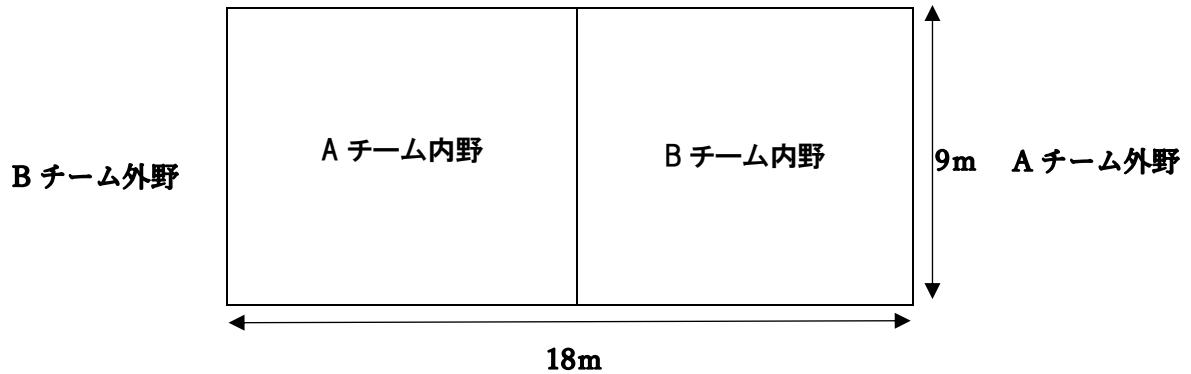


ドッチビー

1.コート



2.使用ディスク

ドッチビー270モデルを使用(右写真)



3.チーム

- 1チームの登録人数は13名以上15名以内(交代要員を含め、21名)
 - 1ゲームに出場できるプレイヤーは1チーム13名とし、ゲーム途中のプレイヤーの交代はできません。ただし、14名以上登録したチームで、けがやその他の理由により、審判がプレー続行不可能と判断した場合は、交代のプレイヤーを出場させることができます。
- ゲームの時間 1 ゲームの時間は15分とします。

4.勝敗の決定

- 時間内に相手の内野に1人もプレイヤーが残っていない状態にするか、または、ゲーム時間経過後、より多くのプレイヤーが内野に残っているチームが勝者となります。

5.ゲームの進め方

- (1) ゲーム開始に先立ち、各チームは内野・外野のそれぞれの配置人数を決めておきます。配置人数は自由ですが、内・外野共に1名以上を配置しなければなりません。
- (2) 両チームの代表者がじゃんけんをして、負けた代表者がディスクをフリップ(コインスのようにディスクを回転させながら空中になげだす)します。じゃんけんに勝った代表者は、そのディスクが空中にあるときに、「おもて」「うら」のコールをします。コールが当たった場合は、ゲーム開始時の自陣コートかディスクの所有権を先に選びます。コールが外れた場合は、相手チームが先に選びます。

(3) ディスクをキャッチしたプレーヤー(スローワー)は、5秒以内にディスクを投げなければなりません。

(4) ディスクをキャッチするとは、以下の状態をいいます。

①片手または両手でディスクをつかんでいる状態。

②両手でディスクをはさんでいる状態。

注)ひざや腕でディスクをはさんでいるなどの状態は、キャッチしたことになりません。

(5) 内野プレーヤーは相手チームの投げたディスクにより、以下の場合アウトとなり、速やかに外野に移動しなければなりません。

①ディスクをキャッチできずに、ディスクが身体、ユニフォーム、その他身に付けている物に触れた後、地面に落ちるか触った時。

②ディスクをキャッチできずに、ディスクが身体、ユニフォーム、その他身に付けている物に触れた後、相手チームのプレーヤーにキャッチされるか触られた時。

注)上記①、②について、1回のスローで、同一チームの内野プレーヤーが連続でディスクに触れた場合は、それらのプレーヤーすべてがアウトとなります。

(6) 内野プレーヤーは、(5)の①または②の状態になっても、以下の場合アウトになりません。

①内野プレーヤーが一度取り損ねたディスクをノーバウンドでファールなく味方のプレーヤーがキャッチした時。

②相手チームのスローワーが、スロー時にファールをしていた時。

(7) 外野プレーヤーは相手チームの内野プレーヤーをアウトにすることにより、自分の内野に入ることができます。

(8) 外野プレーヤーが相手の内野プレーヤーをアウトにしても、以下の場合自分の内野に入ることができません。

①アウトを取ってから、内野に入る前にディスクに触れた時。

②アウトを取ってから、すぐに自分の内野に入らなかった時。

(9) プレー中、内外野を移動する際は、相手陣地を通ってはなりません。

6.ディスクの所有権

(1) 静止したディスクの所有権

どのプレーヤーもキャッチしなかったディスクは、最後にディスクが静止したコートのチームにその所有権があります。この場合、静止するまでにどのコートを通ってきたかは、ディスクの所有権に影響を及ぼしません。

