの解消や卓球を楽しめる場を提供することを理念とする。そして、この大会が小規模ながらも今後も継続していくことを目指します。
3. 日 時 2013年8月10日(土) 13時開場、13時30分受付
4. 会 場 陸前高田市立第一中学校 体育館  
〒 029-2205 岩手県陸前高田市高田町字鳴石 5-1  
TEL 0192-55-3921
5. 主 催 「えんずいところにスマッシュ」実行委員会  
大会実施本部の体制 (敬称略)  
大会役員 名誉会長 甘竹 秀雄(岩手県卓球協会 名誉会長)  
会 長 小野 豊(岩手県卓球協会 会長)  
大会組織委員会 (敬称略)  
顧 問 大和田 剛史(陸前高田市卓球協会 会長)  
大会統括 江戸 正人  
事務局 岡本正彦はじめ、球遊会  
指導コーチ 吉田広平 (日本卓球株)、ヤマト卓球さんから1名
6. 主 管 陸前高田市卓球協会
7. 後 援 岩手県卓球協会、大船渡市体育協会、大船渡市卓球協会
8. 協 賛 日本卓球株式会社、ヤマト卓球株式会社
9. 大会ホームページ <http://ipponmatsu.web.fc2.com/index.html>
10. 大会携帯電話 080-5192-1364 (担当: 江戸正人)

● 日程、競技方法、参加費等

1. 大会日程

- 13:30 受付開始  
13:50 開会式典  
14:00 親善練習、初心者向けゲーム開始  
15:00 親善試合開始  
敗者は、コーチによる指導開始 (一人5分の持ち時間)  
16:30 決勝戦  
16:45 表彰式・閉会式  
全員での後片付け後、解散  
17:00 全日程終了

**えんずい大会特別ルール：「えんずいSとW」**

- ・1チーム 2～4名で編成（初心者※には特別ルール有。）
- ・1番は無制限のW、2番初心者のS、3番経験者のS
- ・予選リーグは全試合11本3ゲームズとする。2番手で勝負が決まってもラストSまでやる。決勝トーナメントは、11本3ゲームズ。2番手で決まれば、最後のSはやらない。
- ・1～6ブロック 各3チームで、上記編成とした場合、40～70人まで対応可能

**※初心者と経験者の定義 現役の卓球部員は全員経験者**

現役以外は通算で2年以上の卓球経験があれば経験者とし、2年未満は初心者とする  
「初心者 v.s. 経験者」の場合に限り、初心者ハンディとしていきなり4ポイントをゲット、全ゲームを4-0からの試合開始とします。

2. 競技方法及び諸注意

- ① 本日の大会は、親善試合につき現行の卓球ルールを緩和して行います。
- ② 審判は、セルフ方式でお互いフェアプレーに徹してください。
- ③ ボールはNittakuのスリースター、40mm ホワイトを使用します。
- ④ 試合方法は、上記「えんずいSとW」方式
- ⑤ 試合前の練習は、5本以内です。
- ⑥ タイムアウト制は、採用しません。

3. 参加お申込み方法等

- ① お申込み方法 [地元からご参加のみなさま] 事前申込み不要です。  
[地元以外からご参加のみなさま] 様式自由で、[clementia@agate.dti.ne.jp](mailto:clementia@agate.dti.ne.jp) 宛てメールまたは  
<http://ipponmatsu.web.fc2.com/index.html> からお申込みください。  
募集期間 2013年7月1日(月)～7月31日(水)
- ② 参加費 ・地元からご参加のみなさま 無料、事前お申込み不要  
・岩手、宮城、福島三県以外からご参加のみなさま1,000円/人

③ 義援金 大会に参加できない方も是非ご協力ください 一口 1,000 円

④ お振込先

参加費、義援金は、7 月末日までに、次の「ゆうちょ銀行」口座宛てお振込み願います。

加入者名:「えんずいところにスマッシュ」実行委員会

口座記号番号:00180-8-763805

**ゆうちょ銀行(郵便局)からのお振込手数料**は以下のとおりです。

- ・ATM からお振り込み:無料
- ・ゆうちょ銀行口座からお振り込み(ゆうちょダイレクト利用):無料(月 5 回まで 振込料無料)
- ・窓口からお振り込み:140 円

