

行田市 ドッジボール大会 ～親善大会～

ルールブック
(大会規定)

< 目 次 >

チーム編成	1	攻撃とアウト・セーフ	3
用具	1	パスとアタック	3～4
コート及びコートサイズ	1	内野復帰の放棄	4
試合形式	2	ボールデッドとボールの支配権	4
試合放棄・不戦勝	2	ファールとボールの支配権	4～5
フォーメーション	2	罰則＝ペナルティー	5
ジャンプボール	2～3	主審の動作	5～6
ボールチェンジ	3	副審の主な動作	6
コートチェンジ	3	試合進行	6
抗議・アピール・指示	3	ドッジボール大会諸注意	7

<チーム編成>

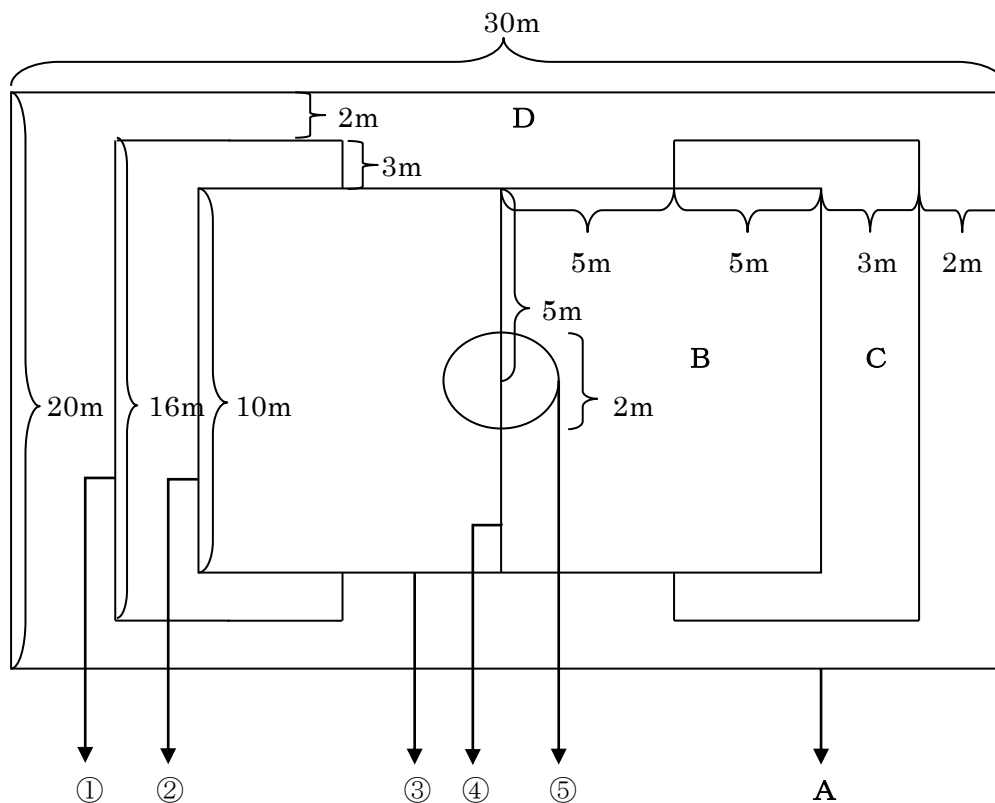
- 1 正選手最低4名～最大12名。(このうち各セットにおいて女子を3名以上入れる)
- 2 交替選手は8名以内。
- 3 監督1名をおく。

<用 具>

- 1 ボールは、日本ドッジボール協会公認球を使用する。
- 2 ユニホームは特に指定しない。
- 3 正選手は主催者が用意したビブスを着用する。
- 4 滑り止めスプレー及びグローブの着用を禁止する。

<コート及びコートサイズ>

下図の通りとする。



- | | | |
|--------------------|--------------------|------------|
| A プレイヤーズゾーン | D ホールセットゾーン | ③ サイドライン |
| B 内野エリア | ① 外野ライン | ④ センターライン |
| C 外野エリア | ② バックライン | ⑤ センターサークル |

<試合形式>

- 1 対戦回数は、3回までとする。
- 2 原則として、2セット先取したチームが勝利を得る。
- 3 ただし、3回対戦し勝敗が決しない場合は、各セットの内野に残ったプレイヤーの合計人数の多いチームが勝利を得る。
- 4 各セットの内野に残ったプレイヤーの合計人数が同じで、勝敗がつかない場合は、引き分けとする。
- 5 各セットの勝敗は、相手の内野プレイヤーを全員アウトにするか又はタイムアップ時において内野プレイヤーの多いチームを勝ちとする。
- 6 1セットは3分間とし、セットとセットの間に1分間の休憩を入れる。
- 7 メンバーチェンジは、セットの間の休憩時に行い監督が主審に告げる。ただし、試合中に負傷退場者がでた場合、主審の判断によりメンバーチェンジができる。

