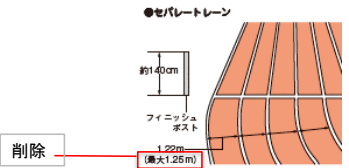
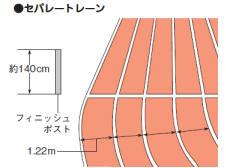
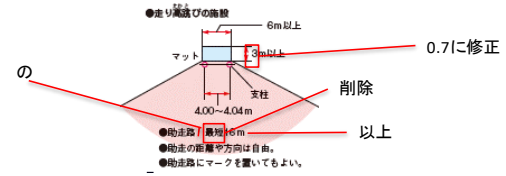
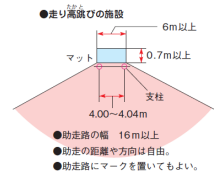
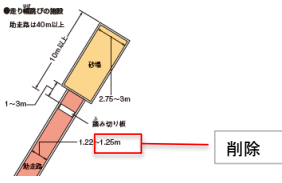
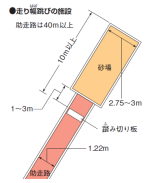
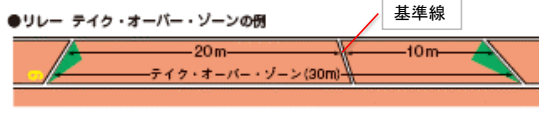
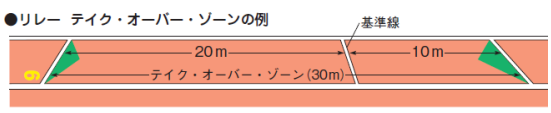


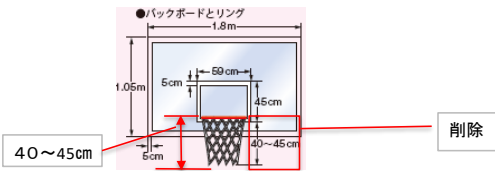
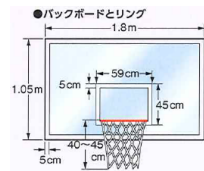
## 「アクティブ 中学校体育実技」訂正表

現在供給しております弊社発行の「アクティブ 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。

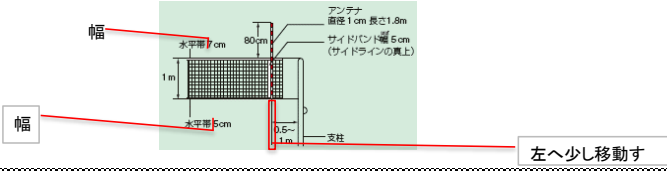
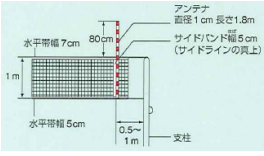
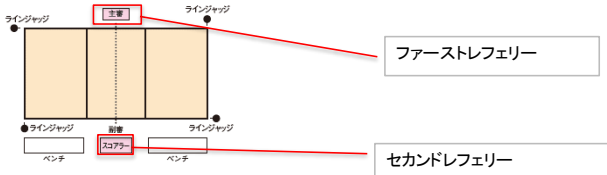
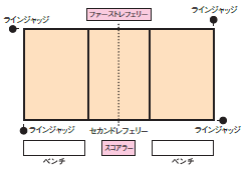

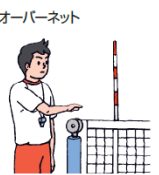
来年度供給いたします「アクティブ 中学校体育実技」では、当該箇所を訂正したものを発行いたします。



