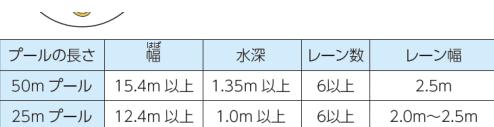
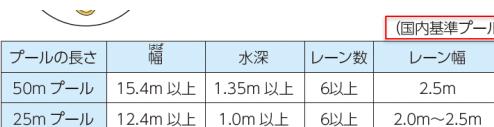
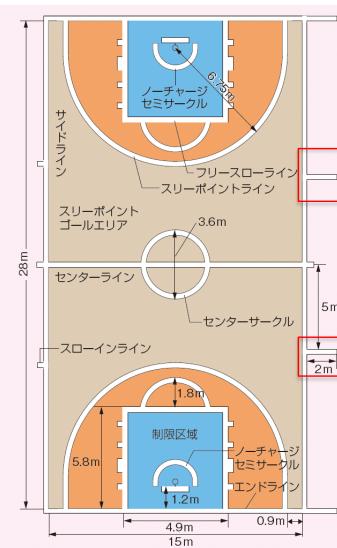
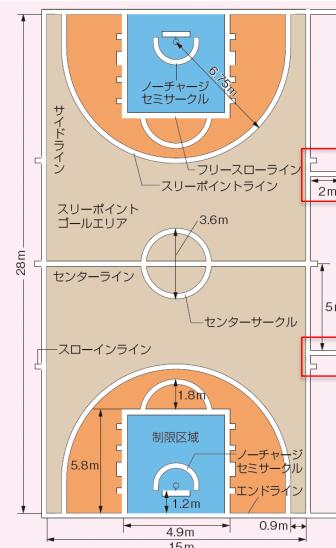
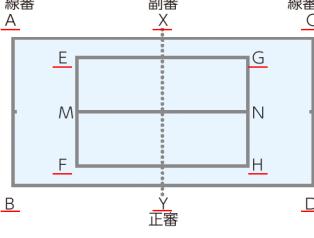
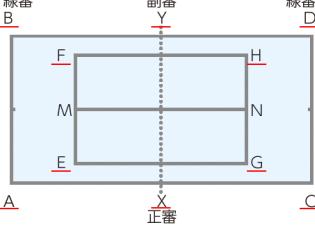


「アクティブ 新中学校体育実技」 訂正表

現在供給しております弊社発行の「アクティブ 新中学校体育実技」において、下記の通りルール改正等による訂正がございました。
現在の供給本でのご指導におきましては、以下の訂正情報にご配慮くださいますよう申し上げます。

修正箇所		原 文	訂 正 文																														
ページ	行																																
目次 (右)	下段	陸上運動	陸上競技																														
119	下段	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>プールの長さ</th> <th>幅</th> <th>水深</th> <th>レーン数</th> <th>レーン幅</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>50m プール</td> <td>15.4m 以上</td> <td>1.35m 以上</td> <td>6以上</td> <td>2.5m</td> </tr> <tr> <td>25m プール</td> <td>12.4m 以上</td> <td>1.0m 以上</td> <td>6以上</td> <td>2.0m~2.5m</td> </tr> </tbody> </table>	プールの長さ	幅	水深	レーン数	レーン幅	50m プール	15.4m 以上	1.35m 以上	6以上	2.5m	25m プール	12.4m 以上	1.0m 以上	6以上	2.0m~2.5m	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>プールの長さ</th> <th>幅</th> <th>水深</th> <th>レーン数</th> <th>レーン幅</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>50m プール</td> <td>15.4m 以上</td> <td>1.35m 以上</td> <td>6以上</td> <td>2.5m</td> </tr> <tr> <td>25m プール</td> <td>12.4m 以上</td> <td>1.0m 以上</td> <td>6以上</td> <td>2.0m~2.5m</td> </tr> </tbody> </table>	プールの長さ	幅	水深	レーン数	レーン幅	50m プール	15.4m 以上	1.35m 以上	6以上	2.5m	25m プール	12.4m 以上	1.0m 以上	6以上	2.0m~2.5m
プールの長さ	幅	水深	レーン数	レーン幅																													
50m プール	15.4m 以上	1.35m 以上	6以上	2.5m																													
25m プール	12.4m 以上	1.0m 以上	6以上	2.0m~2.5m																													
プールの長さ	幅	水深	レーン数	レーン幅																													
50m プール	15.4m 以上	1.35m 以上	6以上	2.5m																													
25m プール	12.4m 以上	1.0m 以上	6以上	2.0m~2.5m																													
125	施設・用具 ●ブレーキングコート																																
137	3.動画を利用 8行目	声を掛けたり気をつけていればミス_防げた場面	声を掛けたり気をつけていればミスを防げた場面																														
