

実技「リーグ戦1-④ 5対5のゲーム」～成功率の高い作戦を使う～

さて、とうとう最後のフラッグフットボールのゲームとなりました。今回は3試合だけですが、時間をかけてゲームを行います。より成功しそうな作戦を使います。ゲームは前半と後半に分けて行います。と中に休憩も入れます。これまで学習してきた成果をゲームで出してほしいです。

(1)事前の話し合い

今日はチームで有効な作戦を使ってゲームを行います。グループノートを見て、成功率の高い作戦を使うようにしてください。(使わない作戦があっても構いません)

(2)作戦が分かったらウォーミングアップ、ゲーム開始

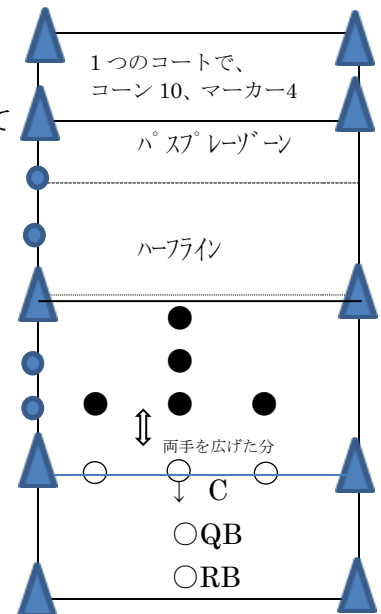
今日だけのルールの確認

【ルールの変更点】

- ①10通りの作戦を全て使う→成功率の高い作戦を使う。(但し、そればかり使っていると相手にわかってしまう。そこは考えて使うこと。)
- ②ゲームの記録は自分で行う。
そのために、作戦の時間を1分30秒とする。
必ず、ゲームの記録を行うこと。
以下は前と同じ
- ③ディフェンスフォーメーションは鏡の形
- ④QBサックは後列のみ
- ⑤ランプレイで倒れたら、パス失敗と同じ扱いになる。(元の位置からの攻撃)

【得点】

- ・タッチダウン6点
- ・エキストラポイント
(5ヤード・・・1点、10ヤード・・・2点) 1点ポイントからは、パスプレイのみ。
- ・セーフティー・・・2点、インターセプト後のタッチダウン・・・2点
- ・明らかなラフプレイ(審判が判断)、10秒ルール⇒5mの後退になります。
- ・ハドルの時間オーバー(1分半ルール)⇒1回の攻撃を失う。



(3) **5:5のゲーム** 二次リーグ戦—4

<オフェンス>

・作戦リーダーが立てた方針でゲームを進める。・フォーメーションとポジションの確認とその練習。

<ディフェンス>

鏡の形になるが、すぐに守りのフォーメーションに並ぶ。

<審判のチーム>⇒いないので自分たちで!

プレイが終わる→作戦の記録→1分半以内にハドルを終える→プレイ開始「セットレディーゴー」

今日の対戦相手とコート

対戦相手・コート

1コート	2コート	3コート
1班対4班	2班対6班	3班対5班

※ コミュニケーション HowTo
「教室の定番ゲーム」

<審判がいないので>

計時(1人)リーダー(相手チームの作戦タイムを計る。1分30秒以内に記録をゲームが始まらなかったら1回の攻撃が終わる。ここは厳しくってください。)