BEE LEAGUE

2025

GOAL DODGE

COMPETITION

第２節 結果報告書

２０２５年１１月１７日

一般社団法人日本ドッヂビー協会

DBJA Dodge Bee of Japan Association

【本大会の開催について】

今回、参加希望があったら全て受け入れることを前提にリーグ戦開催にトライしました。
締切らないとチーム数がわからない、実施する試合数もわからず、開催日数も確定されないことになります。
すなわち募集要項を出す段階では何一つとして確約できることがない状況になります。
この形式での大会開催はある意味で挑戦とも言えるものと考えていますが、この決断した背景には来年２月に至る期間中、適度な間隔で３日間の会場確保が実現したことにあります。
この挑戦のきっかけをくださった千代田区ドッヂビー協会には心より感謝いたします。ありがとうございます。

また、挑戦はひとつだけではなく、二つ目の挑戦として過去、ゴールドッヂは男女ミックスを基本のチーム要件で大会をおこなってきましたが、この要件を満たせず参加を断念するチームが少なからず見受けられ、この解消を図るための構成要件のお手伝いと、協会が標榜する smile　for　All の象徴的な体験機会を創設する新しい仕組みに挑みました。

さらに三つ目といえる新しい試みとして参加者が納得する、しやすい大会運営を目指す姿勢を明確にする意味で大会実施以前にキャプテン・ミーティングをリアル開催して選手の生の声を聴いて運営に反映させるとともに、少しでも運営側の面白さを知っていただくことで将来の運営する側の人材養成につながることなどを標榜し、試合のフィールドではなく、会議室でおこなう「行事」の開催をおこないました。

【大会実施　基本概要】

参加全７チームが総当りリーグ戦を２回づつ、１チームあたり 12 試合の対戦をします。
9/21、11/9, 2/22 の３節(３回の開催)で全 42 試合の対戦を消化していきます。

BEE LEAGUE 2025 GOALDODGE COMPETITION【対 戦 表】

※ 試合形式 7分00秒の前・後半 ハーフタイム2分 トータルスコアが多いチームを勝者とする。 後半の開始は前半と逆コートに移動。最初の攻撃権も逆とする。
※ 順位決定は勝点制を採用。 勝ち＝3ポイント、引分け＝両チームに1ポイント、負け＝0ポイント 勝点が同点の場合、得失点→得点→失点 の順に優位順を決定する。

A～Gはキャプテン会議での抽選で決定とする　A・B・D・Eは4＋2試合／F・Gは3+3試合の2日間、 Cのみ2+2+2試合の3日間、出場となる

S①～S⑫	SEP 9/21 実施の12試合
N①～N⑭	NOV 11／9 実施の14試合
F①～F⑯	FEB 2／22 実施の16試合

	A	勝点	B	勝点	C	勝点	D	勝点	E	勝点	F	勝点	G	勝点	勝点合計	得点	失点	得失点	最終順位
A			N①／N⑧		N③／N⑩		N⑤／N⑫		N⑦／N⑭		S①／S⑦		S③／S⑨						
B	N①／N⑧				N⑥／N⑬		N④／N⑪		N②／N⑨		S⑥／S⑫		S⑤／S⑪						
C	N③／N⑩		N⑥／N⑬				F①／F⑨		F⑦／F⑮		S④／S⑩		S②／S⑧						
D	N⑤／N⑫		N④／N⑪		F①／F⑨				F③／F⑪		F⑥／F⑭		F④／F⑫						
E	N⑦／N⑭		N②／N⑨		F⑦／F⑮		F③／F⑪				F⑤／F⑬		F⑧／F⑯						
F	S①／S⑦		S⑥／S⑫		S④／S⑩		F⑥／F⑭		F⑤／F⑬				F②／F⑩						
G	S③／S⑨		S⑤／S⑪		S②／S⑧		F④／F⑫		F⑧／F⑯		F②／F⑩								

