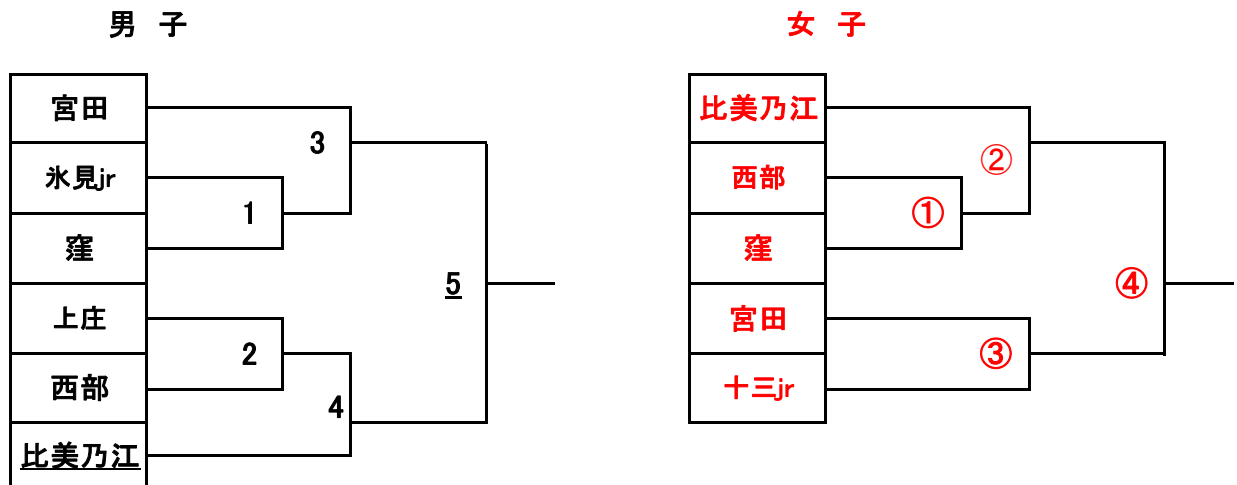


第63回氷見市民体育大会 ハンドボール競技

(小学生の部)

期 日 平成26年6月28日(土)
 会 場 ふれあいスポーツセンター(メインアリーナ)

※県選手権の結果を考慮する



<競技時間> 開館 8:30

小学生会場		メインアリーナB	メインアリーナA
	ふれあい時間帯	会場準備	
	8:30~		
	9:00~	開会式	
1	9:45~10:19	①	アップコート
2	10:30~11:04	1	
3	11:15~11:49	2	
4	12:00~12:34	②	
5	12:45~13:19	③	
6	13:30~14:04	3	
7	14:15~14:49	4	
8	15:05~15:39	④ 女子決勝	
9	15:50~16:24	5 男子決勝	
表彰式			

試合は8-5-8-5-8でタイムアウトを1回だけ使用できる。

準備は大会役員及び、第2試合までのチームの保護者で実施する。
 片付けは大会役員及び、決勝戦進出のチームの保護者で実施する。
 表彰式への参加は、準決勝に勝ち残ったチームとする。

