

平成 30 年度

クラスマッチ企画書

期日 : 12 月 12 日 (水)

責任者 : 学生会 体育委員

制御 2 年 藤田 悠生

競技種目

フットサル (第 1 体育館 9:30 開始)

ドッジボール (第 2 体育館入口側 9:30 開始)

バレーボール (第 2 体育館奥側 9:30 開始)

バスケットボール (第 1 体育館 13:00 開始)

大縄跳び (第 1 体育館 15:30 開始)

重要なところは太文字にしています。

1. 目標

スポーツを通じて、クラスの仲を深めよう！

2. タイムテーブル

時間	第一体育館	第二体育館
8:40	学生総会 開会式	
9:30	フットサル(2コート) 途中休憩有り* ¹	入り口側 - ドッジボール 奥側 - バレーボール
12:00	昼休み	
13:00	バスケ(2コート) 途中休憩有り* ²	入り口側 - ドッジボール 奥側 - バレーボール
15:30	大縄跳び	
大縄跳び終了次第	閉会式	
16:30	解散	

*¹ 競技において問題が発生した時の対策として、途中休憩を 10:23 から 17 分間取る。

*² 競技において問題が発生した時の対策として、途中休憩を 13:53 から 12 分間取る。

3. 開会・閉会式

開会式

開会宣言
競技場の注意
学生主事挨拶
諸連絡

閉会式

結果発表・賞品贈呈
体育委員長挨拶
閉会宣言
諸連絡

4. 競技上の注意及びルール

・参加チーム

合計 27 チーム

本科	各学年につき 1 チーム ただし 1 年生は組ごとに 1 チームとする。(計 25 チーム)
専攻科	1, 2 年合同で 1 チーム (計 1 チーム)
教員チーム	1 チーム

