

体育祭参加団体各位

平成31年4月2日(火)

第59回大学祭実行委員会





第59回体育祭要項

目次

第1章	日程	1
1.	体育祭当日までの日程	1
2.	体育祭事前説明会について	1
第2章	体育祭に参加するにあたって	2
1.	参加費について	2
2.	体育祭参加までの流れ	2
3.	提出資料記入例	3
第3章	競技について	4
1.	サッカー	4
2.	ソフトボール	5
3.	バスケットボール	5
4.	バレーボール	6
第4章	審判について	7
第5章	予選リーグについて	8
第6章	大会全体の流れ	9
第7章	ペナルティと不戦敗について	10
第8章	貸し出し物品について	11
第9章	連絡事項	12
1.	怪我について	12
2.	準備・後片付けについて	12
3.	施設利用について	12
4.	大会を通してのお願い	12
第10章	表彰式について	13
第11章	問い合わせ先	14

第1章 日程

1. 体育祭当日までの日程

- 4月 2日(火) 体育祭参加募集開始
5月 4日(土) 資料提出締め切り(午後12時まで)
5月 9日(木) 体育祭事前説明会
5月11日(土)  **体育祭第1週**
5月12日(日)  **体育祭第1週**
5月18日(土)  **体育祭第2週**
5月19日(日)  **体育祭第2週**

2. 体育祭事前説明会について

- 日 時: 5月9日(木) <受付開始>17:30～
<会議開始>18:00～

場 所: 大学会館多目的ホール

※各チーム必ず代表者または副代表者が出席してください。
(出席できない場合は必ず前日までに連絡をください。)

内 容: 参加費の徴収、ルール確認 等

持 ち 物: ・参加費(人数×500円)

- ・スマホ又はタブレット端末等インターネットからPDFデータをDLし、閲覧できる機器

第2章 体育祭に参加するにあたって

1. 参加費について

- ・参加者1人につき参加費500円を徴収させていただきます。
- ・各チームの代表者は事前説明会の時にチームの人数分の参加費を持ってきてください。
- ・資料提出締め切り後の参加取り消し、チームの人数変更などは受けかねますのでご了承ください。
- ・体育祭の全て、または一部の種目が中止になった場合は、保険代などの準備、運営にかかった諸経費を除き返却いたしません。
- ・上記を除いて、納付された参加費はいかなる場合にも返却致しません。
- ・工大生以外の参加者も1人500円をお支払ください。

2. 体育祭参加までの流れ

- ① ホームページから第59回体育祭提出資料(Excel ファイル)をダウンロードする。
- ② ファイル名を「参加競技名_チーム名」に変更。
例:「サッカー_〇〇〇〇」
- ③ 「団体名」、「チーム名簿」などをExcelのテンプレートに従い入力。
(詳しくは[第2章-3](#)を参照してください。)
- ④ 代表者が mit_fes_data@hotmail.com 宛てに5月4日午後12時までに送信。
- ⑤ 代表者、もしくは副代表者が体育祭事前説明会に出席。
- ⑥ 大会終了後、上位チームには賞金を贈呈。

第59回大学祭実行委員会

3. 提出資料記入例

- 提出資料の入力方法について記載しますので、わからない事があればご覧ください。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I		
1	第59回体育祭提出資料										
2											
3	<参加種目>		バスケットボール								
4	<チーム名>		大学祭実行委員会								
5			氏名		室蘭太郎		<副代表者>		氏名	室蘭次郎	
6	<代表者>		連絡先 (tel)		xxx-xxxx-xxxx		<副代表者>		連絡先 (tel)		xxx-xxxx-xxxx
7			連絡先 (mail)		xxxxxxxxxx.jp				連絡先 (mail)		xxxxxxxxxxxxxxxxxx.com
8											
9	参加者名簿										
10											
11	No	学科	学年	学籍番号	氏名	フリガナ	年齢	経験	他に所属しているチーム名		
12	1	建築	4	15000001	室蘭太郎	ムロランタロウ	21	○			
13	2	建築	4	15000002	室蘭次郎	ムロランジロウ	21	○			
14	3	建築	4	15000003	室蘭三郎	ムロランサブロウ	21				
15	4	建築	4	15000004	室蘭四郎	ムロランシロウ	21				
16	5	建築	4	15000005	室蘭五郎	ムロランゴロウ	21				
17	6	建築	4	15000006	室蘭六郎	ムロランロクロウ	21				
18	7	建築	M1	14000001	室蘭七郎	ムロランシチロウ	22	○			
19	8										
20	9										
21	10										
22	11										
23	12										
24	13										

