

# 2015年度 第2回 砂合戦大会 申込書・誓約書

申込期限 平成27年7月24日(金)

公益社団法人 南さつま青年会議所 宛 (FAX 0993-52-0566)

申込日 平成 27 年 月 日

チーム名				
代表者	氏名	印	TEL	
	住所	〒□□□-□□□□	連絡先 FAX	
			携帯	

チーム構成 (氏名及び年齢)	監督名		歳	男・女	選手④		歳	男・女
	選手①		歳	男・女	選手⑤		歳	男・女
	選手②		歳	男・女	選手⑥		歳	男・女
	選手③		歳	男・女	補欠		歳	男・女

備考	
----	--

※申込上の注意

- 上記の各項目に洩れなくご記入下さい。また、下記項目の誓約書もお読みの上、署名・捺印をお願いします。
- チーム名は「10字以内」とし、漢字・ひらがな・カタカナ・ローマ字を問いません。
- 参加申込締切7月24日(金) 必着(郵送・FAX・メール可)
- この個人情報(公社)南さつま青年会議所で管理し、2015年度第2回砂合戦大会のみで使用させていただきます。
- 選考の有無にかかわらず申込用紙はお返しいたしません。大会中事業記録用として(公社)南さつま青年会議所にて管理し外部に漏洩する事がないよう致します。なお、個人情報に関しては適正に処理させていただきます。
- イベント参加映像・写真・記事等のテレビ・新聞・雑誌・インターネット等への掲載権は(公社)南さつま青年会議所に属します。
- 万一、事故が発生した場合、主催者は保険に加入している範囲内及び応急処置以外の責任は負いません。
- イベント中、主催者の指示に従って頂けない場合、やむを得ず途中で参加を拒否させて頂く場合がございます。
- 気象条件の悪化により、会場及び運営の変更、また大会の中止になる場合があります。
- 小学生～高校生は保護者を代表としてください。また当日同伴厳守と致します。

【お問い合わせ】

公益社団法人 南さつま青年会議所  
 〒897-0006 南さつま市加世田本町23-7  
 TEL・FAX 0993-52-0566(月・水・金 10時～16時) 担当:山下 一剛 携帯 090-5478-1790

## 2015年度 第2回砂合戦大会 誓約書

私は、「2015年度 第2回砂合戦大会」(以下、「大会」)の参加申込記載事項に虚偽が無いことを誓約し、大会主催者(以下、「主催者」)の定める競技規則、大会規則及び申し合わせ事項を遵守します。また、下記の事項について誓約します。

- 主催者が設けたすべての規約、規則、指示に従うことに同意します。
- 私は自分自身の健康管理に細心の注意を払い、大会参加に当たって関連して起きた事故は、自己の責任において一切を処理し、主催者、係員、参加選手等大会関係者の責任を問いません。
- 大会開催中、参加者自身の所持品及び用具に対し、一切の責任は参加者自身がもちます。
- 大会に関する新聞、放送、放映等の報道及びスポンサー、主催者等に参加者の名前及び写真等を自由に使用することを許可します。
- 気象条件の悪化により、会場及び運営の変更、また大会が中止になった場合に対して、異存はありません。また、その場合でも参加費が返還されないことを承認します。
- 大会期間中はモラルの向上に努め、暴言やスポーツマンシップにあるまじき行為や自然破壊等の恥ずべき行為を行わないことを誓います。
- 大会参加選手、及び選手が未成年の場合は親権者が、本誓約書に基づく大会の内容を理解し、承認し、大会参加を承諾している事を誓い、私がチームの代表責任者として大会規約に同意します。

平成 年 月 日

保護者及び代表者(監督者)

Ⓜ

# 必読！！砂合戦大会ルール(中学生以

## 服装編

- ① 服：とにかく、動きやすいものがベスト！汚れた時のために着替えを準備しておくといいでしょう。
- ② 靴：運動用の靴。または運動できる靴。ただし、汚れるので替えの靴を準備した方がいいです。
- ③ 帽子：熱中症、日射病の防止、及び頭部のケガ防止のためにも必ず着用しましょう。また、それに代わり応用できるものも可。  
(タオル、バンダナ e t c)
- ④ ゴーグル：運営側で準備します。

