



ドッジビーフェスタ2024 in 成蹊学園 実施報告書

2024年2月6日

日本ドッジビー協会



## 【開催概要】

名称 ドッチビーフェスタ 2024 in 成蹊学園  
日時 2024年1月28日(日曜日) 12:00~17:00 <当日 10~12 時に準備>  
場所 成蹊学園 大学体育館 〒180-8633 武蔵野市吉祥寺北町 3-3-1  
主催 一般社団法人日本ドッチビー協会  
協力 成蹊学園 / 成蹊小学校 / 一般社団法人日本フライングディスク協会  
協賛 文化シャッター株式会社 / 株式会社クラブジュニア

## 【募集概要】

募集人数 40 ~ 96 人を募集 <均等に4チームに分けて各10~24人想定> **結果80人の申込み <1チームあたり、20名>**  
参加条件 小学生以上、年齢性別不問  
参加料金 年齢にかかわらず正味@1,500 円(税込/fdsysシステム利用料は別途)

## 【企画趣旨】

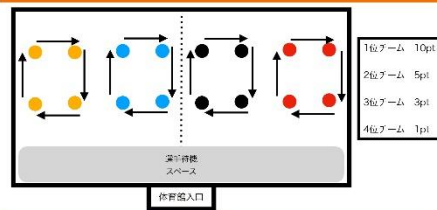
これまで、成蹊学園で開催するイベントは「大会」と位置付け競技性を重視したもののみならず、講習や種目体験、親子での参加など、「ドッチビーそのものを楽しむ」ことを重視した内容で実施してまいりました。本イベントはコロナ禍を経て、2019 年以来 5 年ぶりの成蹊学園で開催されるイベントということもあり、「ドッチビーそのものを楽しむ」という目的はそのままに、新たな試みを実施したものととなります。具体的には、日本ドッチビー協会が定める公式 3 種目(「ディスクドッチ」「ゴールドドッチ」「ドッチディスタンス」)にこだわらず、「ドッチビーを用いて行うパスのリレー」「ドッチビーやフライングディスクに関する〇×クイズ」「ゴールドドッチ・デモンストレーションゲームのスコア予想」「ペアで行うドッチディスタンス」「フリップチームチャンピオン決定戦」など、年齢や性別、競技レベルの高低にかかわらず、ご参加いただく全ての方が楽しめる内容を考えました。いわばドッチビーの運動会です。また、当日のチームについては、ドッチビーを通じた新たな仲間の創出、普段なかなか話すことのない他チームの人との交流を期待して、普段ともにプレーする同じチームの者同士ではなく、あえて「ごちゃ混ぜ」のチームとすることにし、各チームの連帯感を醸成する工夫として、4色(黒、青、黄、赤)で分けられたお揃いのドッチビーTシャツを着用してプレーして頂きました。以下、各種目について実施した順にしたがって、詳細をご紹介します。

## 【実施内容】

### ドッチビーフェスタ2024 in 成蹊学園

12:30-12:50	開会式
12:50-13:10	ディスクドッチ250
13:15-13:35	ドッチビーリレー
13:45-14:05	○×クイズ
14:15-14:35	ゴールドッチ デモンストレーション
14:45-15:10	チームディスタンス
15:20-15:40	チームフリップ
15:50-16:10	ディスクドッチ270
16:20-16:35	表彰式・閉会式

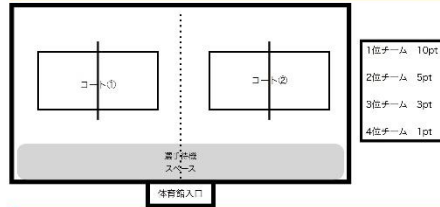
### 第2種目：ドッチビーリレー 13:15～13:35 デモ有り



1位チーム	10pt
2位チーム	5pt
3位チーム	3pt
4位チーム	1pt

- <ルール>
- ・コースが押かれた4地点をパスし、1分間スローとキャッチの成功数を審判スタッフが計出
  - ・スローとキャッチの成功は、ノーバウンドキャッチかつコースの半径15m以内の部分が残った状態でキャッチできた時のみ。スロー、キャッチの成功、両者は審判員が可視・カウント
  - ・第1レース 1分間/230/時計回り/第2レース 1分間/250/反時計回り
  - ・第3レース 1分間/270/時計回り/第4レース 1分間/270/反時計回り/ノミズ