3-1. 参加種目

- リストにある4つの競技からお選びください。

3-2. チーム名

- 公序良俗に反さない、常識的なチーム名をお願いします。
- 文字数は10文字以内にしてください。(それ以上の文字数を入力しようとするとエラーが出ます。)

3-3. 代表者

- チームの代表者の氏名、連絡先を入力してください。

3-4. 副代表者

- チームの副代表者の氏名、連絡先を入力してください。

3-5. 参加者名簿

- 必要なデータを入力してください。

<再提出について>

- 提出資料に不備があった場合、訂正、再提出を求める連絡をします。
- 再提出が提出期限に間に合わなかった場合、貴団体の参加を認めませんのでご了承ください。

第3章 競技について

1. サッカー

1チーム登録人数：7～15人

- ・他のチームに参加する人を含むチームは、その人を除き最低人数に達すること。

試合参加人数(1チームあたり)：(7)～9人

- ・()内の人数に満たない場合は試合を行わず、不戦敗の処理を行います。
(不戦敗の詳細は[第7章](#)を参照してください。)

開催最低チーム数：4チーム

チーム数参加上限：10チーム

〈場所・試合方法〉

場 所 : グラウンド(体育館側)

試合方法 : 15分ハーフ(～準決勝) 20分ハーフ(決勝)

休憩時間3分

同点時はトーナメントのみPK戦(それ以外は引き分け)

ル ー ル : 今大会では下記URLのルールに則る。

http://m.fifa.com/mm/Document/FootballDevelopment/Refereeing/02/79/92/44/Laws.of.the.Game.2016.2017_Neutral.pdf

※注意※ : スパイク使用厳禁

2. ソフトボール

1チーム登録人数: 9～15人

- ・他のチームに参加する人を含むチームは、その人を除き最低人数に達すること。

試合参加人数(1チームあたり): 9人

開催最低チーム数: 6チーム

チーム数参加上限: 18チーム

〈場所・試合方法〉

場 所 : グラウンド(弓道場側)

試合方法 : 試合40分(最大5イニング)10点コールド

：同点の場合は引き分けとする。ただし、決勝戦のみ延長戦を行う。

ル ー ル : 参加者は添付してある「[添付資料1](#)」を参照。禁止行為についても記載されているのでよく読んでおくこと。

3. バスケットボール

1チーム登録人数: 5～15人

- ・他のチームに参加する人を含むチームは、その人を除き最低人数に達すること。

試合参加人数(1チームあたり): 5人

開催最低チーム数: 4チーム

チーム数参加上限: なし

〈場所・試合方法〉

場 所 : 体育館(ステージ側)

試合方法 : 10分ハーフ、ハーフタイム5分、後半コートチェンジあり。

ル ー ル : 参加者は添付してある「[添付資料2](#)」を参照。

禁止行為についても記載されているのでよく読んでおくこと。

〈その他〉

- ・必ず経験者が1人はチームにいるようにしてください。

第59回大学祭実行委員会

4. バレーボール

1チーム登録人数: 5～15人

- ・他のチームに参加する人を含むチームは、その人を除き最低人数に達すること。

試合参加人数(1チームあたり):(5)～6人

- ・()内の人数に満たない場合は試合を行わず、不戦敗の処理を行います。
(不戦敗の詳細は[第7章](#)を参照してください。)

開催最低チーム数: 4チーム

チーム数参加上限: なし

〈場所・試合方法〉

場 所 : 体育館(入口側)

