



テニス
ドット

【概要】

ディスクドッチは、ドッチビーを使った競技の中で、最も普及しているゲームです。普及した、その理由として基本はドッジボールゲームであることで、幅広い年齢層になじみ易い、それは詳細なルール説明をせずとも、すぐにプレーできることにつながる、コートは6人制バレーボールと同サイズであることで既存施設を有効活用できる、などが挙げられますが、特にディスクを使うことで年齢性別による差が出難く、誰もが一緒にプレーできることがあります。例えば親子が同じフィールドで一緒に楽しめることなど、他に類を見ない特長が高い評価をいただいています。

【序文】

ディスクドッチはディスクを当てることで相手内野プレーヤーを減らすゲームです。当てられたプレーヤーは外野に出て、また当て返すことで内野に復帰します。最終的に内野プレーヤーの数が多いチームが勝利することになります。この競技のポイントは「相手が捕りにくい、捕れないスロー」が大変有効な手段になるといえます。また、そのスローをキャッチすることで自らが攻撃権を得ると醍醐味も、同時に存在します。大人が投げたスローを、子どもがクリーンにキャッチする！実際のゲームではこのシーンほど盛り上がる場面はない、と感じます！競技として「当てる、ぶつけるゲーム」を否定する意見があることを真摯に受留めたくうえで、ディスクドッチが持つ特長を生かしつつ、より多くの方に受け入れられるように！それらを念頭に置き、ルール改定をおこないました。

具体的な改定の目的は、

- ① 年齢等によるルールの差異を一切解消することで、より幅広いチーム構成を進め易く。
- ② 試合のスピード感、正確性の向上を求めることで、よりチームワークに重点を置く。わかりやすく一文で表現しますと「あらゆる年齢層と一緒にパスワークを磨くことで、チームワークを高め、ゲームを楽しむ。」ことを念頭に、これをディスクドッチが目指すことと明確に定義します。

以上の基本方針に則ったルール改定をおこないました。

指導者の皆様には何卒ご理解のほど、またその推進にご協力をお願い申し上げます。

1 用具

1-1 使用ディスク

日本ドッチビー協会公式ディスクを使用します。

1-2 ユニフォーム

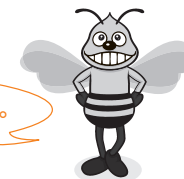
チームは、一見して同一チームとわかる統一を図るものとします。全員が違う番号となる背番号をつけるものとします。

2 競技フィールド

2-1 コート

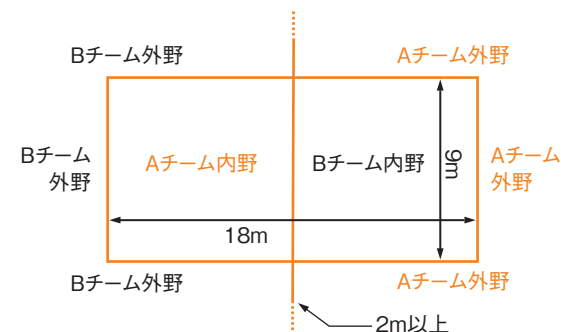
ふたつの9メートル正方形が接した長方形です。

6人制バレーボールコートと同サイズです。



2-2 センターライン

外野への延長部分は各2メートル以上としますが、延長線上にはどこまでも両外野を分ける線が存在するものとします。



2-3 ライン

幅は5～8cmとします。すべてのラインはどちらの陣地にも属しません。

3 チームの構成

3-1 チームの登録人数

大会および1ゲームにおける1チームの登録人数は主催者が決定とします。

3-2 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名以下とします。

3-3 その他のメンバー

プレーヤー以外にベンチ入りできるのは、監督／コーチもしくはマネージャー各1名の計2名までとします。その他のメンバーは競技に出場することはできません。

全てのチーム構成者は、競技に出場する、しないにかかわらず審判の権限と職権行使に従わなければなりません。



4 選手の交代

4-1 ゲーム中の交代

基本的にできません。ただし、けがやその他の理由により審判がプレーの続行が不可能と判断した場合は交代出場ができます。

4-2 セットごとの交代

1ゲームの勝敗を2セット以上によって決する場合、セットごとのプレーヤー交代は自由です。

5 対戦形態

5-1 チーム区分

大会におけるチーム区分は主催者が決定します。

5-2 試合時間

大会における試合時間は主催者が決定しますが1ゲームは15分以内を推奨します。

6 基本定義

6-1 スロー

スローとは、握った状態のディスクを意図して投げることをいいます。

6-2 スローワー

スローワーとは、スローをおこなうプレーヤーをいいます。

6-3 キャッチ

ディスクの動きを止め、自らが所有した状態をキャッチとします。

6-4 拾得(しゅうとく)