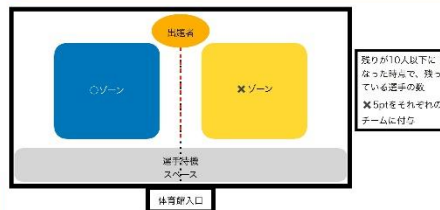
### 第1種目：ディスクドッチ250 12:50～13:10



1位チーム	10pt
2位チーム	5pt
3位チーム	3pt
4位チーム	1pt

- <ルール>
- ・前後半制の通常ルール。前後半 3分30秒 ディスクは250
  - ・出場人数は基本10名。前半のメンバーと後半メンバーを入れ替える
  - ・19名ゲーム同士の対戦の場合は、前半10名、後半9名で対戦。人数が同数でないゲーム同士の対戦は多い方のチームの人数に合わせて、不足分は前半に出場していたメンバーから1名補充して出場する

### 第3種目：○×クイズ 13:45～14:05



残り10人以下になった時点で、残っている選手の数を×5ptをそれぞれのチームに付与
---

- <ルール>
- ・出陣者のクイズ発表後、○ゾーンと×ゾーンは10秒以内に分かれる
  - ・残りが10人以下になった時点で、残っている選手の数を×5ptをそれぞれのチームに付与

## 「ドッチビーリレー」



この種目は四角形の頂点に参加者が立ち、時計回り・反時計回り・ディスクの変更などを行いながら、1分間に何回パスを通すことができるかを競う種目です。おそらく普段の練習でも最も行うことの多い「キャッチ&スロー」をいかに早く正確に行うかが問われる、基礎的な種目といえます。タイムを競う、キャッチをする人は1mしか動くことができないという緊張からミスも見られましたが、優勝した赤チームは素早く正確にパスを回し、基礎力に優れた様子が伺えました。

## 「ディスクドッチ 250」

この種目は参加者の皆さんがすでにご存知のディスクドッチを公式 250 ディスクで実施したものです。

参加者の皆さんの仲もまだ深まっていない段階ですので、ルールがわかりやすく、参加者同士の技能レベルを把握しやすい種目ということで実施しました。参加者の皆さんの緊張も解ける様子が伺えました。



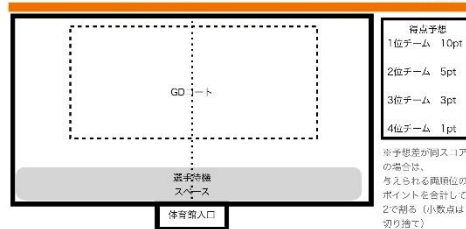
## 「〇×クイズ」

この種目はドッジビーをはじめとするフライングディスクに関連する問題に対して〇×で回答する種目です。フライングディスク競技のルールや豆知識を有している人はもちろんですが、勘の鋭い人が活躍できる種目です。



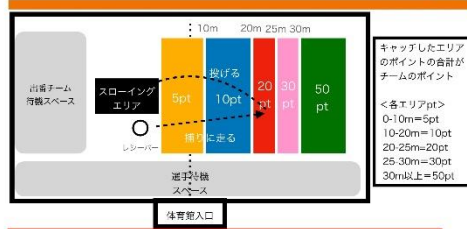
日頃から DBJA の大会等に出場されている皆さんよりも、子どもの勘が冴え渡り得点を稼ぐ面白い展開が見られました。

### 第4種目：ゴールドドッジデモンストレーション 14:15~14:35



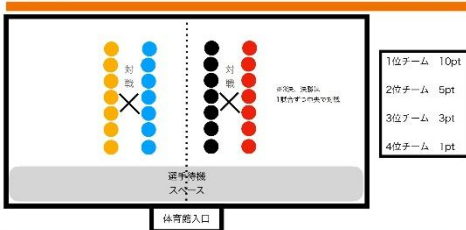
<ルール> ゴールドドッジ種目紹介  
・ゲーム数として、各チームは前後半の両チームの得点の合計を予想。予想が近いチーム順に得点を行います。  
・得点予想は、各チームで順回 (1分程度) した後、ボードに記入。  
・予備合計得点は、デモ出場選手に知られないように試合終了まで発表せず、最後に結果を発表。

### 第5種目：チームディスタンス 14:45-15:10 デモ有り



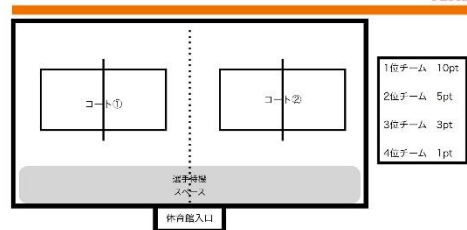
<ルール>  
・ドッジディスタンスのペーパーバージョン。キャッチしたゾーンのポイントを付与。  
・「スローワー」を1人、他は全員「レスパー」  
・空中キャッチは、原則に殺めたゾーンのポイントが付与。  
・キャッチミス、エリア外キャッチ、フライングは0ポイント  
・レスパーはスローワーの手から離れたらスローイングエリアより前へ出て良い

