

亀リンピック2025

しょうがくせいがくねんべつ

小学生 学年別 スーパードッジボール

しんぼくたいかい
親睦大会

さんかようこう

参加要項(1・2年生用)

ねんせいよう



めざせ亀戸ナンバーワン

開催日時： 令和7年10月25日(土) 午後2時00分～午後5時

会 場： 亀戸スポーツセンター(亀戸8-22-1)

主 催： 亀リンピック2025実行委員会

申込締切： 令和7年9月5日(金) 必着

亀リンピック2025小学生学年別スーパードッジボール親睦大会 参加要項

この要項は過去の大会を基準にしています。今年の大会の申し込みチーム数により、
時間・ルールなど変更する場合があります。最新のものは対戦カードが決まり次第、
チーム引率者に送付します。

【受付時間】 14:00～14:15(予定)

【受付場所】 亀戸スポーツセンター ロビー

※受付は、必ず各チーム引率者が行ってください。(選手では受け付けません。)

【ルール説明】 14:30～(終了後、準備体操をおこないます)

【試合開始】 14:50頃(予定)

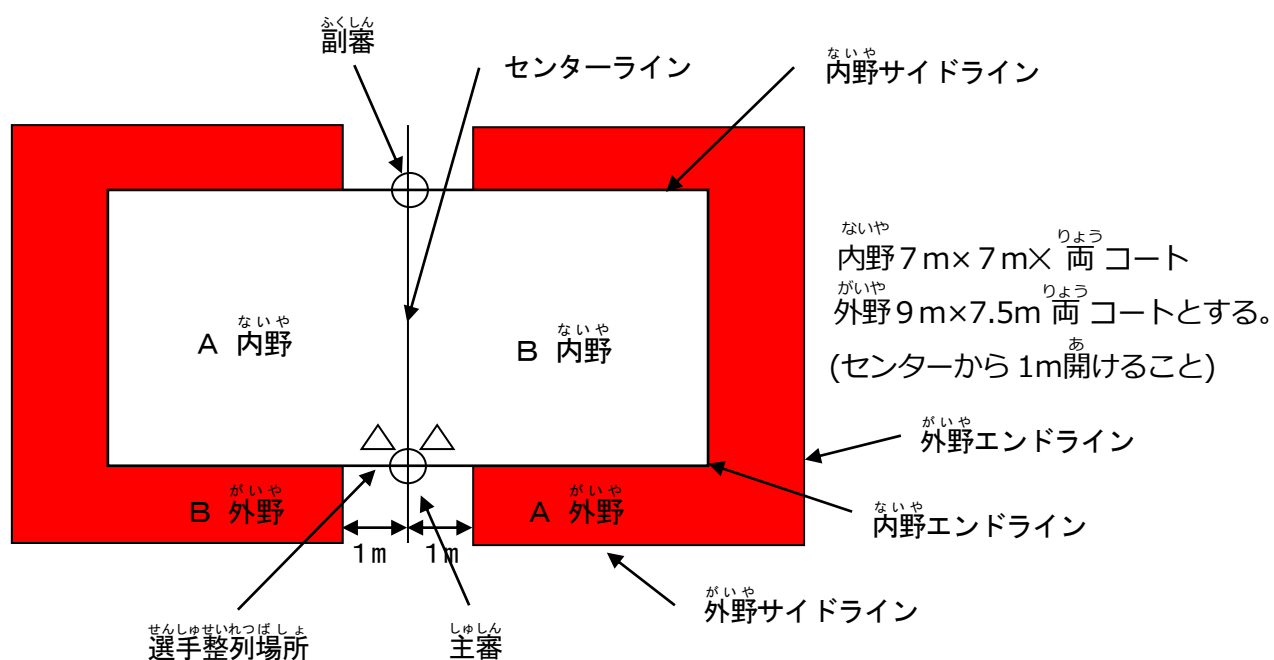
【試合内容】 1. 組み合わせは、事前に事務局で行いました。
2. 競技は、前半4分・ハーフタイム1分・後半4分で行います。

