

2022年度後期 HR 対抗 競技規定

2023/1/19(木)付 文責:運動常任委員会

前文 本文書の扱い

*本文書は、公正で円滑な大会運営を実現するため、HR 対抗当日までの間に追記、改訂を可能とする。なお、その際は必ず全校へ周知を義務とする。

*本文書は「2022年度後期 HR 対抗実施要項」の付属文書であり、その性質は本文書にも適用される。

*本文書は承認後、「るるぶ」として、「2022年度後期 HR 対抗 実施要項」とともに製本される。

本文 2022年度後期 HR 対抗 競技規定

☆フットサル☆

1.試合形式

*前後半各 8 分とする。

*前半と後半の間に 1 分のハーフタイムをとり、選手交代・エンドチェンジを行う。

*試合中の選手交代は主審立会いのもとで行うが、その際時計を止めないこととする。

*時計はランニングタイムで行う。

2.勝敗

*前後半の合計得点が多いチームを勝ちとする。

※同点の場合

リーグ	そのまま引き分けとする。
トーナメント	PK3 本を行い、同点の場合は、PK を行った 3 人を含めてサドンデス戦で 1 本差がつくまで続ける。 *サドンデス戦は、1 巡するまで(フットサルに登録している選手全員が蹴るまで)同じ選手が蹴ってはならない。 *最初の PK3 本(サドンデス戦でない)に参加できる部員は 2 人までとする。

3.チーム編成

*1 チーム 12-14 人。ただし、コート内は常に 7 人とする。

*各ハーフに 7-9 人ずつオーダー登録する(原則全員出場、前後半重複可)

*サッカー部員の出場は、同時にコート上に 2 人までとする。

*7 人のうち 1 人はゴールキーパーとする。キーパーの試合中における変更については、審判の許可を得る。

4.コート

*運動場を使用する。

*図 1 に基づいたコートとし、ゴールはミニゴールを 2 つ並べる。

*エンド(コート)・キックオフの選択は、主審の立会いのもと、キャプテンのじゃんけんによって決める。

5.審判

*主審(タイムキーパー・得点兼任)1 名、線審 2 名とする。

6. 選手交代

*各ハーフに登録された選手は自由に交代できる。

*交代場所は、ハーフウェイラインから3メートル以内の指定された場所のみとする。

7. ルール

*基本的には公式フットサルルールに準じる。

・ゴールキーパーのプレー

*ゴールキーパーは、配布された軍手か各自持参のキーパー用グローブを着用する。

*インプレー中にゴールキーパーが相手ボールをキャッチしたときは、ボールを投げるか、蹴ることができる。このとき、ハーフウェイラインを越えてはならない。

*ペナルティーエリア外でもプレーはできる(ただし、ペナルティーエリア外で手を使ってはならない)。

*手で6秒以上ボールをキープしてはいけない。

・エンドチェンジ

コートのサイドを交代すること。

・キックイン

サッカーにおけるスローイン相当のもの(コーナーキックは除く)

*ボールはライン上に静止

*走りこんで蹴ってもいい

*直接相手のゴールに入ても得点にならない。

・ゴールクリアランス

サッカーにおけるゴールキック相当のもの

*ゴールキーパーがペナルティーエリア内から手でボールを投げるか、蹴る。

*ハーフウェイラインを越えてはならず、越えた場合は、ハーフウェイライン上の任意の地点から相手チームの間接フリーキックとなる。

・ロスタイル

ボールがコート外に出ていた時間を考慮して試合時間を延長して行う時間のこと。

HR 対抗ではとらない。

・PK 戦

*PKはゴール中央から6mのペナルティマークからとする。

・反則

*イエローカード、レッドカードを用いたファウル制度は適用しない。

*オフサイドはない。

〈直接フリーキックと間接フリーキック〉

直接フリーキックは蹴ったボールが直接ゴールに入ると得点になるが、間接フリーキックは得点にならない。蹴ったボールをほかの選手が触って、ゴールに入ると得点になる。

*直接フリーキックが課せられる反則に、ショルダーチャージ、スライディングタックルを追加する。

*ペナルティーエリア内で守備側のチームが間接フリーキックに相当する反則を行なった場合、その地点から最も近い6mライン上から、間接フリーキックを行う。

*バックパスをキーパーが直接手で取った場合は、その場所からの相手の間接フリーキックとする。

・その他

*フリーキック・ペナルティーキック・キックイン・コーナーキック・ゴールクリアランスのとき、相手プレーヤーはボールから5m以上離れなければならない。

*フリーキック・キックイン・コーナーキック・ゴールクリアランスなどの再スタートは、素早く行う。(審判によって遅延行為が確認された場合、反則となる)