141	施設・用具 ●ボール	●ボール 中学生は外周51.5~53.5cm、重さ300~325g(2号球)。 (松やにを使用しない場合)	●ボール 中学生男子は外周51.5~53.5cm、重さ300~325g(2号球)。中学生女子は外周49.0~51.0cm、重さ290~315g(1号球)。 (松やにを使用しない場合)																														
152	上段表(審判のジェスチャー)	イリーガルドリブル (ダブルドリブル)	イリーガルドリブル (不正ドリブル)																														
152	下段表 ①反則 5行目	オフェンシブファール(チャージング)	オフェンシブファール(攻撃側の違反)																														

修正箇所		原 文	訂 正 文
ページ	行		
152	下段表 ①反則 8行目	イリーガルドリブル(ダブルドリブル)	イリーガルドリブル(不正ドリブル)
153	上段表(審判のジェスチャー)	オフェンシブファール (チャージング)	オフェンシブファール (攻撃側の違反)
167	上段	③ゲームが団子状態になってしまう。 ●Active2「サイド攻撃を使ったゲーム」での～	③ゲームが団子状態になってしまう。 ●Active1「サイド攻撃を使ったゲーム」での～
169	中下段表 ②反則(B) 7行目	f.ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内で次の4項目の反則をしたとき。	f.ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内で次の3項目の反則をしたとき。
169	中下段表 ②反則(B) 8行目	・ボールを手から放すまでに、6秒を超えてボールを手や腕で扱う。	(削除)
169	中下段表 ②反則(B)の下		◎コーナーキックになる場合 ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内で、ボールを放すまでに手や腕で8秒を超えてボールを扱ったとき。
184	中段表 (ファーストレフェリーとセカンドレフェリーの ハンドシグナル)	ポジショナルフルオルト	ポジションまたはローテーションの反則
187	中段 左表上段	全体で4mm以下	全体で4.05mm未満
187	中段 左表中段	全体で4mm以下	全体で4.05mm未満
187	中段 左表下段	全体で2mm以下	全体で2.05mm未満
196	下段表(審判のジェスチャー)	レット、タイムなど 右手を頭上高く上げる。	レット、タイムなど (削除) 手を頭上高く上げる。
197	上段表(ゲームのあらまし) 9行目	対戦者のポイントスコアの合計が	両競技者または両組のポイントスコアの合計が
197	中段 ●サービスのルール	サービスは、フリー手の手のひらを開いてボールを静止させ、ほぼ垂直に	サービスは、フリー手の手のひらを開いて(削除)静止させ、その上にボールをのせ、ほぼ垂直に
208	上段(審判のしかた)	<p>審判のしかた</p> <p>ソフトテニスの審判は、正審1名、副審1名、線審2名で行われる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●正審 ゲームを進行させ、プレーの判定のコールとサインを示す。 ●副審、線審 決められた判定区分に従って判定し、正審を助ける。 ●各審判の受け持つ範囲 正審……BD, FH, MN, XY 副審……AC, EG, EF, GH, XY 線審……AB, CD 	<p>審判のしかた</p> <p>ソフトテニスの審判は、正審1名、副審1名、線審2名で行われる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ●正審 ゲームを進行させ、プレーの判定のコールとサインを示す。 ●副審、線審 決められた判定区分に従って判定し、正審を助ける。 ●各審判の受け持つ範囲 正審……AC, EG, MN, XY 副審……BD, FH, EF, GH, XY 線審……AB, CD 
209	中段表(●ポイントを失う例) 2行目(ダイレクト)	サービスボールがノーバウンドで、レシーバーのラケットや体に触れたとき。	サービスボールがノーバウンドで、レシーバーのラケットや体、衣服に触れたとき。

修正箇所		原 文	訂 正 文																					
ページ	行																							
