

2024年度 スプリングフェア実施要項

1,目的

競技を通してクラスの団結やクラス間の親睦を図る。

2,日程

3月5日(水)、3月7日(金)、3月10日(月)

予備日:3月11日(火)、3月12日(水)

3,競技種目(種目)

男子 … バレーボール、バドミントン、サッカー

女子 … バレーボール、バドミントン、卓球

計4種目 ※モルック(男女混合可)をエキシビションとして実施する。

4,試合場所

バレーボール … テニスコート 西側から4面

バドミントン … 体育館

サッカー … 運動場

卓球 … 武道場

モルック … テニスコート 東側1面

5,試合方法 ※モルックについて、他の競技と異なる点については別に示すこととする。

【予選L】 学年別変則リーグ方式

※対戦相手は各クラスの運動常任委員が、委員会において競技別男女別のくじ引きで決定する。

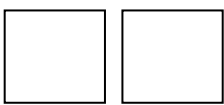
【決勝T】 学年別トーナメント方式

※対戦相手は、予選L 1位 vs4位、2位 vs3位とする。

☆予選リーグ編成と決勝進出チーム決定方法について

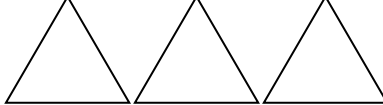
チーム数によって形が変わる。図形の各頂点にチームが入り、隣り合うチームと試合を行う。

◎8チーム出場の場合



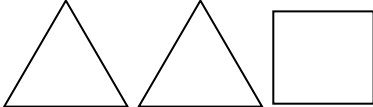
から上位2チームずつが
決勝進出

◎9チーム出場の場合



から上位1チームず
つと、9チーム中の
4位が決勝進出

◎10チーム出場の場合



から上位1チームず
つと、10チーム中の
4位が決勝進出

注意事項

※10チーム出場の場合、同じクラスが同じリーグ
に入らないこととする。

※その他の場合は、委員会で編成を決定する。

6,勝ち点

予選リーグ	勝利…3点	引き分け…1点	敗北…0点
決勝トーナメント	1位…20点	2位…15点	3位…10点(同率2チーム)

※1 予選を通過したチームは、予選で得た勝ち点はなくなる。

※2 勝ち点の合計でクラス順位が決まる。

7,予選通過優先順位

<バレーボール>

1. 勝ち点
2. 得失セット差
3. 総得失点差
4. 同一対戦相手の結果
5. 抽選

<バドミントン>

1. 勝ち点
2. 得失試合差
3. 総得失点差
4. 同一対戦相手の結果
5. 抽選

<サッカー>

1. 勝ち点
2. 得失試合差
3. 総得失点差
4. 同一対戦相手の結果
5. 抽選

<卓球>

1. 勝ち点
2. 得失試合差
3. 得失ゲーム差
4. 総得失点差
5. 同一対戦相手の結果
6. 抽選

8,服装と更衣

服装 クラスTシャツ、または体育時の服装

更衣場所 男子…教室・多目的4／女子…1年:更衣室1・物理講義室 2年:更衣室2・多目的2

9,大会規定

出場方法

- (1) 原則、男女バレーボール 6 人・男女バドミントン 6 人・男子サッカー 7 人・女子卓球 6 人とする。各クラス、各競技 1 チーム、男女それぞれ 3 チームずつ 6 チームを基本とする。
- (2) 出場種目は、1 人 1 種目とし、クラスの人数不足や欠席など、欠員が生じた場合のみ、1 人 2 種目を許可する。補欠は 2 名までとする。
(選手変更届の提出がない場合、欠員が生じても出場を認めない)。
- (3) 男女いずれかが 23 人以上かつ 18 人以下のときは、男女 4 チームと 2 チームの男女 6 チームも認める。
ただし、1 人 2 種目出場をできる限り抑えた出場方法を選ぶこと。
- (4) 各学年内においてクラスの人数に大きな差ができた場合及び、男女の人数が(3)に当てはまらない等のことが起これば、運動常任委員会で協議して出場方法を決定する。
- (5) 男女いずれかチーム数が増える方は全ての種目に参加し、各種目 2 チームまでとする。減る方は 3 種目のうち 2 種目に参加する。
- (6) 選手は必ず出場の機会を得ること。
- (7) 競技種目の部活動に、2024 年 9 月 1 日以降に在籍したことがある部員で出場可能な人数は、
バレーボール 1 名、サッカー 2 名、バドミントン 0 名、卓球 0 名とする。(※部員の定義:マネージャーは含めず、部に所属しているすべての者)

