

**第29回 東砂スポーツセンター  
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KOTOチャンピオンズリーグ予選会)

- 【開催日】 令和7年12月21日（日曜日）
- 【会場】 東砂スポーツセンター 2階 大体育室  
江東区東砂4-24-1 電話 03-5606-3171  
**※駐輪場は非常に混雑となる可能性があります。極力徒歩でご来館下さい。**  
**※第一駐輪場は一般利用者用となります。第二駐輪場の奥からお停め下さい。**  
※自転車は、必ず駐輪場にためて下さい。センター前面道路は区道です。  
路上駐輪はしないようにお願いします。  
**※駐車場はございませんので、公共交通機関等でお越し下さい。**
- 【受付時間】 3・4年生：8：15～8：30      5・6年生：13：15～13：30
- 【受付場所】 **東砂スポーツセンター 全学年 東砂スポーツセンター正面玄関(外)にて行います。**  
※受付は必ず各チーム引率者が行って下さい。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おこないます。  
※受付終了後、引率者と選手のみ階段を利用し3階へ移動して下さい。それ以外の方は、外で待機をお願いします。エレベーターの利用はできません。  
※受付終了次第、選手と引率者の方は入館をお願いします。  
※靴は内履きに履き替えてご自身で保管をお願いします。
- 【開会式】 3・4年生      8：45  
5・6年生      13：45      ルール説明・準備体操開始（開会式は行いません。）  
※場内放送にてご案内しますので、チームごとに整列して下さい。  
※各チームの見学者は3階ロビーからご見学ください。
- 【試合開始】 3・4年生は9：15開始（予定）      5・6年生は14：00開始      （予定）  
※全コート同時に試合を開始します。
- 【選手待機所】 大体育室内観覧席  
※選手・引率者2名・広報係1名のみ入場可能となります。  
※学校別に区分けしています。各チーム譲り合ってご利用下さい。  
※別紙 コートレイアウト&観覧席をご覧ください。
- 【見学場所】 3階ロビー  
**スペースに限りがあるので、試合中のチーム関係者を優先し譲り合ってご利用下さい。**  
**前方の見学エリアは試合中のチーム関係者優先となります。**  
**試合が終わったあと、後方に下がっていただき次の試合チーム関係者にお譲り下さい。**

【試合内容】 組み合わせは、事前に主催者で行いました。  
競技は、**前半4分、ハーフタイム1分、後半4分**で行います。  
(1 試合の所要時間 入退場を含め 13分)  
試合は、別紙進行表に沿って行います。

【試合数】

3年生	6チーム	総当たりリーグ戦	→15試合
4年生	10チーム	予選リーグ+決勝トーナメント	→24試合
5年生	9チーム	予選リーグ+決勝トーナメント	→20試合
6年生	6チーム	総当たりリーグ戦	→15試合
合計	31チーム	74試合	

※変更になる場合があります。試合開始時間等は対戦表でご確認下さい。

【表彰式及び閉会式】

午前の部（3・4年生） 12時35分頃より表彰式・記念撮影のみ（予定）  
午後の部（5・6年生） 16時55分頃より表彰式・記念撮影のみ（予定）  
※表彰式は各学年ともに優勝・準優勝・3位・4位のチームが対象です。  
※表彰式は決勝トーナメントのある学年のみ4位までです。  
(チャンピオンズリーグへは上位2チームが参加できます。)  
※決勝トーナメントに進出しないチームは、試合終了後自由解散となります。  
ゲームベスト・引率者・広報係カード等を大会本部にご返却下さい。

【賞品】

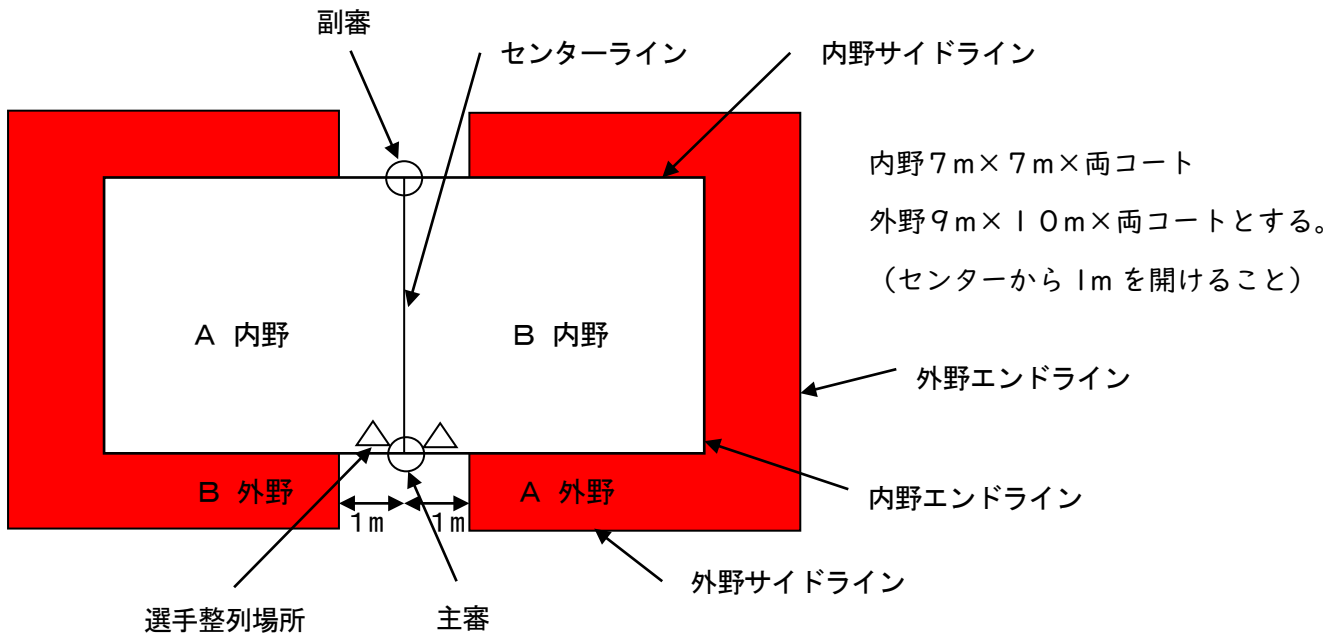
各学年1位 賞状・トロフィー・ボール  
各学年2位 賞状・トロフィー  
各学年3位 賞状・トロフィー  
各学年4位 賞状  
※賞状はチームに1枚贈呈します。  
※決勝トーナメントのある学年のみ4位まで賞品がございます。

## 【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. 内野の大きさ 7 m × 1 4 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 c m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 千一ム編成

### 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。