試合方法 : 21点先取3セットマッチ・ラリーポイント制(デュースあり)(予選)

25点先取5セットマッチ・ラリーポイント制(デュースあり)(決勝)

ル ー ル : 各セット開始時にコートチェンジを行う。

反則などについて詳しい記載があるので「[添付資料3](#)」をよく読むこと。

※注意※ : 怪我に繋がるような、危険なネットタッチ等は控えること。

第4章 審判について

- ・各チーム必ず審判を選出して下さい。
- ・基本的に試合の審判は次の試合の両チームが行い、その次の審判は前試合の両チームに行ってもらいます。
- ・審判はルールを確認の上、公平、公正にジャッジしてください。
- ・開始と終了の時間は厳守してください。
- ・審判は、前試合の審判から必要な物品の数を確認して引き継いでください。
- ・各競技の審判は極力その競技の経験者が行うようにしてください。(競技によっては必ず経験者を選出していただきます。)

種目	主審	副審(線審)	得点	審判用貸し出し物品
サッカー	1人	2人	1人	ビブス 10枚×2色、フラッグ ホイッスル、ストップウォッチ レッドカード、イエローカード
ソフトボール	1人	3人	実行委員が 担当	防具一式
バスケット ボール	1人 (経験者)	3人 (副審:1人(経) タイマー:1人 ファウル:1人)	2人	ビブス 10枚×2色 ホイッスル×3個 ストップウォッチ
バレーボール	1人	4人	1人	電子ブザー

第5章 予選リーグについて

<予選リーグについて>

- ・予選はリーグ戦で行います。組み合わせは実行委員会で決定し、後日お知らせします。
- ・予選での勝ち点が高かったチームが決勝へ進みます。
- ・勝ち点が並んだ際の順位は各種目①、②の優先順位で決定します。それでも順位が決められない場合は、じゃんけんで順位を確定させます。

【サッカー】

勝ち点⇒勝利…3、引き分け…1、敗北…0

優先順位⇒①得失点差 ②総得点

【ソフトボール】

勝ち点⇒勝利…3、引き分け…1、敗北…0

優先順位⇒①得失点差 ②総得点

【バスケットボール】

勝ち点⇒勝利…3、フリースロー勝ち…2、敗北…0

優先順位⇒①得失点差 ②総得点

【バレーボール】

勝ち点⇒勝利…3、敗北…0

優先順位⇒①セット率

第6章 大会全体の流れ

●試合開始前

- ・試合開始10分前には選手、審判が全員会場に揃うようにしてください。
- ・試合前は審判立会いのもと対戦チームでルールを確認してください。
- ・保険に加入しているかの確認を学生証で行うので、当日学生証を必ず持参してください。
- ・保険に加入していない、または学生証がない場合、試合への参加は認められません。
- ・試合開始予定時間に選手、審判が間に合わなかった場合、そのチームにペナルティを課した上で試合を開始します。
- ・試合開始予定時間から5分経過しても規定人数に達しない場合、そのチームの不戦敗となります。

●試合中

- ・試合中は審判の指示に従ってください。
- ・審判への抗議は基本的には認めません。ただし審判が明らかにおかしい場合（今大会のルールに準じていない、不公平等）は実行委員に報告してください。
- ・アクセサリ類は危険ですので試合中は外しておいてください。

●試合後

- ・チームの代表はその試合の審判に、使用したものを返却してください。
- ・次の試合、審判をお願いしている方は準備をお願いします。

第7章 ペナルティと不戦敗について

基本的には以下の表の処理となります。

	ペナルティ	不戦敗のあつかい
サッカー	出場人数を2名減らす	3-0 の敗北
ソフトボール	5点ビハインドで試合開始	5-0 の敗北
バスケットボール	20点ビハインドで試合開始	20-0 の敗北
バレーボール	第1セットのみ 10点ビハインドで開始	(セットカウント) 2-0 の敗北

