ドッヂビー

用具

①使用**ディスク**は、ドッヂビー２７０モデルを１枚使用する。

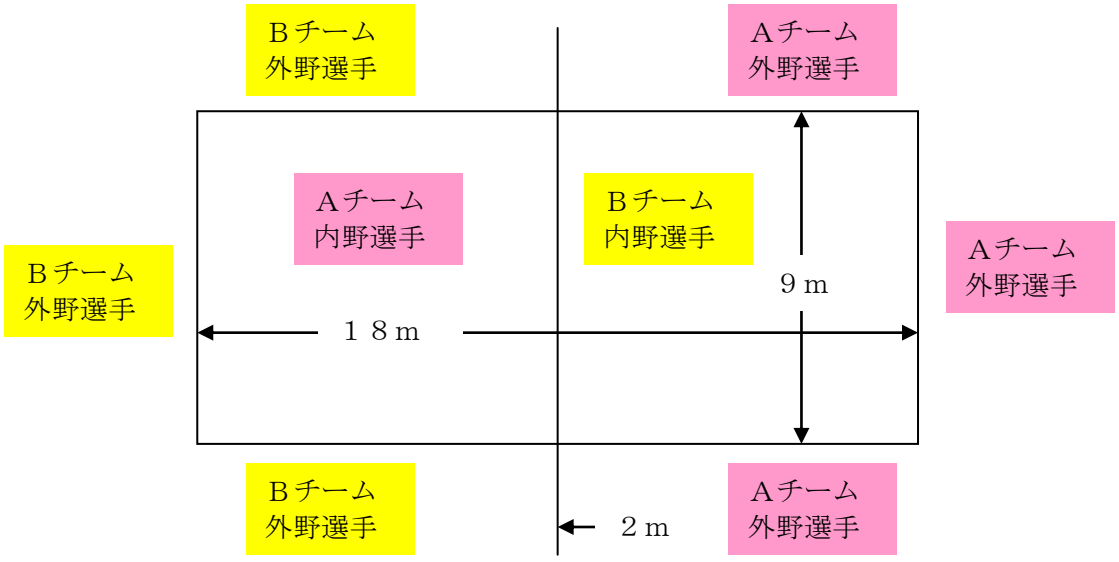
②ユニフォームは、同じユニフォームまたは、同色の専用ゼッケンを着用し、
全員が違う番号となる背番号を付けます。
番号の大きさは、高さ２０ｃｍ以上とする。

競技場

体育館、グランドなどで行い、バレーボールと同じ広さで行うが、
風の影響・太陽光の影響を受けやすいので、室内で行う事が望ましい。

コート

①コートの大きさは下図の通りです（センターラインを２ｍ以上延長する）。
＊外野に外枠の制限は設けない。



チーム編成ならびに人数

①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する。

②大会における１チームの登録人数は１３名以上１５名以内とする。

③１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ない。
ただし、１４名以上を登録したチームで、怪我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、交替のプレーヤーを出場させることができる。また、ゲームごとにプレーヤーを入れ替えることもできる。

ゲーム時間

①１ゲームの時間は１５分とする。

勝敗の決定

①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が勝者となる。

②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事とする。

ゲームの進行『 内･外野の配置 』

①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く。
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らない。
＊外野は、縦方向及び横方向（左右）のどこに何人配置しても構わない。

ゲームの進行『 ゲームの開始 』

①両チーム代表者がジャンケンをして、負けたチームの代表者がディスクを
フリップ(コイントスのようにディスクを回転させながら空中に投げ出す)する。

②ジャンケンに勝ったチーム代表者は、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、「表」・「裏」の
コールをする。
③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、先に選ぶ。
コールがはずれた場合は、相手チームが先に選ぶ。
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
与えられる。
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。

④ゲームは審判の合図によって始める。

ゲームの進行『 ディスクのスロー・キャッチ 』

①ディスクを投げるプレーヤーのことをスローワーと呼ぶ。
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、
そのスローワーは、５秒以内にディスクを投げなければならない。

②ディスクをキャッチするとは、「片手または両手でディスクをつかんでいる状態」
「両手でディスクをはさんでいる状態」を、キャッチと言う。
＊ひざや腕でディスクを挟んでいるなどの状態は、キャッチしたことにならない。