地面に落ちて静止しているディスク、および動いているディスクを止めて拾上げる一連の状態をいいます。

6-5 グッドスロー

グッドスローとは、スローワーがファールすることなく投げた飛行中のディスクをいいます。

6-6 バッドスロー

バッドスローとは、スローワーがファールして投げた飛行中のディスクをいいます。

6-7 パススロー

パススローとは、味方へのパスを意図したスローをいいます。

6-8 シュートスロー

シュートスローとは、相手内野に対する攻撃を意図したスローをいいます。

7 ゲームの進行

7-1 ディスクフリップ

ディスクフリップにより、最初の攻撃権とフィールドのサイドを決定します。
1ゲームの勝敗を2セット以上により決する場合、セットごとに攻撃権およびフィールドサイドともに逆の状態を開始します。

7-2 内野・外野の配置

各チームは内・外野ともに1名以上を配置します。
外野プレイヤーの配置はどの位置(縦方向および左右横方向)に何人でも自由です。
外野プレイヤーは、試合終了まで最低1名を配置しなければなりません。

7-3 スローオフ

審判の合図で攻撃権を得た内野チームがスローをおこなうことによりゲームは開始され、これをスローオフといいます。
スローオフはパススローでもシュートスローでも自由です。

7-4 スローワーの決定

- ①内・外野を問わず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ります。
- ②内・外野を問わず地面に落ちたディスクは、最終的にそのディスクをファールすることなく拾得したプレイヤーがスローワーとなります。

7-5 内野プレイヤーのアウト

相手チームのプレイヤーが投げたグッドスローをキャッチし損ねた、および身体、ユニフォーム、その他身に付けている物に触れた後、地面に落ちる、または、味方内野以外のプレイヤーがファールなくキャッチした時。

7-6 内野プレイヤーの複数アウト

相手(攻撃側)チームがおこなった1投のスローに対して味方(守備側)チームの内野プレイヤーが連続でディスクに触れ、【7-5】にある結果となった場合は、それらすべてのプレイヤーがアウトになります。

味方の内野プレイヤーが一旦、取り損ねたディスクを自らが、および味方の内野プレイヤーがファールなく地面に落ちる前にキャッチした時にはすべてのプレイヤーがアウトになりません。



7-7 外野プレイヤーが内野へ入る権利

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ことで、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イヤー)も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ができません。



7-8 外野プレイヤーが内野へ入る権利の消滅

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、以下の場合は自陣の内野に入ることができません。

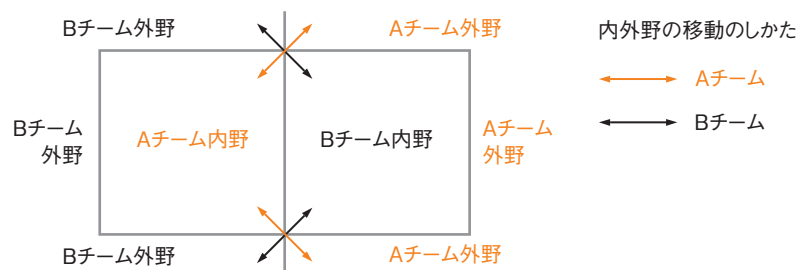
- ①アウトを取ってから、内野に入る前に故意にディスクに触れた時。
- ②アウトを取った直後に自陣の内野に入る意思が見られない時。

ゲーム展開上、すぐに内野へ入ることでまた当てられてしまいそうな場合、入るタイミングを見ることは可能です。



7-9 内野と外野の移動

- ①プレー中、内野と外野を移動する際には相手陣地を通過してはいけません。移動するプレーヤーがプレーの妨げになった場合、プレーは中断され両チームのプレーヤーの準備が整うのを待って再開されます。



