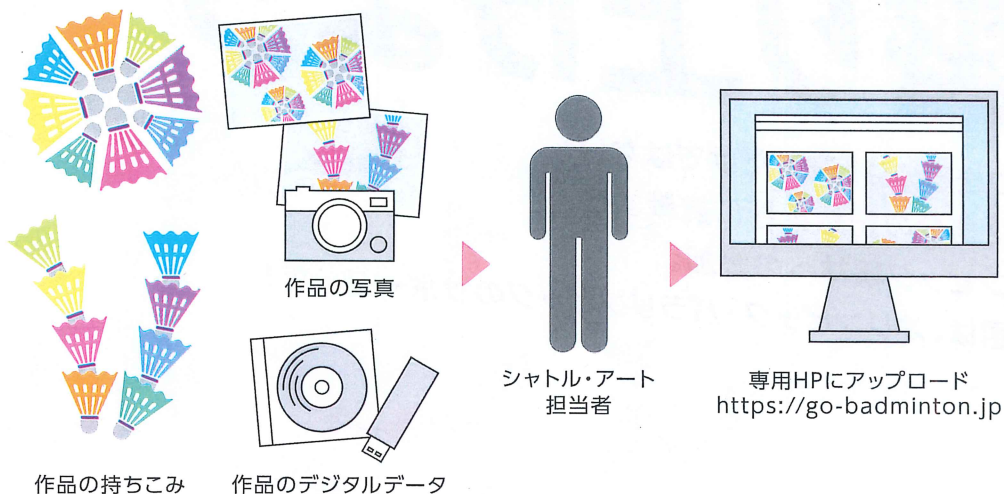


シャトルアート Shuttle Art

シャトルアートの作り方

使用済みのシャトル、シャトルの筒、壊れたラケット、ストリングスを使い、個人やチームで作品（アート作品、実用品）を作ります。みなさんが考えたアイデアを作品にしましょう。



指定された大会会場に作品あるいは作品の写真（デジタルデータあるいは紙に印刷された物）を持ちこみ、会場のシャトル・アート担当者に写真を撮ってもらい、あるいは写真のデジタルデータを担当者に渡し、専用HPにアップします。

作品の展示

作品を専用HPで紹介します。また、良かったものに投票しましょう。

専用HP (<https://go-badminton.jp>) で
開催日・開催会場などを確認



ラリーラリー Rally-Rally

シャトルを打ち合った数の記録はどこまで伸ばせたか？
みんなの力をあわせてシャトルを地球1周飛ばせるか？

ラケット、体育館シューズを用意し、ラリーをする2人組で参加。もちろん一人でも大丈夫。会場で行うラリーの形式A、Bが指定されます。

		A、Bのどちらかを選び、2人の距離を決める。 シャトルは1個だけ使う。	
		A: ネットなし (6m)	B: ネットあり (4m)
距離 A、Bの いずれかを選ぶ		<ul style="list-style-type: none"> ●バドミントンコートのダブルスのサイドラインの間の距離が6.1m。サイドラインを踏んでスタートする。 ●メジャーで6mの距離を測る。 	<p>次の①②のいずれかの方法で距離を決める。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ショートサービスライン間の距離が3.96m。つま先がショートサービスラインを越えないようにしてスタート ②メジャーで4mの距離を測る。
4人で1組が基本。2人がラリーしている間に、他の2名がラリーの数(ラケットでシャトルを打った数)を数える。		6m離れたところからスタート。途中で、シャトルを打つために前に出たり、下がったりしても良いが、6mに戻るようにする。床に落ちたシャトルはすぐ拾い、6mの位置に戻って続けられる。	ネットを中央にして、4m離れたところからスタート。ネットの上を越えたラリーが有効。途中で、シャトルを打つために前に出たり、下がったりしても良いが、4mに戻るようにする。床に落ちたシャトルはすぐ拾い、4mの位置に戻って続けられる。
時間		1分(立会人(公認審判員)が計る)	
数えるのは (制限時間内ならば、何回でもやり直しができる)		①時間内に2人でシャトルを打った総数(●が数える)	
		②シャトルを落とさずに打ち続けた数の最大(●が数える)	

打ちあった数はスマホを使って集計します。スマホがない場合には、会場にある集計用のPCを使います。記録集計用に自分のメールアドレスが必要です。



公益財団法人日本バドミントン協会