

子ども会球技大会 (ドッジボール)

ルールブック

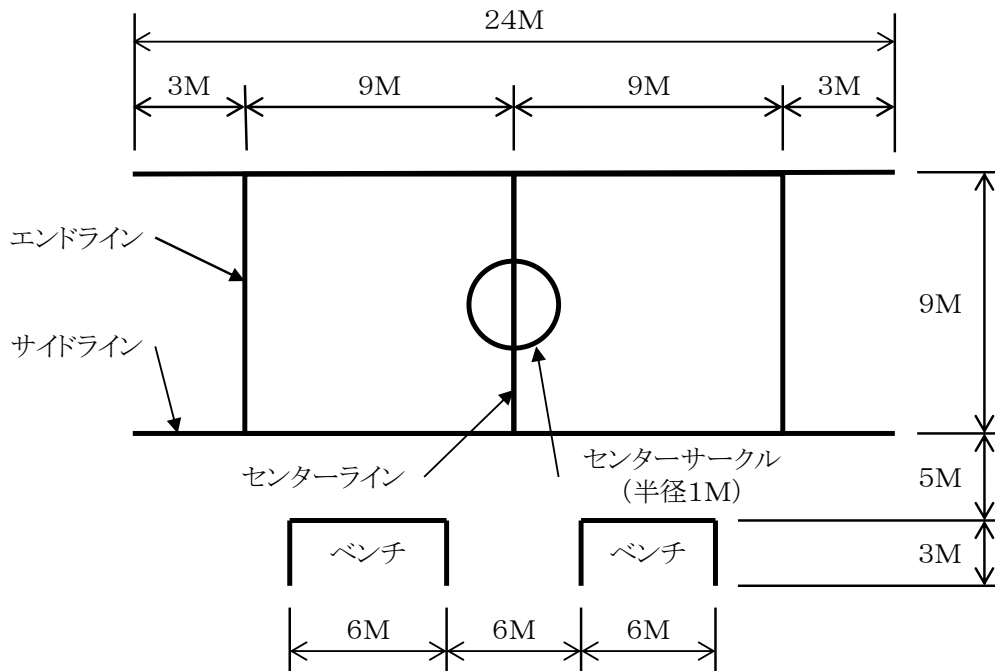
R2年度版(2020年度)

