

日田市スポーツ推進委員協議会

3月定例会

【議題】

1. 令和7年度スポーツ推進委員報酬及び費用弁償の支給について
2. 令和7年度日田地区スポーツ推進委員協議会後期研修会について
3. 第27回天領日田ひなまつり健康マラソン大会について
4. その他

日 時 / 令和8年3月5日(木) 午後7時00分～

場 所 / 市役所本庁 7階中会議室

出席者 / 日出会長

穂本・碓・石井・上田・梅原・梶原(秋)・梶原(五)・窪・熊谷・栗山・柴野・牛王・
五藤・佐々木・佐竹・佐藤・嶋津・清水・高倉・田中・中島田・中島(紀)・中島(博)・
中村・投野・檜橋・仁田野・長谷部(剛)・長谷部(伸)・原田・判田・松野・三笥・
森田・森山(浩)・森山(剛)・矢野・矢幡

1. 令和7年度スポーツ推進委員報酬及び費用弁償の支給について

- ・報酬 年額 18,400 円(内 所得税 3.063% 563 円は源泉徴収されます)
- ・費用弁償 日田市スポーツ推進委員の業務(定例会・各種行事等)の出席にあたり、片道が4km以上ある場合に1kmあたり39円支給されます。対象となる方には、出席回数に応じて支給いたします。

※本人指定口座へ振り込みをいたします。金融機関の統廃合等により口座に変更がある方はご連絡ください。

※3/30(月)に報酬振込予定

2. 令和7年度日田地区スポーツ推進委員協議会後期研修会について

- ・日 程:令和8年3月8日(日) 市役所北側駐車場…7:40 集合
8:30:集合 9:30:受付 10:00:競技開始 12:30:閉会式
 - ・場 所:玖珠町総合運動公園 多目的グラウンド
 - ・内 容:モルック大会(スポーツ推進委員チームとして交代で競技と審判を行う。)
 - ・出席者:日出会長、栗野さん、梶原(五)さん、佐竹さん、中島田さん
- ※資料 P2、3参照

3. 第27回天領日田ひなまつり健康マラソン大会について

- ・期 日 : 令和8年3月15日(日)(6:15市役所北側駐車場集合)
- ・準備作業 : 3月13日(金)18:00~ 陸上競技場
- ・前日準備 : 3月14日(土)9:00~ 陸上競技場
- ・業務内容 : 別冊で説明

4. その他

・事務局から

(1) 令和8年度日田市スポーツ推進委員協議会総会について
日時が決まり次第、ハガキにてご案内いたします。

(2) 水郷ひたチャレンジウォーク第2回実行委員会
日時:令和8年3月27日(金) 19時
場所:市役所7階中会議室

(3) 「みんなのスポーツ」購読について

・会長から

・委員の皆様から

「モルック大会」参加者大募集！

モルックとは、フィンランドの伝統的な遊びをもとに始まったスポーツです。
ルールは簡単で、子どもから大人まで気軽に楽しめます！
ぜひ、友だちや家族と一緒にご参加ください！

日 時：令和8年3月8日（日）
午前10時開会（午前9時30分受付）
場 所：玖珠町総合運動公園 多目的グラウンド
（雨天中止）

対 象 者：小学生以上

参 加 料：一人100円（保険代）

募集定員：30チーム程度（1チーム3人）

※定員になり次第締め切ります。

申込期限：令和8年2月20日（金）必着

申込方法：申込書を持参のうえ、参加料とともに申し込んでください。

※申込後の返金はありません。

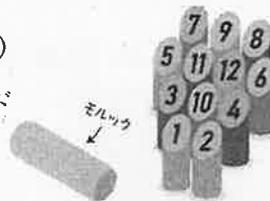
申込み先：玖珠町 B&G 海洋センター

その他詳細はお問い合わせください。

問 玖珠町教育委員会 社会教育課 社会スポーツ班（玖珠町 B&G 海洋センター内） 72-6880

【ルール】

- ① 1チーム3人
- ② モルック（棒）を投げて、ピンを倒す。
- ③ 倒れたピンによって得点を重ね、先に50点ピッタリになったチームが勝利。



事務連絡 日程

7：00 開催判断（雨天時）

8：30 推進委員、事務局現地集合 役割分担 説明 準備

9：30 受付

10：00 競技開始

12：30 閉会式

役割（1コート）

・得点コール1名 ・得点板2名 ・記録1名 ・棒たて2名

5コートを予定しています。

スポーツ推進委員チームを作成して交代で競技と審判を実施。

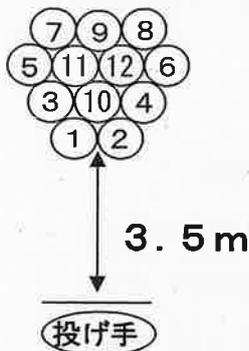
【モルックルール概要】

モルックは、フィンランド発祥のアウトドアスポーツで、老若男女問わず誰もが簡単に楽しむことができる。1人 VS 1人から複数人 VS 複数人まで幅広い人数でも行うことができる。

《勝利条件》

相手チームより先に50点ぴったり取る。

《主なルールとゲームの流れ》



- ・スキttl (木製のピン) を画像のように並べ、先攻後攻を決める。
- ・モルック (木の棒) を相手チームと交互に1回ずつ投げ合う。
- ・投げ方は下手投げに限る。



【1本だけ倒した場合】
倒したスキttlの番号が得点。
7のスキttlだけを倒したので7点。

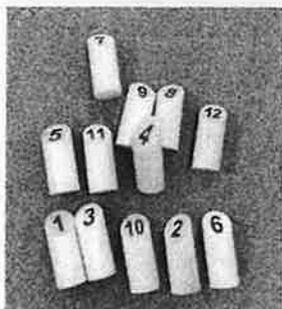


【複数本倒した場合】
倒したスキttlの本数が得点。
3本スキttlを倒したので3点。

- ・倒れたスキttlはその場に起こし、番号を投げ手側に向ける。

《注意事項》

- ・3投連続で1本も倒せないと負けとなる。
- ※1ミス後及び2投連続ミス後に1本以上倒した場合は再び0ミスとなる。
- ・50点をを超えてしまった場合、得点を25点に戻し、再開する。
- ・完全に地面に接地していない場合は得点としない。



※左図は12本倒れているが、4のスキttlが9・8のスキttlの上に重なり、完全に地面に接地していないため、カウントしない。よって、11本倒れているため11点となる。