

第 20 回 有明スポーツセンター
小学生スーパードッジボール大会 参加要項
(第 19 回 小学生スーパードッジボール大会 KOTOチャンピオンズリーグ 予選会)

【開催日】令和 7 年 11 月 23 日(日曜日)

【参加対象】 下記の小学校の小学3～6年生の同学校、同学年の8人以上15人以下の男女混合で構成されたチーム。
豊洲小学校 豊洲北小学校 豊洲西小学校 東雲小学校 枝川小学校
辰巳小学校 第二辰巳小学校 有明小学校 有明西学園 (計9校)

【場 所】 有明スポーツセンター 体育館棟7階 大体育室
江東区有明2-3-5 電話 03-3528-0191
※駐車場110台(有料)完備していますが、当日は混雑が予想されますので、お車での来館はご遠慮ください。(駐車場が満車の場合、お待ちいただくこととなります。)

【受付場所】 体育館棟6階ロビー
◆ 3・4年生の部(午前)
受付時間:8時30分～9時00分
◆ 5・6年生の部(午後)
受付時間:13時00分～13時30分
※受付は、必ず各チーム引率者が行ってください。(選手だけの受付はできません。)
※受付時に当日の参加者の最終確認を行います。

【開 会 式】 ◆ 3・4年生の部(午前) ➡ 9時15分※終了後、ルール説明・準備体操を行います。
◆ 5・6年生の部(午後) ➡ 開会式は行いません。※受付終了後、ルール説明・準備体操を行います。

【試合開始】 ◆ 3・4年生の部(午前) ➡ 9時40分
◆ 5・6年生の部(午後) ➡ 14時20分

【試合形式】 1.競技は、前半5分・ハーフタイム1分・後半5分で行います。(1試合の所要時間 15分)
2.試合は、別紙進行表に沿って行います。

【試合数】 3年生 7チーム 予選リーグ + 決勝トーナメント ➡ 11 試合
4年生 7チーム 予選リーグ + 決勝トーナメント ➡ 11 試合
5年生 7チーム 予選リーグ + 決勝トーナメント ➡ 11 試合
6年生 4チーム 決勝リーグ ➡ 6 試合
合 計 25 チーム 39 試合

【表彰式】 午前の部(3・4年生)12時10分頃より表彰式・記念撮影のみ
午後の部(5・6年生)16時20分頃より閉会式後記念撮影
※進行状況により時間に変更となる場合がありますので、会場アナウンスをご確認ください。
※表彰式は、決勝リーグに進出したチームが対象です。
※決勝リーグに進出しないチームは、試合終了後自由解散となります。返却物は大会本部へ。

- 【賞 品】各学年 1 位 賞状・楯・ボール(新品)
各学年 2 位 賞状・楯・ボール(当日使用試合球)
各学年 3 位 賞状・楯
各学年 3 位 賞状

お 願 い

大会に出場する選手、引率者、保護者、審判員、運営にかかわるスタッフ等すべての方に対し、お互いの立場や気持ちを尊重した暖かい大会を、大会に関わる方全員で作り上げたいと考えています。

緊張感いっぱい戦う、そのちいさな背中を、勝っても負けても最後まで全力で戦えるように、私たちおとながみんなで支えてあげられるような、そんな大会を目指しています。

出場することもたちはすべて、この地域で育つ子どもたちであり、応援しているみなさまもこの地域で暮らす方ばかりです。

自分のチームの選手が、自分のこどもが、言われたら悲しくなる言葉は相手チームにも言わないで。ぜひとも、声援は暖かい言葉で。

みなさまが持つ湾岸地域の子育て力、地域の力が発揮できる場所となるよう、スタッフ一同全力を尽くします。

暖かい言葉が会場内に溢れる大会となりますように、
みなさまのご協力をどうぞよろしくお願いいたします。

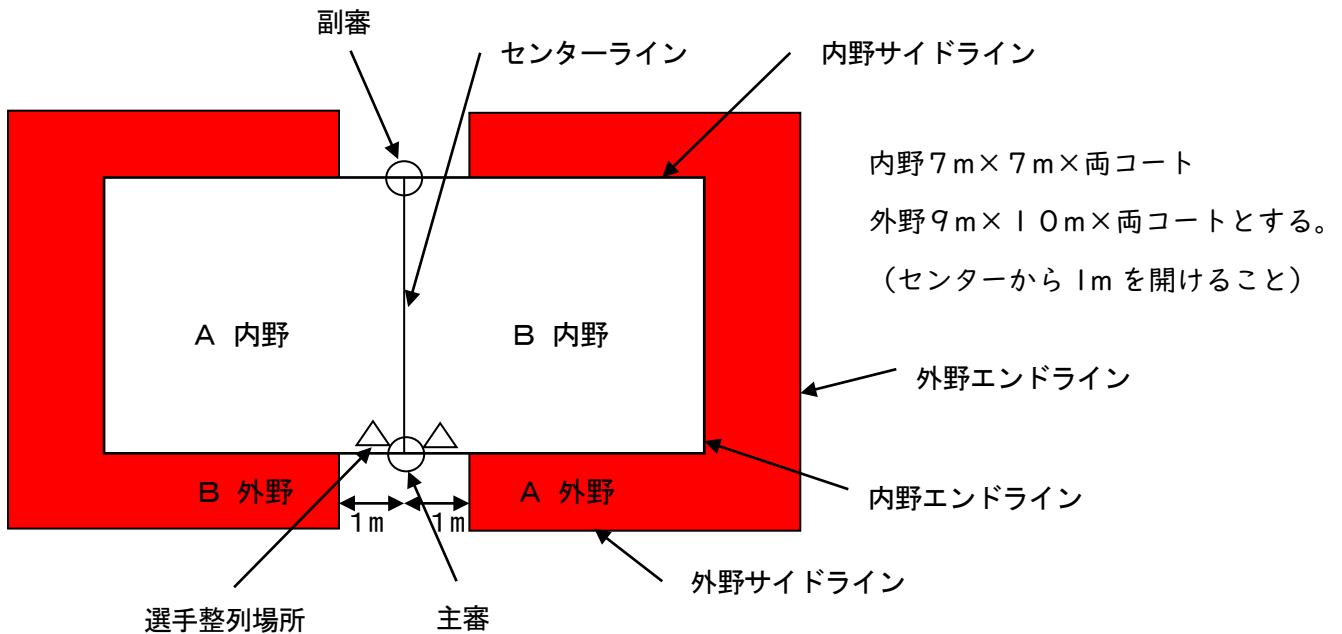
有明スポーツセンター スタッフ一同

【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. 内野の大きさ 7 m × 14 m
2. 外野の広さ サイドは、1.5 mとする。
エンドは、3 mとする。
3. 線の幅 5 cmとし、上記の長さは線の中心から中心までの距離とする。



第2条 用具

1. 試合球は日本ドッジボール協会公認3号球（公式試合球）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5分・ハーフタイム1分・後半5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) 主審の宣言により競技は終了する。
- (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。**

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の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チームが勝ち。
- (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つかない場合は、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. コート系の任務

(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系の任務を兼任する。

● 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。