平成26年度

第63回氷見市民体育大会

(ハンドボール競技) 実施要項

1. 主 旨 本大会は、小学生生徒のスポーツを普及・振興し、心身の健康と体力・競技力及びスポーツ精神の向上を図り、合わせて相互の親睦を図ることを目的とする。
2. 主 催 (公財)氷見市体育協会 氷見市教育委員会
3. 主 管 氷見市ハンドボール協会
4. 日 時 平成26年6月28日(土)
役員集合(開館) 8:30 開会式 9:00 競技開始 9:45
5. 会 場 氷見市ふれあいスポーツセンター(メインアリーナ)
6. 実施要項
 - (1)参加資格 氷見市内在住の4年生以上の小学生で構成されたチームであること。
(ただし、日本ハンドボール協会に登録していること)
チーム編成については役員4名、選手20名とする。
 - (2)競技規則 平成26年度日本ハンドボール協会競技規則を採用する。
今大会はU-12ゲーム様式(2014.4.13日付)を同時に採用する。
 - (3)競技方法 男女ともにトーナメント戦とする。
同点の場合は代表者5名による7MTCで決する。
チームタイムアウトは3セット中に1回(1分間)のみ取得できる。
 - (4)競技時間 8分-5分休憩-8分-5分休憩-8分 の3セット制とする。
 - (5)その他 松ヤニ、松ヤニスプレー、両面テープの使用を禁止する。
平成27年度施行の新ゲーム様式ガイドラインに基づき、積極的な高いディフェンス(3:3、3:2:1等)を推奨する。
競技役員及び審判員は、新ゲーム様式に応じた運用と競技運営をする。
7. 申込方法 平成26年6月13日(土)までに氷見市ハンドボール協会事務局にホームページより申込みをお願いします。
<http://himi-handball.jp/>
8. 参加費 1チーム 3,000円
(大会当日の開会式前に領収書と引き換えます)
9. 表彰 男女ともに優勝、2位、3位のチームを表彰する。
10. その他 組合せ(別紙)については、当該年度の県選手権大会の結果を考慮する。

平成26年度

U-12 ゲーム様式について

日本ハンドボール協会

U-12 ゲーム形式検討委員会

2014. 4.13

1 趣旨・目的

ア. 大切なジュニア期に、より良いハンドボールを身に付けさせたい！

子供達のスポーツにおける多面性・多様性、創造性・独創性、自由闊達さを重視し、発達段階に即したゲームやトレーニングを実践してゆくために、ゲームの形を今一度見直します。

日本ハンドボール協会では、NTS 内容検討委員会、指導委員会、審判委員会、小学生専門委員会を中心に、U-12 までのジュニア育成の観点から、以下のようなジュニアハンドボールプレイヤーの育成をめざし、U-12 ゲーム様式を統一することといたします。

<めざすジュニアプレイヤー>

- ゲーム展開における広がりや奥行きを身に付けた『視野の広い子』
- 的確で速い状況把握と判断力のある子
- 正しい基礎基本を身に付け、それを活かして速い展開のゲームができる子
- 1対1の強さを身に付けた子
- いろいろな場面でのパス・キャッチでミスのない子
- 多面的な機動力を備えた子
- いろいろなポジションでプレーができる子
- あらゆる状況下で、コミュニケーションを取ることができる子

イ. ゲームのイメージ、意識を変える！

⇒ 練習の在り方を変える！

発達途中の子供のハンドボールゲームのイメージや意識の変革が必要です。

ジュニア期のゲームは、自由な動きのあるゲームを基本とし、以下の点を考慮に入れたゲーム展開が必要です。

<U-12 ゲームのコンセプト>

積極的防御を用いた攻防

- オープンディフェンス
- ディフェンスから素早い切り替えのオフense
- 創造性に富んだプレーの展開

2 ゲーム様式の統一

ア. 速い展開のゲームに！

そのために、

- キーパーズローから始まるゲームにします
 - ・ 攻防の切り替えの早いゲーム展開
 - ・ オールコートでのボール展開を多く
 - ・ オールコートを見渡した視野の広さで

イ. 積極的な攻防のあるゲームに！

そのために

- ・ 積極的な高い位置のディフェンス
(3 : 3 DF、3 : 2 : 1 DF 等の積極的な採用)
- ・ 視野の広い意識でのディフェンス
- ・ 積極的なディフェンスに対応できるオフェンス
- ・ 連携を必要とするオフェンスとディフェンス
(指差しや声による連携プレー、コミュニケーションを重視)

