

板橋ドッジボール交流会 競技規則 抜粋

交流会ルールは日本ドッジボール協会 <https://www.dodgeball.or.jp/>公式ルールに準ずる

1 チーム

(1) チーム編成

1チームのプレイヤー人数は8名以上20名以下です。

※プレイヤー人数上限の20名は厳守

チーム役員は監督1名、コーチ1名、マネージャー1名の3名を上限とする。

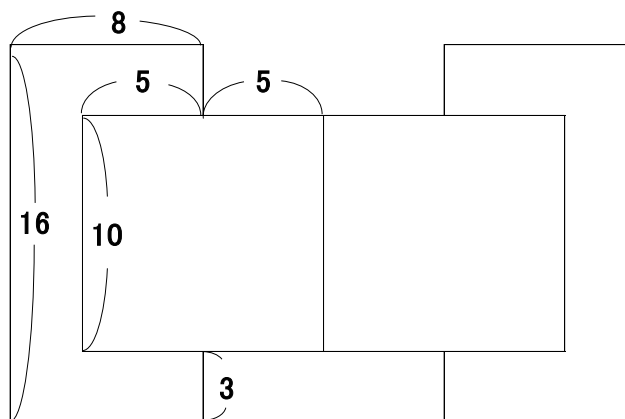
(2) 試合出場人数

試合は、12名以下 対 12名以下 で行います。

※人数が揃わない場合の最低人数は8名となります。

2 コート

コート大きさは、小学生・中学生女子用（内野10m×10m 外野3m）を用いて試合を行います。



3 試合形式・試合時間

(1) 予選リーグ

5分1セットで予選リーグを行い、決勝進出チームを決定します。

各リーグとも上位1チーム（参加チーム数による）が決勝に進出します。

予選リーグ終了時点で同じ勝敗数の場合は、以下の順番に従い順位を決定します。

① 総得点 ② 得失点差 ③ 当該チームの対戦結果

なお、①～③の全てが同じの場合は「監督のジャンケン」により、順位を決定します。

※出場を見合わせるチームが出た場合、予選リーグの組み合わせを変更する場合があります。

(2) 決勝

決勝は、5分1セット（2セット先取）で行います。

※同点の場合は、ヴィクトリーポイント（Vポイント）ゲームにより勝敗を決定します。

※3位決定戦はありません。

4 試合開始前

(1) 審判員の事前チェック

試合開始前に両チームプレイヤーはコート脇（内野サイドライン）に整列して、審判から事前チェックを受けます。時計・指輪等の装飾品・手指の滑り止め用テーピング類・手袋・その他危険物の着用の有無、靴紐がほどけていないか等を確認します。

(2) 挨拶

審判員の合図でコートに一礼し、センターラインへ移動して挨拶をします。

(3) セットアップ

セットアップの合図で外野に1名以上11名以下のプレイヤーを配置して待機します。

5 試合開始

主審のジャンプボールの合図でジャンパーはセンターサークルに集まり、ジャンプボールにより試合開始とし、ボールが主審の手を離れた瞬間より試合時間を計測します。

6 抗議・アピール

プレイヤー・監督等は、審判員に対して抗議やアピールはできません。ただし、試合終了後、チームを代表して監督のみコートマスターに確認することはできます。

7 タイム

プレイヤー・監督側からタイム取得を要求できません。

8 プレイヤーの交代

試合中コート上のプレイヤーは交代することはできない。ただし、プレイ中負傷した場合、主審が状況を確認し監督と協議したうえ、オフィシャルの確認のもとプレイヤーの交代が認められます。交代するプレイヤーがいないときは、そのままの人数で試合を続行できます。しかし、その場合もベンチに戻り治療が終わったプレイヤーは、そのセットでの復帰はできないものとする。尚、複数セットの試合形式の場合は、各セット間の休息時間中にプレイヤーの交代が認められます。

9 緊急プレイヤー

負傷者が出た場合は、その負傷者に代わって緊急プレイヤーを出すことができる。

(1) 試合続行不可能と審判員に判断されたプレイヤーは、監督等の意思で緊急プレイヤーと交代できる

(2) 唯一の外野プレイヤーが負傷し試合続行不可能と判断された場合は、内野プレイヤー1名を外野プレイヤーとすることができる。ただし、当該外野プレイヤーは自らアウトを取らない限り内野への復帰はできない。