【競技規則】

● 第1章 競技場および用具

第1条 競技場(コート)

1. コートは下図のとおりとします。



第2条 用具

1. 試合球は日本ドッジボール協会練習球（2号球）を使用する。
2. ユニホームは、同一チームであることが識別できる服装とし、ゲームベストを着用する。
なお、上履きは各自で用意する。（ゲームベストは、大会本部で用意する。）

● 第2章 チーム編成

第3条 競技チーム

1. チームは、同学校、同学年の競技者8名以上15名以下の男女混合で編成し、必ず各試合に登録メンバー全員を出場させることとする。また、試合（前半・後半）には、必ず1名以上の女子を参加させること。
2. 競技のスタートメンバーは8名（内野5名・外野3名）とする。
けが人等で7名以下となった場合においても外野は3名の配置とする。
3. 女子選手が1名のみで、女子選手が試合中にケガをした場合、男子の控え選手がいたとしても、男子の補充はせず7名で試合を続行する。また、前半にケガで退場し後半復帰できない場合においても、男子の補充はせず7名で試合を行い、勝敗は通常のカウントとする。
4. 競技開始時に5名以下のチームまたは、女子のいないチームは失格となる。
なお、その場合の点数については、第7条の1から3と同様に相手チームの16対0の勝利とする。
5. 競技者のうち1名をキャプテンとし、キャプテンはキャプテンマーク（リストバンド）を着ける。

● 第3章 競技方法

第4条 競技方法

1. 競技開始
 - (1) 競技は、チーム対抗形式で、1チーム8名の競技者がコートの中に入って行う。
 - (2) 両チームは、センターラインをはさんで並び、挨拶を行う。
 - (3) 競技は、主審からの「ゴーファイト」の宣言で開始される。
2. 競技時間および競技終了
 - (1) 競技時間は、前半4分・ハーフタイム1分・後半4分とする。
 - (2) 競技時間内であっても、一方のチーム全員がヒットされた時は、ノックアウトになり競技終了となる。
 - (3) 主審が特別に時間を止めない限り、どんな時でも競技時間は進行している。
 - (4) 主審の宣言で競技は終了する。
 - (5) **連続しての試合でない限り、試合終了後は速やかに退場口より退場すること。**
3. 競技
 - (1) 主審の「ゴーファイト」の宣言とともに、主審から定められたチームへボールを渡し試合は開始される。
その際、第一投者は自コートを中心に立ち主審よりボールを受ける。
 - (2) 試合前後半ともに主審から見て右側のチームのボールから試合開始とする。
 - (3) 競技の目的は、相手チームの競技者を全員ヒットすることにある。
 - (4) ヒットとは、相手チームの内野にノーバウンドのボールを当てそのボールが地に着くまでに相手の内野の誰かが捕球できない状態をいう。
 - (5) 複数の内野に当たったり、触れたりしたボールを捕球できなかった場合は、そのボールに当たり触れた内野全員がヒットされたこととなる。
 - (6) 捕球とは、一時的ではなく、完全にボールをキャッチし、コントロールしている状態をいう。
 - (7) ヒットされた内野は、速やかにゲームベストを脱いで外野へ行かなくてはならない。その際、外野に出

るまでにボールに触れてはならない。(ダブルタッチの禁止)

- (8) 競技者がヒットされた場合、ゲームベストを着けている元外野の競技者は速やかに内野に入らなければならない。なお、この内野に移動中の競技者にヒットしてはならない。
- (9) 味方同士のパス回しは20秒以内とする。20秒を超えるパス回しはオーバータイムの反則となる。
- (10) ラインクロスとラインオーバーは、いずれもラインアウトの反則となる。なお、ラインクロスとラインオーバーは、一連の投球動作が終了するまでとする。
- (11) 両外野エリアより外に出てしまったボールは、最後にボールに触れた競技者の相手チームの内野ボールとなる。
- (12) メンバー交代は、ハーフタイムにのみ行うことができる。ただし、けが等により主審が認めたときは、途中交代もできる。
- (13) 危険防止のため、首から上に投げられたボール(パスボールは除く)はヒットにならない。(ヘッドアタックの禁止)なお、ヘッドアタックの反則は、主審の判断による。
- (14) ボールを捕球してから5秒以内に投げなければいけない。5秒を超えるボール保持は、オーバータイムの反則となる。
- (15) ボールデッドは、ボールがコート外の床についた時点とする。

