

3	2	3
2	1	2
3	2	3

ディスゲッター  
ドッチ

Disgetter Dodge Rule



ディスゲッタードッチ ルール

Ver2.0

## 【概要】

9枚のパネルを配したディスク専用のターゲットとして開発されたチャレンジディスクゲッターは、フライングディスク版ストラックアウトとして単純明快であること、誰もがプレーできること、広いスペースを必要としないこと、など多くの利点があることでレクリエーションツールとして広く支持されています。

このツールを利用して

『高齢者向け施設などでの運動促進やリハビリテーションの側面の利用ができないか？』  
『スローラインの距離設定にハンディキャップ制を導入し障がいを持つ方も一緒に楽しめないか？』  
『思考力や計算力の発達など知育面において寄与することができないだろうか？』  
といった観点を念頭に、フレームの数字パネルを抜き落とし、その数字がそのまま得点になる基本原則は統一したゲームとして団体戦を2つ、個人戦を1つ、計3種のゲームを提唱します。

### 88『ハチはち』

**3人対3人で対戦する団体戦です。**

3人が各3投、計9投を1フレームとし、交互に4フレームをおこないます。

4フレーム合計投数は36投、パーフェクト（満点）で抜いた時の得点は『88点』となることから、『ハチはち』と称します。投げる順番などあらかじめ相談すべきチーム戦略の要素、先順者が抜き落とす位置によって、次順者が狙い易くも、難しくなるため、パネルの残し方もチームメイトへの配慮が必要になるなど、チームワークが求められるゲームです。

### 66『ロクろく』

**1人対1人で対戦する個人戦です。**

1人5投を1フレームとし、交互に4フレームをおこないます。

4フレーム合計投数は計20投、パーフェクト（満点）で抜いた時の得点は『66点』となることから、『ロクろく』と称します。このゲームは本来9枚を設置するフレームに5枚のパネルのみ設置します。投げるディスクの種類が異なるルールである個人戦のため、あらゆる種類のディスクを正確に個人の技量で投げるのが求められる自己トレーニング型ゲームです。

### 39『サンきゅー』

**5人対5人で対戦する団体戦です。**

1人が各1投、計5投を1フレームとし、交互に5フレームをおこないます。

5フレーム合計投数は25投、5フレーム終了する間に『39点』ちょうどの獲得で勝利することから『サンきゅー』と称します。ジャスト39点を獲得するゲームですので、正確なショットと計算能力、さらには後に続く仲間が得意な数字パネルを残すなど、チームでのアレンジが大変に重要で、ミスが出た際に修正する適応力が個人のみならず、チームに求められるゲームです。

# ディスクゲッタードッチ

## 88 『ハチはち』

## 3 vs 3 団体戦

### 1 用具

#### 1-1 使用ディスク

日本ドッチビー協会公式、または公認ディスクを使用します。

#### 1-2 ターゲット

チャレンジディスクゲッター9または日本ドッチビー協会公認品とします。

#### 1-3 パネル

パネルは日本ドッチビー協会公認品とします。

#### 1-4 パネルの設置

図に示す通り、設置します。

#### 【1～3フレーム】

3	2	3
2	1	2
3	2	3

#### 【4フレームのみ】

4	2	4
2	1	2
4	2	4

### 2 会場

2-1 特に制限は設けません。(会議室や食堂など適度な広さがあれば可能です)

### 3 スロー規定

#### 3-1 投げ方 ※1

基本的にバックハンドスローまたはフォアハンドスローとします。

#### 3-2 ディスクの種類と枚数

ひとりのプレイヤーが1フレームで投げるディスクは、大きさの違う3種類のドッチビーを各1枚、計3枚とします。(270/235/200など)

#### 3-3 ディスクの順序

1プレイヤーが投げるディスク3枚の順序はプレイヤーが自由に決定できます。

#### 3-4 プレーヤーの順序

1～3フレームにおいてスローするプレイヤー順序は、毎回異なるようにします。

## 4 4フレ規定

- 4-1 4フレームのみ、スローするプレイヤー順序はチームが自由に決定できます。
- 4-2 4フレームのみ、パネル「3」の4枚を「4」に変更します。【1-4】 図参照

## 5 スロー距離

- 5-1 スローラインとターゲットまでの距離は基本的に以下の通りとします。 ※2
  - 未就学児以下 = 2. 5
  - 小学生低学年（1～3年） = 3. 0
  - 小学生高学年（4～6年） = 4. 0
  - 一般成人（中学生～64歳） = 5. 0
  - レジェンド（65才以上） = 4. 5（単位はすべてメートル）