10 試合終了

- (1) 計時員の試合終了の合図（ブザーまたは計時員の笛）が鳴った瞬間、または一方のチームの内野プレイヤーが全員アウト（0人）が確定した瞬間に試合終了となります。
- (2) 試合終了と同時にプレイヤーの手から離れた投球ボールは有効です。

11 プレイの規定

(第 802 条) ワンタッチ

味方または相手プレイヤーの投球したボール及びインプレーゾーンにあるルーズボールに対し、最後にボールに触れたプレイヤーが外野プレイヤーの場合、ファールすることなくキャッチできずに最後に手でボールに触れ、直接アウト・オブ・バウンズになった時点でワンタッチが成立し、最後に手で触れた外野プレイヤーのボール支配権になります。

(第 803 条) アタック

次の条件を満たした投球をアタックとする。

- ① ボール軌道の上部が防御側の内野プレイヤーが直立、かつ自然体で立った状態で、肩の線より低い投球であり、原則的にはノーバウンドのボールであること。
- ② ①の条件を満たしかつ内野プレイヤーの上げた両手の内側（円筒形の内側）の範囲にボールが介在したと認められた投球であること。

(第 805 条) アウト

(1) 次の場合アウトとなる

- ① 内野プレイヤーが相手プレイヤーの投球したノーバウンドのボールをキャッチできずに当たったボールがコート等（天井や壁等含む）に接したとき
 - ② 相手プレイヤーの投球したノーバウンドのボールが、内野プレイヤーのユニフォーム、ビブス、その他身につけている物等に触れた後、コート等に接したとき。
 - ③ 上記①②の状態でもボールがコート等に接する前に、相手プレイヤーがファールせずにキャッチしたとき。もしくは、ファールをせずにボールに触れた後、ボールがコート等に接したとき。
 - ④ 2名以上のプレイヤーが続けて当られた後、ボールがコート等に接するか、またはコート等に接する前に相手プレイヤーがファールすることなくキャッチした場合、もしくは、ファールをせずにボールに触れた後、ボールがコート等に接したとき、最初に当てられたプレイヤーがアウトとなる。
- (2) アウトとなった内野プレイヤーは、自外野エリアへ移動しなければならない。
- (3) アウトを取った外野プレイヤーは、内野への復帰権を得る。
- (4) セットアップ時の外野プレイヤーは自らアウトを取らないと内野への復帰権を得られない

(第 806 条) アシストキャッチ

- (1) 相手プレイヤーの投球したノーバウンドのボールが、内野エリアでプレイ中の味方内野プレイヤーに当たり、そのボールが空中にある間に、味方プレイヤーまたは当てられたプレイヤー自身がノーバウンドでファールすることなくキャッチした場合は、当たったプレイヤーはアウトにならない。
- (2) アシストキャッチが成立する前に、味方チームがファールをした場合は、そのファールが適用された時点で、最初に当たったプレイヤーはアウトとなる。
- (3) アシストキャッチが成立する前に、相手チームがファールをした場合は、そのファールが適用された時点で、アシストキャッチが成立したものとみなす。

(第 808 条) ヘルドボール

- (1) 両チームのプレイヤーが同時にファールすることなくボールを掴んだ状態をいい、その場合主審はオフィシャルタイムアウトを宣言し速やかに試合を止める。
- (2) ヘルドボール後の試合再開は下記のとおりとする。
 - ① 内野プレイヤーと外野プレイヤーが同時に掴んだ場合は、その内野プレイヤーより試合を再開する。
 - ② 内野プレイヤー同士が同時に掴んだ場合は、掴んだプレイヤー同士のジャンプボールで試合を再開する。

