

スポーツ大会運営者のための ジュニア・ユース 大会レギュレーション

公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少年団





はじめに

日本スポーツ少年団は、昭和 39(1964)年の東京オリンピック競技大会の開催決定をきっかけに起こった、「オリンピック青少年運動」の一環として、同大会に先立ち昭和 37(1962)年に「スポーツによる青少年の健全育成」を目的に創設されました。

令和 4(2022)年 6 月 23 日に創設 60 周年を迎えたスポーツ少年団は、次の3つを理念に掲げ、スポーツを通じた青少年の育成に力を注いでいます。

- 一人でも多くの青少年にスポーツの喜びを提供する
- スポーツを通して青少年のこころとからだを育てる
- スポーツで人々をつなぎ、地域づくりに貢献する

日本スポーツ少年団は、社会や人々の考え方の変化とともに、青少年のスポーツや遊びが大きく変わっていくなかで、スポーツ少年団が「日本のジュニア・ユース世代^{*1}のスポーツを担う組織」として進むべき方向性をまとめた「スポーツ少年団改革プラン 2022」を令和 4(2022)年度に公表しました。

スポーツ少年団改革プラン 2022 では、スポーツ少年団の方向性として「スポーツ少年団は、勝利至上主義を否定し、スポーツの本質である自発的な運動(遊び)から得られる『楽しさ』を享受できる機会をジュニア・ユース世代に提供する」ことを提示しました。

この「ジュニア・ユース大会レギュレーション」は、スポーツ大会運営者向けに作成したものであり、ジュニア・ユース世代のスポーツ大会を見つめ直し、スポーツ少年団の理念が実現できる大会の在り方を示すとともに、日本全国のあらゆるスポーツ大会への普及を目指すものです。

大会レギュレーションとして、「①交流機会の充実」、「②出場機会の確保」、「③スポーツ・インテグリティ^{*2}の強化」を設定しました。日本スポーツ少年団は、これらの大会レギュレーションを広く普及することで、ジュニア・ユース世代にとって望ましいスポーツ大会が日本各地で開催されることを目指します。

*1:「ジュニア・ユース大会レギュレーション」では、「ジュニア・ユース世代」を 3 歳から概ね 18 歳までの年代と定義しています。

*2:スポーツにおける「インテグリティ」とは、「スポーツが様々な脅威により欠けるところなく、価値ある高潔な状態」を指します。



スポーツ少年団からのメッセージ

スポーツ少年団は、ジュニア・ユース世代のスポーツ大会を開催するにあたり、以下のメッセージを発信します。

- 大会の主役は、ジュニア・ユース世代のプレーヤーです。
- プレーヤー同士の交流を重視します。
- ひとりでも多くのプレーヤーが試合・ゲームに出場できるようサポートします。
- 試合・ゲームでチャレンジする姿勢を応援します。
- 大会を通じてスポーツを楽しむ体験を提供します。



これら5つのメッセージから...

スポーツ少年団は、勝利至上主義^{*3}を否定します。

*3:スポーツは勝敗を競うものでもあり、スポーツにおいて勝利を目指すことは否定されるものではありません。また、子どもたちが試合に勝つために活動することや、よりうまくなりたいといった活動も含め、競技力向上の取組も否定されるものではありません。しかしながら「勝利至上主義」は、勝つことのみを至上(この上ないもの)として位置づける考え方であり、勝つためには子どもの発育発達を考慮しない過度な練習を課すことや暴力・暴言等の不適切な指導が容認されるといった様々な弊害をもたらすものです。

【参考】我が国のスポーツ・インテグリティの確保のためにースポーツ庁長官メッセージー(スポーツ庁)

URL:https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/choukan/detail/1406121.htm



ジュニア・ユース大会レギュレーションの目指すもの

現在、ジュニア・ユース世代のスポーツ大会においては、勝利至上主義による指導者の独善的な指導、あるいは周囲からの過度な期待やプレッシャーにより、プレーヤーの燃え尽き症候群をはじめとする弊害が生じていることが指摘されています。しかしながら、より高い記録へ挑戦することや試合・ゲームで勝ちたいという気持ちは、スポーツの本質的な欲求であり、否定されるものではありません。スポーツ少年団は、スポーツ本来の価値を大切にしつつ、将来に向かう子どもたちにとって、仲間との交流を通じたスポーツ経験が人生の糧になると考えています。

ジュニア・ユース期は、技術や戦術の習得だけでなく、こころとからだの成長において非常に重要な時期です。そのため、ジュニア・ユース世代のスポーツ大会では、フェアプレーや他者への敬意、チームワークなど、スポーツを通じた倫理的な教育に重点を置き、スポーツをたのしむことができる環境を整備する必要があります。

