

アビリンピック高知大会2017

ワープロ Aコース

(1) 競技時間

制限時間は120分とします。

(2) 使用機器について

会場設置の機器を使用します。

(3) その他

- ▶ 競技会場の指定された席で競技して下さい。
- ▶ 配布する課題は、係りの者の合図があるまで開かないで下さい。
- ▶ 競技中に機器が故障した場合は、係りの者に連絡の上、指示に従って下さい。
- ▶ 印刷は不要です。
- ▶ ファイルはデスクトップに保存して下さい。
- ▶ 指示のない項目については、参加者の判断で行って下さい。

(審査得点に影響はありません)

【課題】以下の指示に従ってワード文章を完成させなさい。

- (1) ページ設定をA4縦、余白「上 20mm」「下 20mm」「左 20mm」「右 20mm」に設定し、横書き、文字数50、行数50に設定しなさい。フォント設定は既定のままとする。
- (2) ヘッダーサイズを用紙の端から「15mm」に設定し、右側に競技者名を入力しなさい。
※ここで一度、デスクトップに「競技者名.docx」という名前で保存しなさい。
以降、こまめに上書きすることを推奨する。
- (3) 1行目に「誰でも気軽に出来るユニバーサルスポーツ」と入力しなさい。
フォントはHGP創英プレゼンスEB、配置は中央揃えとする。
- (4) (3)で入力した文章をワードアートにし、スタイルを「塗りつぶし(グラデーション)ー青、アクセント1、輪郭ー白」、変形「大波1」にし、フォントサイズを24pt、文字列の折り返しを行内に配置にしなさい。

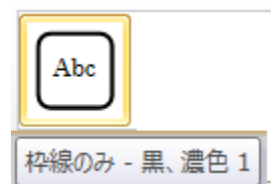


- (5) 次の行に「ボッチャ」と入力しなさい。
フォントはHGP創英角ポップ体、サイズは72pt、太字、配置は中央揃えとする。
- (6) 文字列「ボッチャ」のフォントを文字の効果「塗りつぶし(グラデーションー黒、輪郭ー白、影(外側))」を適応し、以下の設定をしなさい。



「ボ」を青、「ッ」をオレンジ、「チ」を赤、「ャ」を緑の色設定をする。
「ッ」を囲い文字にする。

- (7) 図形「横巻き」を挿入しなさい。文字列の折り返しは行内とする。
- (8) (7)で挿入した図形の書式を「枠線のみー黒、濃色1」に設定し、以下の設定でテキストの追加をしなさい。
フォントHG丸ゴシックM-PRO、サイズ18pt、太字
入力する文章は「ボッチャ講習会のお知らせ」
- (9) 2行目(ボッヂャ)の左側に図形「円形吹き出し」を挿入しなさい。



図形のスタイルは「グラデーションーオレンジ、アクセント6」とし、文字列の折り返しは前面とする。



グラデーション - オレンジ、アクセント6

また入力する文章は「今話題の」とし、フォントHG丸ゴシックM-PRO、サイズ18ptとし、文字の拡大/縮小で66%にする。

- (10) 2行目(ボッチャ)の右側に画像 gazo1.png を挿入しなさい。
サイズを適度に縮小(25%程度)し、文字列の折り返しは前面とする。
- (11) 4行目に以下の文章を入力しなさい。

ボッチャは、ヨーロッパで生まれた重度脳性麻痺者もしくは同程度の四肢重度機能障害者のために考案されたスポーツで、パラリンピックの正式種目です。
ジャックボール(目標球)と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのカラーボールを投げたり、転がしたり、他のボールに当てたりして、いかに近づけるかを競います。
障害によりボールを投げるができなくても、勾配具(ランプス)を使い、自分の意思を介助者に伝えることができれば参加できます。
競技は男女の区別なく BC1~BC4 のクラスに別れて行われ、個人戦と団体戦(2対2のペア戦と3対3のチーム戦)があります。

- (12) 入力した文字列に段組み2段、境界線ありの設定にしなさい。
またフォントはHG丸ゴシックM-PROにしなさい。
- (13) 文字列「障害によりボールを・・・」から2段目になるように、段区切りを入れなさい。
- (14) 1行改行し、次の行に以下の文章を入力しなさい。

