

# 競 技 方 法

## 1. 競技開始

- ① 競技はチーム対抗形式で、1チーム7名の競技者がコートの中に入って行く。
- ② 両チームはセンターラインをはさんで並び、一礼であいさつを行う。
- ③ ジャンケンをし、チームのコートを決める。
- ④ ハチマキをしっかりとしめ、内野4名・外野3名を配置し、主審の「ゴーフアイト！」の合図で開始される。

## 2. 競技時間及び競技終了

- ① 競技時間は10分間とする。
- ② 競技時間内に競技を終了することもある。
- ③ 主審の「ゲームセット！」の宣言によって、競技を終了する。
- ④ 主審が特別に時計を止めない限り、どんなときでも、競技時間は進行している。
- ⑤ 引き分けは行わず、同人数の場合は選手（7人）によるジャンケンで勝敗を決する。

## 3. 競技

- ① センターでジャンプボールによって、攻撃が開始される。  
ジャンプボールを行ったプレーヤーはその時点（空中）で、ボールをつかむことは出来ず、必ずはじくこととする。ただし、はじいたボールを取って攻撃することは出来る。  
※相手ジャンパーを攻撃することも可能とする。
- ② 競技の目的は、相手の競技者を全員ヒットすることにある。
- ③ ヒットとは、相手の内野の身体にボールを当て、そのボールが地につくまでにその内野にいるすべての相手が捕球できない状況をいう。
- ④ 捕球とは、一時的ではなく完全にボールをコントロールできる状態をいう。
- ⑤ 内野の競技者だけがヒットの対象者となり、ヒットされた競技者は、外野に行かなくてはならない。その際、外野に入るまではボールに触れてはいけない。
- ⑥ ヒットされた競技者がでた場合は、ハチマキをしている外野の競技者が、速やかに内野に入らなければならない。
- ⑦ パス回しは、味方同士で30秒以内とする。但し、明らかに競技者への攻撃が行われた場合は、その時点から新たに30秒のパス回しが可能となる。
- ⑧ 両内野外野エリアにより外に出てしまったボールは、最後に触れた競技者の相手ボールとなる。
- ⑨ 故意のキック等によるプレー、極度の悪意に満ちたプレー及びマナーを行ってはいけない。
- ⑩ 大会の趣旨を理解し、監督（代表者）は子どもたちへ罵詈雑言は慎むこと。また、競技中の判定については、タイムキーパーを含め審判団に一任し、競技に支障がないよう協力すること。  
※審判団の判断により、イエロー（注意）、レッド（退場）カードを示す。

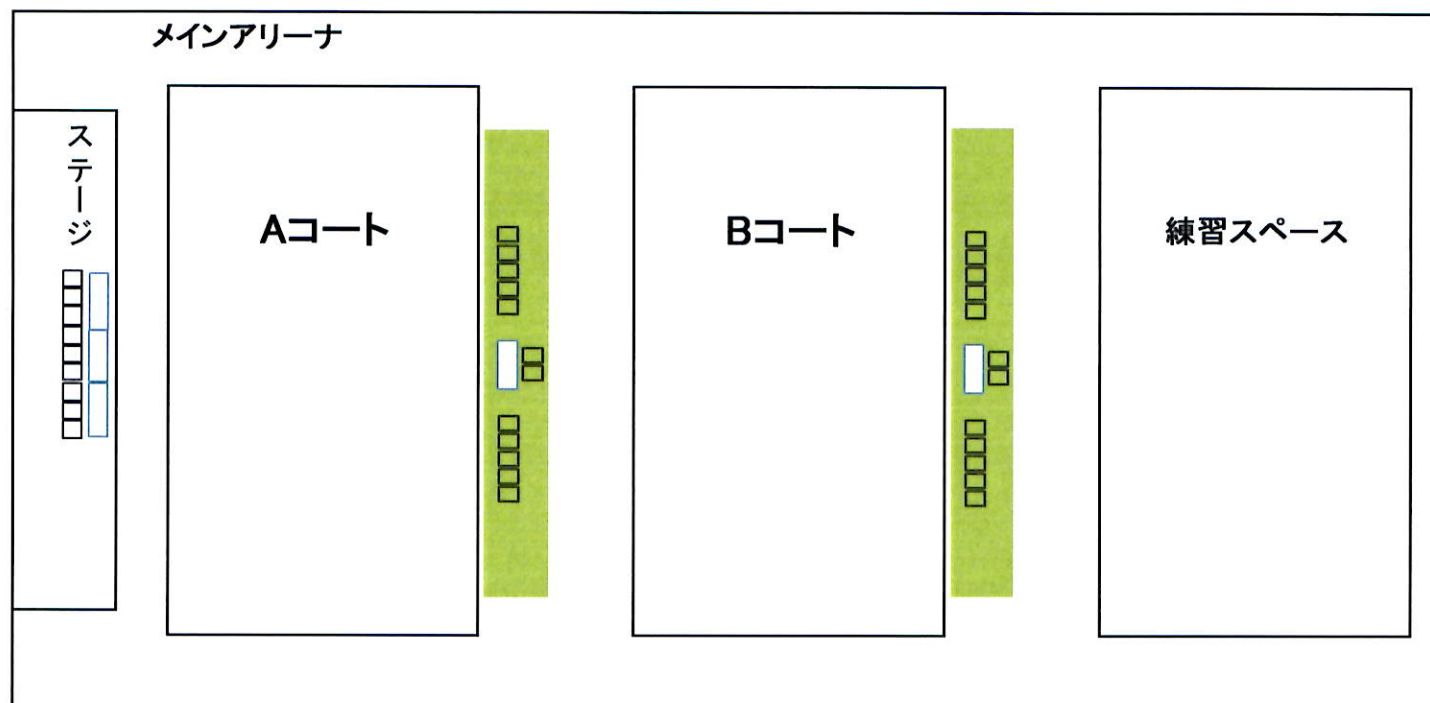
## 4. 競技者交代（メンバーチェンジ）

- ① 競技開始後、控え競技者との交代は3回行うことができる。  
（1度に3人を同時チェンジさせることもできるが、3回分となる。）
- ② 交代する競技者の権利を引き継ぐものとする。
- ③ 交代をして、競技から外れた競技者は、再度競技に参加することができない。

## 5. 採点方法

- ① 競技終了時点でそれぞれのチームにヒットされずに残って、ハチマキをしている競技者の数によって点数をする。例として、パーフェクトゲームの場合は、7対0、となる。
- ② ジャンケンによる採点は、予選同率チームが複数出た場合の総得点に影響がでるため、勝ちチーム、負けチームともに勝った人数を得点とする。
- ③ 予選リーグで複数の同率チームが出た場合は、最初に予選総試合の総得点で上位進出を決める。総得点でも同一の場合は、失点が少ないチームを上位進出チームとする。  
※失点については、7人中ヒットされた人数をいう。

## コート配置図



## 競技コート

コートは次のとおりとする。

