

北海道子どもドッチビー大会 規程

平成23年 8月 1日 制定
平成24年 8月 1日 (一部改正)

第1章 用具

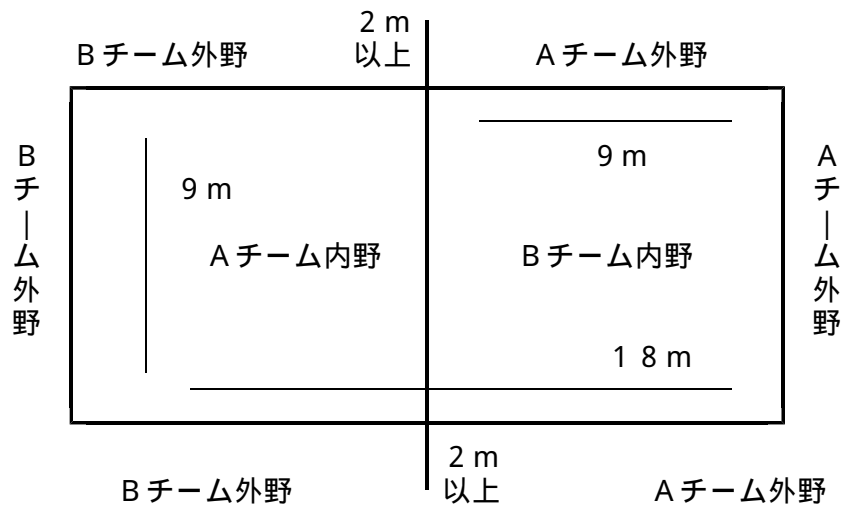
第1条 試合にはドッチビー270モデルを1枚使用する。

第2条 同チームのプレイヤーは、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る。

第2章 競技場

第3条 コートの大きさは図1の通りとする。(センターライン延長2m以上)
なお、外野に外枠の制限は設けない。

図 1



第3章 チームの構成

第4条 本大会におけるチーム区分は、小学生による大会とする。
なお、チーム構成は男、女、男女混成を問わない。

第5条 1チームの登録人数は、控えの選手を含め15人までとする。

第6条 1ゲームに出場するプレイヤーは1チーム13名とし、セット途中の交替はできない。

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、交替のプレイヤーを出場させることができる。

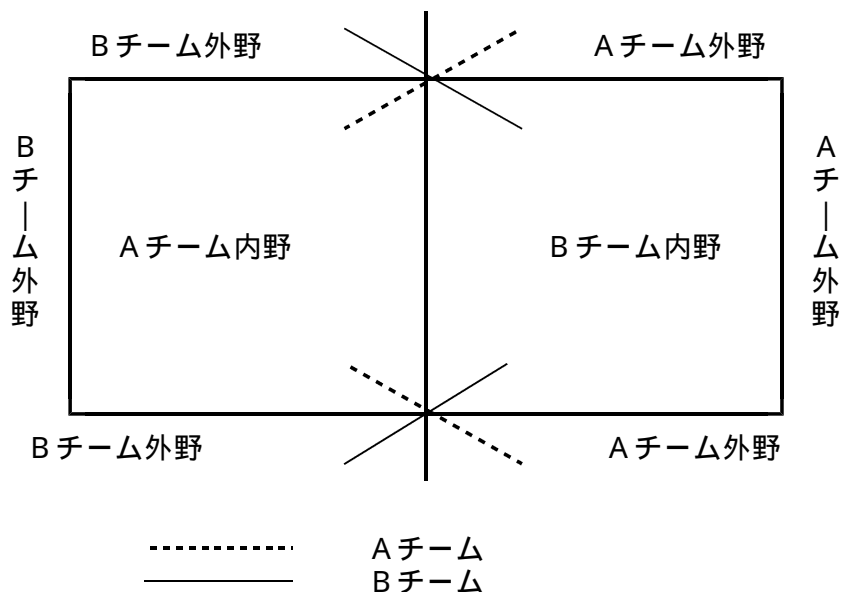
2 新たなセットが開始される時には、プレイヤーを替えることができる。

第4章 ゲームの進行

- 第7条 2 ゲーム開始に先立ち、各チームは内野・外野共に1名以上を配置する。
外野は、縦方向及び横方向（左右）のどこに何人配置してもよい。
- 第8条 試合の開始に当たっては、両チームの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し、ジャンケンに勝ったチーム代表者は、ディスクが空中にあるうちに、どちらの面が上になって地面に止まるかを推測し、「表」または「裏」のコールをして、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のどちらかを選ぶ。コールがはずれた場合は、相手チームを選ぶ。その後、ゲームは審判の合図によって試合を始める。
- 第9条 2 スローとは、握った状態のディスクを手放すことを指し、ディスクをスローするプレイ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イヤーは自動的にスローワーとなる。
- 第10条 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まんでいる状態のことをいう。ひざや腕でディスクをはさんでいる状態は、キャッチしたことにはならない。
また、空中にいるプレイヤーも同様とする。
- 第11条 内野プレイヤーは相手チームのプレイ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。その際、アウトとなったプレイ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、「オーバーコート」となる。
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、地面に落ちた場合。
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、相手チームのプレイヤーに、ファールなど無くキャッチされるか触れられた場合。
上記、について、1回のスローで、同一チームの内野プレイヤーが連続でディスクに触れた場合は、それらのプレイヤーすべてがアウトとなる。
- 第12条 内野プレイヤーが、「アウトになる場合」の または の状態になっても、以下の場合にはアウトにはならない。

内野プレイ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イヤーがキャッチした場合。
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場合。
