

# 台東区民 ドッジボール大会 競技規則

平成28年改定版  
《平成17年初版 令和4年改訂》



台東区民スポーツ振興協議会

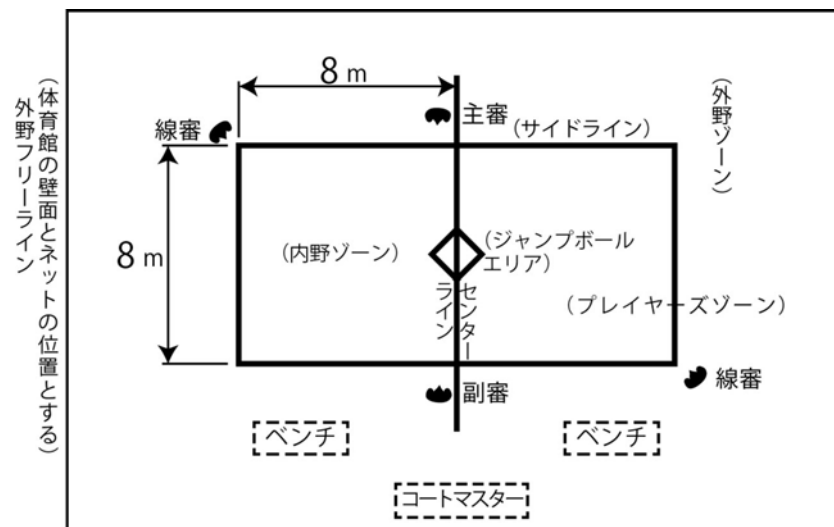
## 《台東区民ドッジボール大会：ローカルルール》

台東区民ドッジボール大会の開催にあたり、つぎのルールを定め競技会を運営する。

### 1. コートとボールの規定

#### ①コート

コートの大きさとラインの名称は下図の通りとする。



- ・競技2チームのベンチ(選手登録者及びペナルティ者)はプレイヤーズゾーンの外側に接して設置する。
- ・内野と外野のエリアをプレイヤーズゾーンと呼び、選手がプレイするエリアで外野は体育館の壁面とネットを含むこととする。
- ・ラインの幅は50ミリとし、コートの内側に引く。

#### ②ボール

大きさは3号球で、仕様素材は人工合成皮革とする。

## 2. チーム

- ・チーム名は12字以内で、同じ名称の場合は申し込みの先着チームを優先する。
- ・1チームは7名以上子供の部が10名以内、大人の部が12名以内、競技は選手7名で行う。
- ・選手は小学校4年生以上とし、成人の監督を置く。また、選手代表の主将を置き、成人の場合は監督を兼務できる。
- ・チームの役員は監督、主将を各1名とする。(監督が一人で兼務でき、選手でもかまわないが、監督が選手として出場した場合、退場及び失格処分を受けた時は、以降の試合にチームが出場できなくなる。)
- ・ユニホームはできる限り統一したもので、監督が選手を兼ねる場合の背番号若しくはゼッケンは「1」とし、主将は「2」とする。子供の部は主将が「1」とする。  
この場合のユニホームは、Tシャツやトレーナー、学校の運動着類をいう。
- ・試合開始時の選手は7名が出場し、コート(内野と外野)の配置は自由とする。(両チームは基本的に試合中、7名がコート上にいて、監督及び控え選手は必ずベンチに入る。)
- ・選手の交代は、セット間の休憩時と、選手がプレー中、負傷した場合に限る。(負傷した選手は、交代した時のセットの試合中は出場できない。また交代選手を出さなくても良い。)
- ・選手や監督は、審判員に対して、抗議やアピールができない。(試合終了後、コートマスターに確認することはできる。)
- ・選手は、次の使用は禁止される。  
スパイク、グローブ、滑り止めスプレー、アクセサリー、手のテーピング、その他審判員が危険とみなすもの。  
ただし、試合中に突き指等で救護員がテーピングで手当した場合で、且つコートマスターが認めた場合は除く。
- ・選手・監督は部門を問わず複数エントリーすることは出来ない。
- ・許可(手続き)無き監督の変更及び代行はできない。