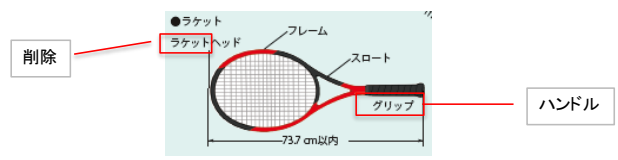
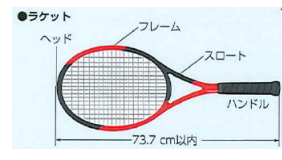
現在の供給本でのご指導におきましては、以下の訂正情報にご配慮くださいますようお願いいたします。

修正箇所		原文	訂正文
ページ	行		
40	右16	金メダルに輝いた。	金メダル、2021(令和3)年東京オリンピック大会で銀メダルに輝いた。
75		新体操の競技種目 ロープ	新体操の競技種目 ロープ(個人はジュニアのみ)
79	☒		
79	☒		
79	☒		
79	☒		
101	表(短距離走・リレー)	スターティングブロック	スターティング・ブロック
101	表(ハードル走)	<p>① 競技者はセバレートレーンを走り、決められたレーンを走り通さなければならない。</p> <p>② ハードルの外側に足または脚がはみ出てバーの高さより低い位置を通ったり、自分のレーン以外のハードルを跳ぶと失格になる。</p> <p>③ ハードルを故意に手や足で倒したときは失格となる。故意でない限り何台倒しても失格にはならない。</p>	<p>● 競技者はセバレートレーンを走り、決められたレーンを走り通さなければならない。</p> <p>● 次のことをすると競技者は失格となる。</p> <p>① 足または脚がハードルをはみ出てバーの高さより低い位置を通ったとき。</p> <p>② 手や体、振り上げ足の前側で、いずれかのハードルを倒すか移動させたとき。</p> <p>③ 直接間接を問わず、レース中に自分のレーンまたは他のレーンのハードルを倒したり移動させたりして、他の競技者に影響を与えたり妨害したり、他の規則に違反する行為をしたとき。</p> <p>※上記②③以外はハードルを倒しても失格にはならない。</p>