沼津市子ども会育成連絡協議会

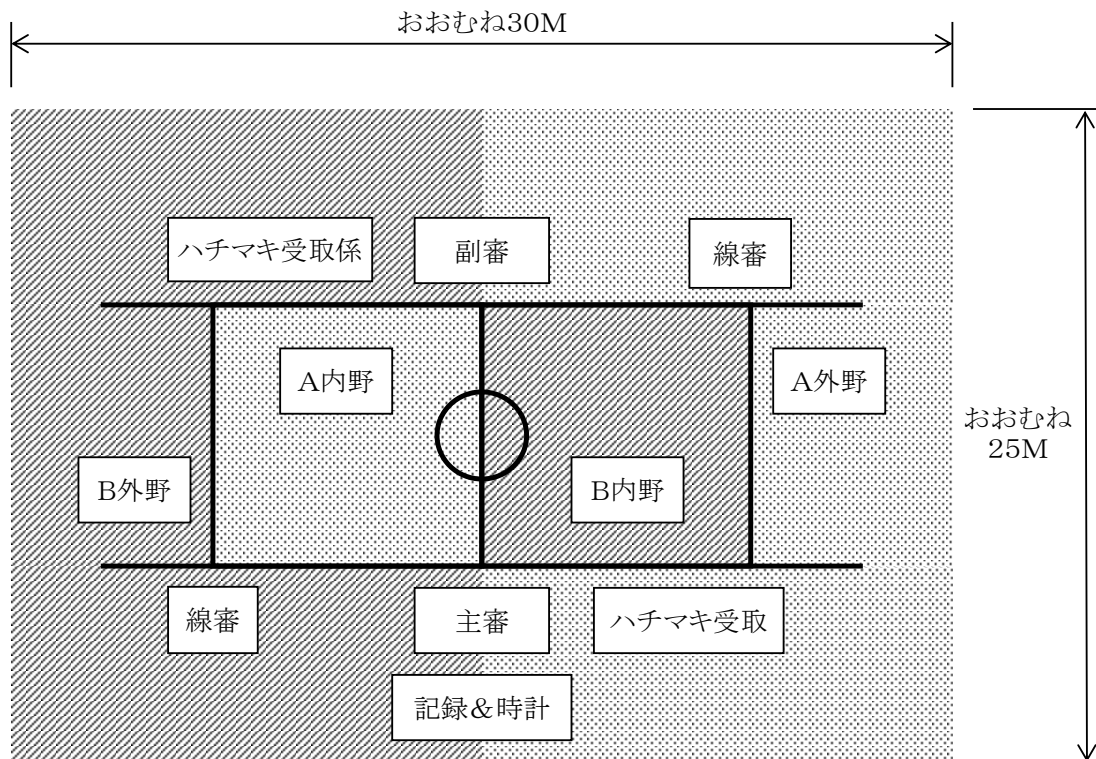
ドッジボール競技規則

ルール1. 競技場

1-1項 コート



1-2項 プレイゾーン&配置図



1-3項 競技上の条件:室内・室外に係わらず、コートは平坦でかつ障害物のない場所で行う。

1-4項 ラインのひき方:ラインはコートの内側にひくこと

ルール2. 用具

2-1項 使用球:ライトドッジ2号ボール

2-2項 服 装:小学校の体育着が望ましい。(スポーツができるユニフォーム・ジャージでも可。)

2-3項 ハチマキ:各チームで用意してください。(申請書に記入し対戦チームが同系色の場合は本部で対応する。)

2-4項 ゼッケン :各チームで用意してください。キャプテンは1番とする。

(背番号は胸・背中に縫い付け、番号確認が出来るようにする。安全ピンは使用しない。)

ルール3. チーム編成

3-1項 チーム編成

- (1) 大会要項による有資格者で構成すること。原則として、4年生以上の男女小学生とするがチーム編成上やむを得ない場合は下級生を入れてもよい。
- (2) チームは世話人1名と選手22名以内で編成する。
(登録子ども会内の児童を原則とする。)
- (3) 競技先発メンバーは11名とし、そのうち3名以上を女子とする。
- (4) コート内へは登録選手のみ。ベンチに世話人は代表者1名入ることができる。
(世話人代表者はビブス等わかりやすい服装にする)
- (5) 登録された選手は必ず試合に出場すること。
- (6) チーム編成が出来ない単子(子ども会)は、他の単子と共同して連合チームを組んでも良いこととする。

3-2項 チーム登録

- (1) 所定の期間までに「登録メンバー表」・申請書を提出すること。
(単一子ども会内で大会当日に出場できる選手を登録する。内容については校区長に確認・了承を得ること。)
- (2) 大会当日に選手の変更がある場合に、当日変更・メンバー表を本部受付へ提出すること。
(事前に提出した登録メンバー表に変更がある場合に限る。)
- (3) 開会式後のメンバー変更(体調不良等)は、コートの責任者に報告しその指示に従うものとする。
- (4) 変更メンバーが居ない時は、減った人数をヒットされた人数とみなし試合を行うことができる。