・危険行為の禁止

危険行為があったチームは、即失格、負けとする。

・開始時刻の厳守

各競技赤いコーンの場所に集合する。

試合と試合の間の時間は **3 分間**とする。

ただし準決勝、決勝の前はインターバルを **5 分間**とする。

集合が遅れた場合には、その場のメンバーのみで競技を行うか、不戦敗とする。

来ていない選手は待たなくてよい。

ドッジボールとバレーボールの決勝の時間が重なった場合、試合時間をずらす。

その際バレーボールの決勝を優先して行う。

・途中参加について

途中参加は認めない。

競技中にケガをし、競技から外れる場合でも代替りの競技者を出場させることは出来ない。

- ・チームの構成メンバー

他のクラスのチームに助っ人として参加は認めない。

- ・服装について

服装は原則、体操着やジャージなどの動きやすい格好とする。

腕時計、ピアス、ネックレスなどの装飾品は外してから競技に参加すること。

携帯、スマホをポケットに入れたまま競技しない。

- ・ルールブックについて

各競技に出る前までによく読んでルールを把握すること。

昼休みについて

昼休みは第一、第二体育館を競技の練習の場として学生に開放する。

原則ボールや大縄は個人で持参するものとする。

ただし、学生会本部にて数量限定でボールや大縄を貸し出す。