図1

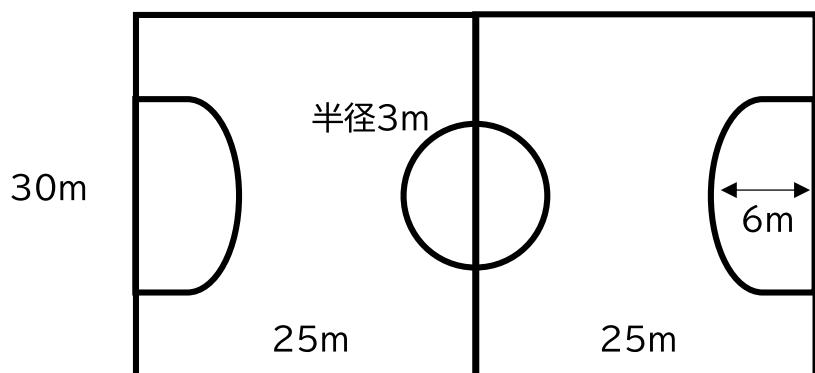
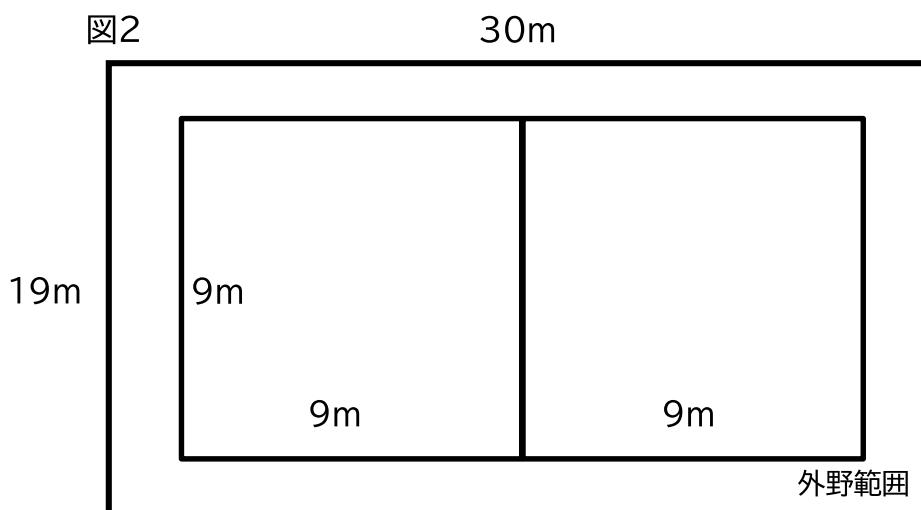


図2



☆ドッヂビー☆

1.時間

*前後半各8分とする。

*前半終了後、選手交代及びコートチェンジが済み次第後半を開始する。

*8分経つ前にどちらかの内野が0人になればその時点でハーフ終了とする。

*時計はランニングタイムで行う。

2.勝敗

*前後半の合計点数が多いチームを勝ちとする。

*それぞれハーフ終了時に内野に残っていた人数をそのまま得点とする。

※同点の場合

リーグ	延長戦は行わずそのまま引き分けとする。
トーナメント	3分間の延長戦を行う。その際、3分経つ前にどちらかの内野が0人になった場合、その時点で延長戦終了とする。延長戦を行っても、同点の場合はそのまま続けて1人でも当たった時点で終了とする。

3.チーム編成

*1チーム11-14人。

*各ハーフ7人をオーダー登録する。

*部員制限はなし。

*決勝トーナメントの延長戦はベストメンバー7人を組んでも良い。

4.コート

*運動場とハンドボールコートを使用する。

*図2に基づいたコートとする。

*コートのエンドラインより5m外側には防球ネットを配置する。

*先攻権、コートは、審判立会いのもと、キャプテンのじゃんけんで決める。

5.審判

*主審1名(タイムキーパー兼任)、副審2名で行う。

6.ルール

*基本的には、公式ドッヂビールールに準ずる。

*ディスクは1つとする。

・判定

*首より上にディスクが当たった場合はセーフとなる。ただし、故意に自分から頭にあたりに行った場合はアウトとなる。

*複数名当たった場合は、全員アウトとする。

*当たっても、ディスクが地面につく前に味方が取ればセーフとする。

・外野

*最初の外野(初外野)は1人とし、普通の外野と戻る条件は同じである。

*外野が2人以上いる時に当てたら戻れる。1人の時に当てても、2人以上になって以降に再び当てなければ戻ることは出来ない。

*外野のサイドラインからの攻撃(横投げ)を禁止し、もし行った場合は相手から攻撃で再開とする。

*最後の1人に外野がディスクを当て、なおかつ外野が2人以上の場合は、内野に戻った段階でハーフ終了とし、人数の計算を行う。

*一度外野に出て、障害物にあたって内野に入った場合、外野のディスクとする。

・反則

・キープ・フォー・ファイブ(=5秒ルール)(延長戦の場合のみ)

