

ドッジビーの公式ルール (DODGEBEE RULE)

制定: 2001年5月 改定: 2006年4月

はじめに

このルールは、複数のチームやプレーヤーが、ドッジビーをするとき、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ジビー本来の楽しみを損なうことなく、思い切りプレーしてください。

ドッジビールール

I. 用具

(1) 使用ディスク

ドッジビー270モデルを1枚使用します。

(2) ユニフォーム

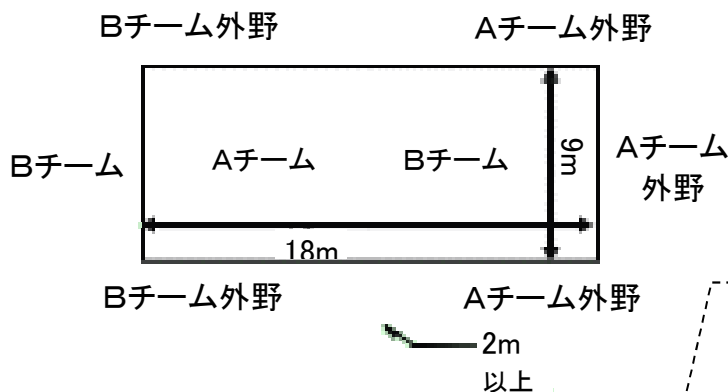
同チームのプレーヤーは、統一ユニフォームまたは、統一専用ゼッケンを着用し、全員が違う番号となる背番号をつけます。番号の大きさは高さ15cm以上とします。

II. コート

(3) コートの大きさ

下図の通りです。(センターライン延長2m以上)

※外野に外枠の制限は設けません。※バレーボールコートと同じ広さです。



III. チーム

(4) チーム区分

大会におけるチーム区分(男女別・男女混合・及び学年別などの区分)は、各大会ごとに主催者が決定するものとします。

(5) 1チームの人数

大会における1チームの登録人数は、大会ごとに主催者が決定するものとします。

(6) 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、ゲーム途中のプレーヤーの交替はできません。ただし14名以上を登録したチームで、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、交替のプレーヤーを出場させることができます。

また、ゲームごとにプレーヤーを入れ替えることができます。

IV. ゲーム時間

(7) 1ゲームの時間は5分以上10分以内で、大会ごとに主催者が決定するものとします。なお、1ゲームにおいて2セット以上行う場合は、その合計時間について、このルールが適用されます。

前半7分
休憩3分

V. 勝敗の決定

- (8) 時間内に相手の内野に1人もプレー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、より多くのプレーヤーが内野に残っているチームを勝者とします。

内野に残っているプレーヤーの人数が両チーム同数の場合は、引き分けとするか、または延長戦を行います。

延長戦を行う場合にはその方法を、各大会ごとに主催者が決定し、あらかじめ参加チームに知らせることとします。

- ・予選リーグは引き分け
- ・決勝トーナメントは延長戦5分
- * 前後半の残った選手の合計で勝敗を決する

VI. ゲームの進め方

(9) 内野・外野の配置

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。

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。

(10) ゲームの開始(フリップ)

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投げだす)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、ディスクのどちらの面が上になって地面に止まるかを推測し、「おもて」または「うら」のコールをします。

そのコールが当たった場合は、そのチームが、ゲーム開始時の自陣コートかディスクの所有権かのどちらかを、先に選びます。コールがはずれた場合は、相手チームが先に選びます。どちらの場合も、先に選ぶことができないチームには、自動的に残った選択肢が与えられます。(例:フリップを当てたチームがゲーム開始時のディスクの所有権を選んだ場合、もう一方のチームは、ゲーム開始時の自陣コートを選ぶことができる。)

ゲームは審判の合図によって始められます。

(11) ディスクのスロー(スローワー)

スロー(または投げる)とは、握った状態のディスクを手放すことを指し、ディスクを投げるプレーヤーのことをスローワーと呼びます。ディスクをキャッチしたプレーヤーは、自動的にスローワーとなり、そのスローワーが5秒以内にディスクを投げなければなりません。