【競技要項】

使用ディスク	公式ＭＩＫＡＳＡモデル 270
対戦人数	４人ｖｓ４人でおこないます。
対戦時間	７分の前・後半　ハーフタイム２分
対戦形式	後半の開始は前半と逆コートに移動。最初の攻撃権も逆とします。
順位決定	前後半のトータルスコアが多いチームを勝者として勝点制を採用。
	勝＝３ポイント、引分け＝両チームに１ポイント、負＝０ポイント
	同点は得失点→得点→失点　の順に、他規定の優先順によって全順位を決定します。

【参加料】

１チームの総当り試合の全て、シリーズ一式で１チームあたり￥28,000 円

※リーグ戦全戦を通しての一括した参加料となり、税・傷害保険加入費は込み、

ひとりあたりの負担例　～　５人でエントリーの場合　➡　一人あたり@5,600-
７人でエントリーの場合　➡　一人あたり@4,000-
８人でエントリーの場合　➡　一人あたり@3,500-
14 人でエントリーの場合➡　一人あたり@2,000-

【大会申込みにおけるチームの選手構成について】

▲《MIX チームの構成要件》

本大会へ参加する《MIX　チームの構成要件》は試合中、①　②の選手が常に出場できるように複数名が存在する構成を目標にしていただき、募集しました。

①　女性（小学５年生以上、上限はなし）

②　小学５/６年、中学１年生(性別不問)　～　以降①　②の選手を＜MIX 要件者＞と表します

▲総当りリーグ戦のため今大会は運営上、１日の試合数が多くなることがあり得ます。

そのため＜MIX　要件者＞１名の場合は試合中の交代が不可能となるため安全管理上、構成要件を満たしたとものとはしないこととして、２名以上のチーム構成を目指していただきました。

▲過去《MIX チームの構成要件》がハードルとなって出場できないチームが存在したことを認識する中、今回は逆にハードルを上げることに他ならず、この解消となる仕組みや運営案を試したいと考えた結果、主催者が窓口となり＜MIX　要件者＞②の個人エントリーを受付けて《ＭＩＸチームの構成要件》を満たせないチームへのマッチングをおこないました。

▲これによって、今大会では《MIX チームの構成要件》を満たせないチームのエントリーも受付けますが大前提として個人エントリーがあった＜MIX 要件者＞②を大会当日、チームへ受け入れ試合に臨むことが条件となります。

また、新たな試みの仕組みにて個人エントリーが集まらない、マッチングがうまくいかないなど不測の事態があり得ることを予め、ご了解くださいますように事前に各チームへお願いしました。

△＜MIX 要件者＞①および②だけで構成するチーム、①と②の混成チームはもちろん参加可能です。

【本大会特別ルール】

●アドバンテージスタート

　MIX 要件者の構成人数を【満たしたチーム】VS【満たさないチーム】の対戦は２　- 0 で開始される

●アドバンテージポイント

　MIX 要件対象選手は試合中、ビブスを着用。ビブスを着用した選手のゴールイン得点は 2 点となる。

●個人賞

集計方法　／　全ラウンド、全試合終了後、全ての試合結果を主催者が全体集計して発表する。
　　　　　　　（各ラウンドでの集計・表彰はない）

・M　V　P　賞　～　毎試合対戦相手チームのメンバーの中から自チームメンバー全員による合議で
　　　　　　　　　　そのゲームにおいて優秀だったと思う１名を選出して投票する。

・ゴールセーブ賞　～　PT エリア内でキーパーとしてプレーした時のゴールを防いだ回数を個人別に集計。

・ゴールゲット賞　～　ディスクをゴールインさせた回数を個人別に集計。
　　　　　　　　　　※個人表彰のゴールゲット集計はゴールにインした回数をカウントします。
　　　　　　　　　　　アドバンテージポイントは試合のスコアにおいてのみ有です。

※上記の大会特別ルールと個人表彰制度は 9/6 に千代田区麹町区民館で開催したキャプテン会議において選手代表によって決定された事項になります。

【第２節　概要】

名　称　　ビーリーグ 2025　ゴールドッヂ大会
　　　　　BEE LEAGUE2025　GOALDODGE Competition

開催日　2025 年 11 月 9 日(日曜日)