※使用状況が悪い場合は、次回以降のクラスマッチでの昼休み解放を行わない。

6. 前日開放について

前日開放は、今年は実施しない。

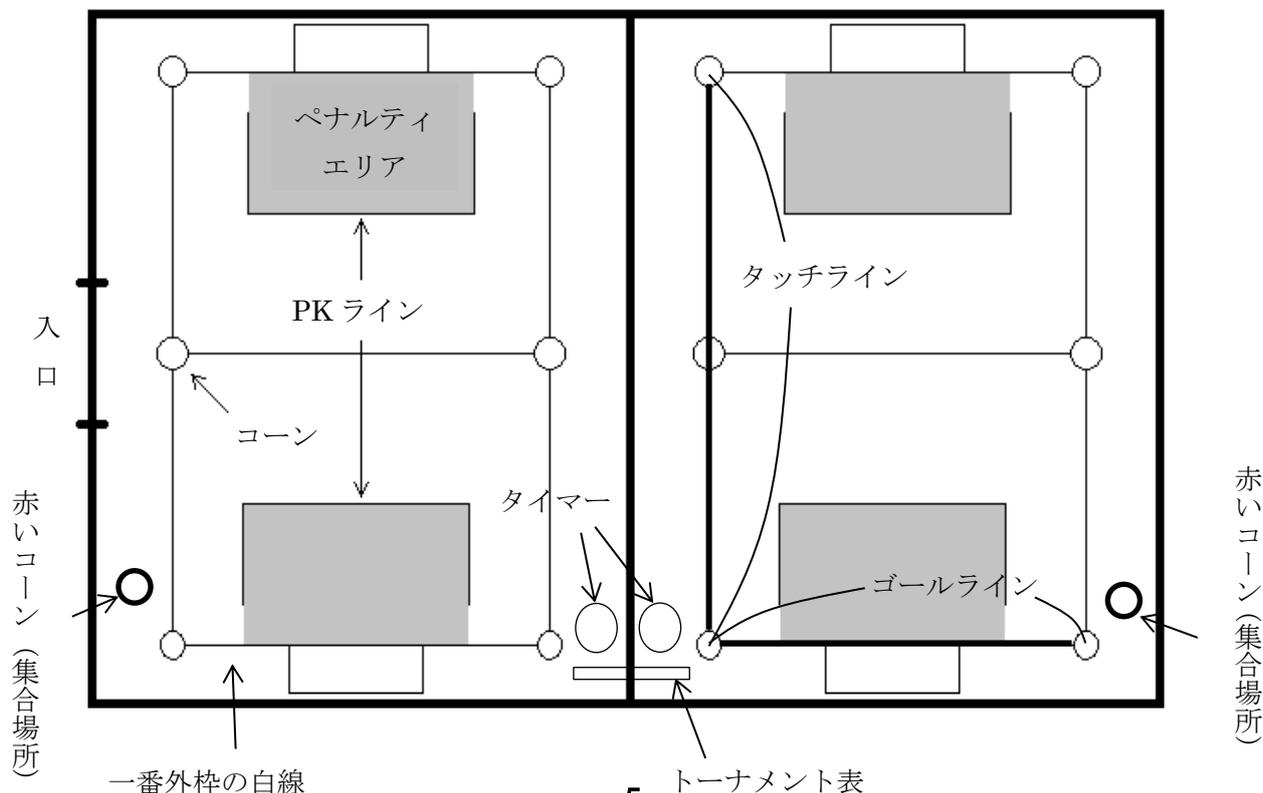
7. 各競技のルール

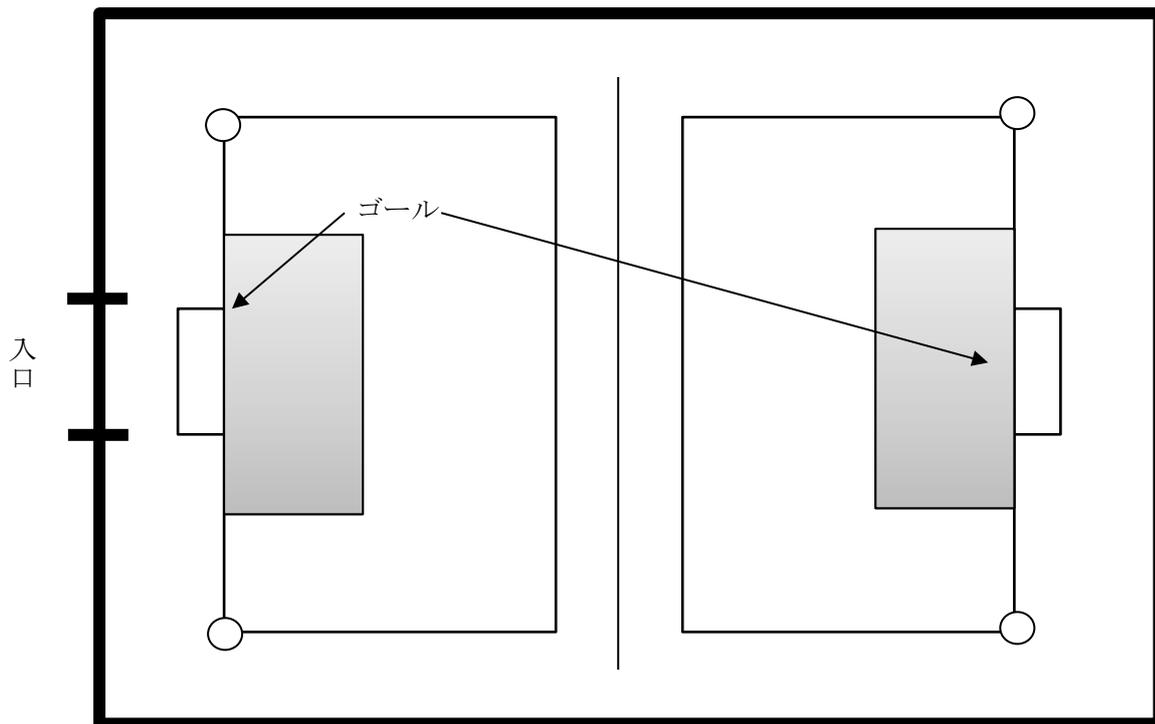
大縄跳び以外の試合はすべてトーナメント形式で行う。

大縄跳び以外の競技は試合時間 5 分とする。

フットサル

- 1 チーム 5 人(キーパーを含む)。
- 先行ボール, ビブスはじゃんけんで決める。
- キックオフ時のいきなりのシュートは禁止。
- スライディング, 相手を抑える行為は禁止。
- タッチラインからボールが出た場合、相手ボールでキックイン。
- ゴールラインからボールが出た場合、
 - 攻撃側が出した場合：ゴールクリアランス(キーパーが投げてパス)
 - 守備側が出した場合：コーナーキック
- 同点の場合はじゃんけんで勝敗を決定する。
- 決勝は体育館全面を使う。
- 決勝で同点だった場合、PK で勝敗を決定する。PK は各チーム 5 回ずつ行い、入れた本数で勝敗を決定する。これで勝敗が決まらない場合は以降をサドンデスとする。PK はチーム全員が順番にシュートする。
- その他はフットサルのルールに準じ、審判(フットサル・サッカー部員)の指示に従う。



