

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式ディスク ドッチビー270 を使用する。

※主催者が用意。



● 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する。

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）を着用する。

● 1 ゲームのプレーヤー人数

1 チーム、最低 10 名以上とする。※1 ゲームに出場するプレーヤーは 13 名のため 13 名以上が望ましい。
前半と後半で、プレーヤーを入れ替えることができる。

● 介助者について（コントローラーについて）

介助者とは、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を行う者とする。

1 チーム 2 名まで登録が可能。

介助者は、ビブスを着用、選手の内・外野への誘導時のみコート内に入ることができる。

介助者は、ディスクに触れることができない。

介助者にディスクが当たった場合は、ディスクは相手のチームに移動する。

● ゲーム形式とゲーム時間

リーグ戦で順位を決める。

すべての試合は前半・後半 各 4 分で行う。

前半及び後半開始前に、1 分間の作戦タイムがある。

残り時間、30 秒前と 15 秒前にコール（お知らせ）する。特に、15 秒前のコールがあったら、プレーヤーは速やかに配置につく。

● 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する。

※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。

● 内野・外野の配置と外野の攻撃位置

ゲーム開始時のプレーヤーの配置人数について内野は 10 名までとする。

プレーヤーの人数が 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らない。

外野は、縦方向および横方向（左右）のどこに何人配置してもよい。またどの方向から攻撃してもよい。

- アウト

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

また、連続で複数のプレーヤーに当たった場合、当たったプレーヤー全員がアウトになる。

※内野プレーヤーに当たったディスクを、ノーバウンドで、本人または味方の内野プレーヤーがキャッチした場合はアウトにならない。

- 内野に入る権利

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る。元外野（プレー開始時に外野にいるプレーヤー）も同様に、相手の内野プレーヤーをアウトにすれば内野に入ることができる。

- 内野に入る権利の消失

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、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する。

また、外野プレーヤーが1名の場合、その外野プレーヤーは内野に入ることができない。

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ない。

- フロアに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する（替えディスクは使用しない）。

- 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る。

- ファールの発生

ファールが発生した場合、ディスクの所有権は相手チームに移動します。

反則スローやバッドマナーなどファール3回で警告とする。

- パスの制限

内野同士のパスをするとファールになる。手渡しも、ファールになる。

外野同士でパスをする場合、必ずコート of 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らない。

- スローについて

スローに関しては、フォアハンドスロー・バックハンドスローのみとする。アップサイドダウンスローに関しては、フォアハンド・バックハンドともに禁止する。（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。この場合は、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る。

● 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名マイナスされる。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る。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る。

※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、内野人数を0名とみなし、前半終了とする。後半時間内についても、同様とする。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る。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する。

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る。

- ・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、警告の対象となる。
- ・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、警告の対象となる。
- ・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、警告の対象となる。
- ・内野プレーヤーがディスクをよけようとして外野に出てしまう時や、外野プレーヤーがディスクを取る時、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時など、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、警告の対象となる。故意でなくても、頻繁に同様の行為が見られる場合は、警告となる。
- ・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、警告の対象となる。
※上記の事例以外でも、遅延行為や迷惑行為と思われる行為を行った場合は、警告となる。
- ・今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る。

● 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する。

前後半の合計内野人数が同数の場合、引き分けとする。

● 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
----------	-----------------	----------

※勝ち点が同点の場合

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。