(2) 動いているディスクの所有権

ディスクが地面を転がったり滑ったりしている場合は、そのディスクが完全に自陣コートに入っている状態のときに取り取ることができ、そのプレーヤーが所有権を得ます。ただし、自陣コートであっても、内野プレーヤーが外野にあるディスクを取ったり、外野プレーヤーが内野にあるディスクを取

ることはできません。

(3) 空中にあるディスクの所有権

空中にあるディスクは、「オーバーラインキャッチ」ルールに違反しない限り、どの時点で触れたり、キャッチしても良く、キャッチしたプレーヤーがそのまま所有権を得ます。

(4) 同時キャッチの所有権

空中にあるディスクを、それぞれのプレーヤーが同時にキャッチした場合、同時キャッチの直前にディスクに触れたプレーヤーの相手チームのプレーヤーがディスクの所有権を得ます。

(5) ライン上のディスクの所有権

ライン上のディスクは、最後にディスクに触れたプレーヤーの相手チームにその所有権があります。最後に触れるとは、スローはもちろん、キャッチミス、ディスクに当たることなど、ディスクに触れる行為全てが含まれます。

注)ラインとは各陣地を区切るものであり、どちらの陣地でもありません。

7.タイムアウト

以下の場合に審判はタイムアウトをとり、時計を止めることができます。

- ① けが人が出た時。
- ② プレーヤーからアピールがあった時。
- ③ その他、著しくゲームが中断する時。

8.ファール

○ ファールの処理

- ① ファールが発生した場合、審判はすぐに笛で合図をします。
- ② ファール後、ディスクの所有権は、相手チームに移動します。
- ③ ファールを犯すと同時に行ったプレーの結果、ディスクの所有権が相手チームに移動していた場合、プレーはそのまま続行されます。
- ④ ファールを犯したチームがそのままディスクを所有していた場合は、審判が笛の合図でプレーを止め、ディスクの所有権を移動させた後、プレーを再開します。

(1) 内野同士のパスの制限

同一チームで内野同士のパスをするとファールとなります。パスをするとは、一度キャッチしたディスクを手放した後、別のプレーヤーがキャッチすること、または直接手渡すことを指します。

(2) 外野同士のパスの制限

同一チームの外野同士でパスをする場合、必ずコート内のいずれかのライン上をディスクが通過するように投げなければなりません。ライン上をディスクが通過しないパスは、ファールとなります。

(3) オーバーラインスロー

ディスクを投げる時、ラインを踏んだり、踏み越したりするとファールになります。また、スローの時の勢いでラインを踏んだり、踏み越したりすること、ジャンプしてスローした後も同様です。

(4) オーバーラインキャッチ

ディスクをとる時に、ラインを踏んだり、踏み越したりするとファールになります。ジャンプをして空中でキャッチした後に着地する時、または走りながらキャッチをした時も同様です。

(5) オーバーコート

相手コートにあるディスクに触れるとファールになります。ライン上にあるディスクについても同様です。ただし、空中はこれに含まれません。

(6) 5秒ルール

プレーヤーは内外野に関係なく、ディスクをキャッチしてから5秒以内に投げないとファールになります。

(7) タッチング

試合中、故意に相手チームのプレーヤーに触れるとファールになります。

9.警告

プレーヤーや監督が、以下のような行為を行った場合、審判はそのプレーヤー、監督、またはチームに対し警告を与え、同様の行為を繰り返さないよう、注意をします。警告が与えられたにもかかわらず、繰り返し同様の行為を行った場合、審判は、そのプレーヤーまたはチームを失格にすることができます。

- (1) 遅延行為 故意にプレーの進行を遅らせる行為や時間稼ぎ
- (2) コート外でのプレー
- (3) 迷惑行為

10.その他

「ダブルディスクドッジビー」

ディスクを2枚使用

「ポイントドッジビー」

内野5人、外野5人、7分ハーフ。内外野入れ替えなし。

「ボーナスポイントドッジビー」

ポイントドッジビーに「ボーナスポイントプレーヤー」を加えたもの。

スクエアコート・ドッジビー