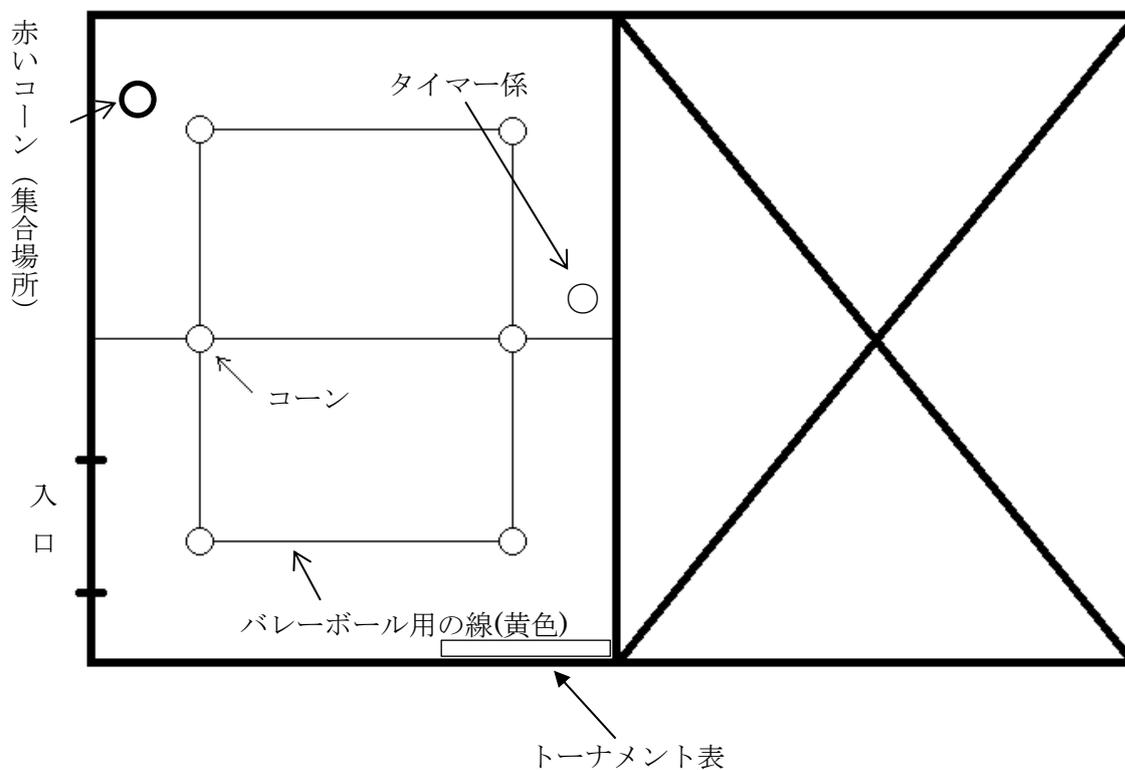


決勝用

- ※ 4つのコーンは動かさない。
- ※ 試合開始で入口を封鎖する。

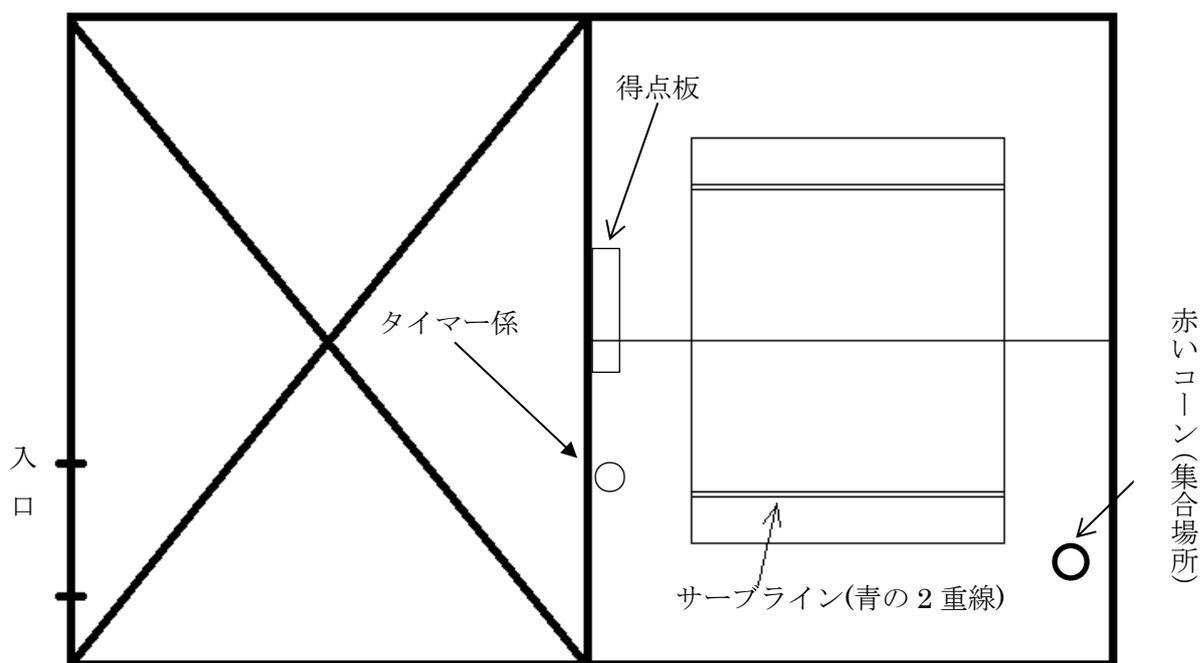
ドッジボール

- 1チーム 20 人まで。20 人未満でもハンデは設けない。
- 女子学生に対するハンデは設けない。
- 試合開始時に外野に 3 名までおいてよい。
- 審判は三人置き、フィールドの各方面を担当する。
- ボールはソフトドッジボールを 1 個使用する。
- 試合終了時の内野の人数で勝敗を決定する。
- 同点の場合はじゃんけんで勝敗を決定する。
- 決勝で同点だった場合、延長戦を行う。延長戦は 3 分間で外野は内野に戻れない。