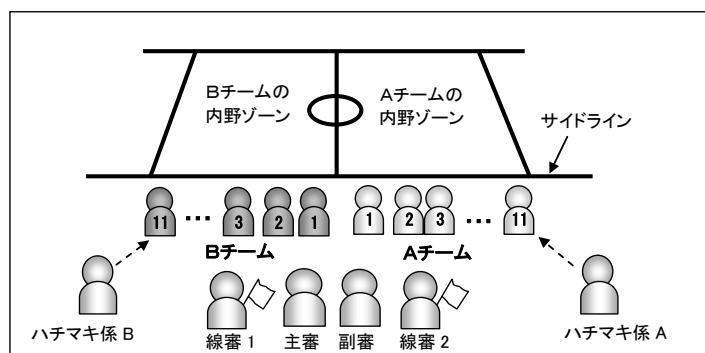
ルール4. 競技方法

4-1項:試合時間

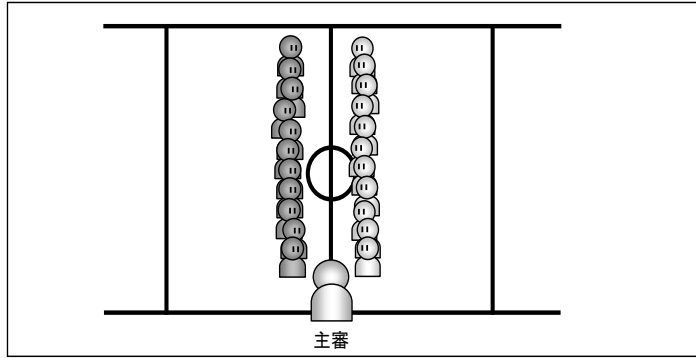
前半 5分 ハーフタイム 3分以内 後半 5分

4-2項:競技準備

- (1) 競技はブロックごとのリーグ戦で行い、そのブロックの第一位のチームが決勝トーナメントに出場する。
- (2) ゼッケンの確認をするため試合前にサイドラインに並ぶ。



- (3) センターラインをはさんで並び、対戦相手と審判団にあいさつをする。

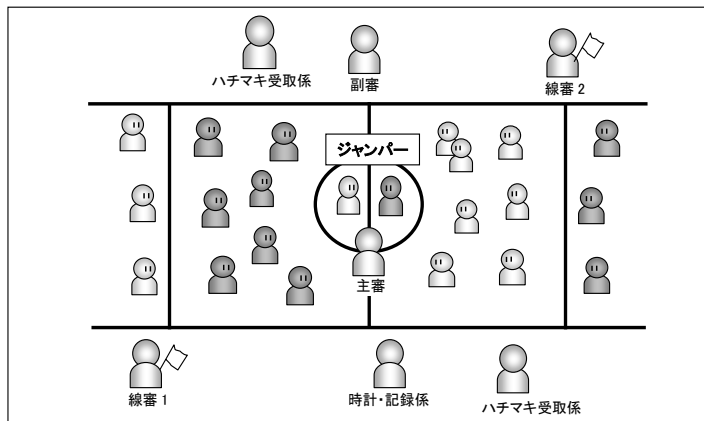


- ①あいさつ終了後、外野選手は速やかに外野へ移動する。
 (主審は外野を先に移動させ、その後選手、審判、はちまき係を配置する。)
 ※線審は移動したら外野選手が3人いる事を確認し旗をあげる。
 ※副審は移動後、線審、ハチマキ、時計、記録係の配置を確認後手をあげる。
 ②主審は副審の合図が確認出来次第、試合開始の準備に移る。

- (4) チームの先発メンバーの配置は内野8名・外野3名とし、選手はハチマキを巻いて出場する。
 (帽子などの着用は禁止する。)

4-3項:試合

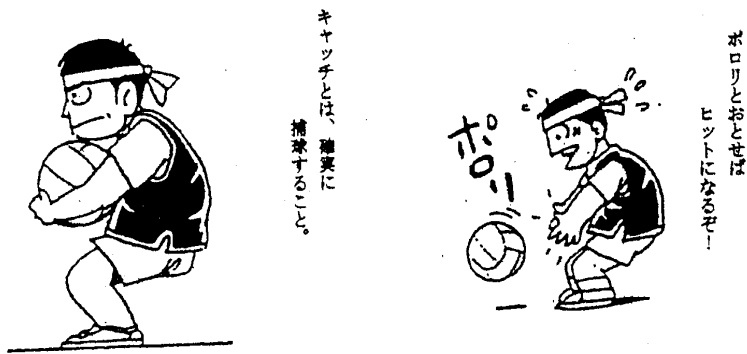
- (1) ジャンプボールにより試合が開始される。



ジャンプボール

- ① センターサークルで主審がホイッスルと同時にトスを上げ、試合開始とする。
- ② ジャンパーは内野の選手とし、センターサークル内の相手側陣地でジャンプボールを行う。
- ③ ジャンパーへの内野からの第一投の攻撃は禁止する。
- ④ ジャンプボールが直接外野に渡った場合は、③のルールは除外される。
- ⑤ ジャンパーが空振りをして、ボールがインプレーゾーンにある限り試合は続行される。
- ⑥ 主審のトスに著しい偏りがあったと認められる場合は「やり直し」とする。

