

阿見町子ども会親善球技大会ドッジボールの部競技規定

1. 競技方法

試合は、予選リーグを経てその順位により決勝トーナメントに進出する。

2. 競技規則

(1)ルールは、日本ドッジボール協会公式ルールによって行う。

(2)今大会は、制限時間を設けて次のように実施する。

試合は、5分1セットマッチとする。ただし、決勝トーナメントの準決勝・決勝は5分3セットマッチとし、2セット先取したチームを勝者とする。(セット間に2分以内の休憩を設ける。)

(3)チームの構成は、次のとおりとする。

①参加資格は阿見町子ども会に所属している児童とする。

②監督は1チームに1名を登録し、複数チームの兼任は認めない。

③ベンチには監督・チーム担当者・マネージャーの3名以内で、試合中必ず成人が2名以上入る。

④1単位子ども会でのチーム編成が不可能な場合は、複数子ども会の合同チームでも参加できる。
出場選手は8名で、登録は20名までとする。チームのキャプテンは1番とし、出場選手は前後にゼッケンを着ける。試合は、登録メンバーの中から8名で行なう。

登録メンバー以外の出場は認めない。また、チーム間での重複も認めない。

登録メンバー表を抽選会受付時まで提出し、登録ナンバーとゼッケンナンバーを合わせる。
なお、変更があった場合は大会当日に提出する。

(4)コートベンチは、番号の若いチームがオフィシャルに向かって右側とする。コートは、2セット以降セットごとにチェンジする。

(5)メンバーチェンジは、各セット間の休憩時、または試合中負傷した場合のみ認められる。

(6)予選リーグの勝敗は、次のとおりとし、勝ち点制とする。

①1セット制とし、勝利チームに勝ち点=3点を与える。

内野人数が同数の場合は、引き分けとする。引き分け=1点を与える。

(点数 勝ち=3点 引き分け=1点 負け=0点)

②勝ち点が同数の場合は、次の順位で上位を決定する。

自内野人数合計の多いチーム。次に対戦相手に勝利したチームとし、これも同数の場合は抽選とする。

(7)決勝トーナメント

①準決勝、決勝を除き1セット制とし、終了時内野人数の多いチームを勝者とする。

②セット終了時内野人数が同数の場合は、サドンデスにより勝敗を決する。

※サドンデスとは、そのセットの所定時間終了時点と、内野・外野とも同じプレーヤーによりプレーを開始し(休憩なし)、先に相手チームの内野プレーヤーをアウトにした方が勝者となる。

(8)試合時間の短縮のため整列の前に、爪・靴ひも・髪の毛等の点検は、事前に各チームで行なう。

(9)審判への抗議は、一切受け付けない。

(10)次の用具等の使用を禁止する。

①安全ピン・ヘアピン(飾りの付いたものは禁止するが、それ以外は、眼鏡と同じ取扱いで

あり、万が一の時は自己責任とする)

- ②カチューシャ等の髪飾り(ゴムひも・リボン・ハチマキを除く)
- ③アクセサリ、装飾品類(シールや顔等へのペインティングも含む)
- ④スパイクシューズ
- ⑤グローブ
- ⑥手のテーピング(負傷時は除く)
- ⑦滑り止めスプレー類
- ⑧メガホン、ホイッスル、太鼓等の鳴り物(応援も同様とする)
- ⑨その他、主審が危険、または不必要と認めたもの
- ⑩眼鏡を使用する場合は、落下防止用のバンドを付けることが望ましい

(11)警告、退場

危険な行為、及び重大なマナー違反を行なったプレーヤー、監督等は、主審から「イエローカード」により「警告」が与えられる。また同一プレーヤー及び監督等が同一セット中2度目の「警告」が与えられた場合、また著しくスポーツマンシップに反する行為や暴力行為、相手に侮辱的言動をしたプレーヤー、監督等は、主審から「レッドカード」により「退場」が宣告される。「退場」を宣告されたプレーヤーは直ちにペナルティーベンチに入り、その試合に復帰できない。

