

改訂版

ドッチビーのルール



このルールは、ドッチビーを行うとき、論争や不公平が生じないように手助けをするためのものです。決して楽しさを制限するためのものではありません。このルールを適用しようとする皆さんは、ドッチビー本来の楽しみを損なうことなくプレーして下さい。

ドッチビーのルール

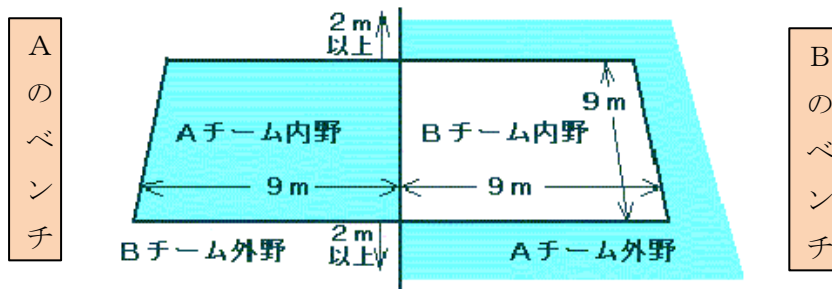
◆用 具◆

- ・ドッチビーで使用するディスクは「ドッチビー270」1枚で行います。



◆コ ー ト◆

- ・内野／9m四方正方形 外野／内野を囲む3方向全てです。



◆人 数◆

- ① 13人对13人对戦します。(選手登録20名、監督1名【選手兼任可】)
- ② 男女の内訳は、男性7名・女性6名とします。
(年齢制限無し、焼津市在住、学生・生徒は除く)
- ③ セット途中での プレーヤーの交代は続行不可能となった場合のみ出来ます。

◆ゲーム時間と勝敗◆

- ① 1ゲームは2セット。1セットは7分間です。
- ② 7分経過前に相手チーム内野プレーヤーを全員アウトにすれば、そのセットは終了です。
- ③ ハーフタイムは5分間です。
- ④ セット終了時内野のプレーヤーの数を数えます。
- ⑤ 2セット合計の多いチームが勝者となります、同じの場合はジャンケンで決めます。

◆内・外野の人数配置◆

- ・外野は開始から終了まで最低3名配置します。(開始時は必ず内野10名、外野3名とする。)
- ゲーム中、外野が3名しかいない時に敵の内野をアウトにしても内野に入ることにはできません。