- ・ 試合開始予定時間に選手、審判が間に合わなかった場合、そのチームにペナルティを課した上で試合を開始します。
- ・ 試合開始予定時間から5分経過しても規定人数に達しない場合、そのチームの不戦敗となります。

不戦敗、不戦勝は順位決定に不公平が生じるので

棄権はしないでください

第8章 貸し出し物品について

- ・ 体育祭では各競技を行う上で必要な物品の一部を貸し出しています。
ぜひご利用ください。

<貸し出し物品一覧>

	貸し出し物品
サッカー	ボール
ソフトボール	ボール、グローブ、ミット、バット ヘルメット、キャッチャー道具
バスケットボール	ボール
バレーボール	ボール

<物品貸し出しの手順>

時 間：自分のチームの試合開始1時間前～試合終了

場 所：体育館1Fエントランスにある、体育祭本部

手 順：貸し出しの際に名前、学籍番号、チーム名等を控えるため、

学生証を提示する

<注意事項>

- ・ 物品は不足しがちなので貸し出し数に制限をさせていただきます。
- ・ ご自分の道具があれば是非お持ち寄りください。その際、事前に名前の記入をお願いします。
- ・ 借りたものを混同させないように、学生会館からは借りないでください。

第9章 連絡事項

1. 怪我について

- ・怪我をしてしまった場合は、近くの実行委員に必ず声をかけてください。
コールドスプレーなどの貸し出しをすることができます。
- ・実行委員への連絡が遅れると、保険が適用されない場合があります。
- ・怪我をした場合に備えて保険証を所持しておいてください。

2. 準備・後片付けについて

- ・最初の試合のチームには試合の準備、最後の試合のチームには
ゴミ拾い、後片付けなど、大会運営のお手伝いをお願いする場合があります
ので、その際にご協力をお願いします。

3. 施設利用について

- ・体育館、グラウンドでは飲食禁止です。(ペットボトルは可)
- ・試合時間中はコート、グラウンドを練習のために解放はしないので、
関係のないチームは立ち入らないでください。
- ・練習でコート、グラウンドを使えるのは試合開始直前のチームが優先です。
- ・試合時間に空いているコート、グラウンドを使用する場合は
実行委員に相談してください。
- ・体育館外にボールがでる恐れがあるため、非常口は開けないでください。
- ・体育館内、グラウンド内とその周辺での飲酒、喫煙は禁止です。
- ・禁止行為を見つけた場合、チームの今年度体育祭の出場権剥奪、それ以前の
試合結果の無効、本学学長への報告等の処置をとります。

4. 大会を通してのお願い

- ・試合前の準備運動、こまめな水分補給を十分に行ってください。
- ・棄権はしないでください。
- ・各チーム、選手の都合で試合開始時間やルールを変更することは出来ません。
- ・試合中はアクセサリ類の着用は危険ですので外しておいてください。
- ・喫煙をする場合はパレット前など許可された場所をお願いします。
- ・運営に支障が出ると判断した場合は実行委員が特別な処置をとる
場合があるのでご承知ください。

第10章 表彰式について

- ・各競技、成績上位チームには表彰式を行います。
- ・表彰式では賞状と、参加チーム数に応じた賞品を贈呈します。
- ・表彰式は体育館1Fエントランスにある体育祭本部にて行います。
- ・競技ごとに表彰式を行います。表彰式の準備が出来しだい、こちらから呼び出させてもらいます。

第11章 問い合わせ先

- ・ご不明な点がありましたらお気軽にご連絡ください。
- ・実行委員会室に来られる場合は事前に日時を実行委員にお伝えください。

<大学祭実行委員会>

- ・活動場所：実行委員会室(自動車部車庫2階)
- ・活動時間：毎週土曜 13時～15時

<メール>

- ・連絡：mit_fes@hotmail.com
- ・資料提出：mit_fes_data@hotmail.com

<電話番号>

- ・実行委員会室

tell:0143-46-5150

※活動時間外は対応できない場合があります。

添付資料1：[ソフトボール・ルール]