## その他

炎天下の中での大会が予想されますので、熱中症、日射病に注意しなければなりません。運営側でも飲み物の準備はしますが、数に限りがありますので熱中症、日射病の防止のために、各自で水筒やペットボトル等を準備して頂き、水分補給をこまめに行ってください。

## 基本ルール

- ① 1チームは選手6名。選手が動ける範囲はコート全部ですが、センターラインを越えて敵陣に入れる選手は3名まで(4名以上が入るとその時点で負け)となります。先に敵陣に入った選手がアウトになってコート外に出るまでほかの選手は入れません。従ってアウトになった選手は、速やかにコート外に出て下さい。
- ② 試合は2分2セットマッチ。時間内に敵陣内のフラッグを抜くか、ボールを相手チーム全員に当てた時点で勝ち。時間切れの場合は、終了時に残っている選手が多い方が勝ち。また、2セット終了時点で引き分けだった場合、決勝トーナメントのみ3セット目を行います。なおリーグ戦は、得失点差で勝敗を決定します。
- ③ 2セット終了時に、ポイントの多い方が勝ちとなります。(フラッグを抜くと10ポイント。セット終了時、相手チームを倒した人数1人1ポイント。)
- ④ ノーバウンドのボールに当たった(キャッチした)選手はアウトとなり、コート外へ出なければなりません。味方の投げたボールも同様です。
- ⑤ 各セットに配布されるボールは各チーム30個。
- ⑥ 1セット目終了後、コートチェンジを行います。
- ⑦ 試合中にコート内に落ちているボールを拾って、投げることは出来ません。一度に手に持てる(投げられる)ボールの数は無制限です。(試合開始時は2個)
- ⑦ ボール置き場の移動は、反則となります。
- ⑧ 審判の指示は絶対！！必ず従ってください。

# 審判について

1. 審判員等の構成と任務は、次のとおりとする。

名称	任務と性格
主審	開始、中断、再開、終了の合図 アウトの宣告、反則に対する警告、退場の宣告 競技者交替確認 勝敗の判定と宣告
副審	アウトの宣告、フライング・フラッグ取得の判定 競技の中断および主審への反則通告
タイマー	試合時間の計時/タイムキーパー 試合用紙の記入

2. 審判員は、原則、主審1名と副審5名、  
タイマー1名を配置する。

3. 審判用具は、次のとおりとする。

主審	拡声器、ホイッスル
副審	ホイッスル
タイマー	ストップウォッチ、試合用紙、バインダー、筆記用具

# 勝敗について

1. 各セットにおける勝敗及び取得ポイントは、  
次のとおりとする。

① 次のチームは勝ちとする。

相手チームのフラッグを抜いたチーム	勝ちチーム10点+「倒した人数」×1点
相手チームを全員アウトにしたチーム	負けチーム「倒した人数」×1点
時間内に勝敗が決定しない場合で、コート内に残った選手が多い方のチーム	両チームともに「倒した人数」×1点

② 次のチームは負けとする。

自チームのフラッグを抜いたチーム	勝ちチーム10点+「倒した人数」×1点
センターラインを越えて4人以上の選手が相手コートに入ったチーム	負けチーム「倒した人数」×1点

2. 上記において勝敗が決しない場合は、引き分けとする。

3. セット終了の合図と同時に、フラッグを抜いた場合または相手選手をアウトにした場合は、ノーカウントとする。

# アウト判定

1. 下記の場合は、競技者はアウトになり、直ちに近くのラインからコート外に出なければならない。

- ① ボールが直接体または着衣に当たった競技者。(注)キャッチしてもアウトです。
- ② サイドライン、エンドラインを越えた競技者。
- ③ コート外のアウト競技者からボールを受け取り、使用した競技者。
- ※ ラインを越えた反則の判定基準は、片足でもラインを踏み越した場合とする。

2. 次の場合は、アウトにならない。

- ① ボールが一度、砂浜及びシェルターに触れてから体または着衣に当たった場合。
- ② ボールが競技者に当たって、連続して別の競技者に当たった場合の後の競技者。