**他行からは、次の振替口座宛て願います。**

銀行名:ゆうちょ銀行、金融機関コード:9900、

店番:019、店名:019(ゼロイチキュー店)、

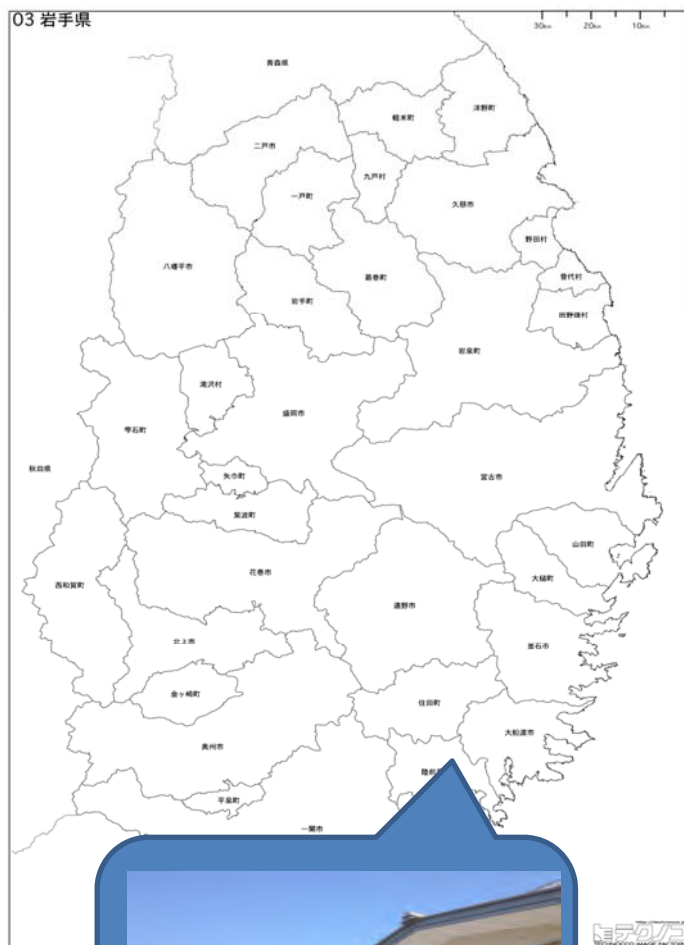
預金種目:当座、口座番号:0763805、

受取人名:エンズイトコロニスマツシユヅコウイインカイ

他行からのお振込手数料は以下のとおりです。

- ・ATM 利用の場合:210 円(振込額 3 万円未満)、420 円(振込額 3 万円以上)

**【アクセス】** 遠方から陸前高田にお越しの場合、一番便利なのは、一関まで東北新幹線 + レンタカー  
だと思います。一ノ関駅⇒県道 19 号線⇒国道 343 号線⇒国道 340 号線⇒陸前高田



**【バス高速輸送システム(BRT) 利用 気仙沼から】**

気仙沼～陸前高田市役所前まで BRT が利用可能

<http://www.jr-morioka.com/news/#train>

最寄りの停留所は「陸前高田」

気仙沼～陸前高田間の片道運賃 480 円、所要時間は約 30 分です。

**【バス利用 東京から】**

池袋～陸前高田の夜行バスが出ています。

<http://www.iwatekenkotsu.co.jp/>

最寄りの停留所は「陸前高田市役所前」

片道 8,460 円 往復 15,230 円

所要時間は約 7 時間半です。

※ 朝 6 時半に着きますが、周辺に休めるところはありません。

**【宿泊施設】** 次の施設に直接ご連絡で確認願います。

■ 鈴木旅館 TEL 0192-54-2738

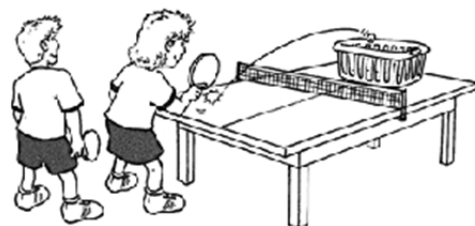
陸前高田市矢作町字神明前 36-2

# ビギナー向けの ゲームあれこれ

この資料は、14時から15時までの初心者向けの練習として企画しました。

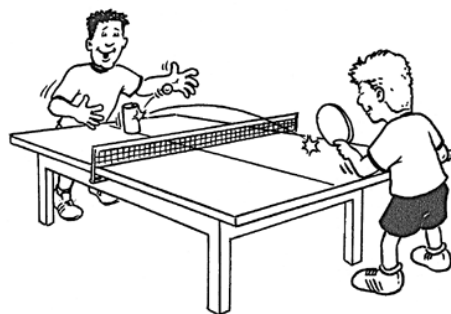
## Lesson 1. Bucket Ball (台上カゴ入れ)