- (2) 競技の目的は、敵の選手を全員ヒット(当てる)することにある。
- (3) ヒットとは、敵の内野選手にボールを当てることをいう。
- (4) キャッチとは、一時的でなく完全にボールをコントロールできる状態をいう。
- (5) ボールを持った選手は速やかに投げること。(ファールを取っても良い。)
- (6) 外野の選手は、サイドラインの内側で投球しなければならない。
- (7) 外野の選手は、ボールを持ったまま人を越えて移動してはならない。
- (8) アウトになった選手はハチマキを外し外野に移動する。(主・副審の後ろを通る。)
- (9) 外野のハチマキをしている選手は、アウトになった選手と速やかに交代する。



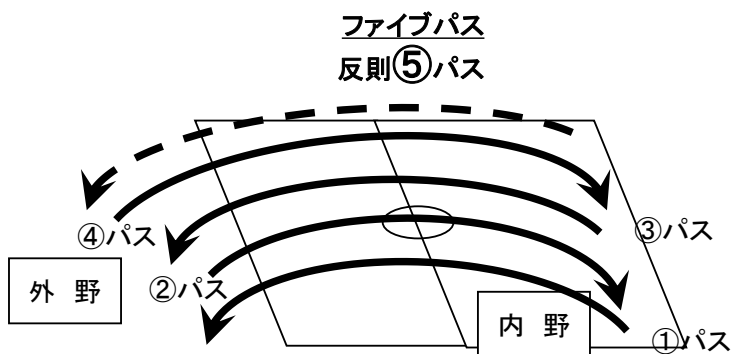
ヒットとキャッチ

- ① 内野の選手が敵に当てられると「ヒット」となるが、そのボールが着地する前に自分で再捕球するか、味方の選手が捕球すれば「ヒット」にならない。
- ② 2名以上続けて当てられた場合は、最初の選手のみ「アウト」になる。

選手交代

- ① アウトになった選手はハチマキを「ハチマキ受取係」に渡すこと。
- ② 交代する選手は予め決めておく。
- ③ アウトになった選手は内野に戻ることはできない。
- ④ アウトになった選手への攻撃は反則となる。

- (10) パスは4回までとする、5回目には攻撃しなければならない。



(11) ワンバウンドしたボールが当たってもヒットとならない。

パスと攻撃

- ① 内野同士・外野同士のパスは禁止する。
- ② アウトになった際、ボールの保有権は当てられたチームに移動する。
- ③ アウトになった選手がボールを味方に渡してもパスにはならない。
- ④ 攻撃とは、相手選手に近く、なおかつボールのコースが肩よりも下を通過した場合を言う。
(主審が攻撃と判定しなければ「パス」とみなされる。)

下のイラストの塗りつぶした所に投球されたボールは「攻撃の意志」があったとみなされます。

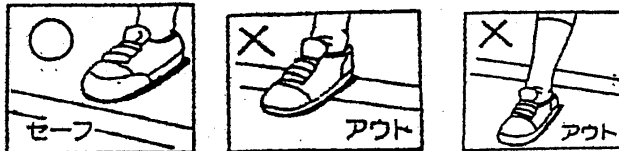


- ① ボールのコースが「肩の線より低いこと。
- ② 広げた両手の下側をボールが通過したとき。
- ③ 投球された方向に相手の内野選手がいること。
- ④ バウンドパスでないこと。

(12) ボールを持っている選手は、ラインを踏んだり、ラインを超えて相手陣地へ入ってはならない。

ラインクロス

- ① ラインクロス後に当てられた場合、そのヒットは取り消される。
- ② 外野の選手がサイドラインを踏んでの投球もラインクロスとなる。



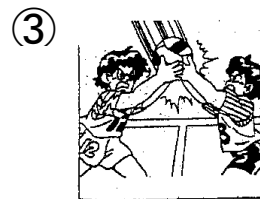
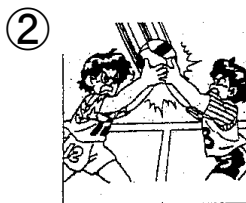
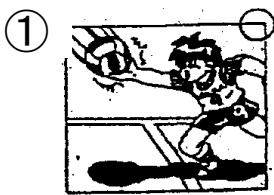
投球後に入った場合も
ラインクロスと判定する。

(13) 相手コート内にあるボールをかき寄せてはいけない。

ホールディング



- ① ボールが空中にある場合に捕球した場合は反則にならない。
- ② センターラインを挟んで内野同士が取り合いをした場合は、ジャンプボールを行う。
- ③ 内野と外野が取り合いをした場合は、内野のボールとなる。



