



## Circle Dodge Rule (サークルドッジ・ルール) Ver1.1

### 1章 競技概要

柔らかいディスク「ドッジビー」を使うことで、誰でも、安全に楽しめる、中当てゲームです。

ゲームは2チームが内野(ディフェンス)と外野(オフェンス)に分かれて、外野が内野に向けディスクを投げ当てることで点を得ます。また、内野もディスクをキャッチすることで点を得ます。

試合は必ず内・外野を交代した前／後半でおこない、前／後半合計得点で勝敗を決めます。

### 2章 ディスク

柔らかいフライングディスク「ドッジビー」を使用します。

サイズや種類は主催者が決定します。

### 3章 コート

直径7メートルの円形フィールドでおこないます。

★外枠は運営上設置するが、ルール上は規定しません。

### 4章 チーム

1チームの構成は4人以上、とします。

### 5章 ゲーム時間

① 1ゲームの時間は前／後半、各2分間とします。

② ハーフタイム(前／後半の間)は1分間とします。

### 6章 人員

① ゲームのプレー人数は4人とします。

② 前／後半は必ず内・外野のポジションを交代します。

③ 1ゲーム中のメンバーチェンジは前半の終了時のみ、可能です。

### 7章 得点

① 内野はキャッチポイント(CP)を、外野はヒットポイント(HP)を、それぞれ得ることができます。

② 内野プレーヤーがキャッチした時、**内野チームは CP = 2点**を得ます。

③ 外野プレーヤーのスローがヒットした時、**外野チームは HP = 1点**を得ます。

④ 外野プレーヤーの1スロー複数人ヒット(ダブル・トリプルなど)は当てた人数が得点となります。

⑤ ゲーム(前／後半)終了時に同点の場合、ディスクフリップで勝敗を決定します。

## 8章 外野プレーヤーの規定

- ① ひとりの外野プレーヤーがディスクを所持できる時間は5秒です。
- ② 外野同士のパススローは**3回**まで、**4回目**のスローはシュートスローをしなければなりません。
- ③ スローイングはバックハンドスローまたはフォアハンドスローのみが有効です。

## 9章 【ファール】と(判定) & <対処>

### ① 【ディレイ・ファール】

8章 外野プレーヤーの規定の①5秒オーバー および ②スロー回数オーバー  
その他、全てのプレーヤーに対して、主審が遅延行為と判断したプレーがあった時、  
ディレイ・ファールとなります。

<対処>⇒ ディスクデッドとなります。11章 C項を参照

### ② 【スロー・ファール】

8章 外野プレーヤーの規定の③バックハンドスローまたはフォアハンドスロー以外のスロー  
で外野プレーヤーが投げた時、スロー・ファールとなります。

ファールスローが内野にヒットした時の (判定)⇒ ヒットは無効/無得点

ファールスローを内野がキャッチした時の (判定)⇒ キャッチは有効/CP2点

### ③ 【ライン・ファール】

全てのプレーヤーはプレーに関係する行為によって、サークルラインを踏んだ、ならびに  
踏み超えた時、ライン・ファールとなります。

なお、プレーに関係しない場合は不問とします。

外野プレーヤーは、投げ終えた後、勢いが余った結果も含まれます。(ジャンプスローはNG)

外野がライン・ファールを犯してヒットした時の (判定)⇒ ヒットは無効/無得点

外野がライン・ファールを犯してキャッチされた時の (判定)⇒ キャッチは有効/CP2点

内野がライン・ファールを犯してヒットされた時の (判定)⇒ ヒットは有効/HP = 1点

内野がライン・ファールを犯してキャッチした時の (判定)⇒ キャッチは無効/得点なし

①～③の<対処>⇒ 犯したチームへ【チーム累積ファールポイント】が加算されます。

### ④ 【チャージング・ファール】

全てのプレーヤーは相手チームのプレーヤーに接触した時、ファールとなります。

<対処>⇒ 接触した側のプレーヤーは、そのゲームから退場となります。

## 10 章 チーム累積ファールポイント【累積 FP】

【ファール】①ディレイ・ファール ②スロー・ファール ③ライン・ファールが発生した時、チームにファールポイントが累積されて前／後半の各終了時にチーム合計の【累積 FP】を集計して、相手チームの HP および CP 得点と合算のうえ、最終得点とします。

なお、前／後半終了時に【累積 FP】はリセットされます。

【累積 FP】の集計加算方法	0 / 1 / 2 F P	➡ 相手チームに加点なし。
	3 F P	➡ 1 点を相手チームに加点
	4 F P	➡ 2 点を
	5 F P	➡ 3 点を

～ 以降、1 FP 増えるごとに 1 点を増して相手チームの得点に加算します。

## 11 章 ディスクデッド【D D】 と＜再開＞

プレーが継続できない、ディスクが静止状態になった時をディスクデッド【D D】といいます。

【D D】となる状況を大別すると A・B・C となりますが＜再開＞の手続きは以下の通りです。

### A. 外野プレーヤーのスローやキャッチのミスによって、ディスクが外枠を超えた時

＜再開＞ ➡

ディスクの回収を待たず、主審が内野の状況を判断して予備のディスクを直近に位置する外野プレーヤーへパスをして渡し、ゲームを再開します。

### B. ディスクが円形フィールド内、およびラインに少しでも触れて静止している時

- ① 内野プレーヤーがディスクをクリーンキャッチした時
- ② 内野プレーヤーがヒットされてディスクが円形フィールド内に落ちて静止した時
- ③ 外野プレーヤーのスローやキャッチミスにより円形フィールド内にディスクが落ちて静止した時

※円形フィールドラインの外(外野エリア)で静止しているディスクは【D D】になりません。

外野の所持できる 5 秒制限の範疇としてインプレーとなります。

＜再開＞ ➡

内野プレーヤーは主審に【D D】となったディスクを速やかに渡します。  
その後、主審が状況を判断してディスクを直近に位置する外野プレーヤーへパスをして渡し、ゲームを再開します。

※内野プレーヤーがディスクを速やかに処理しないとディレイ・ファールが適用されます。

### C. ファールが発生し、その対処のためプレーが止まった時

＜再開＞ ➡

主審はプレーヤーから【D D】となったディスクを受け取ります。  
その後、主審が状況を判断してディスクを直近に位置する外野プレーヤーへパスをして渡し、ゲームを再開します。