ゲームの進行『 アウト・セーフ 』

①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らない。
（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、地面に落ちたとき。
（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ものに触れた後、相手チームのプレーヤーに
ファールなくしてキャッチされたとき。
【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、それらのプレーヤー全てがアウトとなる。

②内野プレーヤーは、相手プレーヤーの投げたディスクが触れた後、地面に落下
する前にノーバウンドでファールなく味方のプレーヤーがキャッチした時は
アウトにならずセーフ。

③内野プレーヤーは、相手プレーヤーの投げたディスクに触れても、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はアウトにならずセーフ。

ゲームの進行『 内野へ入る権利 』

①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（プレー開始時の外野プレーヤー）も
上記同様に、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。
＊この点は、各地域性・チーム性を考慮し変更しても構わない。
例：外野プレーヤーは、内野プレーヤーをアウトにしても内野には入れない。

②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
ディスクに触れたときは内野に入れない。

③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、アウトを取ってから、
すぐに自分の内野に入らなかったときは内野に入れない。

ゲームの進行『 内･外野への移動 』

①プレー中、内外野を移動する際は、相手陣地を通ってはならない。
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、審判はすぐに
プレーを中断し、両チームのプレーヤーの準備が整い次第プレーを再開する。
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ディスクの所有権は、そのプレーヤーの直前の状態に
戻される。

ゲームの進行『 ディスクの所有権 』

①どのプレーヤーもキャッチしなかった、静止しているディスクは、
最後にディスクが静止したコートのチームにその所有権がある。
この場合、静止するまでにどのコートを通ってきたかは、所有権には関係しない。

②ディスクが地面を転がったり滑ったり動いている場合は、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
捕ったり、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ない。

③空中にあるディスクは、「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ることができる。

④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ることができる。

⑤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。
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。

ゲームの進行『 タイムアウトならびに処理 』

①審判は、「怪我人が出た時」「プレーヤーからアピールがあった時」
その他、ゲームが中断する時に『タイムアウト』をとり時計を止める事ができる。

②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
アピールできる。

③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とする。

④アピールをしたプレーヤーが、怪我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、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する。

⑤如何なる理由に付きゲームが中断（一時的な中断も含む）した場合、
他のプレーヤーは、ゲームが再開されるまで、その場から動いてはならない。

⑥タイムアウト後のゲーム再開は、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する。

ゲームの進行『 ファールの処理 』

①ファウルが発生した場合、審判はすぐに笛で合図をする。

②ファウル後、ディスクの所有権は、相手チームに移動する。

③ファウ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る。

④ファウ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は、審判が笛の
合図でプレーを止め、ディスクの所有権を移動させた後、プレーを再開する。

ファール

①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ことはできない。
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、直接手渡すことを言う。

②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、必ずコートのいずれか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らない。

③オーバーラインスロー
ディスクを投げるとき、ラインを踏んだり・踏み越したりするとファールとなる。
また、スロー時の勢いでラインを踏んだり・踏み越したりする時や、
ジャンプしてスローした時も同様にファールとなる。

④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となる。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にファールとなる。

⑤オーバーコート
相手コート内にあるディスクに触れるとファールになる。ライン上にあるディスクについても同様にファールとなる。ただし、空中はこれに含まれない。

⑥５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る。

⑦タッチング
試合中、故意に相手チームのプレーヤーに触れるとファールになる。
また、相手チームのプレーヤーが所持している・触れているディスクに触れることも、同様にファールにとなる。

警告

①プレーヤーや監督が、故意にプレーの進行を遅らせる遅延行為や時間稼ぎと思われる行為をした場合、審判は警告を出す事ができる。

②プレーヤーは、いなければならない場所(内野プレーヤーは内野、外野プレーヤーは外野)以外に移動してはならない。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、審判は警告を出す事ができる。

③プレーヤーや監督が、他人に迷惑を与えるような迷惑行為を行った場合、
　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、
　審判は警告を出す事ができる。

④プレーヤーや監督が上記に述べられているような行為を行い、
　注意・警告が与えられたにもかかわらず、繰り返し同様の行為を行った場合、
　審判は、そのプレーヤーまたはチームを失格にすることができる。

⑤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、
　相手チームに移動する。

参考

《 ダブルディスク･ドッヂビー 》とは

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、基本的なルールは前項と同じだが、
以下の項目が違う。

①ゲームの開始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する。

②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、アウトとなる。

③内野同士のパス制限として、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る。

④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様な
　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。
　（２）２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、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。

☆ドッヂ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。