選手交代

- (1) 選手交代は、当日の第 1 試合目の前までに、選手変更届を本部に提出すること。
- (2) 試合中ケガによる欠員が生じた場合、審判と相手チームに確認し、その場での補充を認める。
- (3) 種目を兼ねている選手が試合開始時刻に遅れた際、進行に支障をきたすと判断される場合は、到着を待たずに試合を開始する。
その際、選手変更届の提出がなければ、代理は認めない。

試合の運営

- (1) 試合開始時刻より 5 分以上遅れたチームは不戦敗とする。
- (2) 審判の判定は絶対であり、審判の判定に従わない場合は、不戦敗とする。
- (3) 各競技のルールは公式ルールに沿って行うが、必要に応じて向陽ルールを設ける。
- (4) 競技が終了し、記録用紙にキャプテンがサインした後の抗議は一切認めない。

応援

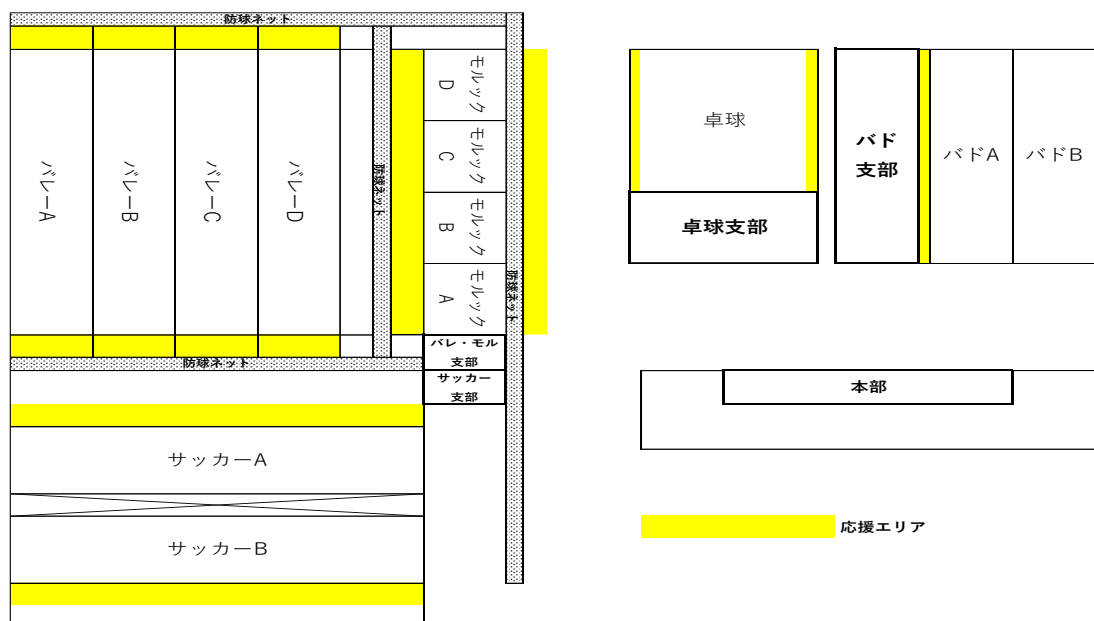
- (1) メガホンなどの使用は許可するが、ラッパ、ペットボトルなどでの応援は認めない。
- (2) 審判の妨げにならないように応援すること。守れない者は試合会場から退場させる。

表彰 表彰は、各学年の総合 1 位～3 位、及び各種目の 1 位・2 位に行う。

その他注意事項

- (1) 室長または運動係長は朝のST時に自分のクラスの試合時間を知らせること。
- (2) 試合前、選手は必ず準備運動、ストレッチを各自で行うこと。
- (3) 体育館シューズで体育館・武道場の外に出ないこと。また、スリッパで体育館・武道場に入ったり、運動場に出たりしないこと。
(体育館前のコンクリート上では必ず下靴を脱ぐこと。)
- (4) アクセサリーなどの運動をするうえで支障をきたすようなものは全て外すこと。
- (5) 体育館前での靴のはき違えが多いので、各自責任を持って管理すること。
- (6) 貴重品は各自管理すること。
- (7) 水分補給を適宜行う。ただし、ふたができ、持ち主の分かる容器に入れること。