修正箇所		原文	訂正文																																																																																										
ページ	行																																																																																												
101	表(四種競技)	② 四種競技は4種目から成り、次の種目をこの順序のとおりに1日あるいは2日で行う。 男子:110 mハードル、砲丸投げ、走り高跳び、400 m 女子:100 mハードル、走り高跳び、砲丸投げ、200 m	② 四種競技は4種目から成り、次の種目をこの順序のとおりに1日あるいは連続する2日間で行う。 <1日で実施>男子:110 mハードル、砲丸投げ、走り高跳び、400 m 女子:100 mハードル、走り高跳び、砲丸投げ、200 m <2日間で実施> 男子:第1日 110mハードル、砲丸投げ 第2日 走り高跳び、400m 女子: 第1日 100mハードル、走り高跳び 第2日 砲丸投げ、200m																																																																																										
101	表(四種競技)	●砲丸の重さと大きさ	●砲丸の重さ																																																																																										
119	左10	排水溝より上に足の指が出てはならない。	排水溝の縁に足の指をかかてはならない。																																																																																										
119	左23	それ以外の動作では、	泳ぎの各サイクルの間に、																																																																																										
119	下の表	50mプールの幅17.9m以上、レーン数7以上 25mプールの幅10.4m以上、レーン数5以上	50mプールの幅15.4m以上、レーン数6以上 25mプールの幅12.4m以上、レーン数6以上																																																																																										
125	図(プレーイングコート)	スローインサイドライン	スローインライン																																																																																										
125	図																																																																																												
136	●ミニ大会を開いてみよう。	<table border="1" data-bbox="526 726 873 845"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>勝</th> <th>敗</th> <th>分</th> <th>順位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>A</th> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <th>B</th> <td>×</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>2</td> </tr> <tr> <th>C</th> <td>×</td> <td>×</td> <td>○</td> <td>×</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>3</td> </tr> <tr> <th>D</th> <td>×</td> <td>×</td> <td>×</td> <td>○</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>		A	B	C	D	勝	敗	分	順位	A	○	○	○	○	3	0	0	1	B	×	○	○	○	2	1	0	2	C	×	×	○	×	1	2	0	3	D	×	×	×	○	0	3	0	4	<table border="1" data-bbox="1422 726 1758 845"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>勝</th> <th>敗</th> <th>分</th> <th>順位</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>A</th> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <th>B</th> <td>×</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>2</td> </tr> <tr> <th>C</th> <td>×</td> <td>×</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>3</td> </tr> <tr> <th>D</th> <td>×</td> <td>×</td> <td>×</td> <td>○</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>		A	B	C	D	勝	敗	分	順位	A	○	○	○	○	3	0	0	1	B	×	○	○	○	2	1	0	2	C	×	×	○	○	1	2	0	3	D	×	×	×	○	0	3	0	4
	A	B	C	D	勝	敗	分	順位																																																																																					
A	○	○	○	○	3	0	0	1																																																																																					
B	×	○	○	○	2	1	0	2																																																																																					
C	×	×	○	×	1	2	0	3																																																																																					
D	×	×	×	○	0	3	0	4																																																																																					
	A	B	C	D	勝	敗	分	順位																																																																																					
A	○	○	○	○	3	0	0	1																																																																																					
B	×	○	○	○	2	1	0	2																																																																																					
C	×	×	○	○	1	2	0	3																																																																																					
D	×	×	×	○	0	3	0	4																																																																																					
138	3	アシスタント・スコアラー	アシスタントスコアラー																																																																																										
138	3	テーブルオフィシャルズ	テーブルオフィシャルズ																																																																																										
138	図(審判のシグナル)	時計を止める	ゲームクロックを止める																																																																																										
138	図(審判のシグナル)	両手でダブルのまねをする。	手のひらで軽くたたく。																																																																																										
138	表(5秒ルール)	5秒間を超える	5秒を超える																																																																																										
138	表(8秒ルール)	8秒を越える	8秒を超える																																																																																										
138	表(24秒ルール)	シュート	ショット(シュート)																																																																																										
138	表(24秒ルール)	フロントコート	フロントコート																																																																																										
138	表(24秒ルール)	24秒計	ショットクロック ※5カ所訂正																																																																																										
138	表(フリースローのとき)	フリースローラインの延長上	フリースローラインの延長線上																																																																																										
138	表(フリースローのとき)	b. ボールがバスケットに入るかリングに触れる前にフリースローラインを踏んだり、越えたりする。	b. ボールがバスケットに入るかリングに触れる前にフリースローラインまたは制限区域内のフロアに触れる。																																																																																										
138	表(フリースローのとき)	e. シューターの手からボールが離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったり、リバウンドの位置を離れる。	e. シューターの手からボールが離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったり、リバウンドの位置を離れたりする。																																																																																										
138	表(フリースローのとき)	f. 声や身ぶりですhowerの気持ちを乱す。	f. 何らかの言動によってシューターのじゃまをする。																																																																																										
138	表(フリースローのとき)	シュート	ショット(シュート)																																																																																										
139	図(審判のシグナル)	交代(サブスティテューション)	交代																																																																																										
139	図(審判のシグナル)	イリーガルユースオブハンズ(ハッキング)	イリーガルユースオブハンズ																																																																																										
139	図(審判のシグナル)	ファウルの合図をしてから手首をたたく。	手首をたたく。																																																																																										
139	図(審判のシグナル)	ファウルがあつて時計を止める	ファウルでゲームクロックを止める																																																																																										
139	図(審判のシグナル)	拳を握った手を上げ、もう一方の手で相手の腰こしの辺りを指す。	拳を握った手を上げる。																																																																																										
139	図(審判のシグナル)	手のひらを示し、両手でT型を作る。	両手でT型を作る。																																																																																										
139	図(審判のシグナル)	ファウルの合図をしてから押すまねをする。	押すまねをする。																																																																																										

