

# ディスクドッチ大会 in へきなん ～大会ルール～

(DBJA制定ディスクドッチルールに準ずる)

## <チームについて>

・ 1チームの人数は、登録7～15名まで、試合出場は10名までとする。

\* 対戦チームの人数が違っててもこの範囲なら対戦する。

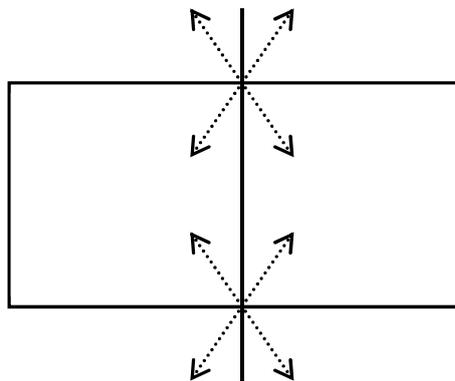
## <ルールについて> (コートサイズはたて9m、よこ18m、中央9mにセンターライン\*パレーポールと同じ)

- ① 大会で使用するドッチビーは270サイズとする。
- ② ゲーム開始時、各チーム外野を1名以上だす。(元外野)
- ③ 試合時間は、**前後半 各3分**。(予選リーグは、引き分けあり) 順位決定戦で、勝敗が決まらない場合は、最長2分間の延長戦(最初の状態からのサドンデス方式)を行う。この場合、元外野は3名までとする。内野の選手がアウトにならずに延長戦が終了した場合、内野の人数で判定する。それでも決しない場合は代表者5人によるジャンケンで勝敗を決する。
- ④ 味方どうしのパスは連続5回までとする。
- ⑤ 外野は、たて・よこのどちらの方向からでもディスクを投げることができる。
- ⑥ 元外野は、相手の内野を当てなければ、自分の内野にもどることはできない。
- ⑦ ディスクをもった選手は速やかに投げなくてはならない(5秒ルール)
- ⑧ 相手の内野にディスクを当てた外野は、すぐに内野にもどらなければ、後からもどることはできない。ただし、内野にもどりたくない場合や外野がいなくなってしまう場合は、もどらなくてもよい。
- ⑨ 一度、地面についたディスクは、当たってもセーフ。
- ⑩ ディスクに当たっても、そのディスクが地面につく前に、内野の味方がキャッチした場合は、セーフ。
- ⑪ 相手チームが投げたディスクに、2人以上のプレーヤーがノーバウンドで連続してディスクに当たった場合、当たった全員がアウト。
- ⑫ ラインをふんだり、またいだりして、ディスクを投げたり、キャッチしたりした場合は、相手チームのディスクとなる。(ディスクを投げた後、勢いで相手コートに入るのも×)
- ⑬ ファール等でディスクが相手に渡る際は、ライン上にディスクを置き、相手に渡す。
- ⑭ コートからでてしまった内野にもディスクを当てることはできる。
- ⑮ からだのどの部分にディスクが当たっても、アウトとなる。(顔も含む)
- ⑯ ディスクがライン上で止まった場合は、最後にディスクにさわっていたチームの相手チームのディ

スクとなる。

- ⑰ 投げたディスクが壁に当たった場合、そのディスクが動きを止めた場所に該当する外野のディスクとなる。
- ⑱ 試合中の内外野の移動はセンターラインとサイドラインの交わるところから行う。  
(下図矢印を参照)
- ⑲ 試合が終了したら、速やかに外野のプレーヤーはその場に座り、内野のプレーヤーはセンターラインで向かい合い、整列する。
- ⑳ 内野の数の多いチームを勝ちとする。ただし、途中で内野が0人になったらそのチームは負けとなる。
- ㉑ 相手チームや審判に対する暴言、スポーツマンシップを欠く行為があった場合は、主審の判断で警告が与えられる。
- ㉒ 1ゲーム中、2回の警告を受けたチームは失格となり、そのゲームは相手チームの勝ちとなる。  
その時の得点記録は、「0 対 部門ごとに定められた試合出場人数の上限数」となる。

<内外野移動ポイント図>



<投法 (スロー) について>

- ・ディスクのオモテ面を上にした状態でのバックハンドスロー・フォアハンドスローのみ認められる。  
※ディスクのウラ面が上を向いた状態のスローはバッドスロー (ファール) になる。
- ・ディスクを投げ出した (手をはなした) 瞬間のディスクの角度でグッドスロー/バッドスローを判断する。  
水平面より上方に45°以上角度をつけて投げた場合はバッドスローになる。