

# ＜ 清瀬市スーパードッジボール大会競技規則 ＞

## 第1章 競技場および用具

### 第1条 競技場（コート）

1. 内野の大きさ 7m×14m
2. 外野のサイドの幅は1.5m、エンドの幅は3mとする。
3. 線の幅 5cmとし、上記の長さは線の中心から中心までの距離とする。

【コート図】



## 第2条 用具

1. 試合球は日本ドッジボール協会公認（公式試合球）を使用する。  
小学3・4年生の部は2号球とする。  
小学5・6年生の部は3号球とする。
2. ユニホームは、同一チームであることが識別できる番号付きの服装、またはゲームビブス（大会事務局が準備）を着用する。ビブスは、チーム招集時に貸し出した同色で1番～10番など連続した番号を着けること。
3. 室内履き（運動靴）、体育帽子（紅白）は各自で用意する。

## 第2章 チーム編成

### 第3条 競技チーム

1. チームは競技者7名以上10名以下で編成する。
2. 競技のスタートメンバーは7名（内野4名・外野3名）とする。
3. 競技開始時に4名以下のチームは棄権となる。
4. 競技者のうち1名をキャプテンとし、キャプテンはキャプテンマークとしてビブスの1番または11番を着ることとする。
5. 登録選手以外は試合に出場できない。
6. チームには必ず18歳以上の監督（責任者）を登録する。

## 第3章 競技方法及び勝敗の決定

### 第4条 競技方法

1. 競技開始
  - (1) 競技は、リーグ・トーナメント方式で1チーム7名の競技者がコートの中に入って行う。
  - (2) 両チームは、センターラインをはさんで並び、挨拶を行う。
  - (3) 競技は、主審の「ゴー・ファイト」の宣言で開始される。
2. 競技時間および競技終了
  - (1) 競技時間は、1セット3分の3セットマッチとする。（2セット先取）  
なお、準決勝・決勝戦は1セット5分の3セットマッチとする。
  - (2) 競技時間内であっても、一方のチーム全員がヒットされた時は、ノックアウトになり競技終了となる。
  - (3) 主審が特別に時間を止めない限り、どんな時でも競技時間は進行する。
  - (4) 主審の「ゲームセット」の宣言で競技は終了する。
  - (5) 各セットで同点の場合は3分間の延長戦を行う。どちらかのチームの1人がヒットした時点で終了とする。

### 3. 競技

- (1) センターラインでのジャンプボールによって、試合は開始される。その際、ジャンパーへの第1球目の投球はヒットとしない。(ジャンパーズアタックの禁止)
- (2) ジャンパーは内野がつとめ、自分のコートで行い、自分の内野へとスする。
- (3) 競技の目的は、相手チームの競技者を全員ヒットすることにある。
- (4) ヒットとは、相手チームの内野にノーバウンドのボールを当てそのボールが地に着くまでに相手の内野の誰もが捕球できない状態をいう。捕球したボールが地面に触れてのキャッチはヒットとみなす。倒れながらのボール捕球でボールが地面に接している場合もヒットとみなす。
- (5) 危険防止のため、首から上に投げられたボール(パスボールは除く)はヒットにならない。(ヘッドアタックの禁止) なお、ヘッドアタックの反則は、主審の判断による。
- (6) 複数の内野に当たったり、触れたりしたボールを捕球できなかった場合は、そのボールに触れた内野全員がヒットされたこととなる(一度に2人以上をヒットすることができる)。味方がヒットした後、流れ球が2人目以降に首から上に当たった場合もヒットとみなす。
- (7) 捕球とは、一時的ではなく、完全にボールをキャッチし、コントロールしている状態をいう。
- (8) ヒットされた内野は、速やかに紅白帽子を脱いで外野へ行かなくてはならない。その際、外野に出る途中でボールに触れてはならない。(ダブルタッチの禁止)
- (9) 内野がヒットされた場合、紅白帽子を着けている元外野の競技者は速やかに内野に入らなければならない。なお、この内野に移動中の競技者にヒットしてはならない。
- (10) 味方同士のパス回しは概ね20秒以内とする。20秒を超えるパス回しはオーバータイムの反則となる。ただし、途中の送球が相手へのアタックとみなされた場合はこの限りでない。また、味方内野同士のパスは禁止とし、相手ボールとなる。
- (11) ラインクロスとラインオーバーは、いずれもラインアウトの反則となる。なお、ラインクロスとラインオーバーは、一連の投球動作が終了するまでとする。
- (12) 両外野エリアより外に出てしまったボールは、最後にボールに触れた競技者の相手チームの内野ボールとなる。リスタート時のボールに際し、内野間のボールの譲り合いはパスとみなさない。
- (13) メンバー交代は、セットとセットの間でのみ3名以内とする。ただし、けが等により主審が認めたときは、途中交代もできる。
- (14) ボールデッドは、ボールがコート外の床についた時点とする。
- (15) ワンバウンドで当たってもヒットではない。
- (16) 試合中の作戦タイムはできない。

