

第5回ドッジビーフェスタ



2019 Season 第2回



同時開催／実施報告書

2019年12月26日



【第5回ドッチビーフェスタ／第2回ゴールドドッチ大会 共通基本概要】

日 程： 2019年12月22日(日曜日)

場 所： 成蹊学園 大学体育館／大学小体育館／小学校体育館
武蔵野市吉祥寺北町 3-3-1

主 催： 日本ドッチビー協会 DBJA

協 力： 成蹊学園

協 賛： 文化シャッター株式会社
京王電鉄株式会社
ワタミ株式会社
東京キリンビバレッジサービス株式会社

【2019 シーズン第2回ゴールドドッチ大会 実施概要】

<募 集> 小学生部門×4チーム、オープン部門×4チームにて募集、
結果、オープン8チームのエントリーとなった。

<ゴールドドッチ／大会ルール>

- 試合時間： 全試合 前／後半 各=7分00秒。ハーフタイムは 90秒。
- 同点勝敗： 予選リーグは全試合、引分けとする。
- 順位決定： PTにて決着。決勝戦のみ、同点の場合、4分1本通しの延長戦。

<参加チーム一覧>	62人		
M. D. C ウィル	5	クラブチーム	中・高・大学生
山葵	9	アルテチーム	30代中心
ちくちくハニー	6	<初出場>	高校2年生
TBM with ともお	13	合同チーム	混成
style	5	クラブチーム	23才
NDCヤソップ	9	クラブチーム	中2～25才
ガーザイバン	8	クラブチーム	40代中心
M. D. C ロキ	7	クラブチーム	中1中心

【第5回ドッチビーフェスタ 実施概要】

初級レベル・チームを募集してAMIに基礎的な遊び、および講習をおこない、PMIにはディスクドッチのゲームをおこなう、2部構成で実施。

小学生部門(学年不問)とUnified部門の2部門にて募集。

<募集> 小学生部門は8チームを募集のところ、
小学生5チームと※中学生1チームからのエントリーとなった。

※中学生チームは会場の提供をいただいた成蹊学園、中学校に通う子たちで成蹊小学校ドッチビー部のOBOGが集まり、参加したい。との趣旨にて表彰対象外とすることを条件として容認することで6チームで実施。

Unified部門は4チームを募集のところ、
3チームよりエントリー。なお、1チームは午後の対戦を辞退した。

※Unified部門とは、障がいをお持ちの方、とそのご家族で(親子、兄弟姉妹、親戚など)または日頃、通っている学校や施設の友人同士、および先生や施設の職員の方などと一緒のチームで参加する部門。
年齢、性別やディスク経験の有無などの制限はしない。

※今回イベントでの障がい種は知的、精神、および発達障害全般とした。

<ディスクドッチ/大会ルール>

- 試合時間: 小学生部門は全試合 前/後半 各=3分30秒。
Unified部門は全試合 前/後半 各=5分00秒。
- 試合人数: 両部門ともに10名。
- ディスク: ドッチビーミカサモデル250を使用。
- 同点勝敗: 予選リーグは全試合、引分けとする。トーナメントは全試合、PT戦で決着。
- スタート時点の外野は3名で固定。

<参加チーム一覧> 総合計 95人

●ユニファイド部門合計 3チーム	31人	
びおら	10	中学・高校生
しょーとてんぱー	10	混成 小3~21才
筑波大塚	11	中学・高校生

●小学生部門合計 6チーム(中学生含む)	64人	
M. D. C ペディ	9	3～6年生
越谷ドッジビークラブKDC	13	3～6年生
リベロスA	10	5～6年生
migrant kids	12	4年生
リベロスB	12	5～6年生
リベロス obog(表彰対象外)	8	中学生

【共通競技ルール】

●基本的に日本ドッジビー協会制定の公式ルールでおこなう。

●予選リーグ戦の順位決定

本大会すべての部門におけるリーグ戦の順位は以下の優先順で決定。

- 1)勝点の大きいチーム
- 2)得失点(総得点数マイナス総失点数)の大きいチーム
- 3)総得点数の多いチーム
- 4)総失点数の少ないチーム
- 5)直接対決での勝利チーム
- 6)ディスクフリップをおこない、権利を得たチーム を上位とする

【ドッジディスタンス記録会】共通付帯イベント

大学体育館にて14時より会場とスタッフ、またタイムスケジュールなど勘案して、本大会への参加17チームに1チームあたり3名までとして当日、募集をした結果、43名が参加した。