場所：高知ボッチャスタジアム
時間：10時~16時
対象：どなたでも可・参加費無料

- (15) 上記入力した文章にフォントHG丸ゴシックM-PRO、サイズ20ptとし、文字の拡大縮小で66%にし、段落設定にて段落後0.5行開ける設定にしなさい。
- (16) 次の行に以下の文章を入力しなさい。
フォントはHGP創英プレゼンスEB、サイズは16ptとする。

申し込み・問い合わせ

高知ボッチャ普及活動クラブ

TEL:088-888-XXXX

FAX:088-888-XXXX

メール:info@kochi_boccia.XXX

- (17) 文字列「申し込み・問い合わせ」に囲い線を設定しなさい。
- (18) TEL、FAX、メールの3行を以下のような箇条書きとし、行頭文字を設定しなさい。

➤ **TEL:088-888-XXXX**

➤ **FAX:088-888-XXXX**

➤ **メール:info@kochi_boccia.XXX**

- (19) 次の行に改ページを挿入し、2ページ目に移動するようにしなさい。
- (20) 11行～13行目あたり（場所：、時間：、対象：～が入力されているところ）の右側にボールを見立てた図形「円」を3個、以下の指示に従って挿入しなさい。
1個目は青色で塗りつぶす。2個目は赤色で塗りつぶす。3個目は白色で塗りつぶし、一番前面に配置する。
それぞれの大きさについては、仕上がりイメージを参考にすること。
※詳細なサイズについては問わない。

- (21) 上記で作成した3個の円をグループ化しなさい。
文字列の折り返しは前面とする。

- (22) グループ化した図形の前面に右のような文字を重ねなさい。作成方法については問わないものとする。
文字列の折り返しは最前面とする。

7/
16(日)

- (23) 上記、日付“7/16(日)”の下に7行2列の表を挿入しなさい。
表のサイズは問わないが、1ページ目に収まるようにサイズを調整すること。
中央の縦線は二重線にしなさい。
また表塗りつぶしなさい。色については特に指定しない。

(24) 作成した表に次の文章を入力しなさい。

10 : 00 ~ 10 : 30	受付
10 : 30 ~ 12 : 00	ボッチャ説明・相談受付
12 : 00 ~ 13 : 00	休憩
13 : 00 ~ 13 : 30	レクリエーションボッチャ
13 : 40 ~ 14 : 10	デモンストレーション (競技ボッチャ)
14 : 10 ~ 14 : 30	休憩(チーム分け)
14 : 30 ~ 16 : 00	試合体験

(25) 2頁1行目に「●ボッチャとは?」と入力。

2行目に「歴史」と入力して囲い線を設定し、3行目から次の文章を入力しなさい。

元になったボッチャはヨーロッパが発祥とされ、ペタンクやローン・ボウリングから発展したとされるが、類似のゲームは世界各地に存在し、はっきりしない。

1997年に日本ボッチャ協会が設立され、国際ルールを紹介、全国的に広まっていくこととなった。

2014年4月1日、一般社団法人 日本ユニバーサルボッチャ連盟が設立された。日本代表チームは「火ノ玉 JAPAN」の愛称で呼ばれ、2016年のリオデジャネイロパラリンピックで混合団体 (BC1、2) は銀メダルを獲得している。

(26) 1行改行し、「ルール」と入力して囲い線を設定し、次の行から次の文章を入力しなさい。

ゲームの目的は、赤または青（コイントスでどちらを選ぶか決める。赤ボールチームが先攻）のボールを投げ、ジャック（jack）ボールと呼ばれる白い的球（まとだま）にどれだけ近づけられるかを競います。