延長戦で同点だった場合はそれらのチームで賞品を等分する。



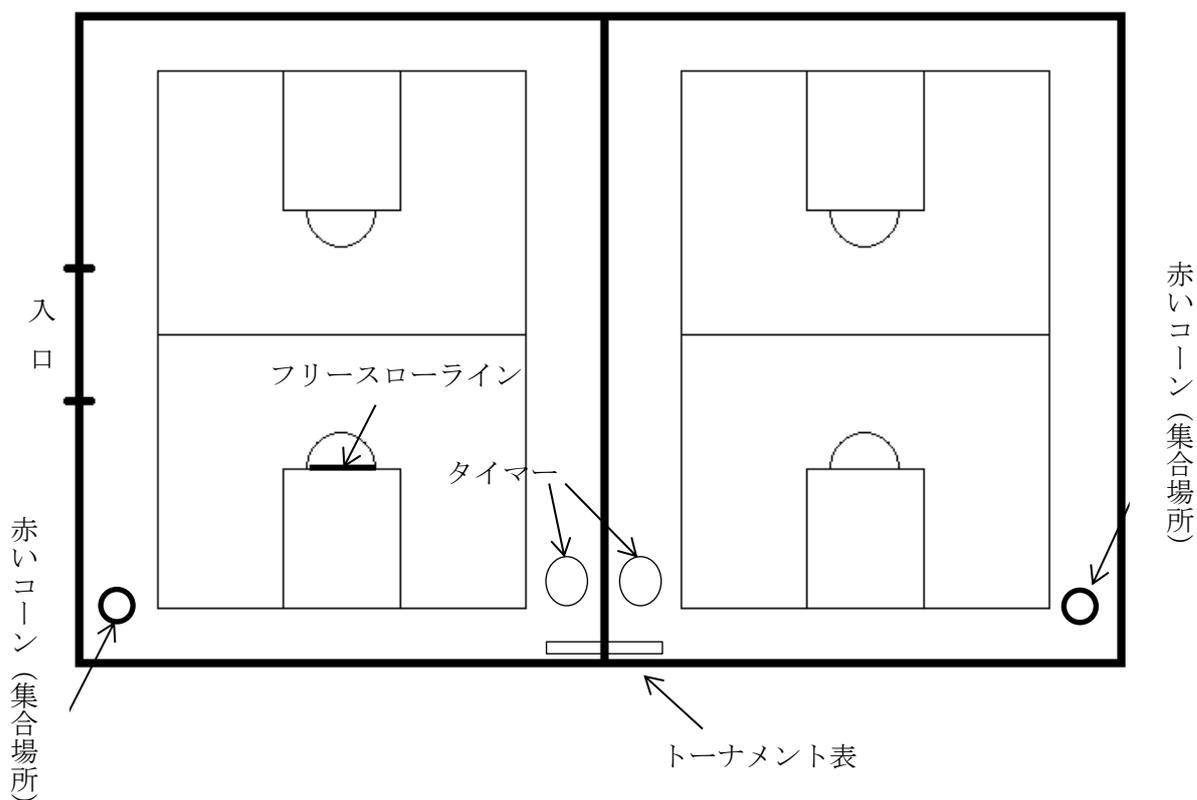
バレーボール

- 1 チーム 6 人。
- 11 点先取制でデュースなし。時間内に決着がつかない場合は終了時の点数で勝敗を決する。
- ネットの高さは 2 m 2 4 c m とする。
- ラリーポイント制 (点を取ったチームがサーブを行う)。
- サーブはサーブラインより後ろで打つ。
- 先行ボールはじゃんけんで決める。
- 同点の場合はじゃんけんで勝敗を決する。
- 決勝に限り、15 点先取制で試合時間を設けない。
- その他はバレーボールのルールに準じ、審判 (バレーボール部員) の指示に従う。