実施手順

- ① 各チームより3名を氏名、性別、年齢(記録カテゴリー)を申告して選抜。
3名以下や辞退も可能とした。
- ② 選抜選手が順番に試投。
一人あたり1分以内に3投 / 最長距離のみ計測 / 横幅制限は20m
ディスクは公式ミカサ230・250・270を主催者が用意、3枚を自由選択可、

※日本記録の更新は残念ながら、ありませんでした。

【各スタッフの報告・感想】

今回、3か所の会場にて同時進行でおこなったことから、其々の会場で担当チーフスタッフを設定して全てを任せる体制としました。各担当からの報告や感想をとりまとして講評とさせていただきました。



◆ドッジビーフェスタ Unified 部門 小学校体育館



当日の流れ

- 10:30～10:40 挨拶・流れの説明・体操
- 10:40～10:50 投げ方・捕り方・各プログラムのデモ
- 10:50～11:20 ドッジビー・サーキット 1 周目
- 11:30～11:45 「投げ上げドッジビー」・「キャッチ&スロー」
- 11:45～12:05 ドッジビー・サーキット 2 周目
- 12:05～12:25 「ドッジビー・パス」・ディスクゲッターの対戦

12:30～14:00 昼食休憩

14:00～15:10 ディスクドッジ大会～(大学小体育館)

15:30～ 表彰・閉会式 ～(大学大体育館)

2019 年より新たな主催行事として開催している Unified Flyingdisc Session(UFS) を、この度ドッジビーフェスタ内のプログラムとして 3 チームにご参加いただき実施しました。

これまで 3 回実施させていただいている UFS ですが、会場の大きさや参加者の障がい特性・程度に合わせて毎回内容を変更しています。今回の UFS は、会場が大きく、さらには開催時間が 2 時間超+ディスクドッジ大会、初めて参加される方も多くいらっしゃるということで、多少の不安もありましたが、結果としては大盛り上がりで終了することができました。



サーキットの中でおこなった種目中、最も盛り上がったプログラムはディスクゲッターでした。

ディスクゲッターはパネルを抜き落とすという特性上、視覚的にも成功・失敗がわかりやすく、他のプログラムの待ち時間には、参加者自ら楽しみ方を考案し、楽しむ様子がみられました。

スペースと時間を必要とする「ドッジビー・パス」のプログラム中には、残りの 2 チーム・団体での全員参加型のディスクゲッターによる対戦を行なったところ、白熱した様子がみえました。

一方、課題としては「ドッチビー・キャッチ」から「ドッチビー・ドッジ」という視覚的には同じようなプログラムの流れにより、「ドッチビー・ドッジ」の「逃げる・避ける」という動作の理解に難点がみられました。

また、「ドッチビー・キャッチ」および「ドッチビー・ドッジ」はスローワーの技術力によっても参加者の成功体験に差が生じてしまうという課題など、今後の検討事項にしたいと思います。

今回のUFSで特筆すべきこととして、ボランティアスタッフの対応の素晴らしさが挙げられます。武蔵野市スポーツ推進委員の方々、日本大学文理学部ボランティアサークル「るびなす」の方々を中心に、多くのボランティアスタッフにご協力いただきましたが、皆さん自然な声かけ・サポート、プログラムの盛り上げを実践してくださいました。UFSでは多くの場面で臨機応変な対応が求められますので、今後より多くの方々にかかわっていただき、知識と経験を積み重ねていただきたいと思います。

午後のプログラムである、ディスクドッジ大会においても、大変な盛り上がりを見ることができました。メインプレイヤーである障がいのある方々はもちろん、サポーターである保護者や支援者の方々もディスクドッジに夢中になっている姿を見ることができ、UFS開催の一つの意義でもある、障がいのある方々と日頃から一緒に活動する方々とのスポーツ活動の実践を体現することができるプログラムであるのではないかと自負しております。



◆ドッチビーフェスタ ディスクドッジ小学生部門 \$合同講習会

10:00~12:00 大学小体育館

参加頂いた子供達は普段も練習をしているようであり、スローとキャッチについては概ね出来ていると感じましたが、予定通り講習を開始しました。基本的なことを伝え、改めてキャッチアンドスローをしてもらいました。

ミスをせずに続けることを目標にしたり、スピードを競ってもらったが、意図としてはやれることであっても正確に継続することの難しさを感じてもらったり、仲間と競ったりして、挑戦することへの興味を持ってもらえるように進めました。

また、普段はやっていないであろう片手でのキャッチにもトライしてもらい、集中して一生懸命やってくれている子供達もいたことから、技術的に困難なことへの挑戦が子供達の成長に繋がったと感じました。