■1対1で行う個人戦、2対2で行うペア、3対3で行う団体戦があり、いずれも1チーム6個のボール（赤または青）をジャックボール（白）に近づけるように投げます。

■投げる順番

①赤チームの左端の人がジャックボール（白）を投げます。（2ゲーム目は青チームの左端の人が投げて、後は同じ要領。）

②同じ人が赤ボールを投げます。

③青チームの誰かが青ボールを投げます。

④これ以降はジャックボールに遠いほうのチームの誰かが投げます。

⑤一方のチームの投げるボールが無くなれば、もう一方のチームが連続して投げます。

・ジャックボールや他のボールに当たっても、そのまま続けます。

・ジャックボールがコートの外に出たとき、ジャックボールはクロス位置に戻ってきます。

■得点は

①双方のチームの最もジャックボールに近いボールを比較し、どちらが近いかを判定する。

②ジャックボールに遠かった方のチームのジャックボールに一番近いボールとジャックボールを結んだ線を半径とし、ジャックボールを中心とした円を描く。

③その円の中に何個赤ボールがあるかを数えます。その数が得点となります。

④①がまったく等距離のときのみ1対1となります。

■個人戦とペア戦は4ゲーム、団体戦は6ゲーム行い合計得点を競います。

■ボールを投げられない人は補助具を使うことができ、また介助を受けることもできます。

■介助者はゲーム中コート内を見てはいけません。

(27) 改ページを挿入し、3ページ目に移動するようにしなさい。

(28) 2頁21行目あたりの右側に画像 gazo2.jpg を挿入しなさい。

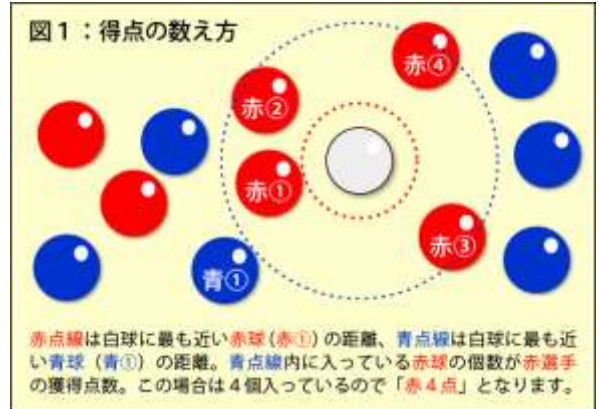


(29) 画像 gazo2 の下に以下のようなテキストボックスを挿入し、グループ化しなさい。

ボール(距離の測定)