- ②内外野を移動するプレー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されます。

7-10 タイムアウト

プレーヤーおよび監督／コーチによるタイムアウトは基本的にありません。ケガ、その他不測の事態が発生した時、プレーヤーおよび監督／コーチが審判にアピールすることはできますが、審判が必要と判断した場合のみ、審判によってレフェリータイムアウトが宣告され、時計を止めます。ケガによるプレーヤー交代の可否などは主催者により大会ルールとして、あらかじめ決定します。ゲームの再開はできるだけ宣告以前に近い状態を目指し、審判の判断によって適宜おこなわれます。

7-11 ファール

ファールが発生した後の処理が適切におこなわれていない場合、審判は競技をストップして適宜、処理をした後にゲームを再開します。その際、原則、時計は止めません。

7-12 警告

審判によって、全てのチーム構成者に対して警告が宣告されることがあります。

8 ディスクの所有権

8-1 静止したディスクの所有権

どのプレーヤーにもディスクがキャッチおよび拾得されなかった場合、最後にディスクが静止したコートチームが所有権を得ます。

8-2 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、動いている状態であってもディスク全体が自陣コート内にあるところで拾得すれば拾得したチームが所有権を得ます。

8-3 空中にあるディスクの所有権

空中にあるディスクは、どの時点で触れても、キャッチしてもかまわず、結果的にキャッチしたプレーヤーが所有権を得ます。

8-4 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。

動いているディスクをライン上で止めて拾得すると相手の所有権となります。



8-5 ライン上のディスクの所有権

ディスクがライン上に静止した場合、最後にディスクに触れたプレーヤーの相手チームが所有権を得ます。「最後に触れる」とは、スローはもちろんキャッチミスや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。

9 フェール

9-1 手渡し／キック

ディスクの手渡し、キックでのパスは内・外野を問わずフェールになります。

9-2 内野同士のパス

同一チームの内野同士でパスをするとフェールになります。

9-3 外野同士のパス

同一チームの外野同士でパスをする場合、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に投げなければなりません。

2本のライン上をディスクが通過しないパスは、フェールとなります。

外野スペースのセンターライン(の延長線)も含まれます。



9-4 オーバーラインスロー

ディスクを投げる際、ラインを踏む、または踏み越すとフェールになります。また、スロー後の勢いで、およびジャンプしてラインを踏んだり踏み越したりした場合も同様です。

9-5 5秒ルール

内・外野に関係なく全てのプレーヤーは、できるだけ早くディスクを手放さなければなりません。直前プレーでディスクが投げ出された瞬間から5秒以内に次のプレーヤーはスローをしないとフェールになります。

5秒のカウントは直前プレーヤーの手からディスクが離れた時、スタートし、主・副審がカウントします。

外野プレーヤーへのパススローが大きく後方へ逸れた場合、主・副審の判断により即時、所有権が移動され再開されることがあります。



9-6 バッドスロー

以下にひとつでも当てはまるスローはすべてフェールとなります。

①投げ方のバッドスロー

正常なバックハンドスローおよびフォアハンドスローのみがグッドスローとなります。

上投げおよび正常でない投げ方のスローはバッドスローとなります。

②バッドスローの判断基準

【9-6】①は主・副審によりディスクを投げ出した瞬間の状態と判断され、グッド／バッドの判定基準は45°とします。補足参照

主・副審が判断する基本方針は「疑わしきは罰する」とし、微かなスローはすべてバッドスローとみなされます。

③飛行状態のバッドスロー

投げ方にかかわらず、ディスクのウラ面が上を向いた状態のスローはバッドスローとなります。

事例1



これはアップサイドダウンスローであり、①の違反としてバッドスローとなります。

事例2



これは裏面が上向きのバックハンドスローの握りで体側面が握りであり、この状態で投げた時①の違反としてバッドスローとなります。

事例3



これはバックハンドスローの握りで体側面が本来とは逆ですが、決して有利には働かず、規制対象外としてグッドスローとみなします。

※事例はすべて右利きプレーヤーの想定例です。

【9-6】①・②投げ方 の補足

事例4

バックハンスロー[判定基準]