試合方法 ・ 1試合40分（最大5イニング）10点コールド。試合時間30分経過でラストイニング宣言を審判がする。

・ 同点の場合は引き分けとする。ただし、決勝戦のみ延長を行う。
試合前のペナルティが加算された場合でも、相手チームが棄権した場合は無視する。

・ ボールカウント4つでフォアボール扱いとする。

※ 注意 ※ ・ バッターのヘルメットとキャッチャーの防具は必ず着用してください。

・ フェンスにボールが挟まるなど、プレーを継続できなくなった場合、ランナーは一つだけ進塁することができます（テイクワンベース）。

・ 試合前の禁止行為は一度につき2点ビハインドとします。

・ スパイクの使用禁止

試合前の禁止行為 ・ 指定の場所以外での素振り、キャッチボール。

・ バットでボールを打つ行為。

ルール詳細

【投手編】

・ 敬遠をする場合は、審判へ申告するだけでよい。

・ 準備投球は1回5球、2回以降は3球とする。

・ 相手チームの投手が不正投球（サイドスローやオーバースロー等）と自分たちで判断した場合、審判または実行委員会に申告すること。試合中に申告がなされない件についてはこの場合不問とする。

・ 不正投球を投げた場合は打者にボールカウント1、さらに走者がいる場合は進塁が与えられる。

・ ピッチャーズサークル内で投球を終えること。

【打者編】

・ 2ストライク後、ファウルボールは2球までファウル扱いとし、3球目でアウトになる。

・ バントおよびチョップヒットを狙った場合、打者はアウトとなる。

※（チョップヒットとは打球を高く弾ませるためバットを振り下ろすようにしてボールを地面にたたきつける打法）

・ デッドボールはボールカウント2とする。

・ インフィールドフライは有りとし、判断は審判に一任する。

第59回大学祭実行委員会

- ・ ダブルベースを一塁のみに採用するため、一塁へ駆け抜ける場合は注意すること。
- ・ 外野の後ろにある赤コーンをゴロで超えた打球は2ベースヒットとする。
※（ノーバンで超えた打球はホームランとする。）

【走者編】

- ・ 走者は、投球が本塁に達する前に、スタート出来ない。
※（離塁した場合は、アウトとなる。）
- ・ 盗塁、スライディングは禁止。
- ・ 二塁、三塁も一塁と同様に駆け抜けてもオーバーランにならない。
(駆け抜け、進塁ラインを二塁、三塁に設ける。)

添付資料2：[バスケットボール・ルール]

安全面について

- ・安全にプレーするため、ピアス等の装飾品は外してください。

交代・タイムアウトについて

- ・試合中、何度でも選手交代しても構いません。
- ・タイムアウトは今大会にはありません。

試合時間について

- ・決勝戦以外の各試合ではタイマーは流しで行います。
- ・試合時間は 予選、準決勝は10分ハーフ、ハーフタイム5分
決勝は7分クォーター、インターバル2分、ハーフタイム10分です。

ルールについて

以下のルールを適用します。

- ・ダブルドリブル
ドリブルを終えた後、再度ドリブルをしてはいけません。
- ・トラベリング
ボールを持ったままドリブルせずに3歩以上歩いてはいけません。
- ・キックボール
ボールを故意に蹴ってはいけません。
- ・バックパス
攻めているチームが一度フロントコートに入ってからバックコートにパスやドリブルをしてボールを戻すことはできません。
- ・3秒ルール
攻めている側のチームのプレイヤーが、相手チームのゴール下の制限区域内に3秒以上とどまってしまうと3秒ルールのバイオレーションになります。
片足が入っているだけでも違反となります。

第59回大学祭実行委員会

- ・ 5秒ルール

スローイン/フリースローで審判にボールを渡されてから5秒以内にパス/シュートをしなければなりません。また、ボールを持っている場合で、パスもドリブルもできない状態で5秒以上とどまってしまってもいけません。