### 4. 反則

- (1) オーバータイムを宣告されると相手内野ボールとなる。
- (2) ラインアウトを宣告されると相手内野ボールとなる。

- (3) ダブルタッチを宣告されると相手内野ボールとなる。
- (4) ヘッドアタックを宣告されるとヒットされた競技者はセーフになり、ヒットされたチームの内野ボールになる。
- (5) ジャンパーズアタックを宣告されると相手内野ボールとなる。
- (6) 故意のキックやヘディングなどによるプレーは、相手内野ボールとなる。また、故意に足でボールを止める行為は相手内野ボールとする。
- (7) スポーツマンシップに反する行為は、相手内野ボールとなる。

## 5. 注意

- (1) 競技者とキャプテンは、競技マナーに反する行為があったときは、注意を受けることがある。
- (2) 試合中は過剰なテーピングや手袋の着用など、ボールを投げたり捕ったりする時に有利になることを行うことは認めない。なお、室内用ひざ当ての着用は可とする。

## 第5条 勝敗の決定

### 1. ゲームの勝敗

- (1) 試合時間内に、相手選手を全員ヒットした時点で終了とする。
- (2) 試合終了時に、紅白帽子を着用している選手を数え、着用している選手が多いチームが勝ちとする。延長戦でも勝負がつかない場合はキャプテン同士のじゃんけんで勝敗を決定する。

## 第4章 審判員

### 第6条 審判の任務と権限

#### 1. 審判員

- (1) 審判員は、主審1名・副審1名及び線審2名とする。
- (2) 審判員は、中立公平を旨として、それぞれ協力して試合の充実に努めなければならない。
- (3) 審判員は、試合進行について、事故のないように努めること。

#### 2. 主審の任務と権限

- (1) 主審は、競技の進行と判定を行うため、ホイッスルを所持する。
- (2) 主審は、副審や線審の補佐を受けながら、下記の任務を遂行する。
  - ① 正しく競技者が出場しているか確認する。
  - ② 「ゴー・ファイト」「ゲームセット」の宣告をする。
  - ③ ジャンプボールを上げる。
  - ④ 「ヒット」を判定し、競技者に宣告する。
  - ⑤ 「相手ボール」を判定し、宣告する。

- ⑥ 「反則」を判定し、宣告する。
- ⑦ 「注意」を宣告する。
- ⑧ 勝敗の判定を行い、宣告する。
- ⑨ ブラインドプレーや判定に確信が持てないときなどには、副審に確認をしたうえで判定する。
- ⑩ ヘッドアタックや怪我につながるプレーがあった場合は、ゲームを一時中断し、競技者の安全を確認する。
- ⑪ 主審は、規則に明示されていないあらゆる問題に関して、判定を下す権限を持つ。

### 3. 副審の任務と権限

- (1) 副審は、危険防止など特別の理由があるとき以外には競技を止めてはならない。
- (2) 副審は、ホイッスルを所持し主審を補佐しながら、任務を遂行する。
- (3) すべてのラインアウトを判定し、ホイッスルと動作によって主審に伝える。
- (4) 競技の進行や判定について、主審の求めに応じ助言する。
- (5) 主審に事故があるときは、これに代わる。

### 4. 線審の任務

- (1) 試合をスムーズに進められるように主審・副審を補佐する。
- (2) 紅白帽子の確認  
ヒットを宣告された競技者の紅白帽子の脱ぎ忘れの確認と、元外野が速やかに内野に入るよう誘導する。

## 第5章 競技の没収

### 第7条 競技の没収

#### 1. 遅刻

指定場所へ指定時間までに集合しないチームに対しては、そのゲームを没収し相手チームの7対0の勝利とする。

#### 2. 競技拒否

主審が競技を行うようチームに命じたにもかかわらず、これを拒んだときは、その競技を没収し、相手チームの7対0の勝利とする。

#### 3. 不正出場

主審は、正当でない競技者が入っていると認めるとき、その競技を没収し、相手チームの7対0の勝利とする。