「レギュレーション」という言葉には、大会運営に関する規則や競技規則(ルール)を含む包括的な決まりという意味があります。そこには大会の開催方法や参加条件、試合・ゲームの運営、進行方法など、試合・ゲーム以外の組織的・運営的なことに関する内容も含まれ、公平性・安全性が確保された魅力あるスポーツ大会の実現に不可欠なものです。

「ジュニア・ユース大会レギュレーション」は、スポーツ大会運営者向けに作成したものであり、スポーツ少年団の理念が実現できる大会の在り方を示しています。この「ジュニア・ユース大会レギュレーション」がすべてのスポーツ少年団の大会で導入され、参加した子どもたちの競技力のみならず、人間力を向上させるチャンスが広がることを目指します。さらには、この大会レギュレーションがスポーツ少年団の枠を超えて普及し、日本各地で開催されるあらゆるジュニア・ユース世代のスポーツ大会が、ジュニア・ユース世代にとって望ましいものとなることを目指します。

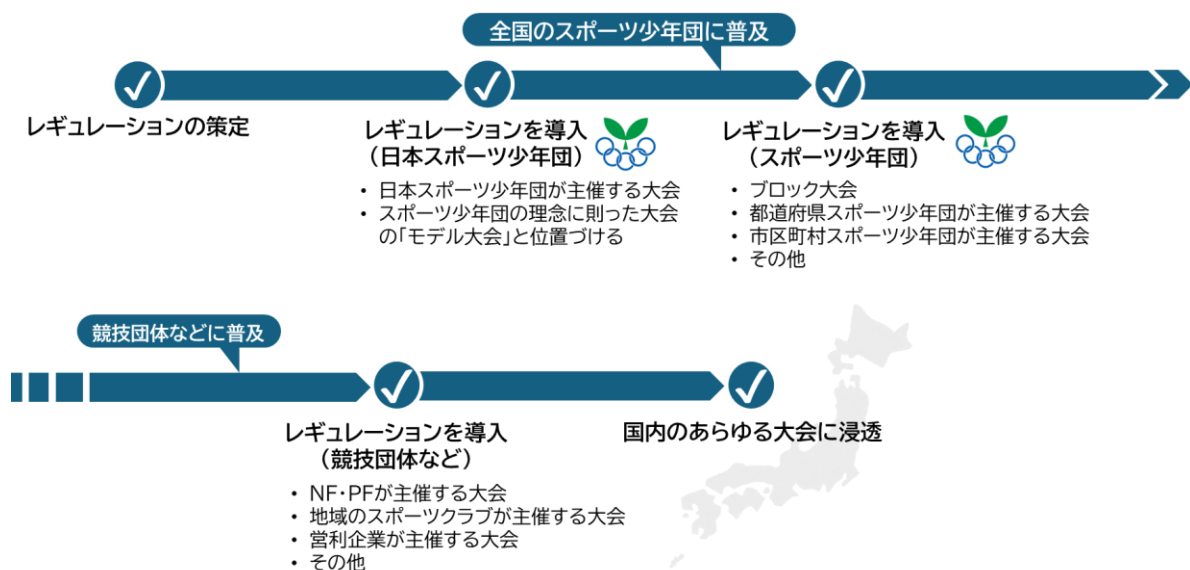


図1 「ジュニア・ユース大会レギュレーション」の普及と浸透



ジュニア・ユース大会レギュレーション

「ジュニア・ユース大会レギュレーション」は、スポーツ少年団が掲げる理念の実現を目指し、ジュニア・ユース世代のスポーツ大会の在り方を示すものです。大会レギュレーションとして、「①交流機会の充実」、「②出場機会の確保」、「③スポーツ・インテグリティの強化」を設定しました。

ジュニア・ユース大会レギュレーション

1 交流機会の充実

2 出場機会の確保

3 スポーツ・インテグリティの強化

→次のページから、各レギュレーションについて解説します。



①交流機会の充実

スポーツを通じた交流は、ジュニア・ユース世代のこころとからだの成長にとって重要な機会です。スポーツを用いた実施方法に限定せず、チームの垣根を越えてプレーヤー同士が交流できる機会を提供しましょう。



実施例

- アフターマッチファンクション(AMF)
- 交流会(例:野球教室、合同練習会、地域特産品の交換、スポーツに関する学びの場など)
- チームの垣根を越えて、その場にいるプレーヤーでの即席チームの編成
- 地域文化の体験会



②出場機会の確保

大会に参加し、試合・ゲームでチャレンジすることは、日頃の練習の成果はもちろん、プレーヤーがスポーツのたのしさを感じる重要な機会です。勝敗にかかわらず、複数の試合・ゲームを提供しましょう。