- ・線審は帯同審判方式で行います。試合終了後、次の試合の線審を1名選出すること。

## 3. 競技方法

- ・競技は、3セットで2セット先取したチームが勝利する。
- ・1セットは3分間で、セット終了毎にコートチェンジする。
- ・セット間は、1分間以内の休憩をとる。(次セットで選手交代のある場合は監督がこの時に主審にその旨を伝える。)  
セット時間の終了時に内野選手数の多い方が勝利とする。  
同数の場合は時間を延長し、試合開始時の状態から始め、先に相手内野選手をアウトにしたチームの勝利となる。  
(ゴールデンアタック方式)
- ・時間内に相手の内野選手をゼロにするとコールド勝ちとなる。
- ・試合時間の開始は、ジャンプボールで主審の手からボールが離れた時(主審のホイッスル)とする。
- ・試合の終了は、コートマスターのホイッスルまた電光板のブザーを合図とする。
- ・試合開始までに登録選手が7名揃わない時は、試合放棄となり相手チームが不戦勝となる。(カウントは2-0となる。)
- ・プレイ中に審判から失格を宣言された場合も、相手チームは不戦勝となる。(カウントは2-0となる。)
- ・試合中に負傷及びレッドカードによる退場でプレイできる選手が1名になった時は不完全チームとなりそのセットは負ける。
- ・各セットの開始時に外野に1名以上、6名以下を配置する。
- ・主審とコートマスターはつぎの場合、オフィシャルタイムアウトを告知できる。(負傷者が出た時。プレイヤーゾーンに審判員と選手以外の人やものが入ってきた時。主審が必要とした時。)

## 4. 競技行為の規定 [主審のジャッジ動作を示す]

- ①「キャッチ」とは、相手及び味方の選手が投球したボールを直接身

体で受け止め、速やかに投球ができる状態をいう。

②「アタック」とは、投球されたボール軌道の上部が相手の内野選手の肩の線(自然体で立った姿の)より低い状態であり、内野選手の両手を広げた内側を通過すると認められた軌道をもつボールをいう。

③「パス」とは、味方の内野選手と外野選手との間の継投のための投球とキャッチ行為をいう。

④「アウト」[右手首親指を立てる]とは、内野選手が相手選手の投球したノーバンドのボールをキャッチできなかつたり当てられたり、ユニホームや身につけているものに触れるなどした後、ボールがコート等(天井や壁を含む)に接した時。また、コートに接する前に相手選手がファールせずにキャッチした場合。

・上記の状況で2名以上の選手が続けて当てられてた場合は、最初に当たった選手が「アウト」の対象となる。

・アウトになった内野選手は外野に主審若しくは副審の背後を通過して速やかに外野に移動する。

・相手の内野選手からアウトをとった外野選手は、内野に戻ることができる。

⑤「アシスト・キャッチ」とは、相手選手の投球したノーバンドのボールが内野選手に当たり、そのボールが空中にある間に当てられた選手や味方の選手がファールなくキャッチした場合に、当てられた選手はアウトにならないプレイをいう。

・アシストキャッチが成立する前に味方チームがファールをした場合は、最初に当たった選手はアウトとなる。

・アシストキャッチが成立する前に相手チームがファールをした場合は、その時点で味方がボールをキャッチできなくても、「セーフ」となる。

⑥「セーフ」[両(もしくは右の)手腕を横に広げる]とは、アウト以外の場

合のほか、アシストキャッチしたり、投球した選手にファールがあったり、相手選手の投球がノーバンドで審判やアウトの選手に当たりそのままコート等に接する前に内野選手に当たった場合をいう。

⑦「ヘルドボール」とは、両チームの選手が同時にファールなくボールを捕球した場合で、主審は速やかに試合を止める。

・ヘルドボール後の試合再開は、内野同士の場合は捕球した選手同士によるジャンプボールで行う。

・内野と外野の選手による捕球の場合は、内野選手が優先され、主審の合図で内野より試合を再開する。

⑧「ボールデッド」[右手と左手を平行に肘より立てる]とは、アウト・オブ・バウンズとってファールが確定した時や、ヘルドボールになった時や、オフィシャルタイムアウトをとった時で、試合中は主審の判断によるボールの支配権をもつ選手がボールを両手で頭上に上げて、主審の試合再開の合図(ホイッスル)でプレイを再開する。

