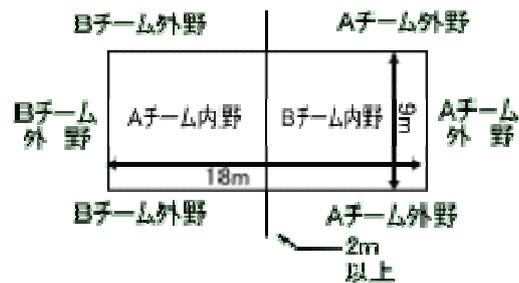


# ドッチビールール

(1) 使用ディスク ドッチビー270モデルを1枚使用します。

(2) コートの大きさ 下図の通りです。(センターライン延長2m以上)  
外野に外枠の制限は設けません。 バレーボールコートと同じ広さです。



(3) 1チームの人数  
大会における1チームの登録人数は13名以上15名以内とします。

(4) 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替はできません。ただし14名以上を登録したチームで、けが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、交替のプレーヤーを出場させることができます。また、ゲームごとにプレーヤーを入れ替えることができます。

(5) ゲーム時間 1ゲームの時間は15分とします。

(6) 勝敗の決定

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が勝者となります。

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、または延長戦を行います。

延長戦を行う場合にはその方法を、大会ごとに主催者が決定し、あらかじめ参加チームに知らせることとします。

## (7) 内野・外野の配置

ゲーム開始に先立ち、各チームは内野・外野のそれぞれの配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、縦方向及び横方向(左右)のどこに何人配置してもかまいません。

## 「ダブルディスクドッチビー」ルール

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、基本的なルールは、1枚ルールと同じです。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、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人のプレイヤーが、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。

## 大会運営

大会運営上、このルールをすべて適用することが困難な場合、大会責任者の判断によって、特定のチームが利益や不利益をこうむることがないようにルールの変更を行ってください。

ルールの変更を行った場合には、事前にすべての参加者に変更箇所の告知を行ってください。

ドッチビーの基本精神はすべてのルールを厳守し、勝利することではなく、より多くの人を楽しむことにあります。