(12)試合放棄、失格・不戦勝

- ①試合開始までに、参加プレーヤーが揃わなかった場合は「試合放棄」とし相手チームの「不戦勝」とする。ただし、人数が少ない中での開始を認める場合を除く。
- ②審判から、チームに対してプレー及び言動の改善が求められたのに指示に従わなかった場合は「失格」とし、試合会場から退去、相手チームの「不戦勝」とする。

(13)不完全となったチーム

試合中、負傷及び「レッドカード」による退場で、プレー可能なプレーヤーが1名になったときは「不完全チーム」とし、そのセットを当該チームの負けとし、内野人数は11対0とする。

3. 試合ルール

- (1)試合は、センターサークルでのジャンプボールにより開始する。
- (2)ジャンパーへの、内野からの第1投目の攻撃は禁止する。(ジャンパーアタック)
- (3)ジャンパーは、タップしたボールをほかのプレーヤーが投球するまでキャッチしてはいけない。(ジャンパーキャッチ)
- (4)相手のノーバウンドの投球をキャッチできなかつたり、当てられたり、またユニフォーム、その他身に着けている物にかすった場合もアウトとなる。
- (5)アウトになったときは、自ら再びボールに触れてはならない。(ダブルタッチ)
- (6)2名以上のプレーヤーが、1回のノーバウンドの投球で当たった場合は、最初の1名だけがアウトになる。
- (7)ノーバウンドの投球で、顔や頭にボールを当ててはならない。当たった場合はセーフとする。(ヘッドアタック)
- (8)1度当たったボールを空中にある間に味方のプレーヤーか、当てられたプレーヤー自身がファールなくキャッチした場合、その選手はセーフとなる。(アシストキャッチ)

- (9)相手が投球した時にファールがあった場合は、当たってもセーフとなる。
- (10)内野と外野でヘルドボール(両チームのプレー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)になった場合は、内野プレーヤーのボールとし試合を再開する。また内野同士の場合は、そのプレーヤー同士によるジャンプボールで試合を再開する。
- (11)内野と外野のパスは連続4回までとし、5回目には攻撃しなくてはならない。また、味方のパスが連続中にワンタッチがあっても継続して数える。(ファイブパス)
- (12)味方の内野・外野同士のパスは禁止とする。(ダブルパス)ただし、主審がプレーヤーの投球をアタックと判定したものを除く。
- (13)ボールを捕球して、直ちに投球できる体勢のまま5秒以上ボールを保持してはならない。(キープ・フォー・ファイブ)
- (14)試合中の内野、外野への移動は、ボールデッドゾーンを通らなければならない。
- (15)ボールデットになった時、最後にボールに触れたのが内野の場合は、相手内野ボールとなる。
- (16)ボールデットになったとき、最後に外野がファールせず、手(手首から先であること)でボールに触れた場合は、自分の外野ボールとなる。(ワンタッチ)ただし、外野が投げたボールが直接ボールデットになった場合は、相手内野ボールとなる。
- (17)ボールデット、ファール、ワンタッチ等で内野、外野から試合を再開する場合は、ボールを所有しているプレーヤーが、そのエリア内で静止し、ボールを頭上に上げて主審のホイッスル後に投球する。(フライングスロー)
- (18)外野プレーヤーが、相手の内野をアウトにしても、そのまま外野でボールに触った時や、すぐに自分の内野に戻らなかったときは、内野復帰を放棄したとみなし、再度アウトにしないと内野に戻れない。

4. ファール(反則)

(1)ファイブパス

同一チームの内野と外野間のパスは、ファール及びアウトが無く連続4回までとし、5投目のパスが成立した時点で、相手の内野ボールとなる。なお、パスが連続している間にワンタッチがありボールデットになっても再開後のパスは継続して考える。

(2)ダブルパス

同一チームの内野、外野プレーヤー同士がパス及びボールの受け渡しをした場合は、相手の内野ボールとなる。ただし、主審がプレーヤーの投球したボールをアタックとみなしたものを除く。