また、チーム競技においては、より多くのプレーヤーが試合・ゲームに出場できる環境を整えましょう。



実施例

- リーグ戦方式
- 【予選】リーグ戦方式、【順位決定】トーナメント方式
- トーナメント敗退者同士による交流試合
- エントリーしたプレーヤー全員が試合・ゲームに出場する独自ルールの導入



③スポーツ・インテグリティ*₂の強化

*2:スポーツにおける「インテグリティ」とは、「スポーツが様々な脅威により欠けるところなく、価値ある高潔な状態」を指します。

スポーツにおける暴力・暴言等反倫理的行為の根絶、アンチ・ドーピング活動の推進、ガバナンスの向上など、スポーツ・インテグリティの強化は、スポーツの価値や魅力を高め、ジュニア・ユース世代の健全な成長に貢献します。プレーヤーはもちろん、指導者や保護者なども大会の中でスポーツ・インテグリティを学ぶことができる機会を提供しましょう。



実施例

- フェアプレー賞の授与
- 指導者や保護者を対象とした研修プログラム(アンガーマネジメント、ハラスメントなど)
- 子どもたちを対象とした研修プログラム(フェアプレー、ドーピング、栄養学、熱中症など)
- スポーツ・インテグリティの遵守を促進する担当者の配置
- 指導者の参加資格として JSPO 公認スポーツ指導者資格等、指導者資格の保有義務付け

スポーツ・ハラスメント(暴力・暴言・ハラスメント等)に、
みんなが『NO!』と言う社会を目指して

JSPO Japanese Olympic Committee JPSA UNIVAS

不適切行為の根絶を目的として、日本スポーツ協会、日本オリンピック委員会、日本パラスポーツ協会、日本中学校体育連盟、全国高等学校体育連盟、大学スポーツ協会の6団体が主催となり、令和5年4月25日から「NO! スポハラ」活動を開始。

「NO! スポハラ」活動特設サイトはこちら↓
<https://www.japan-sports.or.jp/spohara/>



事例紹介

この項目では、ジュニア・ユース世代にとって望ましい取組を展開するスポーツ大会の好事例を紹介し、その魅力や工夫を探ります。子どもたちのこころとからだの成長につながる取組をご覧ください、スポーツ大会開催のヒントを見つけてください。

事例 1 第 21 回全国スポーツ少年団バレーボール交流大会

(公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少年団)

紙芝居で子どもたちに「スポーツパーソンシップ」をレクチャー、 指導者たちには「アンガーマネジメント」について研修を実施



開会式後に体育館で行われた「団員オリエンテーション」では、スポーツパーソンシップに関するレクチャーを紙芝居で実施。参加した子どもたちは、学んだことを大会で実践する姿をみせてくれた。

また、指導者に対してはアンガーマネジメントに関する研修を実施。子どもたちとの関わり方について考える機会を提供した。

特に関連するレギュレーション → ③

事例 2 NPB ガールズトーナメント(公益財団法人全日本軟式野球連盟)

試合終了後、対戦した両チームの全選手を 対象としたアフターマッチファンクション(AMF)



(写真提供:全日本軟式野球連盟)

試合終了後に両チームの選手同士が健闘を称え合い、ねぎらいの言葉を掛けて親睦を深める取組「アフターマッチファンクション(AMF)」を実施している。監督やコーチが発言することは禁止しており、主役である子ども達同士で交流を深めている。

<https://jsbb-support.jp/grows/aftermatchfunction/>

(公益財団法人全日本軟式野球連盟)



▶ AMF 解説動画

特に関連するレギュレーション → ①



事例3 全日本バレーボール小学生大会(日本小学生バレーボール連盟)

男子の部・女子の部に加えて、男女混合の部を実施



(写真提供:日本小学生バレーボール連盟)

男子・女子が協力して行うミックスゲームの魅力を伝え、多くの子どもたちがバレーボールを楽しむことができるように男女混合チームが出場する枠を設定している。より多くの子どもたちがゲームに出場できる取組を進めている。

<https://jeva-web.com/jeva-national-conv.html>
(日本小学生バレーボール連盟)

特に関連するレギュレーション → ②

事例4 全日本少年少女武道(剣道)錬成大会(公益財団法人全日本剣道連盟)

小学4・5・6年生を対象としたオープン参加の錬成大会



(写真提供:全日本剣道連盟)

“聖地”である日本武道館で行われるこの大会は、性別や学年の区別なく、小学4・5・6年生のオープン参加となっている。錬成大会の名のとおりに、試合は1本勝負だけでなく、切り返しや打ち込み稽古といった基本的な動作の修練具合を判定する内容が含まれる。