<試合放棄・不戦勝>

- 1 試合開始時間までにプレイヤーが最低人数（4名※チーム編成の1を参照）揃わなかった場合「放棄試合」となる。
- 2 対戦相手のチームが1にあてはまる場合、セットカウント2-0で不戦勝となる。

<フォーメーション>

- 1 各セットの開始時に、外野に1名以上11名以下を配置する。
- 2 各セットの開始時に、外野に配置したプレイヤーはその時点でアウトとなり、相手の内野プレイヤーをアウトにしない限り内野に復帰できない。
- 3 各セットにおいて正選手最低4名～最大12名のうち3名以上は必ず女子とする。
- 4 正選手のうち、負傷などにより女子が3名に満たなくなった場合、男子交替は認めない。

例

女子2名になった場合 女子2名+男子9名=11名で試合を行う

女子1名になった場合 女子1名+男子9名=10名で試合を行う

女子0名になった場合 女子0名+男子9名=9名で試合を行う

<ジャンプボール>

- 1 ジャンプボールはセンターサークル内で、主審のトスによって行われる。プレーは、主審の手からボールが離れた時点で始まる。
- 2 主審が、オフィシャルタイムアウトをコールしない限り、ボールが内外野（インプレーゾーン）のどこに落ちてもプレーは始まる。
- 3 ジャンプボールに参加したプレイヤー（ジャンパー）は、ジャンプボール後、速やかに自陣の内野に戻らなければならない。

- 4 ジャンパーへの内野からの第1投の攻撃（アタック）を禁止する。ただし、オンプレー状態（ジャンパーが自陣に戻りプレーが出来る状態）の場合はこの限りでない。
- 5 上記のファールがあった場合、ボールの支配権は相手の内野に移る。

<ボールチェンジ>

- 1 ボールがプレイヤーズゾーンの外に出たとき、ボールを取りに行くのが困難な場合は、主審の判断によりボールチェンジすることができる。
- 2 ボールチェンジが行われた場合のプレー再開は、定められたボールの支配権のある内野又は外野から行われる。
*原則として、ボールがボールデッドゾーンに出た場合はプレイヤーが取りに行く。

<コートチェンジ>

- 1 第2・第3セットの開始時にコートチェンジを行う。(2セットで勝負がついてしまった場合はこの限りでない。)

<抗議・アピール・指示>

- 1 監督は、見学人から審判員に対して、本大会主旨に沿わない言動等が無いように指導する義務がある。
- 2 審判員へ監督、見学人からの抗議アピールはできない。
- 3 プレーしている者に限りアピールできる。
- 4 監督のプレイヤーに対する指示は審判員のコールの邪魔にならないようにする。
(1) 上記1～4の状況が守られない場合、審判員の判断により試合が中断し試合続行出来ない場合があります。

<攻撃とアウト・セーフ>

- 1 故意に顔面や頭部（相手が自然体で立ったときの位置を基準）を狙って攻撃（アタック）してはならない。
- 2 1回のノーバウンドのボールで2名以上続けて当てられた場合は、最初に当てられたプレイヤーのみアウトとなる。
- 3 相手の投球したボールが顔面や頭部に当たった場合はセーフとなる。(攻撃をよけるためしゃがんで背を向けたり、故意にボールの飛んでくる方向に頭部を持っていった場合はこの限りでない。)
- 4 相手の投球したボールが内野のプレイヤーに当たり、そのボールをノーバウンドで味方のプレイヤーがキャッチ（アシストキャッチ）した場合はセーフとなる。

<パスとアタック>

- 1 下記のパスを禁止する。

- (1) 味方の内野同士及び外野同士のパス。
 - (2) 同一チーム内のパスの回数は連続4回までとし、5回目の投球はアタックしなければならない。(5回パスした場合はファールとなる。)
 - (3) このファールがあった場合、ボールの支配権は相手の内野に移る。
- 2 下記の条件を満たした投球は、味方の外野同士のパスにはならない。
- (1) ボールの軌道が肩の線より低いこと。
 - (2) 広げた両手の内側をボールが通ったとき。
 - (3) 投球された方向に相手の内野がいること。
 - (4) バウンドパスでないこと。
 - (5) 審判員がアタックと判断した場合。

<内野復帰の放棄>

- 1 作戦上、自らの意思で外野に残る場合は、手を挙げて『内野復帰の放棄』と主審に告げる。
- 2 アウトをとったにもかかわらず、そのまま外野で連続的にプレーをした場合は内野復帰を放棄したものとみなす。

<ボールデッドとボールの支配権>

- 1 ボールデッドとは、ボールがボールデッドゾーンに出る(転がる・バウンドする)事をいう。
- 2 ボールデッド後のボールの支配権は以下の通りとする。
 - (1) 最後にボールに触れたプレイヤーが内野の場合は、相手の内野に移る。(内野自らの投球が誰にも触れずにデッドゾーンに出た場合も含む。)
 - (2) 最後にボールに触れたプレイヤーが外野の場合は、その外野プレイヤーに支配権が発生する。ただし、外野自らの投球が誰にも触れずにデッドゾーンに出た場合は、相手の内野に支配権が移る。