10. 試合会場略図



11. 向陽ルールと各競技の注意事項 ※全ての競技において、試合時間や得点は参加チーム数により変更することがある。

バレーボール

- (1) 6人制で行う。補欠あり。3セットマッチ(2セット先取)。全セットラリーポイント制。
- (2) 【予選L】15点先取。3セット目は10点先取。(5点でチェンジコート)デュースなし。
【決勝T】15点先取(3セット目は8点でチェンジコート)。デュースあり。
デュースは25点で終了とする。
- (3) 審判はバレーボール部に依頼する。また、試合前・試合間のライン引き、ネット準備もバレー部に依頼する。
- (4) コート整備は最終試合の選手が行う。最後のネット片づけは運動常任委員とバレー部員が行う。
- (5) 得点係はその試合の応援から1名ずつ出す。
- (6) 選手交代は行わず、補欠を含めたローテーションを行う。
- (7) タイムアウトなし。リベロ制なし。
- (8) ネットの高さは男子2.25m、女子2.05mとする。
- (9) ネット付近の安全配慮のため、ネットには触らない。また、センターラインを越えない。
- (10) 後衛選手はアタックラインより前でスパイクを打ってはならない。
- (11) けが防止のためボールを足で蹴らない。蹴った場合は反則とし、相手に1点与える。
- (12) 審判がサーブ開始のブザーを鳴らしてから、サーブを打つ。
- (13) 試合に参加するバレー部員は、ジャンプサーブを禁止とする。

バドミントン

- (1) ダブルス(1 チーム3ペア)で行う。補欠がいる場合は、いずれかの試合に参加する。
- (2) 【予選L】試合時間9分で行う。(4 分経過でインターバル1分挟む。)
【決勝T】試合時間 13 分で行う。(6分経過でインターバル1分挟む。)
コートは北側から順に1・2・3コートとする(図1)。
- (3) 審判は、各コートで出場したチームが次の試合の審判を行う。負けたチームが主審と得点板、勝ったチームが線審となり、縦と横のラインを判定する。初戦の試合を担当する審判については、運動常任委員会で審判をするクラスを決定する。線審の方法については、キャプテン会議で詳しく説明する。
- (4) ネットの高さは男女共に1.55メートルとする。ネットの準備は運動常任委員会で行う。
- (5) 片付けは、最後に出場したチームと運動常任委員会が行う。
- (6) 試合中の選手交代は行わない。試合途中の怪我などによる交代は認める。
- (7) サーブは固定の順番で行う。サーブは図2の順番で行う。
- (8) サーブは対角線上のサービスコートに打つこと。
- (9) サーブミスはやり直しを認めず、相手に1点与える。
- (10) ラケットの持ち込みは禁止する。(→生徒会で用意したものを使用する。)

