

ドッチビールール

(主なルールを抜粋)

1 用具

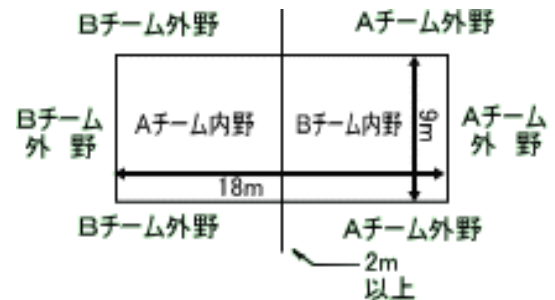
・使用ディスク

ドッチビー270モデルを1枚使用します。

2 コート

・コートの大きさ

右図の通りです。(バレーボールコートと同じ)



3 チーム

・1チームの人数

ゲームに出場するプレイヤーは1チーム13名。

4 勝敗の決定

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するか、または、ゲーム時間経過後、より多くのプレイヤーが内野に残っているチームを勝者とします。

内野に残っているプレイヤーの人数が両チーム同数の場合は、引き分けとする。

5 ゲームの進め方

・内野・外野の配置

ゲーム開始に先立ち、内・外野共に1名以上を配置しなければなりません。

・ディスクのスロー(スローワー)

ディスクを投げるプレイ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イヤーは、自動的にスローワーとなり、そのスローワーが5秒以内にディスクを投げなければなりません。

・ディスクのキャッチ

ディスクをキャッチするとは、以下の状態をいいます。
片手または両手でディスクをつかんでいる状態。
両手でディスクをはさんでいる状態。

自分たちで
ルールを決めても
楽しく遊べそう Boo



・アウトとなる場合

内野プレイヤーは相手チームのプレイ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。

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、地面に落ちた時。

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、相手チームのプレイヤーにファール無くキャッチされるか触られた時。

・アウトとならない場合

内野プレイヤーが一度取り損ねたディスクをノーバウンドでファールなく味方のプレイヤーがキャッチした時。

相手チームのスローワーが、スロー時にファールをしていた時。

・内野へ入る権利

外野プレーヤーは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。

内野へ入る権利の消滅

外野プレーヤーが相手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ができません。

アウトを取ってから、内野に入る前にディスクに触れた時。

アウトを取ってから、すぐに自分の内野に入らなかった時。

・ディスクの所有権

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。

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。



6 ファール

・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。

・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。

・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。

・オーバーコート

相手コート内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。

・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。

・タッチング

試合中、故意に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。