(12) ディスクのキャッチ

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はなりません。また、これらについては、空中にいるプレーヤーも同じです。

(13) アウトとなる場合

内野プレーヤーは相手チームのプレーヤーがノーバウンドで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。その際、アウトとなったプレーヤーが外野に移動する前に、故意にディスクに触れた場合、(26)「オーバーコート」のルールが適用されます。

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ファール無く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。

(14)アウトとならない場合

内野プレーヤーは、(13)の①または②の状態になっても、以下の場合にはアウトにはなりません。

- ①内野プレーヤーが一度取り損ねたディスクを、ノーバウンドで本人または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。

(15)内野へ入る権利

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ます。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ます。

(16)内野へ入る権利の消滅

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、以下の場合は自分の内野に入ることができません。

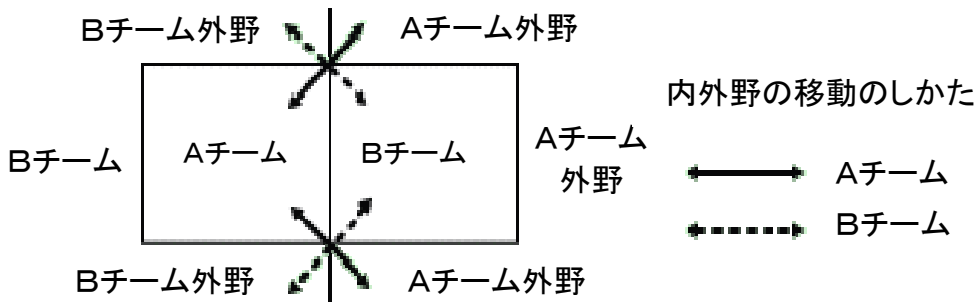
- ①アウトを取ってから、内野に入る前に故意にディスクに触れた時。
- ②アウトを取ってから、すぐに自分の内野に入る意志が見られない時。

(17)内外野の移動

プレー中、内外野を移動する際は、相手陣地を通ることはできません。

内外野を移動するプレーヤーがプレーの妨げになった場合、プレーはすぐに中断され、両チームのプレーヤーの準備が整い次第プレーを再開します。

内外野を移動するプレーヤーが原因で、その相手チームに不利が生じた場合、そのプレーは無効となります。ディスクの所有権は、そのプレーの直前の状態に戻されます。



(18)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側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は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すべ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、(25)「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、キャッチしたりしても良く、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、それぞれのチーム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。

(19)タイムアウト

以下の場合、プレーヤーまたは監督は審判に対し、タイムアウトを要請することができます。

①けが人が出た時。

②その他、プレー続行不可能なプレーヤーがいる時。

佐賀県子供クラブルール規則にはタイムアウトの記述無し

(20)タイムアウトのアピールと処理

プレーヤーはプレー続行不能、または、そのままゲームを続けるには危険があると判断した場合には、審判に対して手を挙げて「タイム(タイムアウト)」をアピールできます。アピールがあった場合、審判によりすぐにゲームは中断されます。アピールがあった時点で空中にあるディスクは、地面に静止するかプレーヤーにキャッチされるまで有効です。

アピールをしたプレーヤーが、ケガなどでゲーム続行不可能な場合は、代りのプレーヤーをコート内に入れることができます。そのプレーヤーは、アピールをしたプレーヤーと同じ場所からゲームを再開します。他のプレーヤーは、ゲームが再開するまで、その場から動いてはなりません。

靴ひもがほどけたりして、一時的にゲームの中断を求める場合には、それを審判にアピールし、すぐにプレー可能な状態にした後、もともといた場所と同じ場所からゲームを再開します。他のプレーヤーは、ゲームが再開するまで、その場から動いてはなりません。