そのほかルールの詳細はキャプテン会議や審判説明会等で各マニュアルとともに示す。

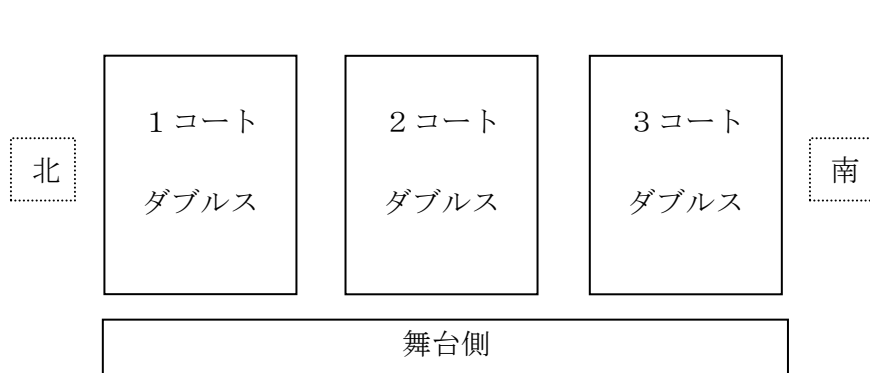


図.1 コートの割り振り

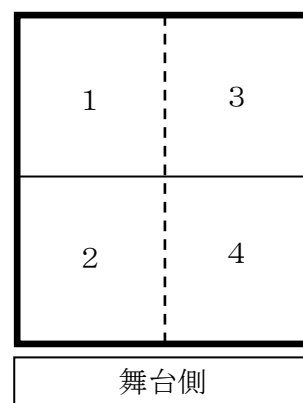


図.2 ダブルスサーブの順番

卓球

- (1) ダブルス(1チーム3ペア)で行う。補欠がいる場合は、いずれかの試合に参加すること。
- (2) 11点先取の3ゲームマッチ(2ゲーム先取)
- (3) デュースあり。ただし16点に達した場合は、そのチームの勝ちとする。
- (4) ラリー中に1人が2回以上連続で打った場合、反則とし、相手に1点加える。
- (5) 初戦の試合を担当する審判は、運動常任委員会で審判をするクラスを決定する。2試合目からは、前試合で負けたチームが審判をする。
- (6) サービスは2点ごと(同じ人は連続して打たない)にチェンジ。
サービスは対角線上に入れる必要はないが、自分のコートの右半面から相手コートの右半面を狙うこと。
- (7) ラケットの持ち込みは禁止する。(→生徒会で用意したものを使用)
- (8) 試合前の卓球台の準備は運動常任委員で行う。
- (9) 最終試合終了後は運動常任委員と最後の出場チームが片づけを行う。

サッカー

☆試合について

・7人制で行う。

・試合時間 ※ロスタイムはとらない。

【予選L】9分ハーフ(前後半)、延長なし。同点の場合は、引き分け。

【決勝T】12分ハーフ(前後半)、延長なし。

予選・決勝いずれもハーフタイムは3分。

決勝Tのみ、同点の場合はその試合の終了直後、PK(3人)を行う。決着がつかない場合はサドンデス方式を採用する。

- (1) 補欠を含めた選手交代をする場合は、ハーフタイムで交代をし、参加すること。キーパーも同様に、ハーフタイムで交代すること。
- (2) 審判はサッカー部員に依頼する。予選、決勝ともに2人で行いファウルを厳しくとる。ファウルの多かった試合があったら、必ず記録用紙に書いて本部に報告すること。本部からそのラッスに注意を与える。
- (3) 危険なファウルには警告(イエローカード)を与え、改善されなければ2回目で退場(レッドカード)させる。明らかにボールでなく相手選手をけりにいく場合は即退場させる。
- (4) 試合会場はハーフコート。ゴールはミニゴールを2つ並べて1つのゴールとする。中央の柱に当たってもゴールとみなす。但し、大きさはコートごとに統一する。
- (5) 意図的にキーパーへとボールを蹴った場合もしくはスローインのボールを戻した場合に、キーパーがボールを手で扱うことを禁止する。また、オフサイドのルールは適用しない。
- (6) チームは必ず同じ色のゼッケンか、クラスTシャツのどちらかを着用し、色を統一すること。(キーパーは別色)。
- (7) サッカースポイクの使用は禁止する。
- (8) コートとコートの間は立入禁止とする。(ゴール後方での応援は禁止)
- (9) 試合前のライン引きはサッカー部に依頼する。
- (10) 最後の試合終了後は運動常任委員会を中心としてサッカー部員、最終試合の選手がトンボがけ、ゴール片づけを行う。

モルック

5,試合方法

【予選L】 学年混合リーグ方式 ※リーグは運動常任委員会で決定する。

出場チーム数に応じて学年の区別なくリーグ編成をし、総当たり戦を行う。

【決勝T】 トーナメント方式 ※リーグ戦の結果に応じて対戦相手を決定する。

各リーグ上位2チームが決勝トーナメントに進出する。

6,勝ち点

エキシビションで行うため勝ち点として含めない。

7,予選通過優先順位

1. セット勝利数
2. セット引き分け数
3. 総得点数
4. モルックアウト

9,大会規定

- (1) 各クラスで参加の可否を決定する。(強制参加ではない)
- (2) 1セットあたり3人でチームを編成する。最大各クラス1チームとなる。
出場クラスは各競技のタイムテーブルが出た後に、試合ごとに出場選手を決定しておく。
自身の出場する種目と重ならないように注意すること。
- (3) 選手が試合開始時刻に遅れた際、進行に支障をきたすと判断される場合は、到着を待たずに試合を開始する。
その際、当該クラスから選手の補充を認める。選手変更届は必要ない。※試合としては成立
- (4) 選手が試合開始時刻に遅れ試合が成立しない場合は、運動常任委員もしくは教員でチームを編成し対戦を行う。
※当該クラスは不戦敗とする。

