第 20 回ＫＯＴＯチャンピオンズリーグ予選会

第 30 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要項

開催日時：　令和８年１２月２０日（日）　午前９時～午後５時
（午前の部：３・４年生、午後の部：５・６年生）

会　　場：　スポーツ会館（江東区北砂１－２－９）
※改修工事で休館のため、会場はスポーツ会館となります

主　　催：　(公財)江東区健康スポーツ公社　東砂スポーツセンター

協　　力：　江東区スポーツ推進委員会

申込開始：　令和８年　９月２０日（日）

申込締切：　令和８年１０月３１日（土）締切

小学生スーパードッジボール　大会参加要項

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ございます。
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。

【受付場所】　スポーツ会館　1階ホールにて受付けます。
受付時間　3・4年　　8時30分　～　　8時45分（予定）
5・6年　13時30分　～　13時45分（予定）
※受付は、必ず各チーム引率者が行ってください。（選手では受付けません。）

【マナーアップ説明会】　3・4年　　8時45分～（予定）
5・6年　13時45分～（予定）
※各チーム引率者1名にマナーアップのお話があります。

【開会式】　3・4年　　9時～（予定）
5・6年　14時～（予定）

【試合開始】　3・4年　　9時30分～（予定）
5・6年　14時30分～（予定）

【競技規則】

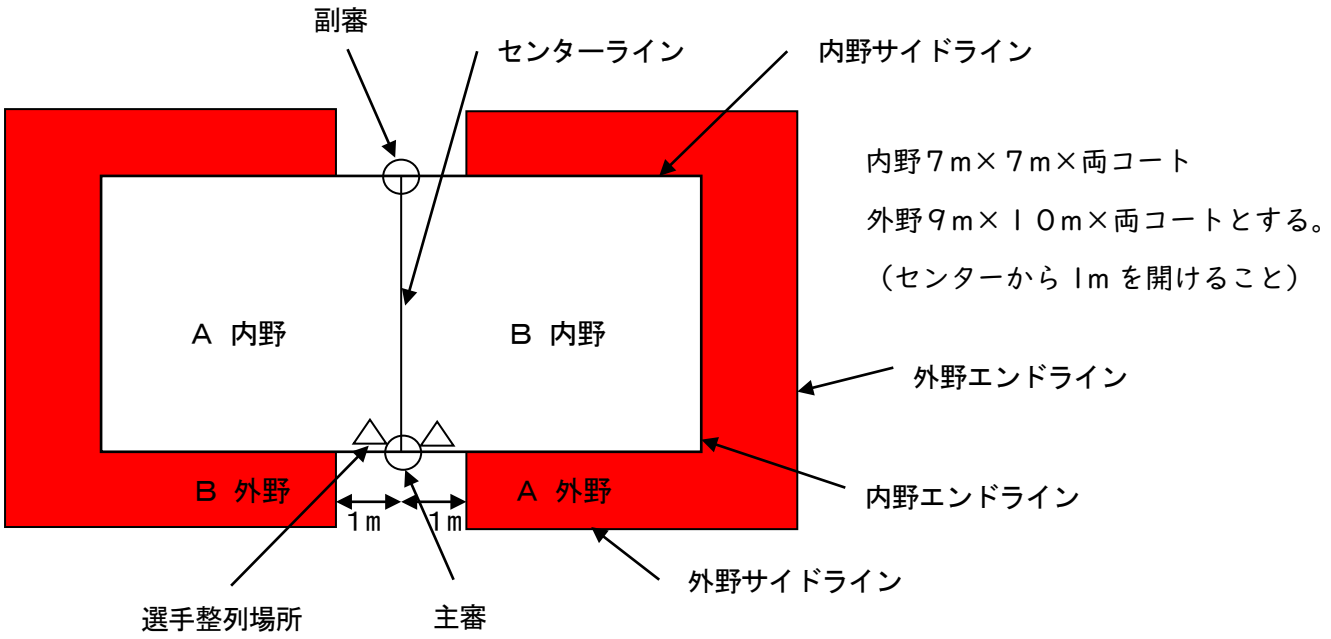
● 第１章　競技場および用具

第１条　競技場（コート）

１．内野の大きさ　　７ｍ×１４ｍ

２．外野の広さ　　サイドは、１．５ｍとする。
　　エンドは、３ｍとする。

３．線の幅　　５ｃｍ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名以上の男子・女子**を参加させること。

２．メンバーの編成は、予選会に登録したメンバーのみとし、最終登録確認締切日までに６名揃わない場合は辞退となる。その場合は、予選会３位のチーム（辞退の場合は４位チーム）を繰り上げ出場とする。
　３位・４位チームとも辞退の場合、それ以下の出場は認めない。

３．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。

４．競技開始時に５名以下のチームまたは、男子及び女子のいないチームは失格となる。

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も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）予選・決勝ともに勝ち点制とし、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）勝ち点が同数の時は、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、当該リーグで勝ったチームが、上位となる。

ロ、当該リーグで引き分けの時は、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））

（４）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。

（５）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。またコート責任者および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ところとする。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ところとする。

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、副審やコート責任者および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。

5．コート責任者の役割

（1）各コートに必ずコート責任者を1名以上配置する。

（2）主審の補佐をする。またストップウォッチとホイッスルを所持する。

また２０秒ルールについてはコート責任者が計測をし、ホイッスルと動作により主審に伝える。

（3）試合時の各ベンチ内や広報係のマナー等の管理をする。

（4）試合時のトラブルなど、特別な理由があるときは、プレーを停止し主審に助言をすることができる。

● 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。

また、ベンチ入り許可証の申請をした選手の出場は認めない。

東砂スポーツセンターは１０月１日（木）から改修工事のため休館となります。
休館後のお問合せは下記メールにお願いいたします。

【お問合せ】
東砂スポーツセンター
担当 東﨑・山中・山口
電話　０３-５６０６-３１７１
メール dodge_higashi@koto-hsc.or.jp