バッドスロー



グッドスロー



審判の位置
や状況などにより、審判員
個々の判断で
判定されます。

事例5

フォアハンスロー[判定基準]

バッドスロー



グッドスロー



9-7 オーバーラインキャッチ

ディスクをキャッチする際、ラインを踏む、または踏み越す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したときや、走りながらキャッチをした場合も同様です。

9-8 アウトオブコート

プレイヤーは自分がいるべきコート以外の場所に位置してはなりません。

①相手のシュートスローを避けるため

②相手のパススローをインターセプトするため

③味方がはじいたディスクをキャッチするため

などの目的でこれらの行為を意図的におこなった場合、ファールとなります。

意図的か、否かは主審の判断によって決定されます。
また、その行為をおこなったプレイヤーはアウトになります。



9-9 イリーガルポジション

相手に当てられた内野プレイヤーがアウトとなった後、外野に移動する前に故意に内野コート内でディスクに触れた場合、ファールとなります。

9-10 シミュレーション

守備側内野プレイヤーが当たったことを認識しながら、速やかに外野に出ようとする、あざむこうとする行為をおこなった場合、ファールとなり、かつ警告が宣告されます。また、監督／コーチ等プレイヤー以外がそのような行為を促すような行為・発言をおこなった場合も同様です。

9-11 タッチング

ゲーム中、相手チームのプレイヤーに触れるとファールになります。

持っているディスクで触れた、たたいた場合や相手チームのプレイヤーが持っているディスクに触れた場合も同様です。

9-12 オーバーディスクタッチ

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。

ただしディスクが空中にある場合はこれに含まれません。

9-13 遅延行為

プレーヤーや監督／コーチ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、ファールとみなします。

9-14 迷惑行為

プレーヤーや監督／コーチが他人に迷惑を与えるような行為をおこなった場合、またはゲームや大会の運営に支障をきたす行為をおこなった場合、ファールとみなします。

9-15 スポーツマンシップを欠く行為

プレーヤー・監督／コーチがそのような行為をおこなった場合、ファールとみなします。

10 | ファールの処理・処分

10-1 ファールの発生

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。

10-2 アドバンテージ(プレーの継続)

ファールを犯しておこなったプレーの結果、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。

10-3 ファール処理の不備

ファールを犯したチームがそのままディスクを所有した状態でプレーが継続した場合、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。

10-4 ディスク所有権の移動方法

ファールを犯したプレーヤーは速やかにディスク所有権を得たチームの陣地に置く、または相手プレーヤーにディスクを渡します。
正しく渡されない場合、審判によりゲームが止められ、正しく処理された後、ゲームを再開します。

10-5 悪質なファールと処分

【9-13】【9-14】【9-15】など悪質なファールが発生した場合、主審の判断で警告が与えられます。守備側チームが違反した場合、ディスクの所有権移動はありませんが攻撃側チームが違反した場合、所有権は相手チームに移動します。

10-6 失格

1ゲーム中にチームとして2回目の警告を受けた場合、そのチームは失格となり、相手チームを勝ちとします。
その時の得点記録は、敗者(失格)チームは「0点」となります。
勝者チームはそのゲームの最高得点、または主催者が決定した得点とします。

11 | 勝利チーム

11-1 試合時間経過後、より多くのプレーヤーが内野に残っている、または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したチームを勝ちとします。

11-2 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、または延長戦をおこないます。
延長戦の方法は大会ごとに主催者が決定します。

12 審 判

12-1 ファールにおいて悪質性や故意性を感じるものに対して、
審判はその絶対的権限によりベンチ入りしているプレーヤーや監督／コーチ
全メンバーに対して警告を与えることができます。

12-2 コートにおけるジャッジメントは1名以上の審判によって判定されます。

12-3 審判の人数は大会の主催者が決定します。

※正式大会における推奨ジャッジメント体制は以下の通りです。

- 主 審=1名 試合の全権
- 副 審=1名 主審の補佐、センターラインジャッジ
- 線 審=2名 担当する2方向のラインジャッジ
- 記 録=1名 スコアおよびタイム、ベンチ入りメンバー管理