グループ化したものの文字列の折り返しは、四角とする。

(30) 2 頁最終行、左側に画像 gazo3.jpg を挿入しなさい。
サイズを縦横比を固定、60%に縮小し、文字列の折り返しは、四角とする。

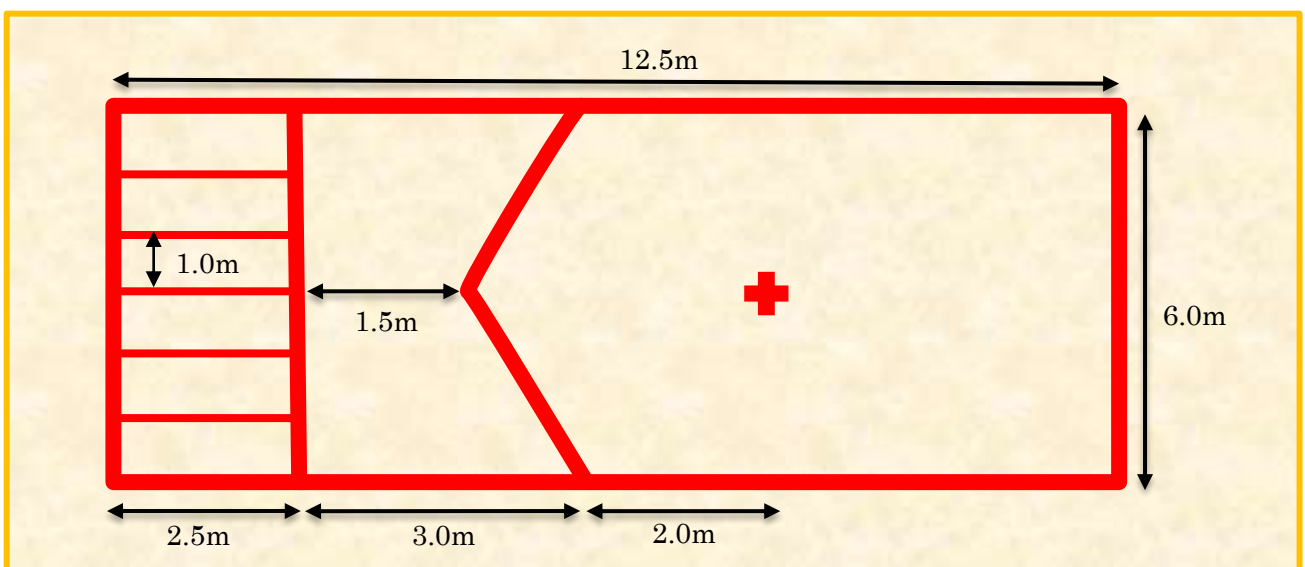


(31) 3 ページ行目に「コート」と入力し、囲み線を設定し、次の行から次の文章を入力しなさい。

長さ 12.5m、幅 6m のコートを用いてゲームの始めに的球を投げる。的球は、コートに V 字型に引かれたジャックボールラインを越えなければならず、両サイドが交互に投球し、的球がコート内の有効エリアに収まるまで繰り返します。

各ラウンドの終了、すなわちエンドの度に審判は的球と投げられたボールとの間の距離を測定し、そのエンドで負けた側の最も的球に近いボールよりもさらに的球に近いボールに各 1 点が与えられる。ゲーム終了後に高得点を上げたチームないしは競技者が勝ちとなる。

(32) 5 行目に描画キャンパスを文字列の折り返しを行内にして挿入しなさい。描画キャンパスの枠線はオレンジ色、塗りつぶしをテクスチャのセーム皮と指定する。その他の色、大きさ、太さについては、以下を参考に作成し、詳細は問わないものとする。



- (33) (31)で入力した文章より1行改行し、次の行に「用具」と入力しなさい。
 囲み線を設定し、次の行より次の文章を入力しなさい。

●ボール

使われるボールは、中は硬質の素材だが表面は柔らかな素材で包まれており、表面が少々つまめるほど柔らかで、あまり転がらず弾まない。

●補助具

障害によりボールを直接投げることができなくても、ランプ（勾配具）やヘッドポインタなどの補助具を用いての競技参加も可能。また、それらが困難な場合であっても、意思伝達が可能であれば介助者による補助具や車椅子移動の補助は許されているため、それにより狙いをつけての投球が可能であれば競技への参加ができます。

・ランプ

ランプ（勾配具）とは、樋のようにボールを一方向に転がすことのできるもので作成されたスロープのこと。ボールを勾配のある場所に置けば、重力によって勝手に転がってゆくことを利用する、ボールを打ち出すための装置。選手の膝の上で使用するものや、自立式のものなど、様々なタイプのランプが存在する。スロープの方向を変えることでボールを打ち出す方向を変えられる。また、スロープ上に置くボールの初期位置（地面からの高さ）を変えれば、ランプから転がり出た時のボールの速度が変わるので、ボールを転がす距離の調整も可能である。

・ヘッドポインタ

ヘッドポインタとは、ヘッドバンドにランプ上のボールを抑える棒がついた器具。脳性麻痺であっても、首からは比較的自由に動かせる場合があり、そのためにこれが使用される。

- (34) 26行目あたり、文字列「●ボール」の右側に画像 gazo4. jpg を挿入しなさい。
 文字列の折り返しは、外周とする。

gazo4 はボールのみ表示されるように右図を参考にトリミングしなさい。



- (35) 31行目あたり、文字列「補助具」の右側にテキストボックスを挿入しなさい。
 文字列の折り返しは、四角とする。
 テキストボックス内に画像 gazo5. jpg、gazo6. jpg を挿入し、次の文章を入力しなさい。

上からみた競技風景(ヘッドポインタを頭に付けた競技者の前にはランプ(勾配具))があり、介助者が向かい合うように立っている。

以上で終了。

上書き保存し、ワードは入力した状態のままにしておいて下さい。

仕上がりイメージ

競技者名

誰でも気軽に出来るユニバーサルスポーツ

今話題の

ボッチャ



ボッチャ講習会のお知らせ

ボッチャは、ヨーロッパで生まれた重度脳性麻痺者もしくは同程度の四肢重度機能障害者のために考案されたスポーツで、パラリンピックの正式種目です。

ジャックボール（目標球）と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのカラーボールを投げたり、転がしたり、他のボールに当てたりして、いかに近づけるかを競います。