## 6 設 営

- 6-1 スローラインとターゲットの距離は起点①一起点②間を結ぶ直線の長さとしします。  
距離起点① = ターゲットのパネルフレーム最前面部（足部ではありません）  
距離起点② = スローライン線幅のターゲットより遠い辺
- 6-2 スローラインの線の長さはターゲットの横幅と同一寸法とします。
- 6-3 スローラインの両方の端にはコーンを置き、マーキングします。

## 7 時間制限

- 7-1 1チーム3名が合計9投をする際の制限時間は60秒以内とします。 ※3
- 7-2 先攻／後攻が転換する際、パネル再設置の制限時間は60秒以内とします。 ※4

## 8 得 点

- 8-1 パネルが完全にフレームから外れ、地面に落ちた時、得点となります。

## 9 ゲームの進行

- 9-1 ディスクフリップ  
2チームの代表者がディスクフリップにより、先攻／後攻を決めます。
- 9-2 最初のパネル設置 ※5  
第1フレームに先攻チームが投げるためパネルは後攻となったチームが設置します。
- 9-3 各フレームのスロー
  - ① チームのひとりが3枚のディスクを連続して投げます。
  - ② 3人が順番に各3投、計9投を投げます。
  - ③ これを1フレームとして先攻チームからスタートします。※パネルの再設置は1フレームが終了するまではおこないません。

#### 9-4 パネルの再設置 ※6

先攻チームの1フレーム終了後、先攻チームのスローをおこなった3人がパネルを再設置して、後攻チームの1フレームの準備をします。

#### 9-5 フレーム進行

後攻チームは同様に【9-3】⇒【9-4】をおこないます。

両チームがこれを繰り返して4フレームまでおこない、その合計点数を計算します。

## 10 勝 敗

10-1 後攻チームの4フレーム終了後、総合計点数がより多いチームを勝ちとします。

10-2 同点の場合、以下の優先順位により得点数が多いチームを勝ちとします。

- ① 4フレームのみの合計
- ② 1～3フレームの合計
- ③ 1～2フレームの合計
- ④ 1フレームのみの合計

## 11 ファール

11-1 スローライン左右のコーンとコーンの間に両足が位置していなければならず、左右いずれかの足がはみ出した場合、「スローファール」となります。

11-2 スローをおこなう前後を通してスローラインを踏んだ、または踏み越えた場合、「フットファール」となります。

11-3 ファール【11-1】および【11-2】が発生した場合の処置は「パネルの状態はスロー後の結果、そのままにして」得点換算を無効とします。

11-4 プレーヤーの順序【3-4】を間違えた場合、警告が与えられます。

11-5 時間制限【7-1】を超過した場合、そのフレームにおける、そのチームの得点をすべて無効とします。

11-6 時間制限【7-2】を超過した場合、そのチームに警告が与えられます。

11-7 1ゲーム中に2度警告を受けたチームはその時点で失格となり敗退します。

## 12 審 判

12-1 正式大会における推奨ジャッジメント体制は以下の通りです。

主 審 = 1名

ファール【11-1】スローファールおよび【11-2】フットファールの有無を確認するため、スローイングラインの横に位置します。

副 審 = 1名

ファール【3-4】プレーヤーの順序および【7-1】【7-2】時間制限のチェックをおこなうため、ストップウォッチを所持してターゲットの横に位置します。

スコア記入

スローイングをおこなわないチームのプレーヤーが副審の横に位置して相互に相手チームの得点を記入します。

### 13 緩和措置

13-1 障がい者および未就学児や高齢者がプレーする場合、以下事項について主催者が適宜状況を判断の上、制限を緩和することができます。

- ※1 【3-1】 投げ方
- ※2 【5-1】 スローラインとターゲットまでの距離
- ※3 【7-1】 スロー時間の制限
- ※4 【7-2】 パネル再設置の時間制限
- ※5 【9-2】 最初のパネル設置
- ※6 【9-4】 パネルの再設置