- 第13条 2 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と、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イヤー）も同様に、相手の内野プレイヤーをアウトにしなければ、内野に入ることはできない。
- 第14条 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、以下の場合は自分の内野に入ることができない。
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場合。
アウトを取ってから、すぐに自分の内野に入る意思が見られない場合。
- 第15条 2 プレー中、内野と外野を移動する際には図2のとおりとし、相手陣地を通ってはならない。
移動するプレイヤーがプレーの妨げになった場合、プレーは中断され、両チームのプレイヤーの準備が整うのを待って再開する。
3 内外野を移動するプレイヤーが原因で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、プレーの直前の状態に戻す。

図 2



- 第 16 条 どのプレイヤーもキャッチしないで静止したディスクの所有権は、最後にディスク静止したコートチームにその所有権とする。
- 第 17 条 ディスクが地面を転がったりすべったりしていても、自陣コートにあれば取ることができる。ただし、内野プレイヤーが外野にあるディスクを取ったり、外野プレイヤーが内野にあるディスクを取ったりすることはできない。
- 第 18 条 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かまわず、キャッチしたプレイヤーが所有権を得る。
- 第 19 条 空中にあるディスクを、それぞれのチームのプレイ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イヤーの相手チームのプレイヤーがディスクの所有権を得る。
- 第 20 条 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所有権が与えられる。
 「最後に触れる」とは、スローはもちろん、キャッチミス、ディスクに当たることなど、ディスクに触れる行為全てをいう。
 2 ラインとは各陣地を区切るものであり、どちらの陣地にも属さない。
- 第 21 条 プレイヤーまたは監督は、以下の場合、審判に対しタイムアウトを要請することができる。
 けが人が出た場合。
 その他、プレー続行が不可能なプレイヤーがいる場合。
- 第 22 条 プレイヤーはプレー続行不可能、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「タイムアウト」をアピールすることができる。
 2 アピールがあった場合、審判は速やかにゲームを中断する。ただし、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イヤーにキャッチされるまで有効とする。
 3 アピールしたプレイヤーがゲーム続行不可能な場合には、予め 14 人以上 15 人以内の選手登録を行っていたチームは、控えの選手を替わりのプレイヤーとしてコート内に入れることができる。
 ただし、新しいプレイヤーは、交代するプレイヤーと同じ場所からゲームを再開します。他のプレイヤーは、ゲームが再開するまで、その場から動いてはならない。

- 4 軽微な理由により、一時的にゲームの中断を求めた場合には、速やかにプレー可能な状態にするとともに、もといた場所からゲームを再開する。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らない。
- 5 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する。