会　場　千代田区立麹町中学校　体育館

主　催　一般社団法人日本ドッヂビー協会

主　管　千代田区ドッヂビー協会

協　力　お茶の水キッズスポーツクラブ(ドッヂビー部)

協　賛　文化シヤッター株式会社　／　株式会社ラングスジャパン　／　株式会社クラブジュニア

【第２節　個人申込みについて】

＜MIX 要件者＞②小学５/６年生、中学１年生の個人エントリーを以下の通り受付けました。

※個人エントリーの費用はかかりません。(無料)

一応の定員を 12 名として申込みやマッチングの優先順を下記のように設定します。

【優先 1】千代田区内在住者　　【優先 2】調布市内在住者　　【優先 3】条件対象者全般

＝＝＝

【優先 1】　**千代田区内在住の個人エントリー申込み希望者は**

千代田区ドッヂビー協会宛てに参加希望のメールを送信

→ dbachiyoda@gmail.com

【優先 2】　**調布市内在住の個人エントリー申込み希望者は**

調布市ドッヂビー協会宛てに参加希望のメールを送信

→ dbchofu@gmail.com

【優先 3】　**対象者全般　個人エントリー申込み希望者は**

日本ドッヂビー協会宛てに参加希望のメールを送信

→ support@dbja.jp

※個人エントリーの結果千代田区から３名（中１×２名，小５×１名）の申込みがありました。

【第２節／11 月 9 日　対戦結果】

BEE LEAGUE 2025　GOALDODGE COMPETITION【対 戦 表】

表の見方　S①~S⑫ 第1ラウンド 9/21 実施の12試合　N①~N⑭ 第2ラウンド 11/9 実施の14試合　F①~F⑯ 第3ラウンド 2/22 実施の16試合

~運営形態~
●対戦時間・形式　7分00秒の前・後半 ハーフタイム2分 トータルスコアが多いチームを勝者とする。 後半の開始は前半と逆コートに移動。最初の攻撃権も逆とする。
●順位決定　勝点制を採用。 勝ち＝3ポイント、引分け＝両チームに1ポイント、負け＝0ポイント 勝点が同点の場合、得失点→得点→失点 の順に優位順を決定する。
●使用ディスク　公式MIKASAモデル270
~本大会特別ルール~
●アドバンテージスタート ／ MIX要件者の構成人数を、【満たしたチーム】 VS 【満たさないチーム】の対戦は 2 - 0 で開始される
●アドバンテージポイント ／ MIX要件対象者の選手は試合中、ビブスを着用する。ビブスを着用した選手がゴールインした得点は2点となる。
⇒ このルールを採用することで試合中、MIX要件者がフィールドに不在となることを違反とはしないこととする。
⇒ この2得点は試合のスコアにおいてのみ有効であり、個人表彰のゴールゲット賞の集計はゴールインの回数をカウントする。

~個人表彰~
・ゴールゲット賞　~ ディスクをゴールインさせた回数を個人別に集計する。
・ゴールセーブ賞　~ PTエリア内でキーパーとしてプレーした時のゴールを防いだ回数を個人別に集計する。
・M V P 賞　~ 毎試合そのゲームにおける最優秀選手1名を、対戦相手チームのメンバーの中から自チームメンバー全員が合議で決定し、投票する。
集計方法 ／ 主催者が全ラウンド、全試合終了後、全ての結果を全体集計して発表する。（各ラウンドでの集計・表彰はない）