(3)オーバーライン

インプレイ中(試合進行中)にボールを保有したプレーヤーが、ラインを踏んだり、超えた場合は、相手内野または外野ボールとなる。

①内野が外野ゾーンとの境のバックライン・サイドラインでのオーバーラインキャッチは、相手外野ボールとなる。

②内野の①以外及び、外野手すべてのオーバーラインキャッチは、相手内野ボールとなる。

(4)ホールディング

インプレイ中、相手チームのエリア内に転がっているボールに触れたり、また空中にある

ボールを相手エリア内でドリブルした場合は、相手内野または外野ボールとなる。

(5)ヘッドアタック

ノーバウンドの投球で、直接相手プレーヤーの顔面、または頭部にあてた場合は、相手内野ボールとなり、その投球は無効となる。

(6)タッチ・ザ・ボディー

試合中、相手プレーヤーと体が接触するような行為をした場合は、相手内野または、外野ボールとなる。ただし、ジャンプボール時に、偶然体が触れた場合を除く。

(7)ダブルタッチ

アウトになったプレーヤーが、外野の移動中に自エリア内で、自ら再びボールに触れた場合は、相手内野ボールとなる。ただし、アウトコール後、次の3つの条件を満たしている時は、ファールとして取らない。

- ①すぐに足元のボールを置いた。
- ②両足とも一歩も動かなかった。
- ③ボールの方向を変えなかった。

(8)インターフェア

プレーヤーが、内野、外野への移動中、故意に相手の投球したボールに触れた場合は、相手内野ボールとなる。

(9)キープ・フォー・ファイブ

プレーヤーは、ボールを捕球して5秒以上保持した場合は、相手内野ボールとなる。ただし、転倒などして直ちに投球できないときは、立ち上がってから5秒とする。

- ①秒数は、主審の主観により決められる。
- ②故意と思われる遅延行為には、厳しく適用する。

(10)フライングタップ

ジャンプボール時、ボールを頂点から落下し始める前にタップした場合は、相手内野ボールとなる。

(11)ダブルタップ

ジャンプボール時、2度以上ボールタップをした場合は、相手内野ボールとなる。ただし、落下してきたボールが偶然触れた場合は除く。

(12)ジャンパーアタック

ジャンパーがタップしたボールを、キャッチした内野プレーヤーが、相手チームのジャンパーを第1投で攻撃した場合は、相手内野ボールとなる。

(13)ジャンパーキャッチ

ジャンパーが自分でタップしたボールを、他のプレーヤーが投球する前にキャッチした場合は、相手内野ボールとなる。ただしジャンパーが唯一の内野プレーヤーである時は除く。

(14)フライングスロー

ボールデット後に試合を再開する時、ボールを持つプレーヤーが、主審のホイッスル前に投球した場合は、相手内野ボールとなる。

(15)アウトプレイ

インプレイ中、プレーヤーが自エリア以外でプレーした場合は、相手内野ボールとなる。

- ①両足とも完全に、コート外に出ていること。
- ②相手チームのノーバウンドのボールに当たればアウトとなる。

(16)イリーガル・スロー&キャッチ

手・腕・足・頭等でボールを弾いて、アタックまたはパスをした場合と、同じく弾いたボールを捕球した場合は、相手内野ボールとなる。ただし、外野のワンタッチと、偶然ボールが体に当たった時は除く。

(17)テクニカルファール

試合中プレーヤーや、監督等や控えのプレーヤーが次の行為を行なった場合は、相手内野ボールとなり「警告」を受ける。

- ①失礼な態度で、審判及びオフィシャルに話しかけたり、触れたりする。
- ②無作法にふるまう。
- ③相手の選手を威嚇したり、挑発したりする。
- ④ボールデッド時に、試合再開を不当に遅らせ、ゲームの進行を妨げる。
- ⑤不当な利益を得ようとして、プレーヤーゾーンを離れる。
- ⑥審判及び、オフィシャルの判定や指示に従わない。
- ⑦スポーツマンシップから著しく逸脱した言動が見受けられる。

試合開始前及び、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ーヤー、監督等はイエローカードにより「警告」を受ける。