*ディスクを保持してから5秒以内に投げなかった場合は相手のディスクとなる。

*外野がディスクを取りに行く際は、選手が再び外野範囲内に戻った瞬間からカウントする。

・ラインクロス

*HR 対抗では完全にラインを踏み越えた場合をラインクロスとし、相手のディスクとなる。

・ファイブパス

*内野と外野の間でのパスは4回まで、5回目には攻撃(アタック)しなければならない。

アタックの定義…両腕を広げ直立した状態で一回転した時にできる円筒形の範囲を通る

・ダブルパス

*内野同士・外野同士でパスをすること。ダブルパスをした場合は、相手のディスクとなる。

・イリーガルキャッチ、イリーガルスロー

*バレーのように叩く、レシーブのようにわざと上にあげる、サッカーのように蹴ることをした場合、相手のディスクとなる。

・アウトプレイ

*内野から外野、外野から内野への移動の際、相手コートの中を通ってはいけない。

・タッチ・ザ・ボディ

*相手選手に故意に触れてはいけない。

ファoul等試合が中断した場合はボールを頭の上にあげ、主審の合図でプレーを再開する。

☆バスケットボール☆

1.時間

*3ピリオドを行い、各ピリオドを4分とする。

*ピリオド間は2分とり、選手交代・コートチェンジを行う。

*時計はランニングタイムで行う。

2.勝敗

*3ピリオドの合計得点が多いチームを勝ちとする。

※同点の場合

リーグ	延長戦は行わず、そのまま引き分けとする。
トーナメント	3対3のフリースロー合戦を行う。同点の場合はそれに参加した3人を含めてサドンデスで1本差がつくまで続ける。 *一巡するまで(登録選手全員が打つまで)同じ人が打ってはならない。 *部員は3対3のフリースロー合戦に1人まで参加できる。

3.チーム編成

*1チーム 11-15人。ただし、コート内は常に5人とする。

*各ピリオド5-7人をオーダー登録する。(原則全員出場、1人2ピリオドまで)

*バスケ部員は、同時にコート上に1人までとする。

4.コート

*小体育館と鯨光館で行う。

*コートの選択は、審判立会いのもと、キャプテンのじゃんけんで決める。

5.審判

*主審 1名+副審2名+オフィシャルタイム1名

*オフィシャルは時間、得点、ファウル(個人、チーム)を記録する。

6.選手交代

*オーダー登録をした各ピリオドのメンバー内なら、1人1試合につき1回まで交代を認める。

*交代場所は、センターラインから3メートル以内の指定された場所のみとする。

*交代はゲームが止まった時にすばやく行う。

7.ルール

*基本的に公式バスケットボールに準じる。

*3秒ルール、タイムアウト、チームファウルはなしとする。

・ジャンプボール コートの中心で向かい合う両チーム一人ずつの選手の間に審判がボールを投げ上げる。ボールをタップして、自チームの他選手がボールを保持できるようにする。

・スローイン

*スローインの前に1度審判にボールを渡す。

*スローインの際は相手チームから1メートル以上離れる。

・ヘルドボール 両チームがボールを互いに抱え込んだとき(ボール所持チームが分からなくなつた時)、その時間が3秒以上続いた場合、権利を持つチームのスローインとする。なお権利は最初のジャンプボールでボールを保持したチームでない方のものとし、その後1回ごとに権利を交互に交代する。