- ① 用具 卓球台、ラケット、ボールとカゴ
- ② 遊び方 並んで順番に打球し、カゴに入れる。  
カゴからボールが出たら失敗。
- ③ ゲーム 5回中3回成功。といった風に成功率を競うのがポピュラー



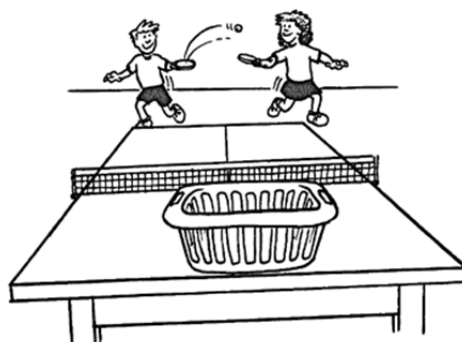
## Lesson 2. Hit The Can (缶あてゲーム)

- ① 用具 卓球台、ラケット、ボールと空き缶
- ② 遊び方 送り手がボールを送り、打ち手は空き缶めがけて打球する。直接、缶にあてても、バウンド後、缶に当ててもOK!
- ③ ゲーム 制限時間内に何回ヒットしたか、または打球回数を決めてそのうち何回ヒットしたかを競う。



## Lesson 3. Partners Race

- ① 用具 卓球台、ラケット、ボールとカゴ
- ② 遊び方 卓球台から5メートル程度下がったところをスタートラインとします。  
ペアになってボールをダイレクト・ボレーにてパス交換しながら台上のカゴに入れます。床にボールを落とすとスタート地点まで戻って、やり直し。
- ③ ゲーム 2分間で何個のボールをカゴに入れることができるかを競います。



=ゲーム=

第1種目 Lesson 1の「台上カゴ入れ」

- ルール
- ・チーム対抗戦とします。
  - ・カゴめがけてサーブを出し、5球中何球カゴに入るかを競います。
  - ・各選手が5球ずつトライし、その平均成功率でチーム成績を算出します。
  - ・一旦カゴに入ってもカゴからボールが出たら失敗となります。

A ( ) チーム

ハンドルネーム	1打目	2打目	3打目	4打目	5打目	成功率
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
合計						/ = %

B ( ) チーム

ハンドルネーム	1打目	2打目	3打目	4打目	5打目	成功率
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
合計						/ = %

C ( ) チーム

ハンドルネーム	1打目	2打目	3打目	4打目	5打目	成功率
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
合計						/ = %

## 第2種目 Lesson 2の「P.E.T.ボトルあてゲーム」

- ルール
- ・チーム対抗戦のほか、ハイスコアの個人対抗戦も併催いたします。
  - ・ボトルめがけてサーヴを出し、5球中何球ボトルに当たるかを競います。(ボトルに直接当てても、OKです。)
  - ・各選手が5球ずつトライし、その平均成功率でチーム成績を算出します。

A ( ) チーム

ハンドルネーム	1打目	2打目	3打目	4打目	5打目	成功率
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
合計						/ = %

B ( ) チーム

ハンドルネーム	1打目	2打目	3打目	4打目	5打目	成功率
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
合計						/ = %

C ( ) チーム

ハンドルネーム	1打目	2打目	3打目	4打目	5打目	成功率
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
						/ 5 =
合計						/ = %

### 第3種目 Lesson 3の「レースのソロバージョン」

- ルール
- ・卓球台から5メートル程度下がったところをスタートラインとします。
  - ・ラケットでボールをバウンスしながら、台上のカゴめがけて進み、入ればOK。ボールが落ちたらその場でやり直します。
  - ・これをリレーしていき、5分間で何個のボールをカゴに入れることができるかを競います。

チーム名	5分間で入れた個数	順位
A ( )	個	位
B ( )	個	位
C ( )	個	位
D ( )	個	位
E ( )	個	位

※ 同点の場合、すみませんが代表一名同士によるジャンケン1本勝負！！

### 総合成績

#### ① チーム対抗戦

3種目とも、1位10点、2位8点、3位6点、4位4点、5位2点が加算されます。つまり、最高30点です。この3種目の合計得点で優勝チームが決まります。同点の場合は、代表3名による11本1セットの団体戦により決着をつけます。

	第1種目	第2種目	第3種目	合計	最終順位
A ( )	点	点	点	点	位
B ( )	点	点	点	点	位
C ( )	点	点	点	点	位
D ( )	点	点	点	点	位
E ( )	点	点	点	点	位

#### ② 個人戦

第2種目の「P.E.T.ボトルあてゲーム」で成功率が高かった順にランキングします。