障害によりボールを投げるができなくても、勾配具（ランプス）を使い、自分の意思を介助者に伝えることができれば参加できます。

競技は男女の区別なくBC1～BC4のクラスに別れて行われ、個人戦と団体戦（2対2のペア戦と3対3のチーム戦）があります。

場所：高知ボッチャスタジアム

時間：10時～16時

対象：どなたでも可・参加費無料



申し込み・問い合わせ

高知ボッチャ普及活動クラブ

➤ TEL:088-888-XXXX

➤ FAX:088-888-XXXX

➤ メール:info@kochi_boccia.XXX

10:00 ~ 10:30	受付
10:30 ~ 12:00	ボッチャ説明・相談受付
12:00 ~ 13:00	休憩
13:00 ~ 13:30	レクリエーションボッチャ
13:40 ~ 14:10	デモンストレーション (競技ボッチャ)
14:10 ~ 14:30	休憩(チーム分け)
14:30 ~ 16:00	試合体験

仕上がりイメージ

競技者名

●ボッチャとは？

歴史

元になったボッチャはヨーロッパが発祥とされ、ベタンクやローン・ボウリングから発展したとされるが、類似のゲームは世界各地に存在し、はっきりしない。

1997年に日本ボッチャ協会が設立され、国際ルールを紹介、全国的に広まっていくこととなった。

2014年4月1日、一般社団法人日本ユニバーサルボッチャ連盟が設立された。日本代表チームは「火ノ玉 JAPAN」の愛称で呼ばれ、2016年のリオデジャネイロパラリンピックで混合団体（BC1、2）は銀メダルを獲得している。

ルール

ゲームの目的は、赤または青（コイントスでどちらを選ぶか決める。赤ボールチームが先攻）のボールを投げ、ジャック（jack）ボールと呼ばれる白い的球（まどたま）にどれだけ近づけられるかを競います。