4. 反則

- (1) オーバータイムを宣告されると相手内野ボールとなる。
- (2) ラインアウトを宣告されると相手内野ボールとなる。
- (3) ダブルタッチを宣告されると相手内野ボールとなる。
- (4) ヘッドアタックを宣告されるとヒットされた競技者はセーフになり、そのチームの内野ボールなる。
- (5) 故意のキックやヘディングなどによるプレーは、相手内野ボールとなる。
- (6) スポーツマンシップに反する行為は、相手内野ボールとなる。

5. 注意

- (1) 競技者とキャプテンは、競技マナーに反する行為があったときは、注意を受けることがある。
- (2) 競技者が、軍手の着用や過剰なテーピング等、ボールを投げたり捕ったりする時に有利になることを行うことは認めない。

● 第4章 勝敗の決定

第5条 勝敗の決定

1. ゲームの勝敗

- (1) 前・後半ごとの試合時間内に、相手選手を全員ヒットしたとき。
- (2) 前・後半ごとの試合終了時に、ゲームベストを着用している選手を数え、ゲームベストを着用している選手が多いチームが勝ち。(前・後半のゲームベストのトータルで勝ち負けを決定。前・後半ごとの勝敗は関係しない。)

2. 予選・決勝の勝敗

- (1) 総当たりとなるリーグ戦の順位について

- ①勝ち点制とし、ゲームに勝つと勝ち点3、引き分けると勝ち点1、負けると勝ち点0とする。勝ち点が多いチームが上位となる。
- ②勝ち点と同数の時は、全試合のベスト着用数の差(自分のチームのベスト数-対戦チームのベスト数)が多いチームが上位となる。
- ③勝ち点、全試合のベスト着用数の差も同数の場合

1) 2チームが同数の場合

イ、当該チームの直接対戦で勝ったチームが、上位となる。

ロ、当該チームの直接対戦で引き分けの時は、3分間の決定戦を行う。その際、キャプテン同士のジャンケンにより勝ったチームからのボールスタートとする。

2) 3チーム以上が同数の場合

ハ、当該リーグ全試合の相手チームの残りベスト数の合計が少ないチームが上位となる。(相手をヒットした数が多いチームが上位となる。)

ニ、上記ハも同数の時は、当該リーグ全試合の自チームの残りベスト数の合計が多いチームが上位となる。

ホ、上記ハ・ニの方法でも勝敗が見つからない場合は、総当たりで3分間の決定戦を行う。

その際、キャプテン同士のジャンケンにより勝ったチームからのボールスタートとする。

3) 3分間の決定戦でもベスト数が同じ場合

3分間の決定戦終了時のまま試合を継続し、先に相手をヒットしたチームを勝ちとする。

(ヴィクトリーポイントゲーム (Vポイントゲーム))

なお、決定戦のゲームスタート時メンバーは、女子1名以上を含みチーム内で再編成してもよい。

(2) 対戦しないチームが出るリーグ戦の順位について

勝ち点(勝ち3点、引き分け1点、負け0点)で決定し、勝ち点が同数の場合は、当該チームの直接対戦の結果で決定する。なお、決勝進出チーム決定において、勝ち点が同数で直接対戦していないチームがあった場合、または、直接対戦が引き分けとなった場合においては、3分間のみの決定戦を行い勝ったチームが上位となる。

3分間のみの決定戦でもベスト数が同じ場合は、決定戦終了時のまま試合を継続し、先に相手をヒットしたチームを勝ちとする。(ヴィクトリーポイントゲーム (Vポイントゲーム))