バスケットボール

- 1チーム5人。
- ビブスはじゃんけんで決める。
- ジャンプボールで試合を開始する。
- スリーポイントはなし。
- 同点の場合はじゃんけんで勝敗を決する。
- 決勝で同点だった場合、フリースローで勝敗を決する。フリースローは各チーム5回ずつ行い、入れた本数で勝敗を決する。これで勝敗が決まらない場合は以降をサドンデスとする。フリースローはチーム全員が順番にシュートする。
- その他はバスケットボールのルールに準じ、審判(バスケットボール部員)の指示に従う。

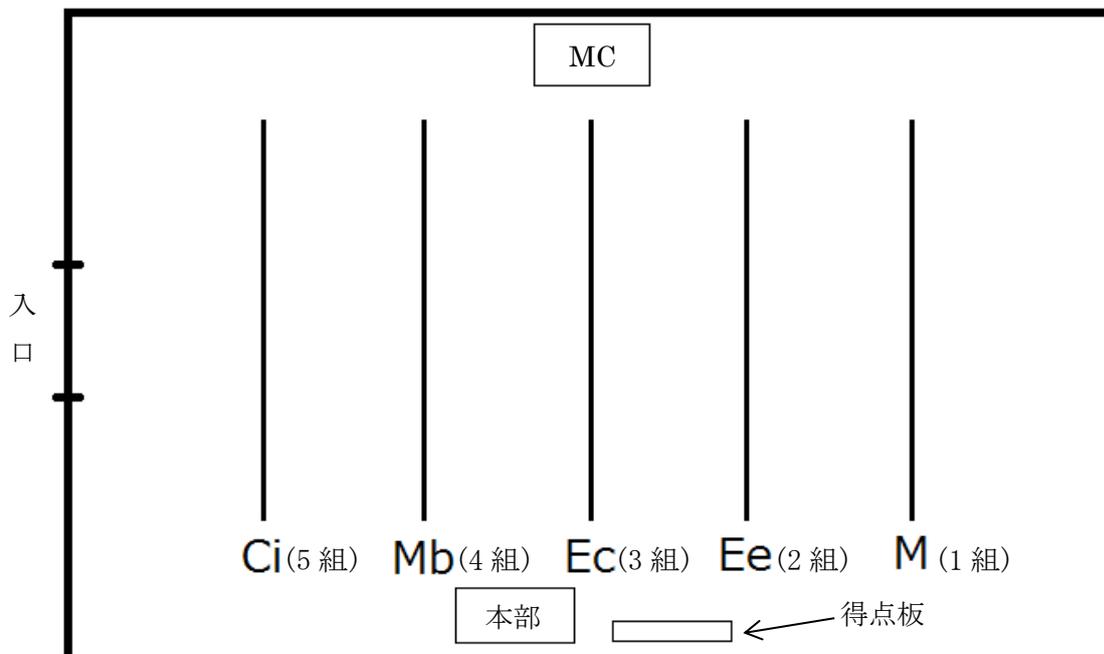


大縄跳び

- 競技時間 3 分間。
- 1 チーム 3～22 人(縄を回す 2 人を含む)。
- 「連続で跳んだ最高回数」×「最高回数を跳んだ時の人数」でチームごとに得点をつける。
- 一番得点の高いクラスを優勝とする。ただし、縄を回す人を含め 1 位は 22 人全員で、2 位は 12 人以上で出場したチームとする。
- 何回失敗してもやり直してよい。
- 同点の場合は「最高回数を跳んだ時の人数」が多い方が勝ち、更に同点だった場合はそれらのチームだけで追加試合を行う。追加試合で更に同点だった場合は賞品をそれらのチームで等分する。
- 1 学年 5 クラスずつで同時に試合を行ってもらう。

試合順番

1. 一年生
2. 二年生
3. 三年生
4. 教員&専攻科合同チーム, 学生会チーム
5. 四年生
6. 五年生



審判

バスケットボール、バレーボール、は各部活の方々に審判をお願いする。

フットサルはサッカー部に審判をお願いする。

ドッジボール、大縄跳びは学生会役員の方で審判を行う。

学生会役員は球技大会運営タイムスケジュールに従い、審判や監視などを行う。

競技後に、審判のうち1人がその体育館にいる役員に、競技の勝敗を伝える。役員は結果をトーナメント表に書き込み、トランシーバーで本部に連絡する。

怪我人が出た場合すぐに本部に連絡する。

問題が発生した場合はすぐに本部に連絡をし、次の試合に影響が出ないようにする。

大縄跳びは跳ぶだけでは盛り上がりにかけるため、今回もMCをつける。

MCは学生会役員が行う。

8.物品一覧

物品名	個数	管理	用途	備考
フットサルボール	6個	体育委員会 フットサル部	フットサル	体育委員会(3個) フットサル部(3個)
フットサルゴール	1組(2個)	体育科	フットサル	
ハンドボールゴール	1組(2個)	体育科	フットサル	フットサル用
ソフトドッジボール	1個	体育委員会	ドッジボール	一番柔らかい物
バレーボール(軟式)	2個	体育委員会	バレーボール	昼休み練習用
バレーボール(硬式)	2個	バレーボール部	バレーボール	試合用
バレーボールネット・支柱	1組	体育科	バレーボール	
バスケットボール	6個	体育委員会 バスケットボール部	バスケットボール	体育委員会(3個) バスケットボール部(3個)
縄跳び用大縄	5本	体育委員会	大縄飛び	
学科のプレート	5本	体育委員会	学生の誘導	M, EE, EC, MB, CI
ビブス	20着	体育委員会	フットサル, バスケットボール	5枚×4色