修正箇所		原文	訂正文
ページ	行		
139	表(パーソナルファウル)	g. イリーガルスクリーン	g. 不当なスクリーン
139	表(パーソナルファウル)	a. ショットをしていないプレーヤーへのファウル。	a. ショット(シュート)をしていないプレーヤーへのファウル。
139	表(パーソナルファウル)	c. ショット動作	c. ショット(シュート)動作
139	表(パーソナルファウル)	●シュートが成功したら得点とし、さらに1個のフリースローを与える。不成功のときは2個または3個のフリースローを与える。	●シュート(シュート)が成功したら得点とし、さらに1個のフリースローを与える。不成功のときは2個または3個のフリースローを与える。
139	表(パーソナルファウル)	●2個のフリースローを与える。ファウルされたプレーヤーがショットの動作中の場合、そのショットが成功したときは得点とし、さらに1個のフリースロー。ショットが不成功のときは2個または3個のフリースローを与える。	●2個のフリースローを与える。ファウルされたプレーヤーがショット(シュート)の動作中の場合、そのショット(シュート)が成功したときは得点とし、さらに1個のフリースロー。ショット(シュート)が不成功のときは2個または3個のフリースローを与える。
139	表(テクニカルファウル)	●相手に1個のフリースローを与え(シューターは誰でもよい)、成功でも不成功でも、シューター側がセンターラインのアウトオブバウンズからスローインする。	●相手に1個のフリースローを与え(シューターは誰でもよい)、成功でも不成功でも、シューター側が <b>ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近い</b> アウトオブバウンズからスローインする。
141	9	●ボール	文末に「(松ヤニを使用しない場合)」を追加する。
141			
152	表(審判のジェスチャー)		
152	表(相手に対する動作の反則)		
153	表(審判のジェスチャー)		
155	☒	コーナーアーク	コーナーアーク(ローナーエリア)
164	■ターン	●ドラッグバック	●ドラッグバック
168	☒		
168		審判のゼスチャー	審判の <b>シグナル</b>
169	表(人数)	交代要員は3~12名の範囲で登録できる。	交代要員は3~15名の範囲で登録できる。