### 第6種目：フリップチームチャンピオン決定戦 15:20~15:40



<ルール>  
・1対1のフリップを各チーム1人ずつ対戦  
・チームの一人目が負けた場合は2人目、次は3人目、勝ったチームの選手は数残り...とどちらのチームが最後の一人を倒すかまで決める  
・1チーム対1チームの勝ち抜き戦、で1回戦2試合、3次、決勝の4試合

### 第7種目：ディスクドッジ270 15:50~16:10



<ルール>  
・前後半別通常のルール 前後半 3分30秒 ディスクは270  
・出人数は基本10名。前半のメンバーと後半メンバーを入れ替える  
・19名チーム同士の対戦の場合は、前半10名、後半9名で対戦。人数が同数ではないチーム同士の対戦は、多い方のチームの人数に合わせて、不足分は前半に出場していたメンバーから1名前向きに出場する

## 「ゴールドドッジ・デモンストレーションゲームのスコア予想」

この種目は大人も子どもも、男性も女性も一緒になり高い競技性を保つプレーが行われるゴールドドッジの大会に出場し活躍されている選手を選抜し、お手本となるプレーを参加者に見てもらうことを目的に、ただ見てもらうだけでなく、両チームの合計得点数を予想することでゲーム性を担保しました。



ロングパスやローラーシュート、シュートスローの好セーブなど、ゴールドドッジの見所が存分に発揮されるゲームに皆さん、目を丸くして観戦する様子が印象的でした。



### 「ドッジディスタンス」

この種目はDBJA公式種目であるドッジディスタンスをペア（スローを投げる人と、それをキャッチする人）で実施し、遠いエリアでキャッチした人が高得点を獲得できる種目です。

スローワーにはキャッチしやすいスローを投げるスローカ、キャッチャーには脚力と落下地点を読む力、そしてそれぞれが息を合わせるコミュニケーション能力が求められる種目です。



ここまでの4種目の合計得点が高いチームから順にプレーしましたが、多くの人が初めて実施する内容ということもあり、前半チームはキャッチしやすいスローの選択や落下地点を読むことに苦戦する様子が伺えました。

この種目で優勝した青チームは小学校低学年の子もキャッチしやすいスロー、そして低学年の子のナイスキャッチ、脚力のあるキャッチャーに対してのロングパス、と的確にスローを投げ分けることができていました。

### 「フリップチームチャンピオン決定戦」

この種目はディスクドッジやゴールドドッジの試合前に行うフリップをチーム全員で、ひとりずつ勝ち残りで行う種目です。

まさに誰もがができる種目で、なかには6人抜き達成で最高のガッツポーズを見せ、会場を大きく盛り上げた選手もいらっしゃいました。



決勝戦は最後の一人までもつれる大接戦でしたが、優勝したのは黒チーム。見事な大逆転勝利でした。



### 「ディスクドッジ 270」

ディスクドッジを公式 270 ディスクで  
実施しました。  
最終種目ということもあり、チームの仲も深まり、  
チームメイトそれぞれの特徴を活かした  
ダイナミックなプレーが多く見られました。



以上、7 種目を実施しました結果、  
総得点 260 ポイントでチームブルーが勝利。  
以降2位は 211、3位は 205、4位は 198 ポイントと  
僅差ながらブラック、レッド、イエローの順となりました。



### 「デッドストック・ドッジビーグッズ特別販売ブース」

協会が所有するデッドストック備品を倉庫整理特価で大放出!!!  
過去、大会で作成の参加賞等、通常販売されないドッジビーの  
関連用品販売は総額で5万円以上の売上げと大盛況でした。



当日の夜に YouTube にアップロードしたハイライト映像をご覧くださいと分かる通り、  
たくさんの笑顔を見ることができました。

([https://youtu.be/u\\_v0gx8khV8?si=3XmqXS4jSe0\\_ueI8](https://youtu.be/u_v0gx8khV8?si=3XmqXS4jSe0_ueI8))

年齢や性別、競技レベルの高低にかかわらず、ご参加いただいた皆さんが  
「ドッジビーそのものを楽しむ」ことができたのではないのでしょうか。





初めての試みということもあり、当日の午前中にスタッフでリハーサルを行い、さまざまな変更を行いました。前日までの準備段階では想定できなかった当日の変更もあり、実際に一度検証を行うことの重要性を協会一同再確認することができたイベントでした。

また、本イベントは競技性を高く保ち、優勝を狙ってもらうことが目的ではありませんでしたが、実質「ドッジディスタンス」で順位が決定する得点設定となってしまったことについては今後の検討材料としなければなりません。



最後に、本イベントにご協賛いただいた「文化シャッター株式会社」様、「株式会社クラブジュニア」様、ご協力いただいた「成蹊学園」様、「成蹊小学校」様、「一般社団法人日本フライングディスク協会」様、そして「武蔵野市スポーツ推進委員」の皆様、ご参加いただいた皆様、誠にありがとうございました。