209	中段表(●ポイントを失う例) 7行目(ボディタッチ)	ボールがプレーヤーの体や衣服に触れたとき。	ボディタッチ 打球がプレーヤーの体や衣服に触れたとき。																					
209	中段表(●ポイントを失う例) 10~11行目(インターフェア)	●サービスされたボールに、レシーブの順番でないパートナーが触れたとき。 ●ラケットや体、衣服が相手のプレーヤー やラケット 、相手側のコートに触れたとき。また、相手のプレーを妨害したときなど。	インターフェア ●サービスされたボールに、レシーブの順番でないパートナーのラケットや体、衣服に触れたとき。 ●ラケットや体、衣服が相手のプレーヤー やラケット のラケットや体、衣服、相手側のコートに触れたとき。また、相手のプレーを妨害したときなど。																					
253	中~下段	<p>●技の判定と審判のジェスチャー</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>判定基準</th> <th>抑えこむ秒数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>一本</td> <td>技をかけるか相手が攻撃してくる技を返して、「スピード」「力強さ」「背中が着く」「着地の終わりでしっかりとコントロールしている」という4つの評価基準すべてを伴つて相手を投げたとき。</td> <td>削除 20</td> </tr> <tr> <td>技あり</td> <td>「一本」の4つの評価基準のうちの1つでも満たしていない場合。</td> <td>10~20秒未満</td> </tr> </tbody> </table> <p>●主な禁止事項</p> <p>〈指導〉</p> <ul style="list-style-type: none"> * 相手の袖口や裾口に手を入れて柔道衣を握ること。 * 立ち勝負のとき、指を組み合わせたりすること。 * 立ち勝負のとき、帯から下を攻撃したり、防御したりすること（ズボンを握っていいのは固め技のときのみ）。 * 相手の顔面に直接手や足をかけること。 * 腰を引くなど、極端な防御姿勢を取ること。 〈反則負け〉 * 頭から畠に突っ込むように技をかけること。 * 「かわづ掛け」を試みること。 <p>●中学生の試合に加える主な禁止事項</p> <p>〈指導〉</p> <ul style="list-style-type: none"> * 両膝を最初から同時に畠について背負い投げなどを施すこと。 * 両袖を持って投げ技を施すこと。 * 次の技をかけること。（無理な巻き込み技、相手の首を抱えての大外刈りや払い腰、関節技や絞め技、逆背負い投げなど） 〈反則負け〉 * 故意に、相手の関節を極めること。 		判定基準	抑えこむ秒数	一本	技をかけるか相手が攻撃してくる技を返して、「スピード」「力強さ」「背中が着く」「着地の終わりでしっかりとコントロールしている」という4つの評価基準すべてを伴つて相手を投げたとき。	削除 20	技あり	「一本」の4つの評価基準のうちの1つでも満たしていない場合。	10~20秒未満	<p>●その他の</p>  <p>●技の判定と審判のジェスチャー</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>判定基準</th> <th>抑えこむ秒数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>一本</td> <td>技をかけるか相手が攻撃してくる技を返して、「スピード」「力強さ」「背中が着く」「コントロールしている」という4つの評価基準すべてを満たす。</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>技あり</td> <td>「一本」の4つの評価基準のうちの1つでも満たしていない場合。</td> <td>10~20秒未満</td> </tr> <tr> <td>有効</td> <td>房もち、背中上部の着地、肘の着地、体側面の着地</td> <td>5秒</td> </tr> </tbody> </table> <p>●主な禁止事項</p> <p>〈指導〉</p> <ul style="list-style-type: none"> * 相手の袖口や裾口に手を入れて柔道衣を握ること。 * 立ち勝負のとき、指を組み合わせたりすること。 * 立ち勝負のとき、内股上部より下を攻撃したり、防御したりすること（ズボンを握っていいのは固め技のときのみ）。 * 相手の顔面に直接手や足をかけること。 * 腰を引くなど、極端な防御姿勢を取ること。 〈反則負け〉 * 頭から畠に突っ込むように技をかけること。 * 「かわづ掛け」を試みること。 <p>●中学生の試合に加える主な禁止事項</p> <p>〈指導〉</p> <ul style="list-style-type: none"> * 両膝を最初から同時に畠について背負い投げなどを施すこと。 * 両袖を持って投げ技を施すこと。 * 次の技をかけること。（無理な巻き込み技、相手の首を抱えての大外刈りや払い腰、関節技や絞め技、逆背負い投げなど） 〈反則負け〉 * 故意に、相手の関節を極めること。 		判定基準	抑えこむ秒数	一本	技をかけるか相手が攻撃してくる技を返して、「スピード」「力強さ」「背中が着く」「コントロールしている」という4つの評価基準すべてを満たす。	20	技あり	「一本」の4つの評価基準のうちの1つでも満たしていない場合。	10~20秒未満	有効	房もち、背中上部の着地、肘の着地、体側面の着地	5秒
	判定基準	抑えこむ秒数																						
一本	技をかけるか相手が攻撃してくる技を返して、「スピード」「力強さ」「背中が着く」「着地の終わりでしっかりとコントロールしている」という4つの評価基準すべてを伴つて相手を投げたとき。	削除 20																						
技あり	「一本」の4つの評価基準のうちの1つでも満たしていない場合。	10~20秒未満																						
	判定基準	抑えこむ秒数																						
一本	技をかけるか相手が攻撃してくる技を返して、「スピード」「力強さ」「背中が着く」「コントロールしている」という4つの評価基準すべてを満たす。	20																						
技あり	「一本」の4つの評価基準のうちの1つでも満たしていない場合。	10~20秒未満																						
有効	房もち、背中上部の着地、肘の着地、体側面の着地	5秒																						

修正箇所		原 文	訂 正 文
ページ	行		
276	中段(基本姿勢)	正面の例 相対の例	正面に対する礼 相手に対する礼
321	下段(●生物に注意する)	<p>●生物に注意する</p> <p>●ハチ</p>  <p>・ハチは黒いものに向かって攻撃する習性があるため、黒っぽい服装は避けた方がよい。</p> <p>・ハチに刺されたときは、ポイズンリムーバーがあれば毒を吸い出し、すぐに医療機関へ行って治療を受ける。</p> <p>●毒ヘビ</p>  <p>・毒ヘビにかまれたときは、ポイズンリムーバーがあれば毒を吸い出し、すぐに医療機関へ行って治療を受ける。</p> <p>●クマ</p>  <p>・クマは聴覚が敏感なので、鈴を着けたり歌ったりして、人間の存在を知らせながら歩く。</p>	<p>●生物に注意する</p> <p>目撃情報があった場合は付近に近づかない。</p> <p>●ハチ</p>  <p>・ハチは黒いものに向かって攻撃する習性があるため、黒っぽい服装は避けた方がよい。</p> <p>・ハチに刺されたときは、ポイズンリムーバーがあれば毒を吸い出し、水でよく洗い流す。</p> <p>●毒ヘビ</p>  <p>・ヘビは、湿った陽の当たらない場所を好み、多くは、手、足の露出部分をかまれるので、なるべく長ズボン、長そで、厚手の靴下、手袋を着け、皮膚を露出しないようにする。</p> <p>●クマ</p>  <p>クマは聴覚が敏感なので、鈴を着けたり歌ったりして、人間の存在を知らせながら歩く。</p> <p>クマと遭遇した際によるべき行動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠くにクマがいることに気づいた →落ち着いて静かにその場から立ち去る。 ・近くにクマがいることに気づいた →クマを見ながらゆっくりと後退するなど、落ちてクマと距離をとる。 ・至近距離でクマと突然的に遭遇 →両腕で頭、頭を握り、うつぶせになる。 ・親子連れのクマと遭遇 →母クマが攻撃行動をとることが多いため注意が必要。子クマが単独でいるような場合でもすぐ近くに母クマがいる可能性が高いため、速やかにその場から立ち去る。
342	左段23行目	1セット21点。	1セット15点。