・反則・バイオレーション

*個人ファウルは2つまでとし、3つ目はその試合を退場とする。

・5秒ルール スローインは5秒以内にする。パスもドリブルもしないで5秒以上ボールを保持してはならない。

・8秒ルール ボールをとった時点から8秒以内にフロントコートへボールを運ばなければならない。

・24秒ルール ボールをとった時点から24秒以内にシュートを打たなければならない。

・トラベリング ボールを持ったまま3歩以上歩いた時の反則

・ダブルドリブル ドリブルを終えて、再度ドリブルをした時の反則

・キックボール 故意にボールをける、または足で止める行為に対する反則

・アウト・オブ・バウンズ ボールがコート外に出た場合、サイドラインまたはエンドラインからのスローインで始める。

・バックコートバイオレーション・バックパス オフェンス側のチームが一度フロントコートへ運んだボールをバックコートに戻すこと。

・pushing 手や体で相手を押すこと

・ホールディング 腕をつかむ、相手を抱きかかえるようにする等でプレーを妨害した場合。

・チャージング オフェンス側のプレーヤーが相手プレーヤーに対して手で押したりすること

・ブロッキング 体を使って相手チームの邪魔をすること

ここまでバイオレーション、ファウルについて HR 対抗ではサイドラインまたはエンドラインから相手ボールでスタートするもののとする。

- ・テクニカルファウル 審判や相手チームに対する暴言・挑発やファウルを受けたかのようにわざと倒れることなどが該当する。HR 対抗では試合で6失点とする。
- ・アンスポーツマンライクファウル プレー中に故意に相手チームに対して蹴る、叩く等の行為をしていると判断した場合。HR 対抗では6失点とする。

☆バレーボール☆

1. 試合形式

*ラリーポイント制で行う。

リーグ	3 セットマッチで、第 1・2 セットは12点先取とする。
トーナメント	第 3 セットは、どちらかのチームが最初に 7 点取った時点でコートチェンジをし、14 点先取。

*決勝 T 第 3 セットのみデュースを適用し、2 点差がつくまで試合を続ける。

2. 勝敗

*2 セットを先取したチームを勝ちとする。

3. チーム編成

*男女それぞれ 7-9 人。ただし、コート内は常に6人とする。

*コート内のバレーボール部員は2人までとする。

*第 1・2 セットはそれぞれのオールメンバー、第3セットは男女各6人～(ベストメンバーでもよい)をオーダー登録する。ただし、第三セットは登録されたメンバーでのローテーションとし、怪我等特別な理由がない限りバレーボールの選手登録者であっても選手交代は不可。

*第 1 セットを女子、第 2 セットを男子、第 3 セットは前半を女子、後半を男子が行う。

(ただし、110、209 については美術科特別ルールを参照。)

*第 3 セットでは、コートチェンジの際に男女の交代をする。

[交代順を違反した場合、反則(ポジショナルフォルト)を適用する。]

4. コート

*鶴光館、小体育館、外バレーコートを使用する。

*ネットの高さは混合 215cm とする。

*サーブ・コートは、試合前に審判立会いのもとじゃんけんで決める。

5. 審判

*主審 1 名、線審 2 名 ※HR 対抗スタッフが得点補佐

6. ルール

*基本的に 6 人制バレーボール公式ルールを適用する。

*タイムアウト、リベロ制(守備専門のプレイヤー)はなしとする。

・ローテーション

*レシーブ側が得点を得たときに、サービス権を得て、守備の位置を時計回りに 1 つ移動すること。

*コート内は常に 6 人とし、1 セット 7 人以上のチームは、全員でローテーションする。

*同じ人が連續 3 回サーブをしたら、ローテーションする。(サーブ権は交代しない)

・ポジショナルフォルト

*サービス時に、決められた正しい位置を取っていなかったときの反則。

・その他

・ライン上に落ちたボールはイン。

・サーブ時にエンドラインを踏んだ場合は反則となる。

・天井のネットに当たっても、試合を続行する。

・鯉光館・小体育館の壁、また外バレーコートの側面のネットに当たった場合その時点でアウトと判断する

・足の使用はいかなる場合を認めず、その時点でアウトと判断する。

【美術科特別ルール】

美術科特別ルールは基本的に美術科さんと対戦する際に相手チームにも適用されます。

普通科の HR は美術科の HR と対戦する際のみ、オーダー登録する人数を特別ルールの規定の通りとしてください。この時に女子選手の人数が足りなくなってしまう場合のみ 3 セット連続での出場を認めます。

美術科特別ルールが適用されないのは、トーナメント戦の第 3 セットのみです。トーナメント戦の第 3 セットはベストメンバーでのオーダー登録が可能となります。

〈110 バレーボール〉

第1セット 女子 6 人～ 第2セット 男子 3 人+女子 3 人

第3セット 前半 女子 6 人～ 後半 男子 3 人+女子 3 人

〈209 バレーボール〉

第1セット 女子 6 人～ 第2セット 男子5人+女子 1 人

第3セット 前半 女子 6 人～ 後半 男子5人+女子 1 人