修正箇所		原文	訂正文
ページ	行		
169	表(試合時間)	正規のゲームは、中学生は25～35分ハーフ。ハーフタイムは15分以内で設定。延長戦は5分ハーフでハーフタイムは無し。 <b>延長戦の時間中に最初の得点を挙げたチームを勝者とするVゴール方式の場合は、その時点で終了。</b>	正規のゲームは、中学生は <b>30分</b> ハーフ。ハーフタイムは <b>原則10分</b> で設定。延長戦は5分ハーフでハーフタイムは無し。
169	表(反則)	a.ハンドリング…手でボールを扱う。	a.ハンドリング… <b>手や腕</b> でボールを扱う。
169	表(反則)	b.キッキング…相手を蹴ったり、蹴ろうとする。	b.キッキング…相手を <b>蹴る、または蹴ろう</b> とする。
169	表(反則)	d.トリッピング…相手をつまずかせたり、つまずかせようとする。	d.トリッピング…相手をつまずか <b>せる、またはつまずかせよう</b> とする。
169	表(反則)	・ボールを手から離すまでに、6秒を超えてボールを手で扱う。	・ボールを手から離すまでに、6秒を超えてボールを <b>手や腕</b> で扱う。
169	表(反則)	・味方プレーヤーが、意図的にゴールキーパーに向かって蹴ったボールに手で触れる。	・味方プレーヤーが、意図的にゴールキーパーに向かって蹴ったボールに <b>手や腕</b> で触れる。
169	表(反則)	・味方プレーヤーがスローインしたボールを直接受けて手で触れる。	・味方プレーヤーがスローインしたボールを直接受けて <b>手や腕</b> で触れる。
169	表(コーナーキック)	相手側は、コーナーアークから <b>9.15 m以上</b> 離れなければならない。	相手側は、コーナーアークから <b>少なくとも9.15 m</b> 離れなければならない。
169	表(フリーキック)	b.フリーキックをするときは、相手側はボールから <b>9.15 m以上</b> 離れなければならない。	b.フリーキックをするときは、相手側はボールから <b>少なくとも9.15 m</b> 離れなければならない。
169	表(ペナルティーキック)	a.防御側が、ペナルティーエリア内で、直接フリーキックになるような反則を犯したとき、攻撃側に与えられる。	a.防御側が、ペナルティーエリア内で、直接フリーキックになるような反則を <b>行った</b> とき、攻撃側に与えられる。
169	表(ペナルティーキック)	ペナルティーマークから <b>9.15 m以上</b> 離れる。	ペナルティーマークから <b>少なくとも9.15 m</b> 離れる。
171	図(ネット)		
171	図(コート)	サービスライン	「サービスライン」と <b>タイ</b> を削除。
184	2～4	●主審 インプレーからデッドの笛を吹き、決められたハンドシグナルで反則や得点、サイドアウトを示す。	● <b>ファーストレフェリー</b> インプレーから <b>アウトオブプレー</b> の笛を吹き、決められたハンドシグナルで反則や得点を示す。
184	5～6	●副審 主審の補佐をし、ネット際を監視する。	● <b>セカンドレフェリー</b> <b>ファーストレフェリー</b> の補佐をし、ネット際を監視する。
184	図		
184		主審と副審のハンドシグナル	<b>ファーストレフェリー</b> と <b>セカンドレフェリー</b> のハンドシグナル
184	表		
184	表	ペネトレーションフォルト ( <b>パッシングザセンターライン</b> )	ペネトレーションフォルト
185	表(フォアヒット)	プレー	<b>ヒット</b>
185	表(ディレイインサービス)	主審が	<b>ファーストレフェリー</b> が
187	図(ボール)	直径4.0cm	直径 <b>40mm</b>
187	図(テーブル)	センターラインの幅は0.3cmである。	センターラインの幅は <b>3mm</b> である。
187	図(テーブル)	152.5cm 274cm	<b>1.525m</b> <b>2.74m</b>

修正箇所		原文	訂正文
ページ	行		
187	図(ラケット)	両面にラバーを貼るときは一方が明るい赤, 他方は黒としなければならない。	両面にラバーを貼るときは片方が黒, 他方は片方の黒やボールの色とはっきり区別できる明るい色としなければならない。
196	表	フォルト	フォールト
196	図		
197	表(試合時間)	公式戦ではあるゲームが10分を越えると,	公式戦ではあるゲームが10分を <b>超</b> えると,
197	開み5行目	もし途中で間違っていることが分かったらその時点で正規に戻す。	もし途中で間違っていることが分かったらその時点で <b>中断</b> し, 正規に戻す。
209	表(試合開始)	権利を得た側はサービス(レシーブ)かサイドを選択する。	権利を得た側はサービス・ <b>レシーブ</b> かサイドを選択する。
209	表(タッチ)	審判員	<b>アンバイヤー</b>
209	表(ボディタッチ)	体や衣服など	体や衣服
209	表(インターフェア)	ラケットや体, 衣服などが	ラケットや体, 衣服が
210	図		
210	図	●ボール 直径6.54 cmより大きく 6.86 cmより小さい。	●ボール 直径6.54～6.86 cm
210	表(勝敗)	1ゲームは4ポイント先取, さらに6ゲーム先取で1セットの勝者となり, 2セットあるいは3セット先取で勝ちとなる。	1ゲームは4ポイント先取, さらに <b>2ゲーム以上の差をつけて</b> 6ゲーム先取で1セットの勝者となり, 2セットあるいは3セット先取で勝ちとなる。
210	表(勝敗)	さらにゲームが6-6になった場合, 7ポイント先取のタイブレークで決着する。	さらにゲームが6-6になった場合, <b>2ポイント以上の差をつけて</b> 7ポイント先取のタイブレークで決着する。
212	右13	採用されることが <b>決定</b> し,	採用され,
213	図(●ラケット)	ストリングドエア	ストリングド・エア
222	審判のコール表	ラブ・オール, プレー	ラブ・オール プレー
222	サービスジャッジ	ウエストより高い位置で打つ。	コート面から <b>1.15m</b> より高い位置で打つ。
222	サービスジャッジ	シャフトが下向きでない	<b>図ごと削除</b>
234	審判のジェスチャー	ストライク	<b>「右手を頭上に上げてから曲げる。」の注釈を追加。</b>
253	下から2	三角締め, 反則負け: 関節技など	<b>関節技や締め技, 反則負け: 関節を極める, 逆背負い投げ</b>
255	図	中結 (全長の4分の1)	中結 (全長の <b>約</b> 4分の1)
267	図(試合場)	中心 0.3～0.4m 開始線 0.5m	中心 <b>30～40cm</b> 開始線 <b>50cm</b>
267	6	有効打や反則	有効打 <b>突</b> や反則
267	表(審判の旗の示し方)	斜め上方に上げる。	旗を斜め <b>上</b> 方に上げる。
267	表(審判の旗の示し方)	旗をななめ上方に上げる。	旗を斜め <b>下</b> 方に上げる。
267	表(試合時間)	勝敗が決するまで	<b>3分(基準)</b>
267	表(反則)	相手に足をかけたり, 払ったりする。	相手に足を <b>掛</b> けたり, 払ったりする。

