

第19回 深川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

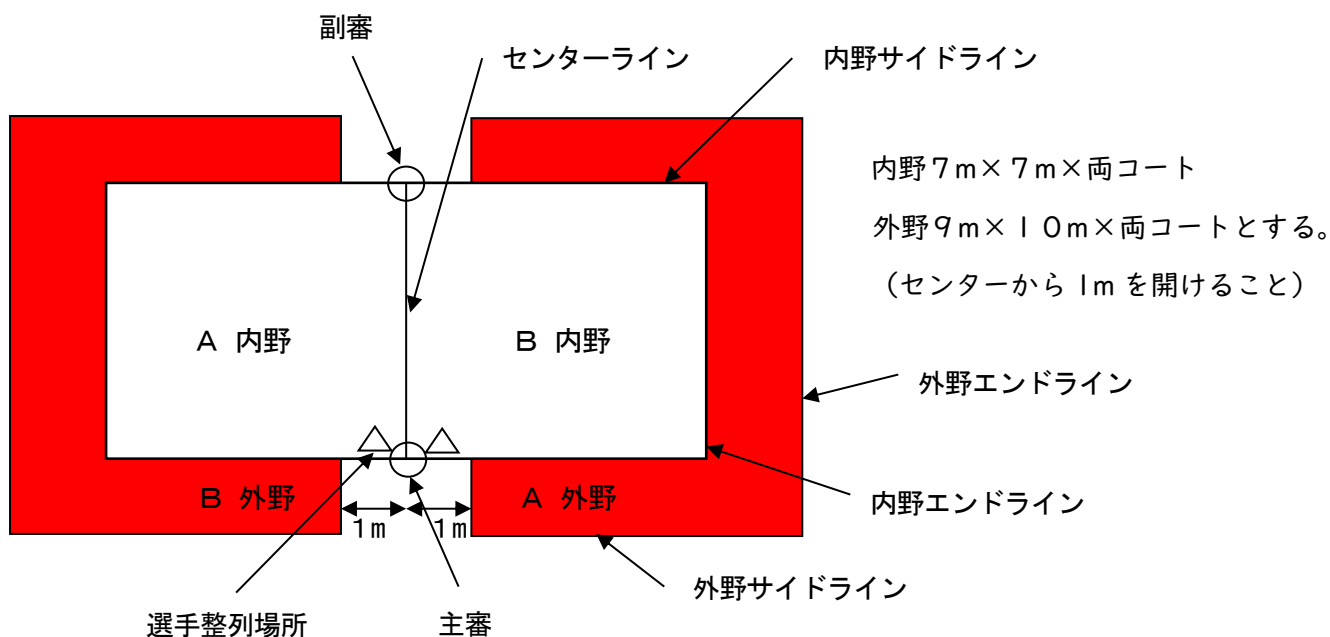
- 【開催日】 令和8年12月6日(日曜日)
- 【場所】 深川スポーツセンター 3階 大体育室
江東区越中島1-2-18 電話 03-3820-5881
- 【受付時間】 3・4年生 8:30 ~ 8:45 (予定)
5・6年生 13:30 ~ 13:45 (予定)
- 【受付場所】 深川スポーツセンター 3階多目的ホールにて受付けます。
※受付は、必ず各チーム引率者が行ってください。(選手では受付けません。)
※選手と引率者は4階選手控席に荷物を置き、3階大体育室へ移動、待機してください。
※1・2試合目参加チームは、試合の準備(水筒等を持参)をして3階大体育室へ。
※8時50分より多目的ホールにて各チーム引率者1名にマナーアップのお話がありますのでご集合ください。(5・6年生は13時50分より)
- 【開会式】 9時から大体育室にて行います。(終了後、準備体操を行います。)
※午後のチームは、開会式への参加は不要です。
※開会式終了後、1試合目のチームはコートへ、2試合目のチームは招集場所に移動してください。
- 【試合開始】 3・4年生は9:30 5・6年生は14:30
- 【試合内容】 1. 組み合わせは、事前に大会委員により責任抽選を行います。
2. 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)
3. 試合は、別紙進行表に沿って行います。
- 【表彰式】 各部最終試合終了後、閉会式・表彰式・記念撮影を行います。
※ 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。
- 【賞品】 各学年1位 賞状・優勝トロフィー・ボール・KOTOチャンピオンズリーグ出場権
各学年2位 賞状・準優勝トロフィー・KOTOチャンピオンズリーグ出場権
各学年3位 賞状・3位トロフィー
各学年4位 賞状
※今大会の優勝、準優勝チームは、令和9年2月21日(日)に江東区スポーツ会館にて開催されるKOTOチャンピオンズリーグに出場できます。