⑨「ボールの支配権」[右手で支配権のあるチームのコートを指す]とは、ボールを持って投球できる機会を与えられることで、つぎの状況が該当する。

・投球されたボールをファールなくキャッチできた選手と、インプレイゾーンの転がっているボールを自エリアで捕球した選手にある。

・アウトになって移動中の選手や審判にボールが当たった場合は(故意を除く)、ファールなく自エリアで捕球した選手にある。

・ボールデッド後のボールは、最後にファールなく触れた外野選手の場合は、その外野選手に、最後にファールなく触れた内野選手の場合は、相手の内野にボールが移る。

・ファールの確定後は、相手の内野か外野のボールとなる。

・オフィシャルタイムアウト後のボールは主審が指示する。

⑩「内外野への移動」は、次の場合と試合終了時を除きそれぞれのチームの内外野から出ることができず、移動時は審判の背後から

ボールデッドゾーンを通過し移動する。

・外野選手が相手の内野選手をアウトにした時は、外野選手は内野に復帰できる。ただし、アウトをとっても再度ボールに触れたり、外野に居続けると復帰権の放棄とみなし、次に相手の内野選手をアウトにしないと復帰する機会が与えられない。

・アウトになった選手が、外野に移動する時。

⑪「プレイ中のボールの取り扱い」はつぎの通りとする。

・主審の開始の合図で中央サークルにおいて各チームの代表がジャンプボールを行い試合が始まる。

・ボールデッドのボールは速やかに近くの選手が拾い主審の指示に従い選手間で受け渡しを行う。プレーを再開する時は、一度静止しボールを両手で頭上に上げてから主審の再開の合図(ホイッスル)で投球する。

・ボールをたたきつけたり遠方に投げる行為をしてはならない。

⑫「ジャンプボール」はセンターサークル内で両チームのジャンパー(内野選手)に主審がトスするもので、高さや方向が不相当と主審が判断したり、トスしたボールが誰にも触れることなくアウトオブ・バウンズとなった場合は、トスはやり直す。

ジャンプボール後最初にボールを捕球した選手は、相手のジャンパーに当ててはならない。

## 5. 罰則規定

罰則は警告、退場、失格に分類され、記録される。

①危険行為及び重大なマナー違反をした選手は、主審から「イエローカード」で警告が与えられる。

②つぎの場合、主審から「レッドカード」で退場が宣告され、当該の試合(3セット)に復帰できない。

・同一選手及び監督等が3度目の警告「イエローカード」が与えられ

た場合。

・著しくスポーツマンシップを欠いた行為や、暴力行為や相手に侮辱的言動をした選手や監督。

## 6. 反則行為(ファール)

ファールはつぎの通りで、その場合のボールの支配権は相手の内野若しくは外野に移動する。

①スリーパス[右手中指3本立て右手首に左手首を交差する]

同一チームの内野と外野間のパスは、連続2回(ファールとアウトがなく)までとして、3回目のパスの時点でファールとなり、相手の内野ボールとなる。

②ダブルパス[右手首と左手首を交差し×の形にする]

同一チームの内野同士と外野同士がパスをした場合、相手の内野ボールとなる。(主審が判断のアタックボールを除く)

③オーバーライン[右手と左手を重ねる交差する]

ボールを持った選手がラインを踏んだ場合。

④ホールディング[左手を前に出し右手を上を交差する]

相手チームエリアに転がっているボールに触れたり、相手のエリアに入ってドリブル等した場合は、相手の内野のボールとなる。

⑤ヘッドアタック[右手で頭部を触る]

相手選手の顔面若しくは頭部に当てた場合、相手の内野ボールとなる。この時主審は、当てられた選手チームの監督に選手の健康とプレイへの継続登板を確認する。

⑥タッチザ・ボディ[右手で右腰をたたく]