プログラムタイマー (得点板付)	3 個	体育科	フットサル, バスケットボール, ドッジボール	コンセントタイプ
得点板	1 個	体育科	バレーボール	
ホイッスル	20 個	学生課	各競技	
マーカーコーン	10 個	体育委員会	各競技	高さ約 10 cm
長机	2 個	学生会	本部作成	
椅子	6 個	学生会	本部作成	
本部看板	1 個	学生会	本部作成	
ホワイトボード	3 個	学生会 学生課	トーナメント表記 入	学生会 (2 個) 学生課 (1 個)
ホワイトボードマーカー	黒赤各 8 本	学生会	トーナメント表記 入	
ホワイトボードクリナー	4 個	学生会	トーナメント表記 入	
放送機材	1 組	学生課	大縄実況	
トランシーバー	6 個	学生課, 学生会	本部, 体育館通信	学生課 (3 個) 学生会 (3 個)
台車	1 個	学生課	荷物運搬	
救急箱	1 組	保健室	ケガの対応	
ストップウォッチ	3 個	学生課	ドッジボール・バレーボール	
拡声器	3 個	学生会	選手招集	
ドラムコード	2 個	学生課	コード延長	
エアーコンプレッサ	1 個	体育委員会	空気入れ	
単 2 乾電池	12 本	学生会	プログラムタイマー	消耗物品
単 3 乾電池	18 本	学生会	トランシーバー	消耗物品
養生テープ	2 個	学生会	本部作成, コード固定	消耗物品
三端子延長コード	1 本	学生課	プログラムタイマーの端子変換	
赤コーン	4 本	体育委員会	集合の目印	

9. 賞品

予算 30000 円

各競技 1 位：3000 円分、2 位：1800 円分の賞品を授与する。

教員チームが優勝した場合は、2 位, 3 位に賞品を授与する。

また部活動へ審判を行ってくれた謝礼とし、後日、消耗物品 2000 円分を渡す。

消耗物品は各部活のほしいものを与える。

10. 宣伝について

学生会公式 Twitter、ポスター掲示などで 1 週間前から宣伝を行う。

企画書を PDF ファイルにし、全校生徒にリンクをメールする。

ポスター張り出し場所(計 34 箇所)

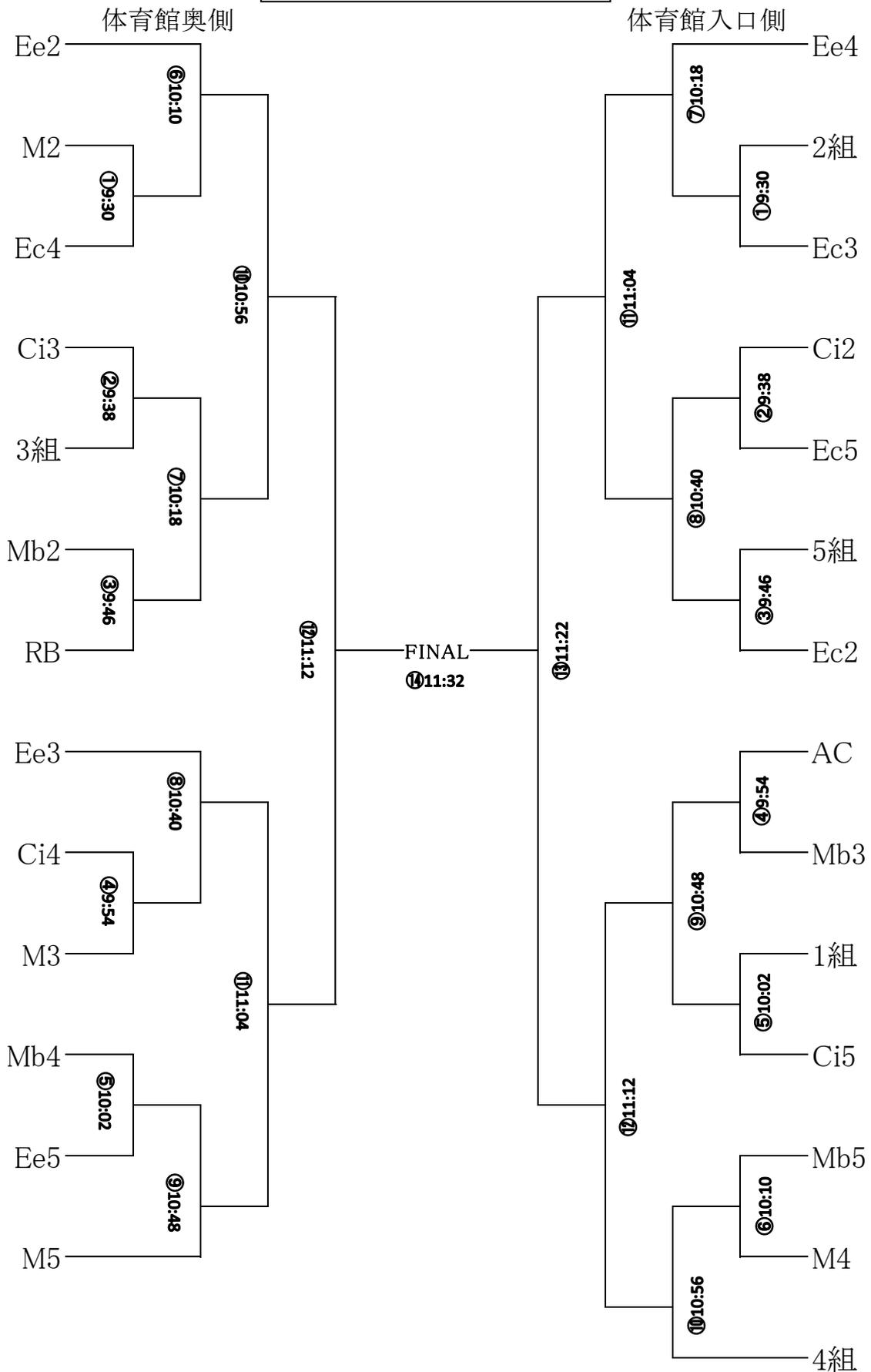
- ・ 1 号館各階掲示板 x3
- ・ 4 号館学生課前掲示板
- ・ 4 号館階段 x3
- ・ 4, 6 号館通路掲示板 x2
- ・ 6 号館入口
- ・ 6 号館各階掲示板(2 箇所) x5
- ・ 6 号館各階テラス x5
- ・ 6 号館階段 x4
- ・ 1 年生各教室 x5
- ・ 洗心館入口
- ・ 学食入口
- ・ 洗心館階段
- ・ 図書館前掲示板
- ・ 地球ラボ前壁