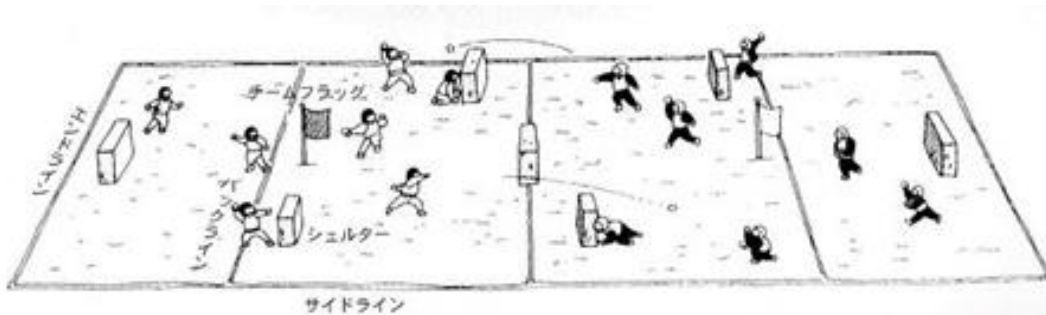
# 競技者交替

- ① 競技者の交替は、セット間のみ行うことが出来る。交替人数の制限はしない。
- ② 一度交替した競技者でも、次のセットで再び競技に戻る事ができる。
- ③ 競技者が負傷、事故等で退場しなければならない場合は、競技途中でも交替を認める。

# 反則

監督、または競技者が次の行為を行った時は反則とし、その試合中該当者は退場とする。

- ① 危険な行為。
- ② アウトになった競技者が、競技の妨害をした場合。
- ③ 審判の判定に抗議した場合。
- ④ 相手チーム、審判員に対し無作法、侮辱的な行為をした場合。
- ⑤ チームが正当な理由なく競技の開始を拒み、または遅延させた場合。



# 試合の流れ

## 1. 試合開始前

- ① コール後に呼ばれたチームは、本部のテントから、安全ゴーグルとゼッケンを受け取り、コート内に入場する。
- ② 両チームはセンターラインを挟んでゼッケン順に整列し、靴及び安全ゴーグルの点検、諸注意を受けた後、挨拶をする。

## 2. セット開始前

- ① 挨拶終了後、自陣コートが一番後ろのシェルターの後ろに1セット分のボールを運ぶ。
- ② 選手は、最大2個のボールを持って、バックライン上に整列する。
- ③ 試合開始は主審の合図(笛)による。

## 3. フライング

- ① 主審が両手を広げた時から、開始の合図までの間に、選手が動作を開始した場合、フライングとする。
- ② フライングをした選手はアウトと同様の扱いとなり、そのセットはプレーできない。

## 4. 試合の中断

- ① 主審が試合を中断しなければならないと判断した時、及び副審から中断の通告を受けたとき、主審はただちに試合を中断する。
- ② 副審は、試合を中断しなければならない状況が発生したとき、ただちに主審に中断を通告する。
- ③ 試合中、選手が負傷等のため試合の継続が不可能となった場合は、選手又は監督は試合の中断を要請することができる。
- ④ 試合の中断は、主審の合図による。
- ⑤ 試合の中断の合図があったときは、選手は、審判員から指示があるまで、ボールを持ったままその場から動いてはならない。

## 5. 試合の再開

- ① 試合を再開するときは、セット開始時と同様とする。
- ② 試合の再開は、主審の合図による。

## 6. セットの終了

- ① セットの終了は、そのセットの勝敗が決した時、または試合時間が終了した時とし、主審の合図により終了する。
- ② セットが終了したとき、アウト以外の選手は直ちにバックライン上に整列し、審判の確認を受ける。