なお、決定戦のゲームスタート時メンバーは、女子1名以上を含みチーム内で再編成してもよい。

(3) トーナメント戦で、前・後半のゲームベストが同数で引き分けの場合について

3分間のみの延長戦を行う。3分間の延長戦でもベスト数が同じ場合、延長戦終了時のままゲームを継続し、先に相手をヒットしたチームを勝ちとする。

(ヴィクトリーポイントゲーム (Vポイントゲーム))

なお、延長戦のゲームスタート時メンバーは、女子1名以上を含みチーム内で再編成してもよい。

● 第5章 審判員

第6条 審判の任務と権限

1. 審判員

(1) 審判員は、主審1名・副審1名とする。またコート係を置くことができる。

(2) 審判員は、中立公平を旨として、それぞれ協力して試合の充実に努めなければならない。

(3) 審判員は、試合進行について、事故のないように努めること。

(4) 主審の立つ位置は、センターラインと内野サイドラインの交わる場所とする。副審も主審と反対側の同じくセンターラインと内野サイドラインの交わる場所とする。

2. 主審の任務と権限

(1) 主審は、競技の進行と判定を行うため、ホイッスルを所持する。

(2) 主審は、副審やコート係の補佐を受けながら、下記の任務を遂行する。

- ① 正しく競技者が出場しているか確認する。
- ② 試合終了の宣告をする。
- ③ 試合開始の合図とともに主審から見た右側のチームの第一投者へボールを渡す。
- ④ 「ヒット」を判定し、競技者に宣告する。
- ⑤ 「相手ボール」を判定し、宣告する。
- ⑥ 「反則」を判定し、宣告する。
- ⑦ 「注意」を宣告する。
- ⑧ 勝敗の判定を行い、宣告する。
- ⑨ ブラインドプレーや判定に確信が持てないときなどには、副審に確認をしたうえで判定する。
- ⑩ ヘッドアタックや怪我につながるプレーがあった場合は、ゲームを一時中断し、競技者の安全を確認する。
- ⑪ 主審は、規則に明示されていないあらゆる問題に関して、判定を下す権限を持つ。

3. 副審の任務と権限

(1) 副審は、特別な理由があるとき以外は競技を止めてはならない。ただし、危険防止や進行及び判定について主審に助言をするときは必ずゲームを中断して行う。

(2) 副審は、ホイッスルを所持し主審を補佐しながら、下記の任務を遂行する。

- ① ストップウォッチを所持し、オーバータイムや一時中断した時の時間の管理を行い、主審に伝える。
- ② すべてのラインアウトを判定し、ホイッスルと動作によって主審に伝える。

