



**サークル
ドッジ**

Circle Dodge Rule



サークルドッジ ルール

Ver1. 1

【概要】

柔らかいディスク「ドッチビー」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。

単純だからこそ、誰もがすぐに楽しめるゲームです。

1. 【ディスク】

ドッチビー(柔らかいフライングディスク)を使用します。
サイズや種類は主催者が決定します。

2. 【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。

3. 【チーム】

1チームの構成は4人以上、とします。

4. 【時間】

- 4-1 ゲームの時間は前／後半、各2分間とします。
- 4-2 ハーフタイム(前／後半の間)は1分間とします。

5. 【人員】

- 5-1 ゲームのプレー人数は4人とします。
- 5-2 前／後半は必ず内・外野のポジションを交代します。
- 5-3 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。

6. 【得点】

- 6-1 内野チームはキャッチポイント(CP)を、
外野チームはヒットポイント(HP)を、それぞれ得ることができます。

- 6-2 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。
- 6-3 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。
- 6-4 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。
- 6-5 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。

7. 【外野プレーヤーの規定】

- 7-1 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。
- 7-2 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。
- 7-3 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。

8. 【ファール】の(判定)と<対処>

- 8-1 【ディレイ・ファール】
外野プレーヤーの規定の5秒オーバー(7-1)
および、スロー回数オーバー(7-2)
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。10-Cを参照

- 8-2 【スロー・ファール】
外野プレーヤーの規定の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(7-3)時、スロー・ファールとなります。

(判定)⇒ファールスローが内野にヒットした時 ~ 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~ キャッチは有効/CP2点

- 8-3 【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、ならびに踏み越えた時、ライン・ファールとなります。(ジャンプスローは禁止)
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みます。

(判定)⇒外野がライン・ファールを犯しヒットした時 ~ ヒットは無効/無得点
外野がライン・ファールを犯しキャッチされた時~キャッチは有効/CP2点

(判定)⇒内野がライン・ファールを犯しヒットされた時～ヒットは有効／HP＝1点
内野がライン・ファールを犯しキャッチした時～キャッチは無効／無得点

<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。

8-4 【チャージング・ファール】

全てのプレイヤーは相手チームのプレイヤーに接触した時、ファールとなります。

<対処>⇒接触した側のプレイヤーは、そのゲームから退場となります。

9. 【累積FP】 チーム累積ファールポイント

8. 【ファール】 の-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得点と合算して最終得点とします。

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

0／1／2FP ⇒ 相手チームに加点なし。

3FP ⇒ 1点を相手チームに加点

4FP ⇒ 2点を相手チームに加点

5FP ⇒ 3点を相手チームに加点

～以降1FP増すごとに1点を相手チームの得点に加算します。

10. 【DD】 ディスクデッドと 〈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【DD】といいます。

【DD】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. 外野プレイ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イ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ディスクが円形フィールド内に落ち静止した時
- ③ 外野プレーヤーのスローミスやキャッチミスによりディスクが円形フィールド内に落ちて静止した時

〈再開〉 ➡

内野プレーヤーは主審に【DD】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。

※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【DD】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。

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【DD】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。