

第1条 (目的)

県下、市・郡子連代表の子どもたちが一堂に会し、子ども会組織の特殊性を活かして試合を行い、スポーツを通じて友情を深め、お互いが助け合い、楽しさ、厳しさの中から自主性・協調性を養い、以て人間形成の一助とする。

第2条 (競技規則の基盤)

この競技は、ドッチビー競技規則を基盤とし、第3条以下の通り定める。

第3条 (参加・出場資格)

佐賀県子ども会会員であり、全国子ども会安全共済会に加入していること。

第4条 (チーム編成)

男子及び女子を問わない競技とし、各市町の子ども会に所属する会員でのチーム編成で出場するものとする。

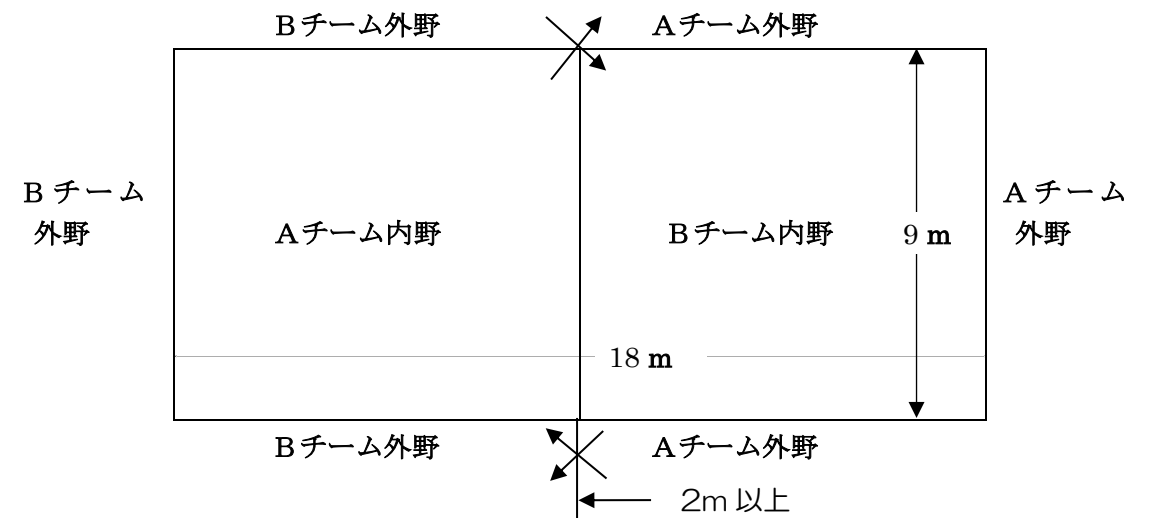
- ① 総括責任者：1名 (育成会役員)
- ② 監督：1名 (中学生以上・・・選手兼任でもよい)
- ③ コーチ：1名 (同上)
- ④ 出場選手：7名 小学生 5名以上  
中学生 2名以下
- ⑤ 控え選手：6名

第5条 (胸番号)

胸番号は、下記要領により、控え選手を含め、全員付けること。(ビブスでも可)

- ① 選手：1～13番  
※中学生の選手は、別途、中学生であることがわかるものを配布し、着用する
- ② 胸番号の大きさは、縦18cm、横18cmを基準とし、算用数字を記入すること。
- ③ 胸番号は糸で縫いつけること。安全ピンは認めない。

第6条 (コート) バレーボール (6人制と同じ)



第7条 (ゲーム時間・選手の交代)

- ① 1ゲームは、前半5分・休憩3分・後半5分
- ② 基本的にはできません。ただし、けがその他の理由により審判がプレーの続行が不可能と判断した場合は交代出場ができます。  
・メンバーチェンジは前半・後半ごとの交代は自由です。

第8条 (勝敗の決定)

- ① 時間内に相手の内野に1人もプレイ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、より多くのプレイヤーが内野に残っているチームを勝ちとする。
- ② 予選リーグ及び決勝トーナメントで同点の場合は、5分間の延長戦を行う。

第9条 (内・外野の配置)

ゲームの開始に先立ち、各チームは内野・外野のそれぞれの配置人数を決めておく。配置人数は自由だが、内野・外野に1名以上を配置しなければならない。

第10条 (ゲームの開始)

両チームの代表者がじゃんけんをして、勝った代表者が「コート」または「ディスク」の所有権を決める。後半は「コート」および「ディスク」ともに逆の状態を開始する。

#### 第11条（ディスクのスロー）

- ①ディスクをキャッチまたは拾ったプレイヤーは自動的にスローワーとなり5秒以内にディスクをなげなければならない。
- ②ディスクをキャッチするときは、以下の状態をいう。
  - ・片手または両手でディスクをつかんでいる状態
  - ・両手でディスク挟んでいる状態※ひざや腕でディスクを挟んでいる状態は、キャッチしたことにならない。
- ③ディスクのスローはサイドスローのみとする

#### 第12条（アウトとなる場合）

内野プレイヤーは、相手プレイヤーがノーバウンドで投げたディスクにより、以下の場合アウトとなり、速やかに外野に移動しなければならない。

その際、アウトとなったプレイヤーが外野に移動する前に、故意にディスクに触れた場合「オーバーコート」のルールが適用される。

- ・ディスクをキャッチできずに、ディスクが身体、ユニフォームその他身につけている物に触れた後、地面に落ちるか、相手チームのプレイヤーにファールなくキャッチされるか触られたとき。
- ・1回のスローで同一チームの内野プレイヤーが連続でディスクに触れた場合は、それらのプレイヤーすべてがアウトになる。