第6章 ファール

- 第23条 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する。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る。
- 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は、プレーはそのまま続行される。
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、プレーを一時中断し、ディスクの所有権を移動させた後、プレーを再開する。
- 3 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る。
- 第24条 内野同士のパスはファールとし、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プレーを再開する。
- 2 パスをすると、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いう。
- 第25条 同一チームの外野同士でパスをする場合、必ずコートの中のいずれか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。
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プレーを再開する。
- 第26条 ディスクを投げる際、ラインを踏んだり、踏み越してはいけない。
ファールの処理方法は、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プレーを再開する。
- 2 スローの勢いでラインを踏んだり、踏み越したり、ジャンプしてスローした際も同様とする。
- 第27条 ディスクをキャッチする時に、ラインを踏んだり、踏み越してはならない。
ファールの処理方法は、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、プレーを再開する。
- 2 ジャンプをして空中でキャッチして着地した際や、走りながらキャッチをした場合も同様とする。
- 第28条 自分の位置すべきコート外にあるディスクに触れてはならない。ライン上にあるディスクについても同様とする。
ただし、空中はこの限りでない。
- 2 ディスクの所有権の移動方法は、次のとおりとする。
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、プレーを再開する。
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プレーを再開する。
- 第29条 プレーヤーは内野外野に関係なく、ディスクをキャッチしてから5秒以内にスローしなければならない。
ファールの処理方法は、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やプレーヤーに渡し、プレーを再開する。
- 第30条 ゲーム中、相手チームのプレーヤーに触れてはならない。その処理方法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、プレーを再開する。
- 2 持っているディスクで触れた場合や、相手チームのプレーヤーが持ってい

る、または触れているディスクに触れても同様とする。

- 第 31 条 相手への攻撃や味方へのパスに関係なく、試合においては使用するパスの種類はバックハンド及びフォアハンドスローのみとし、それ以外のスローはファールスローとする。
- 2 ボトム（裏面）が上を向いたディスクは、投げ方に関わらず相手にあたった時はすべて逆さまのスローと見なすし、相手内野にあたってもアウトにならない。

第 7 章 試合時間

- 第 32 条 試合は 1 セット 5 分間とし、3 セットマッチ制とする。
- 2 第 2 セット、第 3 セットはコートを入れ替え、新たな試合を開始する。
- 3 セットの間には休憩時間をおくことができる。

第 8 章 勝敗の決定

- 第 33 条 試合は 3 セット制とし、2 セットを先取したチームの勝ちとする。
- 第 34 条 1 セットの勝敗決定は、次のとおりとする。
定められた時間内に、相手内野のプレーヤーが残っていない状態にする。
定められた試合時間の経過後、内野により多くのプレーヤーが残っているチームを勝者とする。
- 第 35 条 3 セットを終了して、勝敗が決定しなかった場合は、3 分間の延長戦を行い、勝敗を決める。
なお、延長戦は 1 3 人のプレーヤーにより、新たにフリップを行い試合を開始する。
- 第 36 条 延長戦でも決着がつかなかった場合は、更に 3 分間の再延長戦を行う。
ただし、再延長戦はどちらかがアウトを得た時点で、そのチームの勝利とする。
なお、再延長戦は 1 3 人のプレーヤーにより、新にフリップを行い開始する。試合開始時の外野は 3 人以下とする。

第 9 章 警告

- 第 37 条 プレーヤーや監督が以下の行為を行った場合、そのプレーヤー、監督、またはチームに対し警告を与える。
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。
- 第 38 条 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、警告 1 が与える。
- 第 39 条 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らない。意図的に行った場合、または偶然にしる、著しくゲームの進行に影響を与えた場合は、警告が与えられる。
- 第 40 条 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なった場合には警告が与えられる。
- 第 41 条 同一試合において警告を 2 回受けたチームは、その試合の最終結果（内野の人数）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 名になると、その時点で試合終了です。

第 42 条 同一試合において警告を 3 回受けたチームは失格とし、相手チームの勝ちとする。

第10章 大会運営

第 43 条 大会運営上、このルールをすべて適用する事が困難な場合、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被ることがないようにルールの変更を行うことができる。

附 則 この規程は 平成 23 年 8 月 1 日 より施行する。
(日本ドッジビー協会公式ルールに準拠し、社団法人北海道子ども会育成連合会にて制定)

附 則 この規程は 平成 24 年 8 月 1 日 より施行する。