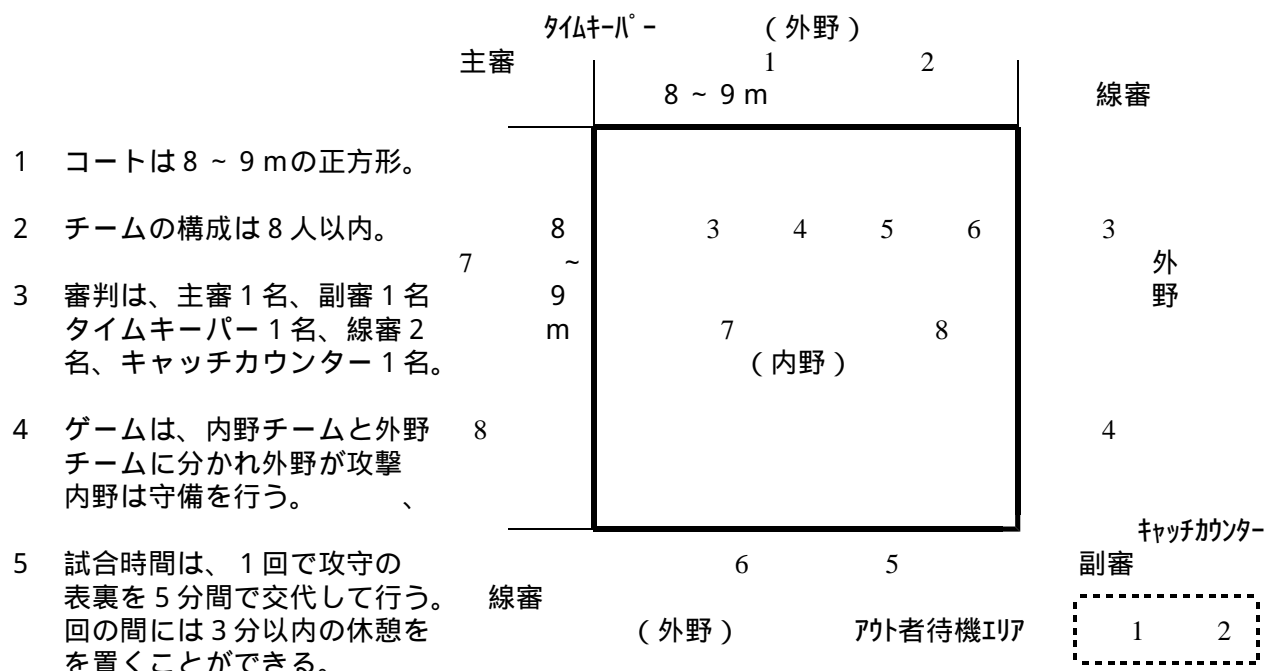


# 道子連提案のスケアドッチビー

開発の視点： 少人数でも楽しく、ゲーム性も残したい



- 1 コートは8～9mの正方形。
- 2 チームの構成は8人以内。
- 3 審判は、主審1名、副審1名、タイムキーパー1名、線審2名、キャッチカウンター1名。
- 4 ゲームは、内野チームと外野チームに分かれ外野が攻撃、内野は守備を行う。
- 5 試合時間は、1回で攻守の表裏を5分間で交代して行う。回の間には3分以内の休憩を置くことができる。

- 6 勝敗は、外野チームが内野チームの全員をアウトにするか、決められた時間内に多くの内野をアウトにするかを競う。攻守の裏表を1回として行う。何回戦で行うかは、大会の始まる前に主催者は各チームに知らせなければならない。  
最終的にスコアが同数の場合はどのように処置するかを主催者は事前に各チームに知らせなければならない。

- 7 この競技は次の特別ルールを適用する。他は通常のドッチビールールに準ずる。

外野はパスをむやみに続けてはならない。その場合は故意に時間を稼いでいると主審が判断した場合は遅延行為と判断され、警告を選せられる。  
ディスクは審判より内野に渡し、試合を再開する。  
なお、復活待機者がいるときは、内野にキャッチ1回が与えられる。

外野から投げられたディスクをキャッチした場合は、外野へディスクを投げ返さなければならない。その際は外野ならどこへ投げ返しても良い。  
ただし、内野を越えなかった場合はファールとなり、ディスクは相手に審判より渡して、試合を再開する。

アウトになった者がいる場合、内野が空中でディスクを5回キャッチす毎に、アウトになった者が一名ずつ内野へ復活することができる。  
ただし、床にあるディスクを拾い上げたり、床にバウンドしたディスク捕った場合は、この対象とはならない。

復活の対象となる者は所定の待機エリアで待っている者でなければならない。また、復活できる順番は、原則としてアウトになった順とする。

- 8 審判の役割
  - 主審 : 試合全般の運営
  - 副審 : 主審の補佐、アウト者の管理
  - 線審 : オバ-ラインのジャッジ、主審・副審の補佐
  - タイムキーパー : 試合時間の管理、ゲーム終了時のコール
  - キャッチカウンター : 内野のキャッチ数の確認記録