プレイ中やジャンプボールの際の故意的な相手選手への接触は、

相手の内野か外野のボールとなる。

⑦ダブルタッチ〔右手中指2本立て右手首に左手首を交差〕

アウトになった選手が外野に移動中に、自エリアでボールに再び触れた場合は、相手の内野ボールとなる。

⑧インターフェア〔右手と左手で軽く拍手する〕

選手が内外野へ移動中に故意に相手の投球したボールに触れた場合は、相手の内野ボールとなる。

⑨オーバータイム

〔左手を横にして左手のひらに右手を垂直に当てる〕

選手がボールを補球してから5秒以上持ち続けると、相手の内野ボールとなる。ただし、転倒した場合の時間は除く。

⑩フライングタツプ

ジャンプボール時に、上げられたボールが頂点からの落下前にタツプした場合は相手の内野ボールとなる。

⑪ダブルタツプ

ジャンプボール時に2度以上のボールタツプをした場合は、相手の内野ボールとなる。（落下ボールのタツプを除く）

⑫ジャンパーアタック

ジャンパーがタツプしたボールを補球した選手が、第1投目を相手のジャンパーに攻撃した場合は、相手の内野ボールとなる。

⑬ジャンパーキャッチ

ジャンパーが内野選手の最後の一人になった以外は、自分がタツプしたボールを他の選手が投球するまでにキャッチした時、相手の内野ボールとなる。

⑭フライングスロー

ボールデッドの後の試合再開の時、主審のホイッスル前に投球した場合は、相手の内野ボールとなる。

⑮アウトプレイ

自分のエリア以外でプレイした場合は、相手の内野ボールとなる。

⑯イリーガル・スロー

手足や頭や腕等で弾いてアタックやパスをした場合は、相手の内野ボールとなる。ただし、偶然ボールが身体に当たった場合を除き、その弾いたボールが相手選手に当たってもアウトにはならない。

⑰テクニカルファール〔右手を上を上げて回して該当者を指す〕

つぎの行為のある選手（控え選手を含む）と監督は、「警告」を受け、ボールは相手の内野ボールとなる。

- ・失礼な態度で審判やオフィシャルに接する。
- ・無作法に振舞う。
- ・相手の選手等を威嚇したり挑発したりする。
- ・ボールデッド時に速やかな進行を妨害する。
- ・許可なくプレイヤーゾーンやベンチを離れる。
- ・審判及びオフィシャルの判定や指示に従わない。

## 7. 競技の運営管理

各試合ごとにとコートマスターらと審判員が競技を運営する。

①「コートマスターら」とは、コートマスター1名、記録員1名、計時員1名をいうが、コートマスターがすべてを兼務できる。

◇コートマスターは、コートの運営管理の全責任を負い、次の場合はオフィシャルタイムをとることができる。

ボールの支配権が明らかに違うことに気づかずに主審がゲームを再開しようとしている時や、プレー中の選手に負傷者が出ていることに審判員が気づかない時や、選手の内外野の移動規定に反して

いることに審判員が気づいていない時の他、緊急を要する場合や、主審から試合終了時の選手の投球の有効性の確認を要求された時は返答する。

◇記録員は記録紙に試合結果を記入し、主審の承認(サイン)を得ること。

◇計時員は試合時間の管理と試合終了時の合図を行うこと。

②「審判員」とは、主審1名、副審1名、線審2名をいう。

◇主審は競技運営の全権と決定権をもち、オフィシャルタイムアウトを告知でき、警告、退場、失格の宣告ができる。

- ・アウト、セーフと反則を判定してボール支配権を決定する。
- ・パスカウントは、見やすい位置で表示する。
- ・選手及び監督に注意や指導をすることができる。
- ・試合終了後、記録紙を確認しサインをする。

◇副審は主審を補佐し、すべての反則やアウトやセーフなどの判定を補佐し、オフィシャルタイムアウトを主審に合図できる。

◇線審は主にラインに関する反則。

#### 競技概要のポイント

- ・1ゲーム3セット、1セット3分間の試合で、2セット先取のチームが勝利する。
- ・出場選手は7名で、コート(内野と外野)に配置し、主審の開始の合図で中央サークルにおいて各チームのジャンパーがジャンプボールを行い試合が始まる。
- ・内外野の味方の選手達が相手の内野選手達を挟みながら相手選手の身体にボールをぶつけてはじかせ相手の内野選手を外野に回わし、相手の内野コート(ゼロ(コールド))にするよう競技

し、内野残数の多いチームが勝利する。

- ・相手選手の顔頭部を避け身体にぶつけてキャッチできなければ、当てられた選手はアウトとなり外野に回り、時間内に内野に選手がいなくなったり、試合時間で内野にいる選手の数が少ないほうが負けとなる。
- ・内野と外野同士のパスは禁止で、味方の内外野間のパスは2回までとする。また捕球したボールは5秒以内で投球する。
- ・一旦ぶつけられてはじかれたボールを反則する事なく、空中ドリブルでキャッチしたり、味方の選手がノーバンドでキャッチした場合は、一旦はじいた選手はセーフとなる。
- ・外野の(になった)選手で相手の内野選手をアウトにすると内野に戻る。(戻らなくても良い)
- ・各セット時間終了時に内野残数が両チーム同数の場合は、時間を延長し、試合開始時の状態から始め、先に相手内野選手一人をアウトにしたチームの勝利とする。