ウ. 展開が速く運動量が多くなります！

そのために

- 8分の3セットでゲーム。休憩は5分。
 - ・ 8分－5分－8分－5分－8分
 - ・ 総得点で勝敗を決定。(取得セット数ではない。)
 - ・ タイムアウトは、1ゲームで1回のみ
 - ・ 退場は、2分
- 36×20のコートサイズで

エ. このゲームを多くの子供達に体験させたい！

そのために

- エントリー選手全員の出場。(努力義務)
- 早い段階からポジションを固定せず、多種多様なポジションやプレースタイルを身に付けさせること

3 ゲーム様式の詳細説明

(1) ゲーム方法

① 3セット制

キーパー・スローからスタートするゲームを3セット。(＊コートチェンジ)
トスによりボールとベンチを選ぶ。

第3セットは、再びトス。

(プライベート大会等では、「負けているチームに権利」でも可)

② 時間

1セット8分を3セット 各セットの間5分の休憩

合計34分のゲーム

延長戦は、4分・4分(コートチェンジ)または、7mスローコンテスト。

③ 勝敗

総得点(セット数ではない)

④ タイムアウト

1試合中1回のみ。

(8分の試合であり、5分の休憩が2回あることから、1回のタイムアウト)

⑤ 退場は、2分間 (＊来年度要検討)

(2) 選手

① エントリーメンバーは、全員をゲームに参加させることが望ましい。(努力義務)

② 選手交代は、自由。

(3) ゲームの開始

- ・ゲーム開始は、審判の笛により当該チームのゴールキーパー・スローによる
- ・スローをするキーパーは、ゴールキーパーライン上に立ち、審判の笛によりスローをする。

その際、相手プレイヤーは3メートル以上離れていなくてはならない。

(4) 積極的なディフェンスの採用

- ・防御は3:3 DF か 3:2:1 DF などの積極的なディフェンスが望ましい
- ・常にボールカットを狙う積極的な DF が望ましい

DF はマークする OF を指差したり、声のできる限り明確にしたりすることが望ましい。

4 留意事項

- (1) 運動量が増えることが予想されます。
 - ・ 水分補給等に十分留意し、熱中症や疲労等によるケガや事故、体調不良等がないよう配慮すること。
 - ・ 練習やゲーム後のストレッチ等を充分に行うこと。
- (2) 低学年の指導について
高学年においては上記のような速いゲーム展開になるので、
 - ① 低学年から投動作やボール扱いに慣れること
 - ② ボールやキャッチミスを恐れず、素早い動きに慣れることが重要です。
 - ・ ボールサイズや重さ、素材について考慮し、低学年の女子でもボール扱いが上達するよう、使用するボールの選定には臨機応変に再考・工夫すること。
 - ・ 練習内容についても、鬼ごっこや運動遊び、ボール遊びを工夫し、ハンドボールの動きの基礎を楽しく学ばせること。
 - ・ 低中学年の段階においては、ポジションを固定せず、あらゆるポジションを経験させるように工夫すること。
- (3) 実践後の感想や意見、質問等は、各都道府県の小学生委員会やブロック委員に率直に気軽に申し出てください。

5 今後の予定

- (1) 平成26年度は、ゲーム様式統一の趣旨を理解・浸透する期間とする。各都道府県の大会で試行実践を進める。
- (2) 平成27年度にU-12のゲーム様式として完全移行する。
- (3) 試行期間の平成26年度には、常に実践の課題や疑問、問題点について検討を重ね、ゲーム様式を見直していく。
平成26年度の見直しは、全国の実践を参考に27年1～2月に行い、平成27年度版を作成する予定である。
- (4) 試行ゲーム実践についてのお願い
 - ① 試行ゲーム実践にあたっては、**上記ゲーム様式**に則って実施すること。
 - ② 実施後、主催責任者や小学生委員、審判等で意見交換・討議をすること。
 - ③ **ゲーム実践を重ねて行くと、子供達はどんどんこのゲーム様式に慣れ上達していく。したがって、ゲーム実践は継続しての実践をお願いする。**