内野同士
判定：ジャンプボール

内野	外野
判定：内野に保有権	

(14) 故意に手・腕・足・頭等を使ってプレーを行ってはいけない。

イリーガルスロー・イリーガルキャッチ

- ① 手・腕・足・頭等でボールを弾いて、パスやキャッチをしてはならない。
この場合には、ファールとなり相手チームのボールになる。
- ② 足を使ってボールを止めたり、パスをするようなプレーは反則とする。
- ③ 偶然に足に当たった場合はそのまま続行する。
- ④ サッカーのヘディングのように、故意にボールを受けてはならない。

(15) 直接相手の顔面・頭部を当ててはならない。

ヘッドアタック

- ① 相手の内野の顔、頭にノーバウンドでボールが当たった場合、ヘッドアタックが適用される。
- ② 故意に顔や頭をもっていった場合にはヘッドアタックは適用されない。
- ③ **頭部・顔面に当たった時は時間を止め、その選手の容体を確認する。**

(16) 試合中にケガ等で選手がプレーを続行できない場合は、主審の判断で選手を交代させる。その選手が常時出場選手の場合、後半に再出場できる。

(交代できる選手が居ない場合は欠場の形で続行する。)

(17) 抗議はキャプテンのみとする。

ルール5. 勝敗の決定

〈予選リーグ〉

- (1) 試合終了後に、「ヒットされていない」選手の合計が多いチームに2点を与える。
- (2) 引き分けの場合には両チームに1点を与える。
- (3) 勝ち点の多いチームがブロックの代表として決勝トーナメントへ進める。

勝ち点 2点 引き分け 1点 負け 0点

Aブロック	Aチーム	Bチーム	Cチーム	勝ち点	得失点	総得点	順位
Aチーム		勝ち点 2 17-15 = +2	負け 0点 14-20 = -6	2	-4	31	3位
Bチーム	負け 0点 15-17 = -2		勝ち点 2 13-9 = +4	2	+2	28	2位
Cチーム	勝ち点 2 20-14 = +6	負け 0点 9-13 = -4		2	+2	29	1位

- ① 勝ち点が同点の場合は、得失点差の多いチームを代表とする。
- ② 得失点差も同じだった場合は、総得点の多いチームを代表とする。
- ③ 勝ち点・得失点・総得点が同一の場合、前半チームによってサドンデス方式により先に2人ヒットしたチームの勝利とする。

〈決勝トーナメント〉

- (1) 試合終了後に、「ヒットされていない」選手の合計が多いチームが勝ちとなる。
- (2) 同点の場合は、前半出場選手により延長戦(3分間)を行う。
- (3) 延長戦が同点で再延長の場合は、後半出場選手により再延長戦を行う。
- (4) 再延長戦も同点の場合は、前半チームによってサドンデス方式により先に2人ヒットしたチームの勝利とする。

記 録 表

記録者氏名 _____

コート 第 _____ 試合 _____

チーム名		前 半 登 録 者 番 号																					
A		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
B		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

	A		B
前半得点		対	

チーム名		後 半 登 録 者 番 号																					
A		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
B		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

	A		B
後半得点		対	
前後半合計			

記入例

1. チームから提出されたメンバー表を元に、登録者番号に常時出場選手のみ赤で○印をつける。
前半のみ出場選手と、後半のみ出場選手は黒で○印をつける。
2. 内野の選手がヒットされたら、選手の番号を消す。(φ)
3. 得点の確認・・・ハチマキ受取係が持っている本数と、消された数が同じになること。

チーム名		前半登録者番号																					
A		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
B		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

網掛けの部分は「常時出場選手」
であるので、赤で○印をつける。

前半出場者は黒で○印をつける

後半出場者は黒で○印をつける

チーム名		後半登録者番号																					
A		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	9	10	11	⑫	⑬	⑭	15	16	17	18	19	20	21	22
B		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	8	9	10	11	⑫	⑬	⑭	⑮	16	17	18	19	20	21	22

消し方例

チーム名		後半登録者番号																					
A		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	9	10	11	⑫	⑬	⑭	15	16	17	18	19	20	21	22
B		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	8	9	10	11	⑫	⑬	⑭	⑮	16	17	18	19	20	21	22