	NONAME	勝点	深大寺アプレイズ	勝点	M.D.Cペディ	勝点	NDC	勝点	M.D.Cウィル	勝点	チャレンジファイターズ	勝点	style	勝点	勝点合計	得点	失点	得失点	最終順位
NONAME			N① 9 − 6	3	N③ 9 − 4	3	N⑤ 3 − 16	0	N⑦ 2 − 7	0	S① 3 − 18	0	S③ 0 − 9	0	12	63	120	▲57	
			N⑧ 18 − 3	3	N⑩ 5 − 2	3	N⑫ 6 − 13	0	N⑭ 3 − 8	0	S⑦ 3 − 18	0	S⑨ 2 − 16	0					
深大寺アプレイズ	N① 6 − 9	0			N⑥ 16 − 6	3	N④ 2 − 14	0	N② 2 − 16	0	S⑥ 1 − 18	0	S⑤ 0 − 14	0	6	51	174	▲123	
	N⑧ 3 − 18	0			N⑬ 12 − 5	3	N⑪ 6 − 11	0	N⑨ 1 − 16	0	S⑫ 2 − 30	0	S⑪ 0 − 17	0					
M.D.Cペディ	N③ 4 − 9	0	N⑥ 6 − 16	0			F① −		F⑦ −		S④ 3 − 17	0	S② 1 − 12	0	0	31	105	▲74	
	N⑩ 2 − 5	0	N⑬ 5 − 12	0			F⑨ −		F⑮ −		S⑩ 6 − 23	0	S⑧ 4 − 11	0					
NDC	N⑤ 16 − 3	3	N④ 14 − 2	3	F① −				F③ −		F⑥ −		F④ −		12	54	17	37	
	N⑫ 13 − 6	3	N⑪ 11 − 6	3	F⑨ −				F⑪ −		F⑭ −		F⑫ −						
M.D.Cウィル	N⑦ 7 − 2	3	N② 16 − 2	3	F⑦ −		F③ −				F⑤ −		F⑧ −		12	47	8	39	
	N⑭ 8 − 3	3	N⑨ 16 − 1	3	F⑮ −		F⑪ −				F⑬ −		F⑯ −						
チャレンジファイターズ	S① 18 − 3	3	S⑥ 18 − 1	3	S④ 17 − 3	3	F⑥ −		F⑤ −				F② −		18	124	18	106	
	S⑦ 18 − 3	3	S⑫ 30 − 2	3	S⑩ 23 − 6	3	F⑭ −		F⑬ −				F⑩ −						
style	S③ 9 − 0	3	S⑤ 14 − 0	3	S② 12 − 1	3	F④ −		F⑧ −		F② −				18	79	7	72	
	S⑨ 16 − 2	3	S⑪ 17 − 0	3	S⑧ 11 − 4	3	F⑫ −		F⑯ −		F⑩ −								

11/9 の第２節分 14 試合を消化しました。　9/21 の第１節の結果も記載しています。

この時点で　　　　全対戦が終了した２チーム（深大寺アブレイズ／NONAME）
８試合を消化した１チーム（M.D.C ペディ）
６試合を消化した２チーム（チャレファイターズ"／ｓｔｙｌｅ）
４試合を消化した２チーム（M.D.C ウィル／NDC）
の構成となりした。第３節が終了して全ての結果、記録が判明しますので宜しくお願いいたします。

【第２節／11 月 ９ 日終了時、　ＭＶＰ投票結果】

～～～ 対戦終了チーム所属者 ～～～

６票	深大寺アブレイズ	佐熊　峻
４票	NONAME	吉田　誠
３票	深大寺アブレイズ	田中　智之
２票	NONAME	齋藤　展希
２票	NONAME	小野　榛奈
２票	NONAME	宮生　彩子
２票	深大寺アブレイズ	田中　菜音葉
２票	M.D.C ペディ	荻野　結衣
１票	深大寺アブレイズ	入　英樹

～～～ 第３節出場チーム所属者 ～～～

２票	M.D.C ウィル	名知正登
２票	M.D.C ペディ	肥後　毅
２票	M.D.C ペディ	菅　悠次郎
２票	M.D.C ペディ	山口　優
２票	チャレファイターズ"	稲葉　俊
２票	チャレファイターズ"	山川　幸輝
２票	ｓｔｙｌｅ	稲垣　健太
２票	ｓｔｙｌｅ	乙川　統央
２票	個人申込	仲　　望杜
１票	M.D.C ウィル	中村　光春
１票	M.D.C ウィル	中村　光佑
１票	NDC	黒沢　雅悠
１票	NDC	松島　優世
１票	NDC	高橋　天翔
１票	ｓｔｙｌｅ	佐藤　遼平
１票	チャレンジファイターズ	永田　美海
１票	チャレンジファイターズ	齋藤　帆花
１票	個人申込	飽田　祐大
１票	個人申込	松本龍之介