タイムアウト後は、タイムアウト前にディスクを持っていたプレーヤーがディスクを持ち、審判の合図でプレーを再開します。

Ⅶ. ファール

(21)ファールの処理

①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。ディスクの所有権の移動方法は、ファールの種類ごとに定められています。

②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。

③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、プレーは一時中断され、ディスクの所有権を移動させた後、プレーを再開します。

④両チームが同時にファールを犯した場合、ファールは相殺されます。

(22)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か、触れること、または直接手渡すことを指します。

ディスクの所有権の移動方法:ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(23) 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2本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。2本の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。

ディスクの所有権の移動方法: ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(24) 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。

ディスクの所有権の移動方法: ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(25) オーバーラインキャッチ

ディスクをキャッチする時に、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。

ディスクの所有権の移動方法: ファールをしたプレーヤーが、ファールをしたライン上にディスクを置き、プレー再開とします。

(26) 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。

ディスクの所有権の移動方法: 相手コート内のディスクに触れた場合は、ファールをしたプレーヤーが、ファールをした場所にディスクを置き、プレー再開とします。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は、ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(27) 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。

ディスクの所有権の移動方法: ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(28) タッチング

ゲーム中、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。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、または触れているディスクに触れることも、同様のファールになります。

ディスクの所有権の移動方法: ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

VIII. 警告

(29) 警告の処理

プレーヤーや監督が、以下に述べられているような行為を行った場合、そのプレーヤー、監督、またはチームに対し警告が与えられます。ディスクを所持しているチームに警告が与えられた場合、ディスクの所有権は、相手チームに移動します。

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、相手チームが勝者となります。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。

(30) 遅延行為

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、(29)「警告の処理」に従って、警告が与えられます。

(31)コート外でのプレー

プレーヤーは、自分がいなければならないコート以外の場所に位置してはなりません(相手コートはもちろん、内野プレーヤーは内野、外野プレーヤーは外野以外の場所に移動してはなりません)。

これを意図的に行った場合、また、著しくゲームの進行に影響を与えた場合、(29)「警告の処理」に従って、警告が与えられます。

(32)迷惑行為

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、または、ゲームや大会の運営に支障をきたす行為を行った場合、(29)「警告の処理」に従って、警告が与えられます。

IX. 「ダブルディスクドッチビー」ルール

ディスクを2枚使用するゲームを「ダブルディスク」といいます。「ダブルディスク」でプレーする場合、基本的に前章 I からⅧまでのルールと同じです。ただし、以下の項目は異なります。

(33)ゲームの開始

ゲームの開始時にフリップで勝ったチームは、ゲーム開始時の自陣コートを選ぶだけで、ディスクは、それぞれのチームが1枚ずつ所有してゲームを開始します。

(34)アウト

すでに所持しているディスクは、体の一部とみなし、相手チームが投げたディスクがそのディスクに当たった場合も、アウトとなります。

(35)内野同士のパス

1人のプレーヤーが、2枚のディスクをキャッチした場合に限り、1枚を味方内野にパスすることができます。

(36)行き詰まり状態の防止

両チームが、ディスクを投げない、または拾わずにプレーが止まってしまうような行き詰まり状態になった場合、以下のルールに従ってプレーを進めます。

①両チームのプレーヤーが同時にディスクを所持し、5秒たってもスローしない場合は、審判の合図によって同時にスローをします。

②2枚のディスクがそれぞれのチームのコート内にあり、誰も拾おうとしない場合、審判の合図によって同時にスローをします。その時、片方のチームのスローが著しく遅れた場合はファールとし、相手チームが2枚のディスクの所有権を得ます。ただし、ディスクが、それぞれのチームの内野と外野にある場合は、外野側が先にスローをしなければなりません。

大会運営

大会運営上、このルールをすべて適用することが困難な場合、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ルールの変更を行ってください。

ルールの変更を行った場合には、事前にすべての参加者に変更箇所の告知を行ってください。

ドッチビーの基本精神はすべてのルールを厳守し、勝利することではなく、より多くの人が楽しむことにあります。

