

ドッチビー (DODGEBEE)

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チビーをするとき、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チ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下さい。

★ルール

I. 用具

(1) 使用ディスク

ドッチビー270モデルを使用します。

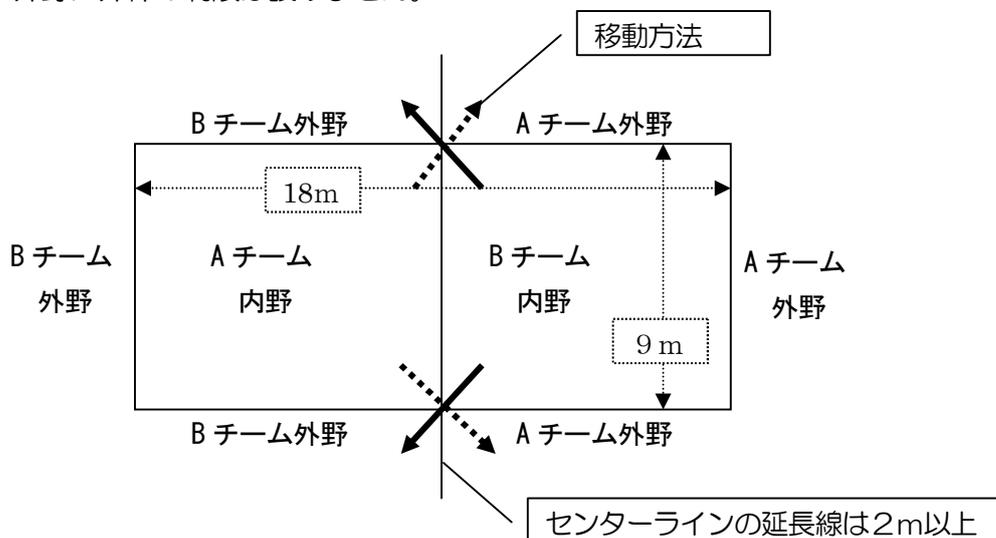
(2) ユニフォーム

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。

II. コート

(3) コートの大きさ (18m×9m バレーボールコートと同じ広さです)

※外野に外枠の制限は設けません。



III. チーム

(4) チームの区分及び登録人数

大会における区分 (男女別・混合・学年別など)、1チームの登録人数については大会ごとの主催者で決定する。

(5) 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代はできません。ただし、14名以上を登録したチームで、ケガ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、交代させることができる。

IV. ゲーム時間

(6) 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する。

V. 勝敗の決定

(7) 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。

※内野に残っている人数が同数の場合は、引分けとするか、または延長戦を行う。

VI. ゲームの進め方

(8) 内野・外野の配置

ゲーム開始に先立ち、各チームは内野・外野のそれぞれの位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・横方向(左右)のどこに何人配置しても構いません。

(9) ゲームの開始(フリップ)

両チームの代表者がジャンケンをして、負けた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る)します。ジャンケンで勝った代表者は、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止まるかを推測し、「おもて」か「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コート選択かディスク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。

(10) ディスクのスロー(スローワー)

スロー(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、そのスローワーは5秒以内にディスクを投げなければなりません。

(11) ディスクのキャッチ

ディスクをキャッチするときは、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。

※膝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。

(12) アウトになる場合

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「オーバーコート」(25)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、地面に落ちた場合。

- 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なくキャッチされるか触られた時。
 ※上記①、②について、1回のスローで同一チームの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になります。

(13) アウトにならない場合

内野プレーヤーは(12)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場合。
 ②相手チームのスローワーが、スロー時にファウルをしていた時。

(14) 内野に入る権利

外野プレーヤーが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。

(15) 内野に入る権利の消滅

外野プレーヤーが相手チーム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はできません。

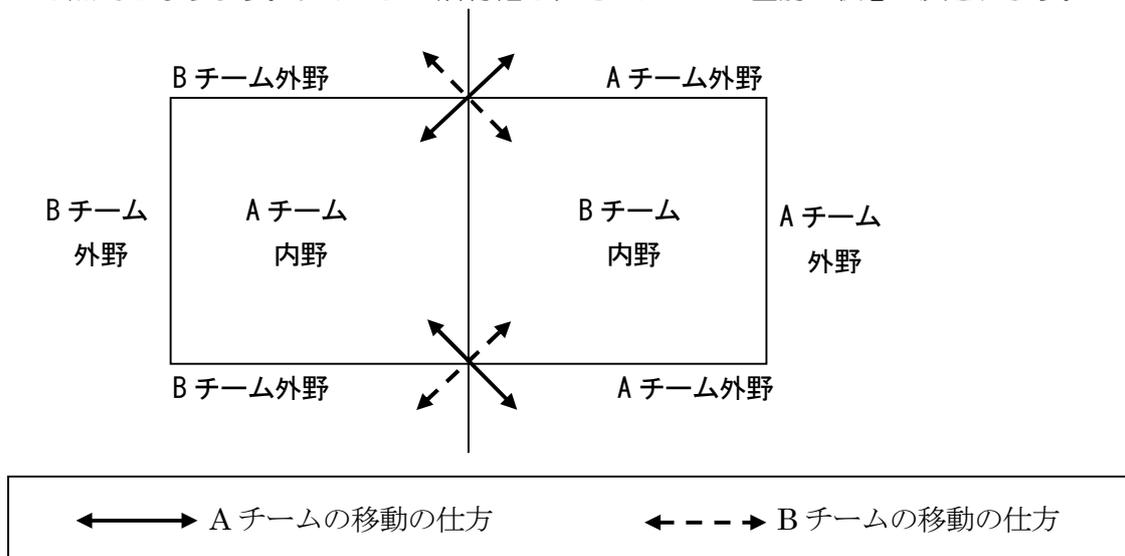
- ①アウトを取ってから、内野に入る前に故意にディスクに触れた時。
 ②アウトをとってから、すぐに自分の内野に入る意志が見られない時。

(16) 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。



(17) 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「オーバーラインキャッチ」(24) 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よく、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すべてが含まれます。

※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。

(18) 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。

(19) 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、審判に対して手をあげて「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いけません。

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、もとに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いけません。

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

(20) 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、ファール相殺されます。

(21) 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。パスをすることは、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。

(22) 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投げなければなりません。2本のラインを通過しないパスは、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。

(23) 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でも同様です。

※ディスクの所有権の移動方法は、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ます。

(24) 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、プレー再開となります。

(25) 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は、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。

(26) 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) 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。

VIII. 警 告

(28) 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(減)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。

(29) 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、「警告の処理(28)」に従って警告が与えられます。

(30) 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。これを故意に行った場合、また著しくゲームの進行に影響を与えた場合「警告の処理(28)」に従って警告が与えられます。

★「ダブルディスクドッチビー」について

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～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。

(1) 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。

(2) アウト

すでに所持しているディスクは、身体の一部とみなし、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。

(3) 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。

(4) 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、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。