【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 × 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、上記の長さは線を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. 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、男子及び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) 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))

(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。

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。

【チーム引率者への注意事項】

※大会当日のドッジボール関係者用駐輪場は、**越中島プール駐輪場**です。

- ① 競技規則について引率者は必ず読んで確認をしてください。
- ② 各チーム代表者1名は8時50分より3階多目的ホールにお集まりください。
大会時における応援マナー等のお話をさせていただきます。
※時間の関係上、事務局からの説明のみとなりますのでご了承ください。
※5・6年生は13時50分から実施します
- ③ 受付は、必ずチーム引率者が行ってください。選手は、一度、4階選手控席に荷物を置き、準備ができ次第、申込を終えた引率者とともに、3階大体育室へ移動してください。引率者は、受付の際に引率者カードをお渡ししますので、首にかけた状態で入場ください。開会式を始めるにあたり、選手・引率者は指定された場所に整列してください。
なお、指定された待機場所のエリアをしっかりと守ってください。
- ④ 受付時に当日出場選手のエントリー確認を行い、第1試合開始時に最終確定を行います。
(確定後の選手変更はできません。) また、当日、体調不良等で8名揃わない場合は、受付時にお伝えください。
- ⑤ 試合時間、試合コートの確認はチーム引率者が必ず行ってください。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ので、必ず当日の対戦表と進行表の確認をお願いします。
- ⑥ 開会式終了後、直ちに準備体操を行います。ケガ防止のため、必ず参加させてください。
- ⑦ 選手招集の際はアナウンスをいたしますが、スケジュール表に従い、次の試合の選手を招集場所に試合開始5分前までには集合させてください。
また、試合進行上、スケジュール表の時刻が前後することがあります。引率者が試合進行の確認を行ってください。
- ⑧ 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。ベンチ内での撮影はできませんのでご注意ください。広報係の1名は指定された撮影エリアでのみ撮影し、前後半において移動もできません。(ベンチ入りもできません)。また、広報係は選手たちへの声掛けもできません。
それ以外の保護者の方々は4階選手控席もしくはランニング走路からご見学ください。
- ⑨ 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。判定に対する抗議や審判への抗議は認めません。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。
特定の選手・審判に対しての暴言等は禁止します。
- ⑩ 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ただけでない場合、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ペクトある応援マナーにご協力をお願い致します。
- ⑪ 試合は、学年別チーム別で行います。若干の待ち時間がありますので、試合待ちのチームは選手待機場所（1階武道場）にて待機させてください。

- ⑫ 当日は見学者も含め全員室内履きをご用意ください。また、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。
- ⑬ 施設内にはトレーニングジム等の利用者がいらっしゃいます。利用者の妨げになるような場所での準備体操及びウォーミングアップ等のご遠慮願います。また、ボールを使ったウォーミングアップも出来ませんので、ボールは持ってこないでください。
- ⑭ 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の外野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。)
- ⑮ 予選リーグ試合終了後、決勝リーグに進出できないチームは自由解散となります。なお、お帰りの際は、引率者・広報カードを3階本部に返却してください。キャプテンマーク(リストバンド)とチーム名プラカードは返却する必要ありません。
- ⑯ 表彰式を各部最終試合終了後行います。各学年決勝リーグに進出したチームは、表彰がありますので、試合が終了しても帰らずに、必ず表彰式に出席してください。
チームの横断幕等は試合時のみ防球フェンスからのみ掲示できます。
- ⑰ 各自で出されたごみは必ずお持ち帰りください。
- ⑱ 駐車場の混雑が予想されますので、公共の交通機関をご利用のうえご来館ください。駐輪場スペースにも限りがございますので、近隣の方は徒歩でご来館いただくなどのご協力をお願いします。
- ⑲ 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ください。主催者としたしましては、スポーツ専用メガネの着用を推奨いたします。
- ⑳ 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。
- ㉑ 当日は引率者も含め全員室内履きをご用意ください。靴を入れる袋は各自でご用意し管理ください。
- ㉒ フラッシュ撮影は禁止です。また三脚を使用しての撮影も禁止いたします。
- ㉓ メガホンを含む鳴り物を使用しての応援は禁止します。
また、反射材などを使用した応援グッズで、試合に影響がでると判断した場合、使用を禁止することがございます。
- 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。なお大会当日につきましては、大会本部にお問い合わせください。

【お問合せ】 深川スポーツセンター

dodge_fukagawa@koto-hsc.or.jp

電話 03-3820-5881

檜崎・森廣