



Debut ! 記念企画

Trial Tournament

GOAL & DISC DODGDE



ゴール
ドッジ



ディスク
ドッジ

実施報告書

2018年4月2日

日本ドッジビー協会

【大会概要】

- 名称：ドッチビーフェスタ - 250official Debut ! 記念 トライアルトーナメント
 主催：日本ドッチビー協会 DBJA
 日時：2018年3月18日(日曜日) 10:00~16:00
 場所：ミズノフットサルプラザ味の素スタジアム 調布市西町 376-3 (味の素スタジアム内)
 京王線 飛田給駅より徒歩5分
 協賛：文化シャッター株式会社
 東京キリンビバレッジサービス株式会社
 ワタミ株式会社
 株式会社ミカサ
 株式会社バンダイナムコエンターテインメント
 協力：ミズノスポーツサービス株式会社
 種目：ドッチビー団体2種目(ゴールドドッチならびにディスクドッチ)
 ディスク：公式ミカサモデル 250のみを今大会では使用
 表彰：2種目の合計勝点を集計して、順位を決定
 大会協賛社様よりご提供いただく表彰副賞を飛び賞で贈呈、表彰状の贈呈はなし

【参加チーム】 11チーム <小学生部門> × 6チーム <一般部門> × 5チーム

<小学生部門>

大乱闘中Ⅰ	荒川区立汐入東小学校(6年)	12
大乱闘中Ⅱ	荒川区立汐入東小学校(3・4・6年)	11
ウエストシックス/なでしこ	荒川区立尾久第六小学校(4・5・6年)	9
ウエストシックス/サムライ	荒川区立尾久第六小学校(4・5・6年)	8
M. D. Cベディ	クラブチーム(小学1・3・4・5・6年)	13
NDCウソップ	クラブチーム(小学生×6人/中学生×4人)	10

<一般部門>

ミレニアムベビーズ	高校生	8
NDCヤソップ	クラブチーム(10~50才代)	10
M. D. Cウィル	クラブチーム(10~50才代)	9
THE EPOCS	企業チーム(20~30才代)	10
Blendies	少人数参加希望者ブレンドチーム(DBJA含)	15
	選手合計	115人
	引率・観戦保護者/関係者	65人
	総合計	180人

【ゴールドタッチ試合形式】

- 対戦形式 = <小学生部門>×6チームは3チームの2リーグにて2回対戦
<一般部門>×5チームは総当りリーグ戦で対戦
- 試合時間 = 1本通し10分。(前/後半、ならびにハーフタイムなし) ※同点、引分け
- 試合人数 = 全チーム5名
- コート寸法 = インフィールド/38×18メートル P Tエリア/6メートル
- 審判員 = 主審/記録員はD B J Aより選出
副審/第3番は対戦のない各チームより選出

【ディスクタッチ試合形式】

- 対戦形式 = <小学生部門>×6チームは3チームの2リーグにて2回対戦
<一般部門>×5チームは総当りリーグ戦で対戦
- 試合時間 = 1本通し5分。(前/後半、ならびにハーフタイムなし) ※同点、引分け
- 試合人数 = 全チーム8名
- コート寸法 = 16×8メートル
- 特別ルール = ゲーム開始時、元外野の人数は3名に規定
- 審判員 = 副審/線審2/記録員はD B J Aより選出
主審/線審1は対戦のない各チームより選出

【お問い合わせ】 日本ドッチビー協会 事務局

〒101-0051 千代田区神田神保町 2-46-302
TEL : 03-3264-3626 FAX : 03-3264-3627
Mail : support@dbja.jp
担当 : 稲垣敬雄

【講評】



この大会は私たち主催者として、あらゆる側面で初の試みをフندانに取り入れた、トライアルの場として実施しました。

その1) 公式ディスク「ドッチビー250」のデビューを記念したトライアルを趣旨として、ゴールドドッチとディスクドッチの2種目を同一チームが1日でおこない、両方の成績を合計して成績順位を決定する。



その3) 逆にディスクドッチは通常より一回り小さい16×8mのコートの特設して2面での同時進行、

さらに部門にかかわらず試合人数を8人として、ゲーム開始時の元外野を3人に固定。

その2) ゴールドドッチは都心部では珍しいフルサイズに近い38×18mのフットサルコートをそのままのサイズで利用、かつ2面での同時進行。



1) ~ 3) の競技面については、賛否両論、あるものと予測していましたが、概ね参加者からは好評であったと感じています。また、ディスクの評価も高く、今後の主催大会において250ディスクをどのように位置付けていくのか、終了後のスタッフ反省会でも議論をしましたが、この日に明確な結論には至らず、今後、検討を重ねて、できるだけ早く決定し発表したいと思います。

その４）参加各チームの中から審判を担っていただく、帯同審判制を実施。



帯同審判についても予測はしていましたが、日ごろより対外練習試合などを重ねているチームとおこなわないチームでは審判においては差があり、中には負担に感じたチームもあったと感じました。これを胆に銘じて今後の審判養成とともに、制度として前向きに検討していきます。



その５）通常、成績順 1～3 位を表彰対象とするところを、あえて飛び順の表彰としてその対象を 4・5 位として、各チームへ一律の参加賞を充実させた。

これらは大会のご協賛をいただいたスポンサー各企業様の多大なるご理解・ご協力の賜物であり、あらためて御礼申し上げます。ありがとうございました。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

その６）少人数での参加希望に応えるため、即席ブレンドチームを設置。このチームにDBJAメンバーも加わり、スタッフが選手も兼務する。



250デビューに非常に興味があり、香港ドッチビー協会代表者から、一人で来日するとの連絡があったこと、また偶然にも国内からも数人だがグループで参加したい、とのオファーがあり、ブレンドチームを設定しました。

香港代表者は積極的に参加者とコミュニケーションをとって楽しそうに過ごしている姿を見ることができて、やって良かった！と実感しました。しかしDBJAスタッフには、いつも以上に負担がかかることになり各位にはあらためて感謝します。



なお、これらの要望がある場合、通常大会においてブレンドチームの設置をおこなうべく、スタッフの数的増強が重要課題であると認識しました。



補足として2017年度、DBJAがtoto・BIGの助成を受け作成した動画DVDがほぼ完成したことから、大会当日、モニターを設置して試写をおこない、年度内過去主催大会で撮影をおこなってきたこともあり、興味深そうに視聴していました。





なお、より多くの方に250ディスクを手にしていただくため、個人抽選会および販売コーナーを設ける予定でしたが、ディスクの発売時期がズレ込んだこと、

また大会の当日に味の素スタジアムでJリーグ公式戦 FC東京 vs 湘南ベルマーレ があったことからスタジアム敷地内での特設スペース許可がでなかったことから実施できませんでした。また、これもスペースの



関係で難しい事項ですがウォームアップ、練習スペースがなかったことも課題と反省として捉えました。



これら盛沢山の施策で臨みフェスティバル要素を色濃く出してみた大会でしたが、評価点と反省点それぞれ確認することができ、今後の主催大会の運営において、とても参考かつ勉強になるイベントであった、と共通して協会メンバーは感じることができました。



年度末ギリギリの忙しい時期での開催ながらも参加チームのみなさん、ならびに関係各位にはお集りいただいたことを心より感謝します。ありがとうございました。