3人でのキャッチアンドスローは時計回りと反時計回りでのスローとしましたが、ディスクドッチでのパスをイメージ出来るように



との意図でおこないましたが、会場の大きさや参加人数のバランスから、ディスクドッチコートイメージ、および意図について伝えきれなかったことは反省点と感じました。



\$ ディスクドッチゲーム

12:30~17:00 大学小体育館

3チームのリーグ戦、ベスト4でのトーナメント、5・6位決定戦を行いました。

フットファールやファールスローが多く発生して



しまい、ルールの説明を講習会の中で時間を費やすことも、今後は考慮していきたいと感じました。無邪気で子供らしいということかもしれないが、上手な子供が中心になってプレーが進んでしまい、チームプレーに繋がっていないことが多く見られました。内野と外野のどちらがシュートスローをすることがチームの勝利に繋がるかということ子供達に伝わる説明をして、正確なパススロー、

セオリーとして外野がシュートスローをするようなプレーが出来るようになって欲しいです。

攻撃の中心ではないプレーヤーがパススローを安易に投げたことで相手の内野にキャッチされたり、相手の外野にパスが流れるなど、自分たちのディスクを失ってしまっていたが、シュートスローとパススローはどちらも重要であることから攻撃が不得手であってもチームの勝利に繋がるパススローに是非とも挑戦してもらいたいと思いました。





◆2019シーズン第2回ゴールドドッチ大会

10:00~16:30 大学大体育館

全8チームの内訳として

過去参加経験のあるチーム 6 チーム、

混合チーム 1 チーム、

初参加 1 チーム、の構成でした。

朝、キャプテンミーティングを実施しました。

以下ルールの検証について説明のうえ、了解を頂きました。

●累積ファールを「3」で運用する。

➡過去「5」まで至る事がない、当日も最大「2」までしか行かなかった。

➡厳しくすることで、本来のルールの順守につながるのであれば「3」を基本ルールとしても問題ない考える。

●トラベリング、ワンアームは厳しく執る。

➡トラベリングについては、一旦止まったと思われる状態からジャンプした場合のジャッジについて審判団の中でも意見が分かれた。

➡ワンアームについては、ディフェンスが遅れて入ってくる場合に発生しやすいが審判によって判断にばらつきがある。

ディスクドッチとは異なる競技の、スピード感溢れる、迫力あるプレーに、試合を初めて見る小学生、お母様方が驚きの表情で観戦していたのが印象的でした。

今回の大会には、小さいお子様から社会人の男女を含む、幅の広い年代の方に参加頂きました。



高校生チーム「ちくちくハニー」は初参戦でしたが、彼らの多くは千代田区の活動で小学生の頃からドッチビーを経験した子供たちで、そういう人が卒業してからも大会に参加してくれることを、協会としても大変嬉しく感じました。今回の成績は上位入賞は叶いませんでしたが、継続的な参加と活躍を期待しています。

今回は会場が広くフルコートでの試合となった為、スペースに余裕があり、逆サイドへの大きなパス展開が可能となり、スロー力、精度があるチームがコートを広く使う事で力を発揮する場面が多く見られました。予選リーグでは、経験の差から点数が開いた試合もありましたが、一般的に試合を追うごとに攻撃に工夫が見られ、シュートの本数が各チーム増えていきました。試合経験の多いチームの中でも、個人個人のレベルアップが随所にみられ、チーム全体のレベルアップにつながっている印象です。順位決定戦では、競った試合、白熱した試合での、1点がモノを言う試合が多く見られました。

反省点として、ルールの「ワンアーム」についてプレイヤーは動きの中でどういうケースが違反となるのか、ならないのか、理解にバラつきがあり、協会として基準を明確にして具体的に明示する必要性を感じました。



◆共通付帯イベント ドッジディスタンス

14:00～15:00 大学大体育館

残念ながら今回の大会では、各部門の日本記録は出ませんでしたでしたが初めて正式に参加した方の中には、一投目は遠くに飛ばそうと力むあまり、上に大きく投げ上げてしまう人もいらっしゃいましたが、二投目、三投目では、フラットに投げる事の方が距離を稼げることを周囲のアドバイスから学び、徐々に修正しながら投げる姿が見られました。

最後に、本イベントにご協賛いただいた文化シャッター株式会社様、京王電鉄株式会社様、ワタミ株式会社様、東京キリンビバレッジサービス株式会社様、また会場を提供いただいた成蹊学園関係各位には大きな事故なく、本大会が終了できましたことを心より御礼申し上げます。