【第２節　概況報告】

　朝から終日、降雨かつ気温も低めの予報となった日でした。集合の昼１２時頃は小降りにはなったものの足元の悪い中、参加７チーム中、第２節に対戦がある５チームが集いました。

　前節にゲームがなかった NDC と M.D.C ウィルの２チームは今大会、初登場となりました。他３チームは前回に続いての対戦となりますがくじ引きの結果、今大会で唯一、３節全てに対戦がある M.D.C ペディは次の第３節にも登場することになります。

　一方で深大寺アブレイズと NONAME の２チームは今節で予定する対戦がすべて終了しました。

MIX 要件者の構成人数を【満たしたチーム】VS【満たさないチーム】の対戦は２ - ０で開始される制度、アドバンテージスタートは第 1 節に続き、今回 2 節でも成立することはなく、個人申込み者の受入れ制度が功を奏したと考えられます。

試合全体の流れは前節と比較して試合の得点差が大きくなる傾向に変化はありませんでしたが 20 点以上など特異な得点結果にはならず、全体としてはほとんど落ち着いた雰囲気での対戦がであったと感じました。

運営面では第１節が 12 試合で 9 時集合だったところ、第２節は 14 試合となるため、２試合分前倒しで開始の時間が早まる設定にしたうえ、集合時間を５０分遅らせたのですが、協会スタッフはしっかりと経験からのノウハウを身につけており、準備は順調に終了できました。また、階段状の合同教室も前回同様に選手控えスペースに借用しました。

今回は個人申込みで参加した選手と受け入れたチームのキャプテンに試合の合間の時間でしたので簡単ではありましたが話を聞いてみましたのでそのレポートをお伝えします。

～～～　小学５年生のＭくん、とＮＤＣの東條さん　～～～

東條さん

現在ＮＤＣのチーム状況としては最年少が中学１年生で小学生が不在な状況でとても残念です。

Ｍ くんはスローが上手でこれからもぜひ我がチームに所属して欲しい。と勧誘しているところ、だが実際には？通うとなると難しいかな！！と思っています。

会った当日にチームへ合流することについて、少し心配をしたが最近、なかなかメンバーが集まることができずチーム練習ができておらず、チームワーク重視の戦術などにならないため、逆に良かったというか、全く違和感なく、一緒にできた事は驚きでもあり、楽しかったです。

Ｍくん

ゴールドッヂはぶつけるのではなくシュートすること、またパスすることなので思いっきり投げるだけではだめ、ということが判ってディスクドッヂと違う楽しさがある。それがうまくできた時に楽しいし、ほめられて、とても嬉しい。あとは、投げる距離が全然、違うのでそれもおもしろい。

難しかったのはディフェンスの時、誰に着けば良いのかわからなかったけど今日は何となく、やってる。って感じでした。

～～～　中学１年生のＹくんとＲくん、NONAME の吉田さん　～～～

初めに、基本エントリー時点で要件者は足りていた中、２名を受入れていただき、ありがとうございました。

吉田さん

ふたりとも元気があって、とても良い。楽しくできた。

基本的なパスをキチンと通すことができるので一緒にやっていての違和感は全くない。

また、中学生だからだと思うが体格の差をほぼ感じることなく、受け入れる側としてのストレスは全くなかった。

あえて問題・課題点を挙げるとすればルールの把握かな。と思うがこれについては当事者の二人の問題というよりも主催者としての問題や我々チームとしての課題ではないか、と思う。

Ｙくん／Ｒくん

ディスクドッヂは相手の内野にぶつけるゲームでスピードが大事だけど、ゴールドッヂは全く違ってむずかしかったけど難しいから工夫することができることが面白い。また反則になるスローが無くてどんな投げ方をしても良いところはとても楽しい。

ピボットが難しく、変な体制から無理に投げたことがあって反省した。