

# 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。

**狭山市スポーツ振興課**

# ドッジビーのルール

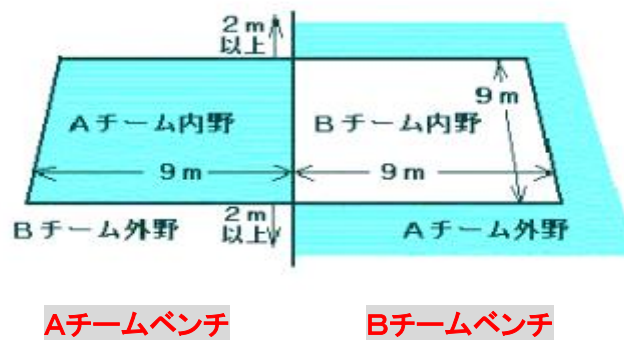
## ◆用具◆

- ・ドッジビーで使用するディスクは「ドッジビー270」1枚で行います。



## ◆コート◆

- ・内野：9 m四方正方形
- ・外野：内野を囲む3方向全て



## ◆人数◆

- ① 10人対10人で対戦する。（選手登録10名以上、監督1名）
- ② 外野は試合開始時、3名配置する。（開始時は必ず内野7名、外野3名とする）  
試合経過に伴い外野1名まで可とする。
- ③ セット途中での、プレイヤーの交代は怪我等によりプレーが不可能となった場合のみ可能。

## ◆ゲーム時間と勝敗◆

- ① 1ゲームは、前半・後半の2セットとする。1セットは5分間とする。  
後半開始時は給水、メンバー交換(任意)を行い、速やかに開始する。  
後半開始前は前半終了時の内野の残り人数を継続せずに、内野7名、外野3名でゲームを実施する。
- ② 前半・後半の合計で、より多くのプレイヤーが内野に残っているチームを勝ちとする。  
※時間内に相手の内野に1人もプレイヤーが残っていない状態にした時点で、時間内であってもそのゲームは終了とする。
- ③ 順位については、勝敗数>得失点差>得点数>直接対決で勝ったチームを勝ちとする。

※上記方法で順位が決まらない場合は、延長戦、代表者によるじゃんけん若しくは、同率順位とする。（当日の試合経過を鑑み、大会本部にて判断する）

④元外野(プレー開始時に外野にいるプレーヤー)も相手の内野プレーヤーをアウトにしなければ内野に入ることができない。

#### ◆ゲームの開始◆

ゲーム開始時にキャプテンによるジャンケンを行い、負けたチームがディスクトスを行う。

ディスクトスに勝ったチームが前半開始時のディスクまたは、コートを選択権を得る。後半は前半にディスクを得なかったチームがディスクを得る。なお、コートは前後半で交代する。

#### ◆ゲームの進め方◆

①スロー方法は、正常なバックハンドスローのみ可とする。

※バックハンドスロー以外はファウルとなる。

②ディスクが頭に当たった場合はノーカウントとなる。

※故意に当たった場合はインプレーとする（主審のジャッジによる）

③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らない

※本大会でのカウントは行わない・・・注意のみ

④外野プレーヤーが相手プレーヤーをアウトにした場合、直ちに内野に入らなければならない。

※10秒を経過した場合、入る権利を失う・・・注意のみ

⑤内野コートから出てしまった（はみ出た）プレーヤーにディスクを当てれば、アウトになる。

⑥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する。

⑦外野が3名（3辺）以上いる場合、外野のプレーヤーはディスクを持ち、他辺に移動して投げてはならない。（その平行線内で投げること）・・・注意のみ

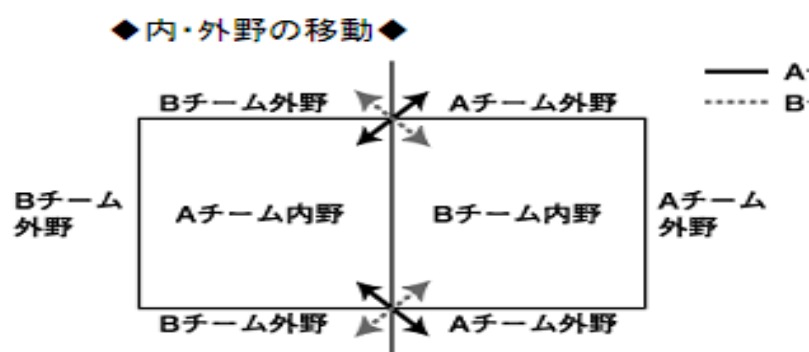
⑧ Aチームのプレーヤーが投じたディスクがBチームの内野プレーヤーに連続で複数人に当たり、地面に落ちる前にキャッチできなかった場合は、ディスクに当たったすべてのBチームのプレーヤーがアウトとなる。

⑨ Aチームのプレーヤーが投じたディスクがBチームの内野プレーヤーに当たり、その後、地面に落ちる前にAチームの選手がキャッチした場合は、ディスクに当たったすべてのBチームのプレーヤーがアウトとなる。

⑩ Aチームのプレーヤーが投じたディスクがBチームのプレーヤーに当たり、そのディスクが線上に落ちた場合は、Aチームがディスクの所有権を有する。なお、Aチームの選手が投じたディスクがBチームのプレーヤーに当たらず、線上に落ちた場合は、Bチームがディスクの所有権を有する。

⑪ 内・外野の移動は主審又は副審の前（センターラインとサイドラインの交わる地点）を通り、各自タイミングを見て速やかに移動すること。

※移動時に相手のディスクに当たった場合はアウトとする。



#### ◆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る。

- ・怪我人が出たとき。
- ・靴紐が解ける等の危険を感じたとき。
- ・その他、プレー続行不可能なプレーヤーが出たとき。

② 上記の理由により、タイムの要請があった場合、審判（主審）の判断によりゲームは中断される。

※ロスタイム有

### ◆ファウル（反則）◆

ファウルが生じた場合、ディスクの所有権は、相手チームに移動する場合がある。  
但し、ファウルを犯したプレーの後、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る。

- ①上投げおよび正常でない投げ方をした場合
- ②内野同士のパスをした場合
- ③外野同士の平行パスをした場合
- ④5秒オーバー（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）  
※大会当日の適用無し
- ⑤オーバーラインスロー（投げるときラインを踏む、または踏み越えること）をした  
場合
- ⑥自分の位置すべきコート外のディスクに触れた場合
- ⑦遅延行為及び迷惑行為 ※注意のみ

### ◆審判◆

審判の人数は大会の主催者が決定する。

- 主 審＝1名 試合の全権（電子ホイッスルあり）
- 副 審＝1名 主審の補佐、センターラインジャッジ（電子ホイッスルあり）
- 線 審＝2名 担当する2方向のラインジャッジ（赤旗にてジャッジ）
- 記 録＝1名 スコアおよびタイム、ベンチ入りメンバー管理

※線審がオーバーラインスローやその他ファウルをジャッジし、赤旗を上げて主  
審・副審が電子ホイッスルでコールしない場合、ゲームはそのまま続行する。

※本大会は、一般社団法人日本ドッチビー協会が定める公式ルールに準ずる。  
ただし、大会の運営上、一部ローカルルールを適用する。

※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  
るが、審判のジャッジに従うこと。

※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被ることがないように判定をする。