- ・ 8秒ルール

ボールをバックコートで所有しているチームは、ボールをとった時点から8秒以内にボールをフロントコートに入れないとはいけません。

- ・ 24秒ルール

攻めているチームは、ボールを取った時点から24秒以内にゴールリングに当てなければなりません。

ファウルについて

- ・ ファウルは現在の公式ルールを適応します。
- ・ 1人のプレイヤーが5回ファウルを犯したときそのプレイヤーは退場となります。また、1クォーター中にチームのファウル数が5回以上になった場合、相手チームにフリースロー権が与えられます。
- ・ はたく、押す、つかむ等の行為はファウルとなりますのでしてはいけません。
- ・ シュート時のファウルは相手にフリースロー権が与えられます。ファウルされたときにシュートが入れば1本、入らなければ2本（3ポイントシュート時には3本）与えられます。
- ・ ゲーム進行の妨げとなる行為はしてはいけません。

ボールポジションについて

- ・ ジャンプボールでボールを取ったチームとは逆のチームにボールポジションが与えられます。その後、ヘルドボールとなった時、ボールポジションを持つチームからスタートし、ボールポジションは相手に移ります。
- ・ 決勝戦の第2、第4クォーターのスタート時は、ボールポジションをもつチームからスタートしハーフラインからボールを出します。ハーフラインからのスタートはフロントコート、バックコートのどちらでも出せますが、バックパスに注意してください。

第59回大学祭実行委員会

審判について

- ・各試合で、その試合に該当しない2チームから3人ずつ審判を出していただきます。
- ・タイマーに1人、ファウルカウントに1人、主審に1人、副審に1人、得点板に2人の内訳となります。
- ・主審、副審は経験者がおこなってください。

その他

- ・試合の途中でビブスを別のビブスに着替えるのはファウルカウントがわからなくなるので、控えてください。
- ・運営に支障が出ると判断した場合は実行委員が特別な対応をとる場合があるのでご承知ください。
- ・試合中は審判の指示に従ってください。

添付資料3：[バレーボール・ルール]

反則

- ・ダブルコンタクト(ドリブル)
同じプレイヤーが連続してボールに触れる反則を言います。
ただし、「1回目のプレー」であり、「同一動作中の偶然」であれば、同じプレイヤーが連続してボールに触れても構いません。
- ・キャッチボール(ホールディング)
ボールの動きを止めてしまう反則のことを言います。
- ・タッチネット
ボールに触れるための一連の動作中に、ネット、もしくはアンテナに触れる反則を言います。
ボールに触れようとしていないのに偶然ネットに触れた場合はタッチネットにはなりません、故意にネットに触れたり、相手チームの動きを妨害してしまった場合などは反則になります。
- ・オーバーネット
ネットを越えて相手コート領域にあるボールを打ってしまう反則のことを言います。
ボールが相手コート領域にあっても、手がネットを越えてなかったり、自コート領域にあったボールを打った後に手がネットを越えたりした場合は問題ありません。
- ・フォアヒット(オーバータイムス)
3回以内で相手コートに返球できなかった場合のことを言います。
- ・パッシングセンターライン
プレイヤーがセンターラインを踏み越して相手コートに入る反則を言います。
- ・ボールアウト
アンテナにボールが触れたり、アンテナの外側を通過してボールを返した場合の反則のことを言います。
- ・アシステッドヒット
プレイヤーが味方の他プレイヤーや外部の構造物などの助けを借りてボールをプレイした場合の反則のことを言います。
- ・アウトオブポジション
レシーブする側のプレイヤーが、サーブを打たれた時に定められたポジションにいなかった場合にとられる反則を言います。
- ・インターフェア
完全に相手コートにあるボールを、ネットの下から手を伸ばして触れる反則を言います。
自チームのプレイヤーがはじいたボールがネットの下を通過しようとしている場合は、完全に相手コートに入っていなければ、自チームにはじき返しても問題ありません。
- ・バックプレイヤーの反則
後衛にいる選手がバックアタック等で攻撃に参加する際、アタックラインに触れたり、踏み越してしまう行為は反則となります。

第59回大学祭実行委員会

その他

- ・サブステイテーション(交代)は自由。
- ・チャレンジシステム、タイムアウトなし。