<https://www.kendo.or.jp/competition/>
(公益財団法人全日本剣道連盟)

特に関連するレギュレーション → ②

事例5 全国スポーツ少年団ホッケー交流大会(公益社団法人日本ホッケー協会)

試合終了後、短い時間で効率的に実施「相手をたたえるセレモニー」



(写真提供:日本ホッケー協会)

試合終了後、大会スタッフの進行により両チームの選手同士が健闘を称え合う「相手をたたえるセレモニー」を実施している。試合会場の隅などで、2～3分程度の短い時間で実施し、選手は互いのプレーに敬意を払うとともに、交流を深めている。

https://data.hockey.or.jp/2024/u12hockey/sposho/U12hockey_Sposho_Ceremony-Outline_202409.pdf
(公益社団法人日本ホッケー協会)

特に関連するレギュレーション → ①

事例 6 children cup 子ども達だけの大会(公益財団法人宮城県スポーツ協会宮城県スポーツ少年団)

大人はサポート！子ども達だけで試合・ゲームに挑む



(写真提供:宮城県スポーツ協会宮城県スポーツ少年団)

勝敗にとらわれず、スポーツを楽しめる環境づくりを目指し、監督・審判も全て子ども達が担う子ども達主体の交流大会を開催している。エントリーしたプレイヤー全員が試合・ゲームに出場する独自ルールも導入。

https://msports.mspf.jp/news_tournament/children-cup/
(公益財団法人宮城県スポーツ協会)

特に関連するレギュレーション → ②

事例 7 京都子どもカーニバル(京都市スポーツ少年団)

競技種目を超えて子どもたちが集結、 大縄跳びやドッジボールを通じて交流の輪を広げる



(写真提供:京都市スポーツ少年団)

いつもの競技種目から離れ、多様な種目の団員とドッジボール等のスポーツを通じて触れ合い、交流の輪を広げるとともに、集団スポーツの楽しさを味わうことを目的に開催している。大会の運営にあたっては、京都市スポーツ少年団リーダー会も協力している。

<https://kyoto-city-jsc.jp/>
(京都市スポーツ少年団)

特に関連するレギュレーション → ①



よくある質問(FAQ)

Q1 “レギュレーション”ってなんですか？

レギュレーション(Regulation)とは、一般的に「規則」「規制」「規定」などの意味を持つ言葉です。ジュニア・ユース大会レギュレーションのなかでは、大会運営に関する規則や競技規則(ルール)のほか、大会開催方法や参加条件、試合・ゲームの運営、進行方法など、試合・ゲーム以外の組織的・運営的なことに関する内容も含む決まりのことを指しています。

Q2 ジュニア・ユース大会レギュレーション、「①交流機会の充実」、「②出場機会の確保」、「③スポーツ・インテグリティの強化」すべてを導入した大会を開催しなければいけないのでしょうか？

①～③のレギュレーションを導入し、レギュレーションに沿って運営することで、ジュニア・ユース世代にとって望ましい大会を実現できると考えていますが、必ずしもすべてを導入しなければいけないということではありません。レギュレーションの導入にあたっては、開催する大会の規模や会場、またスタッフ数などの実情に合わせながら、レギュレーションのなかから取組可能なものを順次導入するのがよいでしょう。

Q3 具体的にどのようなプログラムを大会で実施すればよいのでしょうか？

ジュニア・ユース大会レギュレーション①～③それぞれの実施例を P.5～7 に掲載してありますのでご参照ください。また、P.8 から様々な団体における取組事例を紹介していますので併せてご参照いただき、大会規模や環境に合わせて実施するのがよいでしょう。

ジュニア・ユース大会レギュレーション

発行:公益財団法人日本スポーツ協会日本スポーツ少年団

2025年3月1日 第1版発行

全国スポーツ少年団競技別交流大会の新名称



令和6年度日本スポーツ少年団第4回常任委員会(2/28)で承認

新名称

エンジョイ！スポーツフェスティバル
(英字)Enjoy! Sport Festival

略称

スポフェス

各大会

エンジョイ！「競技名」フェスティバル「西暦」

(例)エンジョイ！軟式野球フェスティバル2025
エンジョイ！バレーボールフェスティバル2025

※「剣道」は3月開催のため、同一年度内だが「エンジョイ！剣道フェスティバル2026」

備考

「〇〇大会」からイメージチェンジ。“ワクワク感”を期待できる。
競技も交流もたのしむ(=「エンジョイ！」)機会を提供したい。



※大会プログラム冊子イメージ