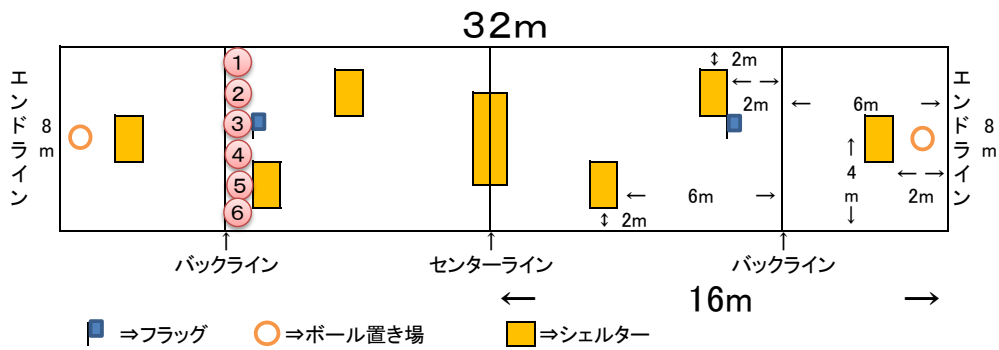
## 7. 試合の終了

- ① 試合の終了は、主審の宣告による。
- ② 試合が終了した後、両チームはセンターラインを挟んで全員整列し、主審から試合結果の報告を受ける。

# 砂合戦の攻め方(中学生以上)

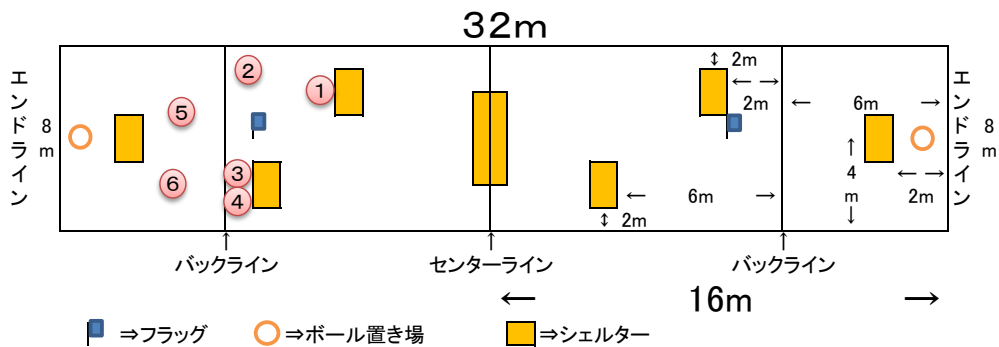
## 試合開始時

選手⇒ ①②③④⑤⑥



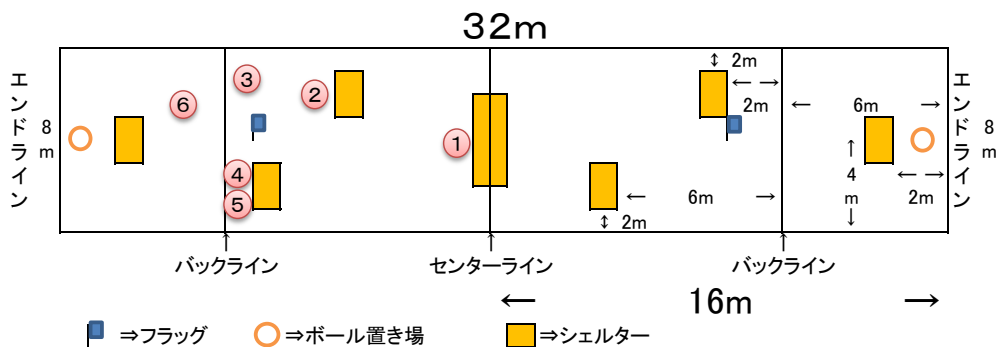
- ① 一番エンドラインに近いシエルターにボールを置き、**ボールを最大2個**持ってバックラインの前に並びます。
- ② 審判の笛で試合開始します。

## 標準的なポジション



ボールが無くなった選手は、ボール置き場までボールを取りに戻るか、他の選手からボールを手渡しで受け取る必要があります。

## 攻撃的なポジション例



相手チームに当てるためにも、相手チームのフラッグを取るためにも、少しでも相手陣地に近いシエルターを確保した方が優位です。**積極的にフラッグを奪いにいきましょう。**  
特に攻撃参加の選手は、常に前方のシエルターに入ることを心がけましょう。

シエルターに隠れている選手に玉を当てる時は、山なりに投げるのも効果的です。