<ファールとボールの支配権>

◇オーバーラインスロー

- 1 投球したとき、軸足・蹴り足・身体の一部にかかわらず、ラインを踏んだり踏み越えたりしてはならない。
- 2 オーバーラインスローをして、相手をアウトにしても、アウトは取り消しとなり、ボールの支配権は相手の内野に移る。

◇オーバーラインキャッチ

- 1 ボールをキャッチしたとき、足や身体の一部がラインを踏み越えてはならない。

2 このファールがあった場合、ボールの支配権は相手の内野に移る。

◇ホールディング

- 1 相手の内野エリア及び外野エリアに転がっているボールを手や足などで掻き寄せてはならない。
- 2 このファールがあった場合、ボールの支配権はそのボールのあった内野又は外野に移る。

◇キープ・フォー・ファイブ＝5秒ルール

- 1 ボールをキャッチしてから5秒以内に投球しなければならない。
- 2 このファールがあった場合、ボールの支配権は相手の内野に移る。

◇ダブル・インフィールド・パス&ダブル・アウトフィールド・パス＝W内野パス&W外野パス

- 1 内野同士及び外野同士のパスをしてはならない。
- 2 このファールがあった場合、ボールの支配権は相手の内野に移る。

◇フェイス・トゥ・ボール

- 1 自ら飛んでくるボールに、顔面や頭部を当てにいてはならない。
- 2 このファールがあった場合、ボールの支配権は相手の内野又は外野に移る。

<罰則＝ペナルティー>

- 1 罰則は下記のように分類する。
(注意) (警告) (退場)
- 2 プレイヤーに対して与える罰則は下記の通りとする。
(1)主審は、ファールや試合進行の邪魔になるような行為をしたプレイヤーに対して「注意」を与えることができる。
(2)主審は、2度「注意」を促したプレイヤーに対して「警告」を与えることができる。
(3)主審は、2度「警告」を促したプレイヤーに対して「退場」を宣告できる。
(4)「退場」を宣告されたプレイヤーは、そのセットの間、試合に復帰できない。
- 3 監督に対して与える罰則は下記の通りとする。
(1)主審は著しく試合進行の妨げとなる言動のある監督に対して、「警告」を与えることができる。

<主審の動作>

- 1 アウト
ホイッスルを1回「ピッ」と鳴らし、アウトとなったプレイヤーを指差し、ゼッケン番号をコールする。
- 2 セーフ
ホイッスルを2回「ピピッ」と鳴らし、両腕を真横水平に上げる。

3 ファール

ホイッスルを1回長く「ピー」と鳴らし、その行為を行ったプレイヤーを指差し、ファール名をコールする。

4 オフィシャルタイムアウト・セット終了・ゲームセット

ホイッスルを長く1回「ピー」と鳴らし両腕を真上にあげ、「タイム」、「セット終了」又は「ゲームセット」とコールする。

5 注意を与える

その行為を行ったプレイヤーを指差し、何を注意したかコールする。

<副審の主な動作>

- 1 ファールがあった場合、その行為をおかしたプレイヤーを指差し、ファール名をコールして、主審に知らせる。
- 2 ボールデッドの際、最後にボールに触れたプレイヤーを指す。

<試合進行>

試合進行は次の順序で行います。

1 試合準備

- (1) 審判員とプレイヤーはコート中央に集合整列する。
- (2) プレイヤーは、主審からルール説明及び諸注意を受ける。
- (3) 各チームの代表がジャンケンを行ない、1セット目のコートを決める。

2 試合開始

- (1) 審判員・両チームプレイヤーはお互いに挨拶をした後、内外野の定位置につく。
- (2) 主審は、各位置についてプレイヤーを座らせ人数を確認し、確認後プレイヤーを立てせる。
- (3) 主審はジャンパーをセンターサークル内に呼び、ジャンプボールを行い試合を開始する。

3 セット終了

- (1) 時間終了となったら、主審の合図によりプレイヤーをその場に座らせ内野の人数を確認しそのセットの勝敗を決定する。
- (2) 1分間の休憩後、コートチェンジを行ない次のセットに入る。

4 試合終了

- (1) 審判員及びプレイヤーはコート中央へ集合し、試合の勝敗結果を主審から受ける。
- (2) 両チーム同士挨拶を行ない、解散する。

ドッジボール大会諸注意

この大会は、小学生の体力向上と各チームとの交流を目的としています。勝敗だけにこだわらず大会に臨んでください。

各セット開始時、外野に配置したプレイヤーは、相手内野プレイヤーをアウトにしない限り、内野に入ることはできません。

ジャンプトス後、内野からジャンパーへの第1投の攻撃はできません。

チームが呼ばれるまで観客席でお待ちください。

写真撮影を行う時は、観客席からお願いします。各コートへは選手・監督以外は入れません。

監督以外から選手への指示はできません。

廊下などでは、練習や駆け足等は禁止です。

表彰は、閉会式にて全チームにチーム賞状を授与いたします。閉会式への出席をお願いします。