

恵那市子連『ドッチビー大会』 ～ルール～

(DBJA制定ディスクドッチルールに準ずる)

<試合について>

- ・ 1チーム選手7名以上10名以内で、リーグ戦方式で行う。

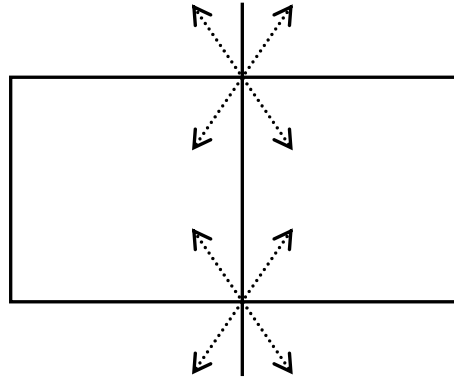
* 対戦人数が同一でない場合、少ない方の人数に合わせる

<ルールについて> (コートサイズはたて9m、よこ18m、中央9mにセンターライン*パレーポールと同じ)

- ① 大会で使用するドッチビーは270サイズとする
- ② 試合が始まる前に、各チーム外野を1人以上だす
- ③ 試合時間は、3分。2セットマッチの内野残り人数の合計で勝敗を決める。引き分けあり
- ④ 味方どうしのパスは連続5回までとする
- ⑤ 外野は、たて・よこのどちらの方向からでもディスクを投げることができる
- ⑥ 外野は、相手の内野を当てなければ、自分の内野に戻ることはできない
- ⑦ ディスクをもった選手は速やかに投げなくてはならない(5秒ルール)
- ⑧ 相手の内野にディスクを当てた外野は、すぐに内野に戻る。後から戻ることはできない
速やかに戻らない場合や、外野がいなくなってしまう場合は、戻れない
- ⑨ 一度、地面についたディスクは、当たってもセーフ
- ⑩ ディスクに当たっても、そのディスクが地面につく前に、味方がキャッチした場合は、セーフ
- ⑪ 相手チームが投げたディスクに、2人以上のプレーヤーがノーバウンドで連続してディスクに当たった場合、当たった全員がアウト
- ⑫ ラインを踏んだり、またいだりして、ディスクを投げて当たった場合は、ノーカウントとする。
- ⑬ コートから出てしまった内野にもディスクを当てることはできる
- ⑭ 体のどの部分にディスクが当たっても、アウトとなる(髪の毛、衣服も含む)
- ⑮ ディスクがラインの中央で止まった場合など、判断に困る状況では、最後にディスクにさわっていたチームの相手チームのディスクとなる
- ⑯ 投げたディスクが壁に当たった場合、その当たった場所に該当する外野のディスクとなる
- ⑰ 試合中の内外野の移動はセンターラインとサイドラインの交わるところから行う。(下図矢印を参照)

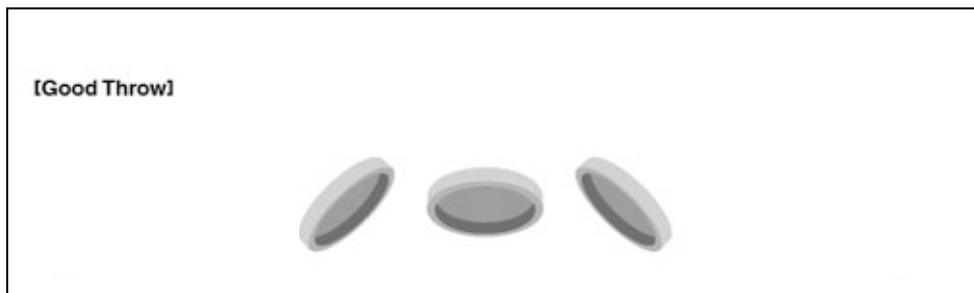
- ⑱ 試合が終了したら、速やかに外野のプレーヤーはその場に座り、内野のプレーヤーはセンターラインで向かい合い、整列する
- ⑲ 時間内であっても、内野が0人になったらそのセットは終了となる
- ⑳ 審判のジャッジには、素直に従う

<内外野移動ポイント図>

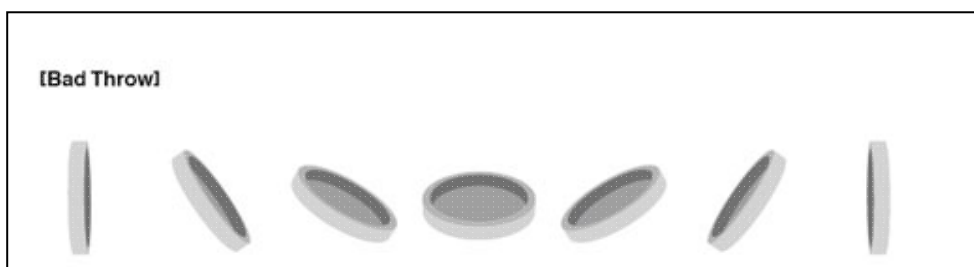


<投法（スロー）について> ※基本的に投げたディスクがウラになってはいけない

◎ ディスクのウラ面が上を向いていない状態の例(グッドスロー)



× ディスクのウラ面が上を向いている状態の例(バッドスロー) * ^{また}真縦はバッドスローとなります



- ・ 投げ方は、バックハンドスロー・フォアハンドスローのみ認められる
- ※ウラ面が上を向いた状態で投げられたディスクが相手チーム選手に当たってもアウトにならない（バッドスロー）