11, 向陽ルールと各競技の注意事項

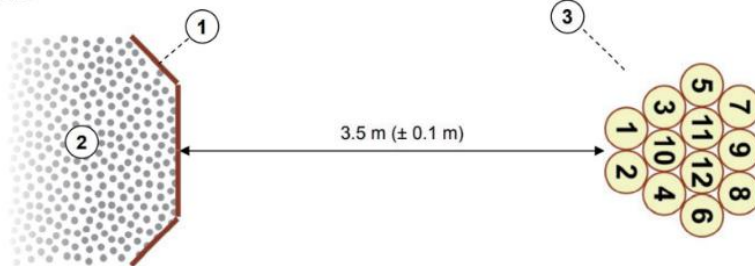
○使う道具

モルック…投げる棒のことをモルックという。下手投げで投げる。

スキttl…木製のピン。モルック投げてスキttlを倒す。(③)

モルッカーリ…モルックを投げる位置を示す。投擲はモルッカーリの後方から行う。投擲後にモルッカーリの方へ踏み越えてはいけない。(①)

配置:



○試合の流れ

3人制。

【予選L】20分間。2セット行う。

【決勝T】35分間。3セットマッチで行う。

- (1) 各チームはターン毎に1回の投擲チャンスがある。
- (2) スキttlが完全に地面についていなければ倒れたとはみなされない。
スキttlが1本だけ倒れた場合、スキttlに記載してある数字が点数となる。
複数本のスキttlが倒れたら、倒れた本数が点数となる。
- (3) 投擲後、倒れたスキttlは倒れたところに立てる。底部を地面につけて立て、数字の面をプレイヤー側に向ける。
- (4) スキttlが選手の投擲したモルック以外の理由で間接／直接的に動いた場合、元の位置に戻され、「倒れていない」とみなされる。
- (5) いずれかのチームが50点ちょうどに至った時点で、そのセットは終了となる。
- (6) チームが3回連続でミス(スキttlが1本も倒れない)をした場合、チームの得点は0点に戻り、試合を継続する。得点が50点を超えた場合、25点に戻り、試合を継続する。
- (7) セットの途中でプレイヤーおよび投擲順の変更は認められない。各セット毎でのプレイヤーおよび投擲順の変更は可能。
- (8) **自己審判制(セルフジャッジ)**で行う。セルフジャッジの場合において、双方の合意が得られない場合は、モルック支部の担当の人が判断をする。
- (9) 支部の担当生徒が、対戦ごとに終了時間のホイッスルを鳴らす。
- (10) 1セットごとに勝敗を決める。各チームの対戦成績は、のちに示す引き分けがある場合に除き、原則として2勝、1勝1敗、2敗のいずれかとなる。(セット勝利数としては2 or 1 or 0)
- (11) 2セット目が時間内に終了しなかった場合は、対戦が終了した時点での得点によってそのセットの勝敗を決める。その時点で得点が同じ場合は引き分けとする。
- (12) 1セット目が時間内に終了しなかった場合の勝敗は、2セット目が時間内に終了しなかった場合と同様に、対戦が終了した時点での得点によってそのセットの勝敗を決める。その場合の2セット目は、両チーム0点の引き分けとする。決勝トーナメントについても同様に勝敗を決める。
- (13) 1セット目の先攻・後攻はじゃんけんで決め、2セット目は先攻・後攻を逆にする。
決勝トーナメントに限り3セット目は再度じゃんけんをして先攻・後攻を決める。
- (14) スキttlの初期位置は上の図の通りとする。
- (15) 投擲者は40秒以内に投げなければいけない。
- (16) 試合コートは幅5m、長さ10mとする。
コート外に出たスキttlは、止まった位置から平行に、コートラインからモルック棒1本分、内側に戻す。
- (17) モルックアウトのルールについてはキャプテン会議で詳しく示す。
- (18) 試合前の準備は運動常任委員が中心となって行う。
- (19) 最終試合終了後は運動常任委員が中心となり、最終試合の選手と協力して片づける。