■1対1で行う個人戦、2対2で行うペア、3対3で行う団体戦があり、いずれも1チーム6個のボール（赤または青）をジャックボール（白）に近づけるように投げます。

■投げる順番

①赤チームの左端の人がジャックボール（白）を投げます。（2ゲーム目は青チームの左端の人が投げて、後は同じ要領。）

②同じ人が赤ボールを投げます。

③青チームの誰かが青ボールを投げます。

④これ以降はジャックボールに遠いほうのチームの誰かが投げます。

⑤一方のチームの投げるボールが無くなれば、もう一方のチームが連続して投げます。

- ・ジャックボールや他のボールに当たっても、そのまま続けます。
- ・ジャックボールがコートの外に出たとき、ジャックボールはクロスの位置に戻ってきます。



ボール（距離）の測定

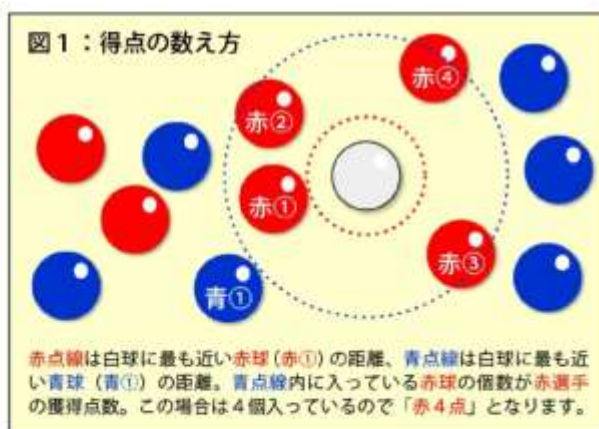
■得点は

①双方のチームの最もジャックボールに近いボールを比較し、どちらが近いかを判定する。

②ジャックボールに遠かった方のチームのジャックボールに一番近いボールとジャックボールを結んだ線を半径とし、ジャックボールを中心とした円を描く。

③その円の中に何個赤ボールがあるかを数えます。その数が得点となります。

④①がまったく等距離のときのみ1対1となります。



■個人戦とペア戦は4ゲーム、団体戦は6ゲーム行い合計得点を競います。

■ボールを投げられない人は補助具を使うことができ、また介助を受けることもできます。

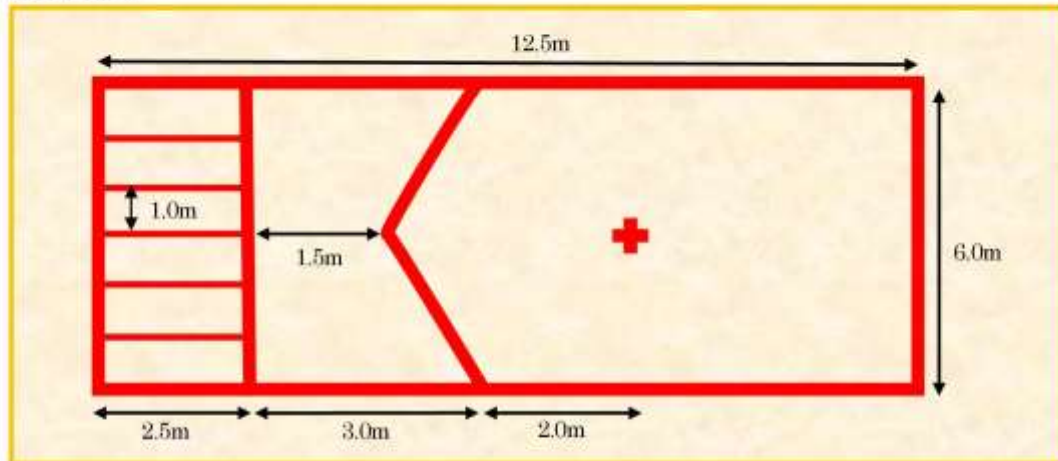
■介助者はゲーム中コート内を見てはいけません。

仕上がりイメージ

競技者名

コート

長さ12.5m、幅6mのコートを用いてゲームの始めに的球を投げる。的球は、コートにV字型に引かれたジャックボールラインを越えなければならず、両サイドが交互に投球し、的球がコート内の有効エリアに収まるまで繰り返します。



各ラウンドの終了、すなわちエンドの度に審判は的球と投げられたボールとの間の距離を測定し、そのエンドで負けた側の最も的球に近いボールよりもさらに的球に近いボールに各1点が与えられる。ゲーム終了後に高得点を上げたチームないしは競技者が勝ちとなる。

用具

●ボール

使われるボールは、中は硬質の素材だが表面は柔らかな素材で包まれており、表面が少々つまめるほど柔らかで、あまり転がらず弾まない。



●補助具

障害によりボールを直接投げるができなくても、ランプ（勾配具）やヘッドポイントなどの補助具を用いての競技参加も可能。また、それらが困難な場合であっても、意思伝達が可能であれば介助者による補助具や車椅子移動の補助は許されているため、それにより狙いをつけての投球が可能であれば競技への参加ができます。

・ランプ

ランプ（勾配具）とは、橋のようにボールを一方向に転がすことのできるもので作成されたスロープのこと。ボールを勾配のある場所に置けば、重力によって勝手に転がってゆくことを利用する、ボールを打ち出すための装置。選手の膝の上で使用するものや、自立式のものなど、様々なタイプのランプが存在する。スロープの方向を変えることでボールを打ち出す方向を変えられる。また、スロープ上に置くボールの初期位置（地面からの高さ）を変えれば、ランプから転がり出た時のボールの速度が変わるので、ボールを転がす距離の調整も可能である。

・ヘッドポイント

ヘッドポイントとは、ヘッドバンドにランプ上のボールを抑える棒がついた器具。脳性麻痺であっても、首から上は比較的自由に動かせる場合があり、そのためにこれが使用される。



上からみた競技風景（ヘッドポイントを頭に付けた競技者の前にはランプ（勾配具）があり、介助者が向かい合うように立っている。