#### 第13条（アウトとならない場合）

- ①内野プレイヤーが一度取り損ねたディスクをノーバウンドで本人または味方のプレイヤーがキャッチしたとき。
- ②相手スローワーがスロー時にファウルしていたとき。

#### 第14条（内野に入る権利）

外野プレイヤーは、相手チームの内野プレイヤーをアウトにすることで、自分の内野に入ることが出来る。ただし、次の場合は内野プレイヤーをアウトにしても内野に入ることができない。

- ・アウトをとってから内野に入る前に故意にディスクに触れた場合
  - ・アウトをとってから、すぐに自分の内野に入る意思が見られないとき
- ※プレー中、内・外野を移動する際は、相手陣地を通ることはできない。

#### 第15条（ディスクの所有権）

- ①静止したディスクの所有権は、最後に静止したコートのチームにある。
- ②動いているディスクの所有権は、地面に転がっている場合は、そのディスクが完全に自陣コートに入っている時に取ることができ、そのプレイヤーが所有権を得る。

ただし、自陣コート内であっても内野プレイヤーが外野にあるディスクを取ったり、外野プレイヤーが内野にあるディスクを取ったりすることはできない。

- ③空中にあるディスクは「オーバーラインキャッチ」ルールに違反しない限りどの時点で触れたりキャッチしたりしてもよく、キャッチしたプレイヤーがその所有権をもつ。
- ④ライン上のディスクの所有権は、最後に触れたプレイヤーの相手チームにその所有権がある。「最後に触れる」とは、スローはもちろん、キャッチミス、ディスクに当たることなどディスクに触れるすべての行為が含まれる。（ラインはどちらでの陣地でもない）

#### 第16条（ファウル及びその処置）

##### ①手渡し/キック

ディスクの手渡し、キックでのパスは内・外野を問わずファールになります。

##### ②内野同士のパス

同一チームの内野同士でパスするとファールになります。・・・いったん審判に渡す。

##### ③外野同士のパス

同一チームの外野同士でパスする場合、必ずコートの2本のライン上をディスクが通過しなくてはならない。・・・いったん審判に渡す。

##### ④オーバーラインスロー

ディスクを投げるときラインを踏んだり、踏み越したりした場合（ジャンプして着地した場合も含む）・・・いったん審判に渡す。

##### ⑤オーバーラインキャッチ

ディスクをキャッチするとき、ラインを踏んだり、踏み越したりした場合（ジャンプして着地した場合も含む）・・・ファウルしたライン上にディスクを置く。

##### ⑥オーバーコート（オーバーディスクタッチ）

自分の位置すべきコート外にあるディスクに触れたとき

- ・相手コート内のディスクに触れたとき・・・ファウルした場所にディスクを置く
- ・自陣コート（自分が位置すべきコート外）のディスクに触れたとき・・・いったん審判に渡す。

##### ⑦5秒ルール

プレイヤーは、内・外野に関係なくディスクをキャッチしてから5秒以内で投げる。・・・いったん審判に渡す。

##### ⑧タッチング

相手のプレイヤーに触れる。持っているディスクで相手に触れる場合も同様である。・・・いったん審判に渡す。

### ⑨バッドスロー

以下のひとつでも当てはまるスローはすべてファールとなります。

- 投げ方のバッドスロー  
正常なバックハンドスローおよびフォアハンドスローのみがグッドスローとなります。上投げおよび正常でない投げ方のスローはバッドスローとなります。
- バッドスローの判断基準  
真上から見て表面が見えない状態。判断基準は45°とします。  
主・副審が判断する基本方針は「疑わしきは罰する」とし、微妙なスローは全てバッドスローとなります。
- 飛行状態のバッドスロー  
投げ方にかかわらず、ディスクのウラ面が上を向いた状態のスローはバッドスローとみなされます。

### ⑩ファイブパス

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、ディスクの支配権は相手の内野に移動する。

#### ※パスの定義

次の条件を満たした投球をアタックとし、以外は、パスとみなす。

- ディスクの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ディスクであること。
- 上記の条件を満たしかつ内野プレイヤーの広げた両手の内側の範囲にディスクが介在したと認められた投球であること。

### 第17条（警告）

- ①プレイヤーや監督が、故意にプレイヤーの進行を遅らせる行為や時間かせぎと思われる行為をした場合・・・**遅延行為**
- ②プレイヤーや監督が、他人に迷惑をかける行為を行った場合・・・**迷惑行為**
- ③プレイヤーや監督または応援が、相手プレイヤーに対して侮辱した言葉やミスに対して野次を行った場合・・・**侮辱行為**
- ④上記①～③項での警告にはイエローカードを出す。

### 第18条（警告の処理）

- ①同一ゲームで警告を2度受けた場合は、最終結果から1名マイナスとなる。
- ②同一ゲームで警告を3度受けた場合は、没収試合とされる。

### 第19条（レフリータイム）

- ①選手の靴が抜ける・怪我をした・判定にクレームがつき審議が必要とされた場合レフリーがタイムを要求する。

平成29年 6月 第11条③、第16条①、⑨項を追加  
平成29年10月 第4条④改定  
平成29年11月 第5条、第10条改定  
第17条④項、第19条を追加  
令和4年3月27日 第4条改定、第7条①改定  
第8条②改定  
令和4年5月18日 第5条改定  
令和5年5月 9日 第16条⑩項を追加