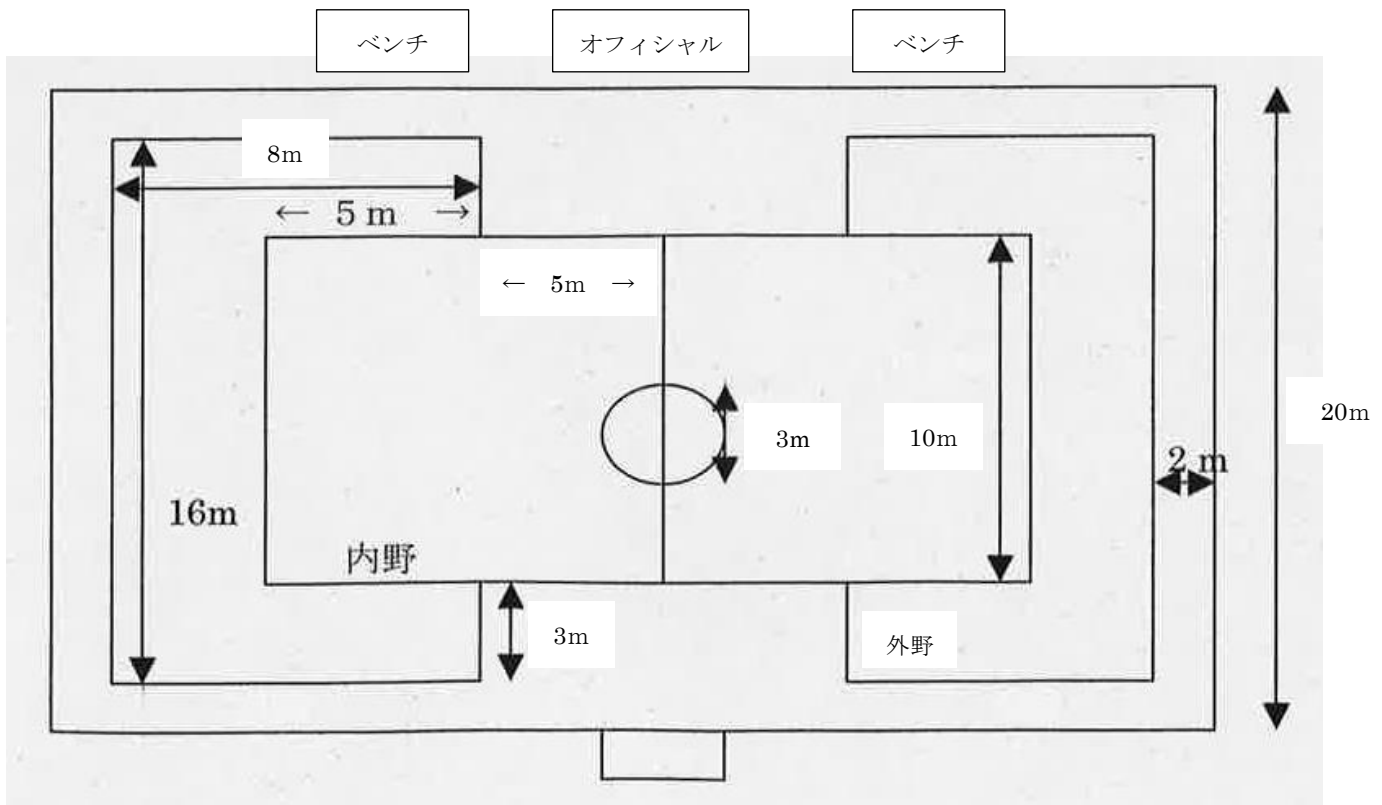
(18)ファール等の重複

ファール等が連続してあった場合は、最初のファール等を適用し、ファール等の判定が各審判員で異なった場合は重い方を適用する。

(19)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、ファールを取らずにしばらく経過を見る。その結果ファール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取る。ただし、テクニカルファールの場合はこの限りでない。また、アドバンテージが取れずに笛を吹いてしまったときは、主審はそのファールを適用する。

5. コート



6. その他

- (1)大会使用ボールは、ドッジボール3号球(ミカサ MG-JDB、モルテン SFDB)とする。
- (2)線審については、出場1チームあたり2名ずつ出る。
- (3)抽選会は、必ずチームから子どもが参加して行う。1地区から2チーム以上参加する場合でも、チームごとに参加する。
- (4)監督は試合中、コートベンチ内から指示を出すこと。試合中、監督及び控えのプレーヤーは許可なくベンチを離れてはならない。

備考	平成25年5月26日	選定
	平成29年5月7日	改定
	平成30年5月6日	改定
	令和元年5月12日	改定
	令和3年4月30日	改定