(第 809 条) ボールデッド

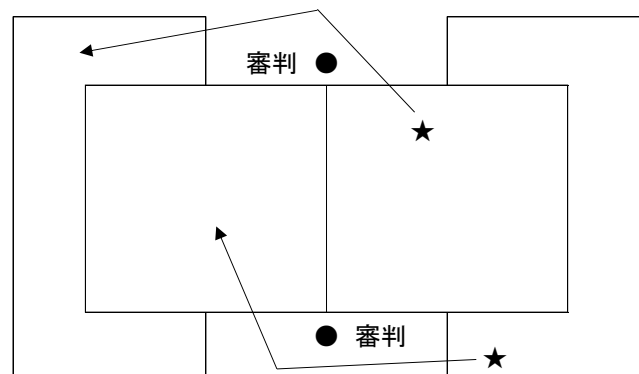
次の場合はボールデッドとなる

- (1) インプレイゾーン以外のコート等にボールが接したとき。
- (2) インプレイゾーン以外で審判員または、内外野へ移動中のプレイヤーにボールが接したとき。
- (3) 空中の鳥等、または、その他の障害物にボールが接したとき。
- (4) ファールが確定したとき。
- (5) オフィシャルタイムアウトおよび副審、線審よりタイムの要求があったとき。
- (6) インプレイゾーンで静止しているルーズボールに対し、そのエリアに該当するチームプレイヤーが5秒以内にキャッチしなかったとき。

(第 811 条) 内外野への移動

プレイヤーはインプレイ中に次の場合を除き自分のエリアから出てはならない。また移動時はボールデッドゾーンを通らなければならない。

- (1) 外野プレイヤーが相手チームの内野プレイヤーをアウトにし復帰権を得て内野に移動するとき。
- (2) アウトになったプレイヤーが外野に移動するとき。



(第 812 条) 内野復帰権の放棄

次の場合、内野復帰権の放棄とみなし、再度アウトにしないと内野に復帰できない。

- (1) アウトを取ったにもかかわらずインプレイ中そのまま外野エリアで故意、偶然にかかわらず再びボールに触れた場合、または再度プレイに加わったと審判員が認めた場合。
- (2) そのまま外野エリアに居続けた場合。または、アウトが確定したにもかかわらず、速やかに内野に移動する行動を起こさない場合。
- (3) 復帰する機会または主審、副審からの指示があったにもかかわらず内野プレイヤーとならない場合。復帰する機会とは「オフィシャルタイムアウト、アウト・オブ・バーンズ、ファール」等のボールデッドの状態とする。

(第 815 条) 試合再開

試合を再開する場合は次のとおりとする。

- (1) 内野から試合を再開する場合は、ボールを保持しているプレイヤーが自エリア内で静止し、ボールを頭上に上げ（ボールアップを行い）主審の笛の後に投球する。
- (2) 外野から試合を再開する場合は、ワンタッチ成立時における該当プレイヤー、または支配権の移動でボールを保持したプレイヤーが自エリア内で静止し、ボールを頭上に上げ（ボールアップを行い）主審の笛の後に投球する。

12 ファール

(第 902 条) ファイブパス

パスは、ファールおよびアウトがなく連続 4 回までとし、5 回目のパスが行われた時点でファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。パスはファール及びアウトがなく連続 4 回までとし、5 回目のパスが行われた時点でファールとなり、相手の内野ボールになります。

(第 903 条) ダブルパス

同一チームの内野プレイヤー同士、または外野プレイヤー同士が、パス及びボールの受け渡しを行った場合はファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、主審がプレイヤーの投球をアタックと判定したものを除く。（外野プレイヤーがワンタッチで弾いたボールを、味方外野プレイヤーがキャッチした場合も、ダブルパスとなる）

(第 904 条) オーバーライン

インプレイ中にボールを保持したプレイヤーはラインを踏んだり越えたりしてはならない（2 歩目も）。この場合ファールとなりボールの支配権は、相手の内野または外野に移動する。ただし、ラインを越えているが踏んでいない状態（足が空中にある）又は踵だけライン内に着いていてライン上の爪先が浮いている場合はオーバーラインにはなりません。

(第 905 条) ホールディング

インプレイ中、相手チームのエリア（床面）にあるルーズボールに触れてはならない。ただし、空中にあるボールはこの限りではない。また、空中にあるボールを相手チームのエリア（床面）で突いてはならない。これらの場合ファールとなりボールの支配権は相手の内野または外野に移動する。

(第 906 条) ヘッドアタック

ノーバウンドの投球で直接相手プレイヤーの頭や顔にボールを当ててはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動し、その投球は無効とする。

