



スポセンディスクドッチ大会ルール

(DBJA ルールに準じ、本大会申し合わせ事項による)

● 使用ディスク

日本ドッチビー協会公認ディスクを使用します
※主催者が用意します。

● ウェアー（ユニフォーム）とシューズ

必ずスポーツウェア・室内専用のスポーツシューズを着用してください。
背番号付きの統一ユニフォームをそろえることが難しいチームには、各コートにおいて主催者が用意したビブス（同色の背番号付きベスト）を着用していただきます。

● 1ゲームのプレーヤー人数

1ゲームに出場するプレーヤーは、1チーム13名とします。
前半と後半で、プレーヤーを入れ替えることができます。
チームのプレーヤー人数が13名に満たなくても、プレー可能とします。

● ゲーム形式とゲーム時間

リーグ戦で順位を決めます。
すべての試合は前半・後半 各4分で行います。
前半及び後半開始前に、1分間の作戦タイムがあります。
残り時間、30秒前と15秒前にコール（お知らせ）します。特に、15秒前のコールがありましたら、プレーヤーは速やかに配置についてください。

● ゲーム開始時のディスク・コートの選択権

前半の始まりはトスを行った後、ディスクフリップでディスクまたはコートの選択権を決め、後半はコートチェンジをし、前半開始時にディスクを所持していなかったチームがディスクを所持します。
※ ディスクフリップ＝ディスクをトスし、フロア（地面）に落ちる時に表か裏かを予測してあてる方法

● 勝敗の決定

前半終了時の内野人数と後半終了時の内野人数の合計の多いチームを勝者とします。
前後半の合計内野人数が同数の場合、引き分けとします。

● リーグ戦における順位決定方法

勝ち：3ポイント 引き分け：両チームに1ポイント 負け：0ポイント

勝ち点が同数の場合

得失点 → 総得点 → 総失点 の順に優位順を決定する。

得失点は、「総得点 — 総失点」で整数の大きい方が上位とする。

総得点は、整数の大きい方が上位とする。

総失点は、整数の小さい方が上位とする。

● 内野・外野の配置と外野の攻撃位置

ゲーム開始時のプレイヤーの配置人数は、内野は、10名までです。プレイヤーの人数が、10名に満たない場合は、外野に1名以上を配置しなければなりません。

外野は、縦方向及び横方向（左右）のどこに何人配置してもかまいません。また、どの方向から攻撃してもかまいません。

● 内野に入る権利

外野プレイヤーは、相手チームの内野プレイ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。元外野（プレー開始時に外野にいるプレイヤー）も同様に、相手の内野プレイヤーをアウトにすれば内野に入ることができます。

● 内野に入る権利の消失

外野プレイヤーが相手の内野プレイヤーをアウトにしても、内野に入る前に、ディスクに触れた時や、すぐに自分の内野に入る意思が見られなかったときには、内野へ入る権利は消滅します。

また、外野プレイヤーが1名の場合、その外野プレイヤーは内野に入ることができません。

この場合も、内野へ入る権利を後から使用することはできません。

● アウト

体のどの部分に当たった時もアウトになります。つま先や頭などに当たってもアウトとなります。

また、連続で複数のプレイヤーに当たった場合、当たったプレイヤー全員がアウトになります。

● アウトとならない場合

内野プレイヤーに当たったディスクを、ノーバウンドで、本人または味方のプレイヤー（外野プレイヤーも含む）がキャッチした場合はアウトになりません。

● 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イヤーの相手チームにその所有権があります。

● パスの制限

内野同士のパスをするとファールになります。

外野同士でパスをする場合、必ずコート内のいずれか2本のライン上をディスクが通過するよう投げなければなりません。

● スローについて

スローに関しては、サイドアームスロー・バックハンドスローのみとします。アップサイドダウンスローに関しては、バックハンド・サイドアームとも禁止します。**（肩より手が上にある状態でのスローはファール）**ただし、障害の度合いにより正規のスローが出来ない場合、正規のスローでなくても認める。

この場合、事前に審判長に申告をしなくてはならない。

● 反則スロー

相手への攻撃や、味方へのパスに関係なく反則スローを行った場合はファールになります。

● フロア落ちたディスクの取り扱いについて

内野に所有権のあるディスクは、該当チームの内野がその処理を行うものとします。(替えディスクは使用しません)

● 介助について (コントローラーについて)

介助とは試合を円滑に進めるために選手の内・外野への誘導補助のみ行う人になります。

1チーム2名まで登録ができます。

介助はビブスを着用していただきます。ただし、選手の内・外野への誘導時のみ入ることができます。

介助はディスクに触れることができません。介助にディスクが当たった場合は相手のチームに移動します。

● 警告について

同一ゲームにおいて、警告を2回受けたチームは、そのゲームの最終結果(内野人数)から1名マイナスされます。

警告を2回受けたチームの内野人数が、時間内に1名になった場合、その時点で、相手チームの勝利になります。

また、同一ゲームにおいて、警告を3回受けたチームは失格となり、相手チームが勝者となります。

今大会においては、前半時間内に警告を2回受け、内野人数が1名になった場合、内野人数0人とみなし、前半終了とします。後半時間内についても、同様とします。

前半でも後半でも、警告が3回になった時点で、相手チームが勝者となります。この場合、勝者の得点はその試合の出場数(登録数ではない)から1マイナスした人数をカウントします。

警告とみなされる行為として、以下のような例が挙げられます。各チーム注意してください。

(下記の事例以外でも、遅延行為や迷惑行為と思われる行為を行った場合は、警告となります)

※ 勝っているチームが、相手チームが触れることができないようなパス(山なりのパスや、絶対に相手チームが届くことができない場所を通過するようなパス)を続けた場合(目安として5本以上)、遅延行為とみなし、警告の対象となります。

※ 勝っているチームの外野が1名または2名の時、味方外野が誰もいない方向に向かってスローを続けた場合(目安として2本以上)、遅延行為とみなし、警告の対象となります。

※ 内野から外に飛び出しそうなディスクを追いかけ、ジャンプして外野に出てしまう場合、コート外のプレーとして、警告の対象となります。

※ 内野プレーヤーがディスクをよけようとして外野に出たり、外野プレーヤーがディスクを取ろう、または、相手の投げたディスクをカットしようとして内野に入ってしまうなど、故意に、自分のいるべきコート外にでた場合、コート外のプレーとして、警告の対象となります。

故意でなくても、頻繁に同様の行為が見られる場合は、警告となります。

※ 審判・相手チームに対し、罵声や野次を飛ばした場合、迷惑行為として、警告の対象となります。

本大会は、参加者特性を考慮し、5秒ルールは適応しない。ただし、競技の進行の妨げになると判断される場合は、審判員の判断で警告とする場合があります。