

令和7年度あわらし子ども会ディスクトッチ大会参加申込書



こちらからも
お申し込みできます

出場部門（〇をつけてください。）

低学年の部
(1～4年生)

高学年の部
(5～6年生)

子ども会・学校名〔 子ども会・小学校 〕

よみかた
チーム名 〔 〕

競技役員1 〔氏名 〕〔連絡先 〕

競技役員2 〔氏名 〕〔連絡先 〕

案内やお知らせの送付先（メールアドレスまたは住所）

担当者名： _____

メール・住所： _____

	氏名（よみがな）	学年
1 (キャプテン)		年
2		年
3		年
4		年
5		年
6		年
7		年
8		年
9		年
10		年
11		年
12		年
13		年

(1) 登録メンバーは、1チーム13人までとします。名簿にない選手との交代は認めません。

(2) 他チームの試合時の線審として、必ず競技役員2名を選出してください。

線審の役割分担は当日の大会しおりに記載します。途中放棄することのないよう、お願いいたします。

(3) ベンチに入れる大人は2名までです。

※申込先 あわらし子ども会育成連絡協議会事務局（文化学習課内） 〒919-0692
 メールbunka@city.awara.lg.jp FAX 0776-73-1350 あわらし市市姫三丁目1番1号

ディスクドッチ競技要領

- ① 高学年男女の部（5、6年）・低学年男女の部（1～4年）の2部門で行う。
（ただし、低学年が高学年の部に出場してもよい。）
- ② 使用ディスクは、ドッチビー250（直径25cmのもの）を使用する。
- ③ 試合コートの大きさ
低学年の部 7.0m×14.0m
高学年の部 8.0m×16.0m とする。
- ④ 試合は1チーム8名で、ゲーム開始時は、各チーム内野は1名以上、外野はコートの縦方向および左右横方向に各1名ずつ、計3名を配置する。外野選手は試合終了まで最低1名を配置しなければならない。選手登録は1チーム13名までとする。
前半・後半ごとの選手交代は自由とする。
選手以外にベンチに入れるのは、監督・コーチの2名までとする。

《高学年の部》



《低学年の部》



- ⑤ 最初の攻撃権、コートサイドはジャンケンにてどちらを選択するか決める。
後半は攻撃権及びフィールドサイド共に逆の状態を開始する。
- ⑥ 予選は、リーグ戦で行い、1ゲーム8分間（前半、後半4分ずつ）とし、時間内に勝負がついた（内野がいなくなった）時点で、試合を終了させる。
勝敗は、内野に残った人数の多い方を勝ちとする。
同数の場合は、予選リーグは引き分けとする。勝ちチームは勝ち点3、引き分けの場合は勝ち点1、負けチームは0点とする。
- ⑦ 予選の順位のつけ方
 - i) 勝ち点の多いチーム
 - ii) すべての試合での内野の残り人数の和が多いチーム
 - iii) 当該チームの直接対決で勝利したチーム
 - iv) 上記の要件で決まらない場合は、キャプテンによるじゃんけんで順位を決定する。
- ⑧ 決勝は、予選リーグ各上位2チームによるトーナメント戦により最終順位を決定する。
トーナメント戦準優勝戦の敗者同士により、3位決定戦を行う。同数の場合は、2分間の延長戦を行う。2分間を経過しても決着がつかない場合は、どちらか1名がアウトになるまで引き続き延長戦を行う。
- ⑨ 表彰は、部門毎に優勝、準優勝、3位の表彰を行う。
試合スケジュールに関しては出場チーム数が決まった時点で再度通知する。