- (1) 相手の内野プレイヤーの顔、頭にノーバウンドの投球が直接当たった場合は、ヘッドアタックが適用される。
- (2) 故意に顔や頭をボールにもっていったと審判員が判断した場合は、ヘッドアタックは適用されない。
- (3) 髪の毛のみ、はちまき等に掠った場合は、ヘッドアタックは適用されない。
- (4) ジャンプボール後の相手の内野プレイヤーからの第 1 投目に限り、ジャンパーが(3)の状況に至ったと審判員が判断した場合は、ヘッドアタックが適用される。

(第 907 条) タッチ・ザ・ボディー

試合中相手のプレイヤーと体が接触するような行為をしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野または外野に移動する。ただし、ジャンプボール時に偶然体が触れた場合を除く。

(第 908 条) ダブルタッチ

アウトになったプレイヤーがアウトコール後、自エリア内で自ら再びボールに触れてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

(第 909 条) インターフェア

プレイヤーが内外野への移動中に、故意に相手の投球したボールに触れてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ジャンプボール後の内野からの第 1 投目の投球行為をジャンパーが妨害する行為にも、このファールを適用する。

(第 910 条) キープ・フォー・ファイブ

プレイヤーはボールをキャッチしてから 5 秒以上保持してはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、転倒などをして直ちに投球することができない場合は、立ち上がったから 5 秒とする。

(第 911 条) フライングタツプ

ジャンプボール時のタツプは、ボールが頂点から落下し始めた時点で行う。ボールが頂点から落下し始める前にタツプした場合はファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

(第 912 条) ダブルタツプ

ジャンプボール時に 2 度以上ボールにタツプしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、落下してきたボールが偶然触れた場合は除く。

(第 913 条) ジャンパーアタック

ジャンパーがタツプしたボールをキャッチした内野プレイヤーは、相手チームのジャンパーを第 1 投目でアタックしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、相手の内野プレイヤーより投球された第 1 投目のボールに対し、ジャンパーが自らアタックコースへ意図的に体を移動し、キャッチ行為に転じたと審判員が判断した場合、ジャンパーアタックは適用されない。

(第 914 条) ジャンパーキャッチ

ジャンパーは、タツプが行われたボールを他のプレイヤーが投球するまで触れてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、ジャンパーが唯一の内野プレイヤーである場合、自エリアでのプレイはその限りではない。

(第 915 条) フライングスロー

ボールデッド後試合を再開する場合、ボールの支配権を持つプレイヤーは主審の笛の前に投球してはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

(第 916 条) アウトプレイ

インプレイ中、プレイヤーは相手エリアおよびボールデッドゾーンでプレイをしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

(第 917 条) イリーガル・スロー

手・腕・足・頭等でボールを弾いてアタック、またはパスをしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、外野のワンタッチと偶然ボールが体に当たった場合は除く。(外野プレイヤーがワンタッチで弾いたボールが、直接相手内野プレイヤーに当たってもアウトにはならない。)

(第 918 条) イリーガル・キャッチ

手・腕・足・頭等でボールを弾いた後、そのボールをキャッチしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、外野のワンタッチと偶然ボールが体に当たった場合は除く。(主審がファンブルと認めたものはこの限りではない。)

(第 919 条) テクニカルファール

- (1) 試合中、プレイヤーが危険行為や重大なマナー違反を行った場合、テクニカルファールとし、ボールの支配権は相手の内野に移動する。テクニカルファールを犯したプレイヤーは、イエローカードにより「警告」を受ける。
- (2) 試合中、監督等または控えのプレイヤーが危険行為や重大なマナー違反を行った場合、テクニカルファールとし、ボールの支配権は相手の内野に移動する。テクニカルファールを犯した監督等または控えプレイヤーは、イエローカードにより「警告」を受ける。
- (3) 試合開始前およびセット間にテクニカルファールがあった場合は、テクニカルファールを犯したプレイヤー、監督等は、イエローカードにより「警告」を受ける。

(第 921 条) アドバンテージ

主審はファールを認めても、ファールされた相手チームが有利になるか判断がつかない場合は、ファールを確定させずしばらく経過を見ます。その結果ファールをされたチームに有利な場合はそのまま試合を続行させ、不利な場合はその時点でファールを確定させます。ただし、テクニカルファールの場合はこの限りではない。