(3) 主審に事故があるときは、これに代わる。

4. コート係の任務

(1) 試合をスムーズに進められるように主審・副審を補佐する。

(2) ビブス係

ビブス係は、ヒットを宣告された競技者のビブスの脱ぎ忘れの確認と、元外野が速やかに内野に入るよう誘導する。

(3) 外野係

外野係は、ボールの管理とビブス係の任務を兼任する。

● 第6章 競技の没収

第7条 競技の没収

1. 遅刻

指定場所へ指定時間までに集合しないチームに対しては、そのゲームを没収し相手チームの16対0の勝利とする。

2. 競技拒否

主審が競技を行うようチームに命じたにもかかわらず、これを拒んだときは、その競技を没収し、相手チームの16対0の勝利とする。

3. 不正出場

主審は、正当でない競技者が入っていると認めたとき、その競技を没収し、相手チームの16対0の勝利とする。

【チーム引率者への注意事項】

1. 競技規則について引率者は必ず読んで確認をお願いします。
2. チームの引率者が会場（体育室内）に入場できる人数は、登録選手と同人数です。
例）登録選手が8人→引率者8人まで。登録選手が15人→引率者15人まで。
3. 会場には駐輪場が少ないため、選手・引率者ともに公共交通機関並びに徒歩で来場してください。
4. 親睦大会は、大体育室で試合を実施し、小体育室は荷物置き場兼待機場所としてご利用いただくようになります。小体育室は施錠等行えませんので、貴重品の取り扱い等にはご注意ください。
なお、1階フロアに小物ロッカーを設置していますので、併せてご利用ください。使用料は無料です。
5. 受付は必ずチーム引率者が行ってください。
6. 受付時にメンバーの確認を行い、第1試合開始時に最終確定を行います。（最終確定後の選手変更はできません。）なお、登録していない選手は試合にはでられません。
7. 14：30 よりルール説明を行います。（開会式は行いません）
ルール説明終了後、直ちに準備体操をおこないます。ケガ防止の為、必ず参加させてください。
8. 試合時間、試合コートの確認はチーム引率者が必ずおこなってください。なお、チームの参加数により試合方法等に変更が生じる場合もあります。必ず当日の対戦表と進行表の確認をお願いします。
9. 試合開始までに、6名以上がそろわないと不戦敗となります。
10. 選手招集の際はアナウンスをいたしますが、次の試合の選手を試合コート脇のサブベンチに5分前までに着席させてください。
11. チーム引率者1名は、必ずベンチにお入りください。なお、ベンチに入れる引率者は2名までで、試合中はベンチに座り応援してください。ベンチに入る際には受付で渡したベンチ入り許可証が必要となります。それ以外の保護者の方はコート周りで観戦してください。ベンチ入り許可証は全試合終了まで、なくさずにお持ちください。（入場許可証と一緒に返却してください。）
12. 審判と話が出来るのはベンチに入っている引率者だけとなります。判定および審判に対する抗議は認めません。試合後のご意見等は必ず引率者が大会本部に来てお話しください。

13. 大会役員が相手を委縮させる大声による応援や特定の選手・審判に対しての暴言等と判断し複数回注意しても大会役員の指示に応じていただけない場合、ベンチや会場から立ち退いていただく場合がございます。こども達の見本となるようなリスクある応援マナーにご協力をお願い致します。
14. 試合では、選手全員を出場させてください。(当日、怪我等でやむを得ない場合は除く)
15. 試合では、前・後半同じ番号のゲームベストを着用してください。なお、試合の前半に出場する選手は、ゲームベストの番号1～8を着用してください。また、試合開始前にあらかじめ前半に出場する選手、後半に出場する選手および外野3名を決めておいてください。(ヒットされ、脱いだベストは自分でカゴに入れること。)
16. 全試合終了後(17:00 頃を予定)表彰式を行う予定です。決勝リーグ・トーナメントに残ったチームは、試合が終了しても帰らずに残っててください。
17. 試合は、学年別チーム別でおこないます。若干の待ち時間がありますので、試合待ちのチームは小体育室や観覧席で待機してください。なお、保護者の方の応援は、コート周りでも応援できます。当日は上履きをお持ちください。荷物の管理は、各チームでお願いします。(盗難防止のためにも、貴重品の持ち込みはご遠慮ください。)
18. 練習をする場所はありません。ボールは持ってこないようお願いします。
19. 組合せ決定後、チーム引率者宛に最終決定の参加要項や対戦表などを送付いたします。運営委員会日程により大会当日にお渡しすることもあります。
20. 当日は、新聞雑誌等の取材が入る場合があります。また、写真掲載等がありますのでご了承ください。なお、写真掲載の可否については、名簿の提出時に写真掲載可否の欄に必ず○もしくは×を記入してください。
21. 試合中のメガネ着用につきましては、ケガ・破損等も予想されますので、各自安全には十分注意をして参加させて下さい。主催者といたしましては、スポーツ専用メガネの着用を推奨いたします。
22. ピン止め等は滑り止め付きのパッチンピン等(シリコン材質も可)を使用してください。
23. フラッシュ撮影は禁止です。
24. 大会当日に簡単なルール確認は行いますが、事前に競技規則をよく読み、十分に理解して試合に臨んでください。

疑問・質問などは以下までお問い合わせください。

【問い合わせ先】

亀リンピック 2025 実行委員会事務局

(亀戸スポーツセンター内)

担当 檜崎・岡村・酒本

江東区亀戸 8-22-1

TEL 5609-9571

FAX 5609-9574