修正箇所		原文	訂正文
ページ	行		
279	20～25	試合は、一本もしくは三本勝負で行われる。一本勝負の場合は、制限時間内に一本を先取した方が勝ちとなる。三本勝負の場合は、制限時間内に二本先取するか、制限時間終了時まで一本を先取している方が勝ちとなる。 3人の審判員のうち2人が一本と認めて旗を上げれば一本となる。一本と見なされるのは、以下の部位を正しい姿勢で突いたときである。	試合は、1本もしくは3本勝負で行われる。1本勝負の場合は、制限時間内に1本を先取した方が勝ちとなる。3本勝負の場合は、制限時間内に2本先取するか、制限時間終了時まで1本を先取している方が勝ちとなる。 3人の審判員のうち2人が1本と認めて旗を上げれば1本となる。1本と見なされるのは、以下の部位を正しい姿勢で突いたときである。
338	右20	3歩(秒)以内	3歩以内
338	右25	1チーム5人で、試合時間は7分ハーフ。	1チーム4～5人で、試合時間は5～7分ハーフ。
339	左26	攻守交替	攻守交代
339	左34	グラント	グラウンド
340	左15	20分ずつの4クォーター	15分ずつの4クォーター
340	左17～	◇ゲームは、センターに置かれたボールをクロスで取り合うことで開始される。	◇ゲームは、男子の場合、センターに置かれたボールをクロスで取り合うことで開始される。 女子の場合、クロスとクロスの間ボールをはさみ、審判のホイッスルと同時にボールを飛ばし、そのボールを取り合うことでゲームが開始される。
340	右2	1チーム7人	1チーム5～7人
340	右7	1967年	1968年
340	右1～18	スローオフ	ブル(スローオフ) ※2か所とも訂正
340	右21	コートサイド	互いの自陣(エンドゾーン)
340	右27	…離してもよい。	…離してもよい(ピボット)。
340	右29	10秒以内に誰かにパスをしなければならない。 10秒以上ディスクを保持していたときは、攻撃権がその場で相手に移る。	10カウント(ストールカウント)以内に誰かにパスをしなければならない。 10カウント以上ディスクを保持していたときは、ディスクの所有権(オフェンス権)がその場で相手チームに移る。
341	左13	…正式種目となり、日本では特に女子が盛んで人気がある。	…正式種目となった。
341	左16	…屋内のバレーボールとほぼ同じである。	…屋内のバレーボールと似ている。