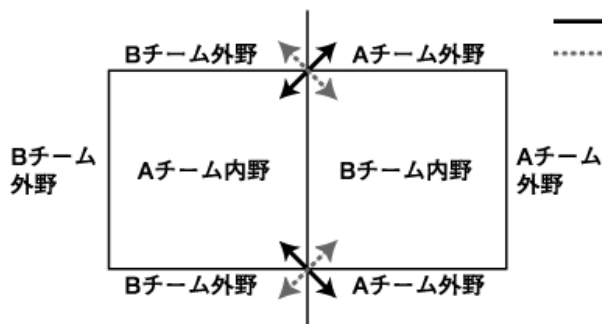
◆ゲームの開始◆

- ・監督会議時の抽選により予め陣地（ベンチ）が決められます。
- ・ゲーム開始時『キャプテンによるジャンケンに勝ったチームがディスクの所有権を得ます。』

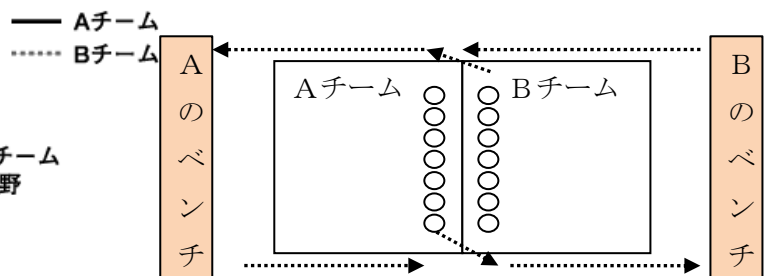
◆ゲームの進め方◆

- ①スロー方法は、サイドクロススローとします。(ただし、脇より下からの投法に限定します。)
※それ以外のスローはファウルとなります。
- ②ディスクをキャッチしたプレーヤーは、5秒以内に必ず投げなければなりません。
- ③外野プレーヤーがアウトにした場合、直ちに内野に入らなければなりません。10秒を経過した場合、入る権利を失います。
- ④プレーヤーがアウトになったり、ファウルがあつたりした場合に一旦審判がゲームを止めてプレイコールにより再開します。※プレイのタイミングは、アウトの場合プレーヤーが外野に移動した時、または審判がゲーム再開を妥当と判断した時とします。ファウルも同様とします。
- ⑤ライン上に止ったディスクの所有権は、最後に触れたプレーヤーの相手チームになります。
- ⑥ディスクがラインから出た場合、外野プレーヤーが取りに行きます。(または、ディスク拾いで対応していきます。)
ゲームの進行に支障をきたす場合は、審判が一旦ゲームを止めてロスタイムを考慮しながらプレイコールにより再開します。※ラインズマンはジャッジに専念します。予備ディスクを渡すことはありません。
- ⑦内野コートから出てしまったプレーヤーにもディスクを当てることは出来ます。
- ⑧A・B両チームプレーヤーがディスク同時キャッチの場合は、ノーカウント。
- ⑨アウトとなったプレーヤーはディスクに触れずに速やかに外野に移動しなければなりません。
※ ドッチビーのディスクは柔らかいため、「当てられた」との感触がない場合がありますが、審判のジャッジに素直に従って下さい。

◆内・外野の移動◆



◆チェンジコート



主審・副審前の交差したライン上を通ること。

◆タイム◆

- ①下記の場合、キャプテンまたは監督が審判に、タイムを要請することができます。
 - ・怪我人が出たとき。
 - ・靴紐が解けたりして危険と感じたとき。
 - ・その他、プレー続行不可能なプレーヤーが出たとき。
- ②タイムの要請があつた場合、審判によりゲームは中断されます。 ※ロスタイム有

◆ファウル(反則)◆

〈ファウルの処理〉

- (ア) ファウルが生じた場合、ディスクの所有権は、相手チームに移動します。
但しファウルを犯し行ったプレーの後、ディスクが相手チームに移動していた場合、ゲームは

そのまま続行されます。

(イ) 同時ファウルの場合は、ノーカウント

- ① サイドクロススロー以外の投げ方をした場合はファウル
(一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。)
- ② 内野同士のパス (一旦最寄の審判へ)
(キャッチしたプレーヤーが、味方の内野へパスする、または直接手渡すことを指します。)
- ③ 外野同士の平行パス (一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。)
(外野直線ライン上の平行パスを指します。)
- ④ 5秒オーバー(一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。)
(ディスクをキャッチしてから5秒以内に投げなかったことを指します。)
- ⑤ オーバーラインスロー(一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。)
(ディスクを投げる時、ラインを踏む、又、踏み越えることを指します。)
※ジャンプしてスローした後も同様です。
- ⑥ オーバーラインキャッチ(ライン上へ置きプレー再開)
(ディスクをキャッチする時、又、ジャンプしてキャッチしたあと、ラインを踏んだり、踏み越えることを指します。)
- ⑦ 連続パスの制限(一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。)
(攻撃権は5回までとします。⇒パスオーバー)
- ⑧ オーバーコート(自分の位置すべきコート外にあるディスクに触れるとファウル。ライン上も同様、ただし空中はこれに含まれない。)
 - ・相手コート内のディスクに触れた場合を指します。(ファウルをしたプレーヤーがファウルをした場所にディスクを置きプレー再開)
 - ・自陣コート(自分の位置すべきコート外)のディスクに触れた場合を指します。
(一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。)
- ⑨ タッチング(一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。)
(ゲーム中、相手のプレーヤーに触れることを指します。また、持っているディスクで相手チームのプレーヤーに触れた場合や、相手チームのプレーヤーが所持しているディスクに触れた場合も同じです。)
- ⑩ 遅延行為(一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。) ※警告
(プレーヤーや監督が、故意にプレーの進行を遅らせる行為や時間稼ぎと思われる行為をした場合を指します。)
- ⑪ 迷惑行為 (一旦最寄の審判へまたは相手チームへ渡す。) ※警告
(プレーヤーや監督が、他人に迷惑を与えるような行為を行った場合、又、ゲームや大会の運営に支障をきたす行為を行った場合を指します。)

※警告2回累積の場合、そのプレーヤー及び監督は失格となります。

◆審判◆

大会の運営上でこのルールを適用することが困難な場合は、大会責任者の判断によって、特定のチームが利益や不利益をこうむることがないように判定をいたします。