11. トーナメント表

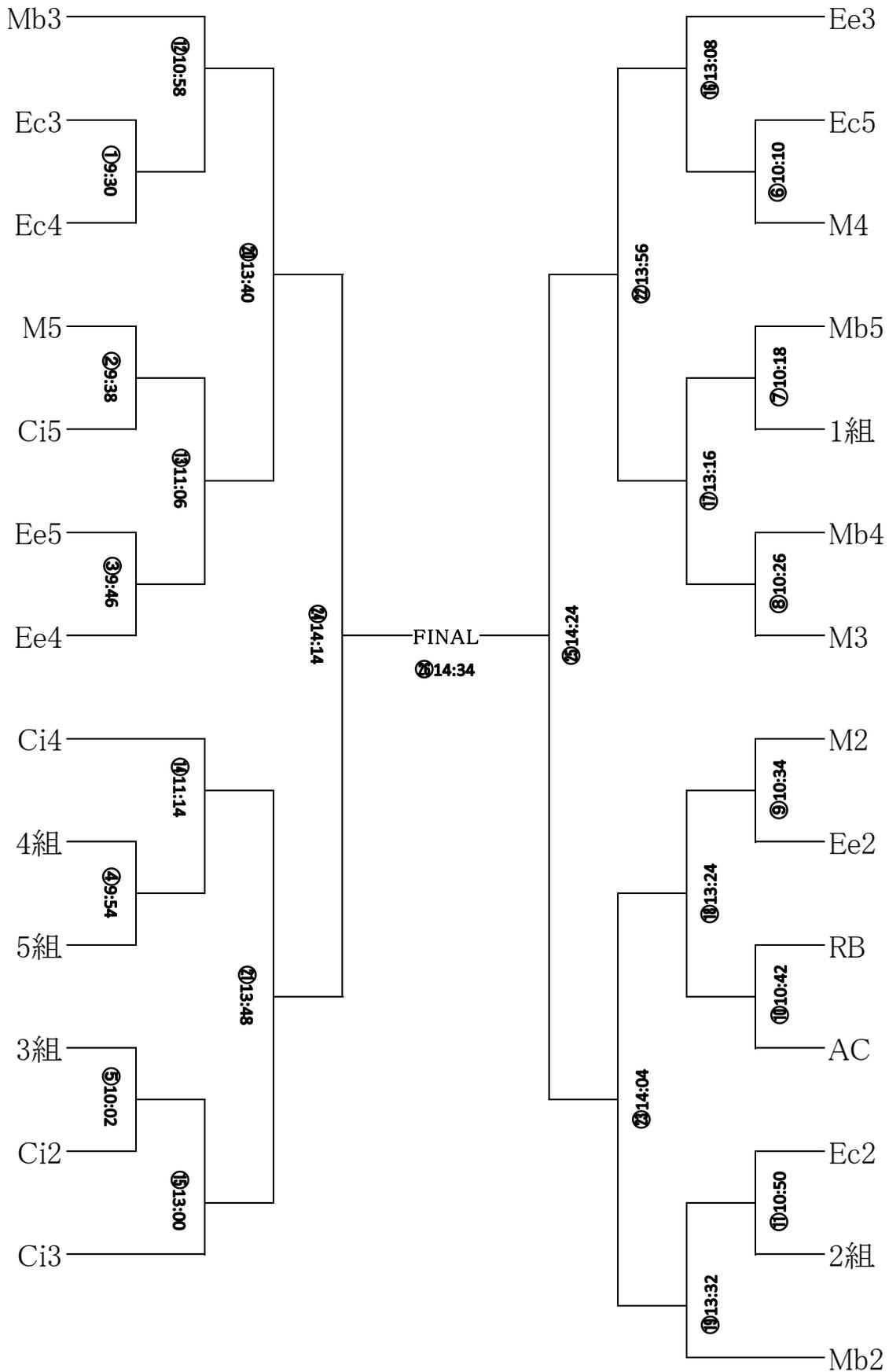
トーナメント表は各クラスの体育委員にくじ引きをしてもらって決める。

各トーナメント表に書かれている時間は試合の開始時間なので、一つ前の試合の時には試合会場に集合し、人数確認や相手チームとの先行ボール・ビブスのじゃんけんをしておいてもらう。

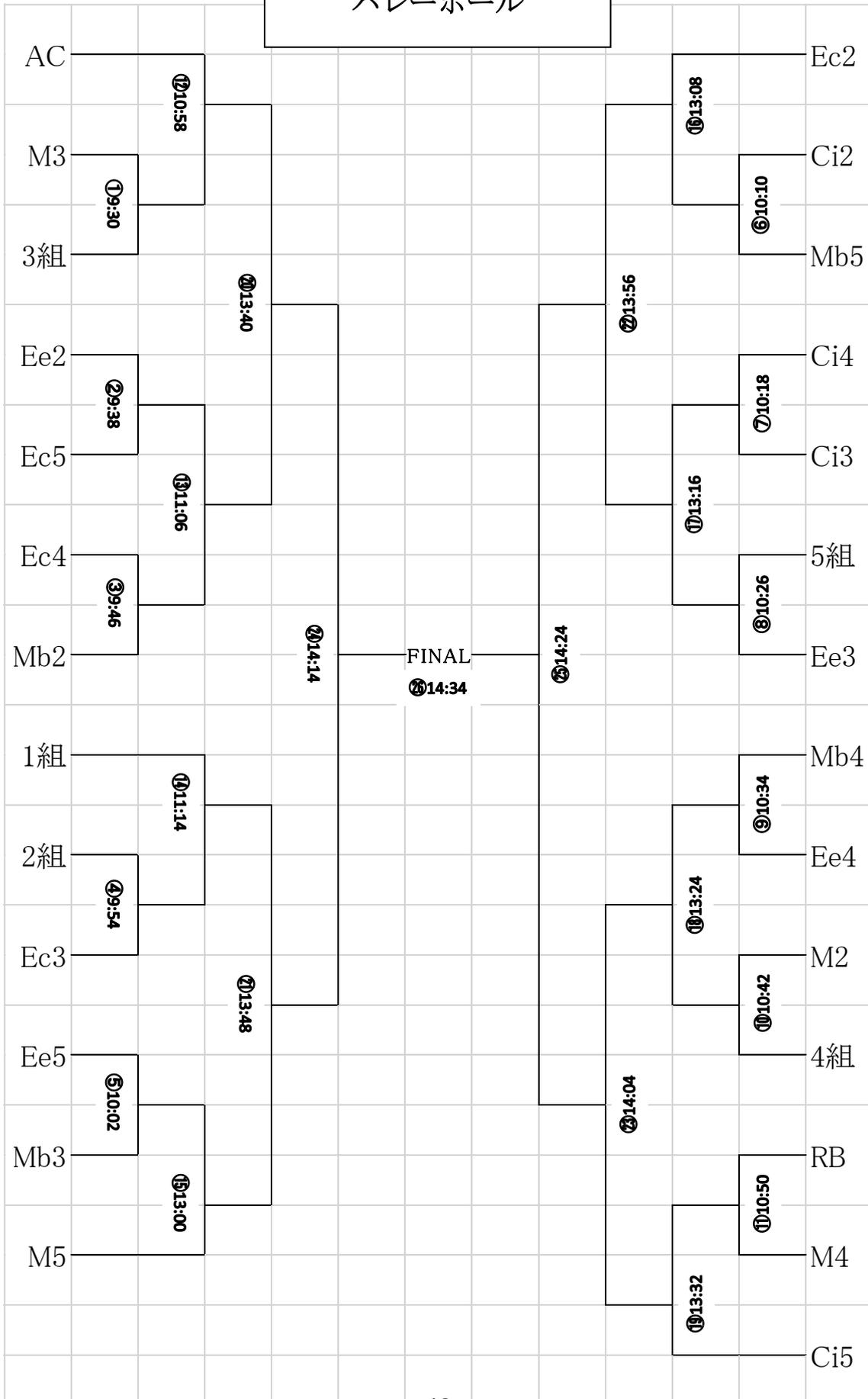
フットサル



ドッジボール



バレーボール



バスケットボール