## ディスゲッタードッチ

### 66 『ロクロく』 個人戦

#### 1 用具

##### 1-1 使用ディスク

日本ドッチビー協会公式、または公認ディスクを使用します。

##### 1-2 ターゲット

チャレンジディスゲッター9、または日本ドッチビー協会公認品とします。

##### 1-3 パネル

パネルは日本ドッチビー協会公認品とします。

##### 1-4 パネルの設置

図に示す通り、設置します。

#### 【1～3フレーム】

×	3	×
3	4	3
×	3	×

#### 【4フレームのみ】

4	×	4
×	2	×
4	×	4

## 2 会場

- 2-1 特に制限は設けません。  
(会議室や食堂など適度な広さがあれば可能です)

## 3 スロー規定

- 3-1 投げ方 ※1  
基本的にバックハンドスローまたはフォアハンドスローとします。
- 3-2 ディスクの種類と枚数  
ひとりのプレーヤーが1フレームで投げるディスクは、大きさの違う3種類のドッジビーを計5枚とします。(270×1/235×2/200×2など)
- 3-3 ディスクの順序  
プレーヤーが投げるディスク5枚の順序は、プレーヤーが自由に決定できます。

## 4 4フレ規定

- 4-1 4フレームのみ、パネルの配置と種類を【1-4】図の通り、変更します。

## 5 スロー距離

- 5-1 スローラインとターゲットまでの距離は基本的に以下の通りとします。 ※2
- 未就学児以下 = 2.5
  - 小学生低学年(1~3年) = 3.0
  - 小学生高学年(4~6年) = 4.0
  - 一般成人(中学生~64歳) = 5.0
  - レジェンド(65才以上) = 4.5 (単位はすべてメートル)

## 6 設営

- 6-1 スローラインとターゲットの距離は起点①—起点②間を結ぶ直線の長さとしします。  
距離起点① = ターゲットのパネルフレーム最前面部(足部ではありません)  
距離起点② = スローライン線幅のターゲットより遠い辺
- 6-2 スローラインの線の長さはターゲットの横幅と同一寸法とします。
- 6-3 スローラインの両方の端にはコーンを置き、マーキングします。

## 7 時間制限

- 7-1 プレーヤーが5投をする際の制限時間は30秒以内とします。 ※3
- 7-2 先攻/後攻が転換する際、パネル再設置の制限時間は60秒以内とします。 ※4

## 8 得点

8-1 パネルが完全にフレームから外れ、地面に落ちた時、得点となります。

## 9 ゲームの進行

### 9-1 ディスクフリップ

対戦者がディスクフリップにより、先攻／後攻を決めます。

### 9-2 最初のパネル設置 ※5

第1フレームに先攻プレイヤーが投げるためパネルは後攻となったプレイヤーが設置します。

### 9-3 各フレームのスロー

プレイヤーは計5投を連続して投げます。

これを1フレームとして先攻プレイヤーからスタートします。

※パネルの再設置は1フレームが終了するまではおこないません。

### 9-4 パネルの再設置 ※6

先攻プレイヤーの1フレーム終了後、先攻プレイヤーがパネルを再設置して、後攻プレイヤーの1フレームを準備します。

### 9-5 フレーム進行

後攻プレイヤーは同様に【9-3】⇒【9-4】をおこないます。両プレイヤーがこれを繰り返して4フレームまでおこない、その合計点数を計算します。

## 10 勝敗

10-1 後攻プレイヤーの4フレーム終了後、総合計点数がより多いプレイヤーが勝ちます。

10-2 同点の場合、以下の優先順位により得点数が多いプレイヤーを勝ちとします。

- ① 4フレームのみの合計
- ② 1～3フレームの合計
- ③ 1～2フレームの合計
- ④ 1フレームのみの合計

## 11 ファール

11-1 スローライン左右のコーンとコーンの間に両足が位置していなければならず、左右いずれかの足がはみ出した場合、「スローファール」となります。

11-2 スローをおこなう前後を通してスローラインを踏んだ、または踏み越えた場合、「フットファール」となります。

11-3 ファール【11-1】および【11-2】が発生した場合の処置は

「パネルの状態はスロー後の結果、そのままにして」得点換算を無効とします。



11-4 時間制限【7-1】を超過した場合、そのフレームにおけるそのプレイヤーの得点をすべて無効とします。

11-5 時間制限【7-2】を超過した場合、そのプレイヤーに警告が与えられます。

11-6 1ゲーム中に2度警告を受けたプレイヤーはその時点で失格となり敗退します。

## 12 審判

12-1 正式大会における推奨ジャッジメント体制は以下の通りです。

主 審 = 1名

ファール【11-1】スローファールおよび【11-2】フットファールの有無を確認するため、スローイングラインの横に位置します。

副 審 = 1名

ファール【3-3】ディスクの順序および【7-1】【7-2】時間制限のチェックをおこなうため、ストップウォッチを所持してターゲットの横に位置します。

スコア記入 = スローイングをおこなわないプレイヤーが副審の横に位置して相互に相手プレイヤーの得点を記入します。

## 13 緩和措置

13-1 障がい者および未就学児や高齢者がプレーする場合、以下事項について主催者が適宜状況を判断の上、制限を緩和することができます。

- ※1 【3-1】 投げ方
- ※2 【5-1】 スローラインとターゲットまでの距離
- ※3 【7-1】 スロー時間の制限
- ※4 【7-2】 パネル再設置の時間制限
- ※5 【9-2】 最初のパネル設置
- ※6 【9-4】 パネルの再設置

## ディスクゲッタードッチ

### 39 『サンきゅー』 5 vs 5 団体戦

## 1 用具

1-1 使用ディスク

日本ドッチビー協会公式、または公認ディスクを使用します。

1-2 ターゲット

チャレンジディスクゲッター9または日本ドッチビー協会公認品とします。

1-3 パネル

パネルは日本ドッチビー協会公認品とします。

#### 1-4 パネルの設置

図に示す通り、設置します。

#### 【全フレーム共通】

4	3	4
3	2	3
4	3	4

## 2 会場

### 2-1 特に制限は設けません。

(会議室や食堂など適度な広さがあれば可能です)

## 3 スロー規定

### 3-1 投げ方※1

基本的にバックハンドスローまたはフォアハンドスローとします。

### 3-2 ディスクの種類と枚数

ひとりのプレイヤーが1フレームで投げるディスクは、ドッジビーを1枚とします。  
ディスクのサイズ、種類は主催者が決定します。

### 3-3 プレーヤーの順序

1～5フレームにおいてスローするプレイヤー順序は、毎回異なるようにします。

## 4 スロー距離

### 4-1 スローラインとターゲットまでの距離は基本的に以下の通りとします。※2

- 未就学児以下 = 2.5
- 小学生低学年 (1～3年) = 3.0
- 小学生高学年 (4～6年) = 4.0
- 一般成人 (中学生～64歳) = 5.0
- レジェンド (65才以上) = 4.5 (単位はすべてメートル)

## 5 設 営

- 5-1 スローラインとターゲットの距離は起点①—起点②間を結ぶ直線の長さとしします。  
距離起点① = ターゲットのパネルフレーム最前面部（足部ではありません）  
距離起点② = スローライン線幅のターゲットより遠い辺
- 5-2 スローラインの線の長さはターゲットの横幅と同一寸法としします。
- 5-3 スローラインの両方の端にはコーンを置き、マーキングしします。

## 6 時間制限

- 6-1 1チーム5名が合計5投をする際の制限時間は60秒以内としします。※3
- 6-2 先攻／後攻が転換する際、パネル再設置の制限時間は60秒以内としします。※4

## 7 得 点

- 7-1 パネルが完全にフレームから外れ、地面に落ちた時、得点となります。

## 8 ゲームの進行

- 8-1 ディスクフリップ  
2チームの代表者がディスクフリップにより、先攻／後攻を決めます。
- 8-2 最初のパネル設置※5  
第1フレームに先攻チームが投げるためのパネルは後攻となったチームが設置しします。
- 8-3 各フレームのスロー  
① チームのひとりが1枚のディスクを投げます。  
② 5人が順番に計5投を投げます。  
③ これを1フレームとして先攻チームからスタートしします。  
※パネルの再設置は1フレームが終了するまではおこないません。
- 8-4 パネルの再設置※6  
先攻チームの1フレーム終了後、先攻チームのスローをおこなった5人がパネルを再設置して、後攻チームの1フレームの準備をしします。
- 8-5 フレーム進行  
後攻チームは同様に【8-3】⇒【8-4】をおこないしします。  
両チームがこれを繰り返し5フレームまでおこなうことができますが、必ずしも5フレームまでおこなう必要はなく、リミットが5フレームとなります。

## 9 勝 敗

本ゲームは5フレーム終了までに、より早く「39点ジャスト」を獲得したチームが勝利しします。よって、先攻チームが明らかに有利となります。  
また、得点を重ねる過程で残り得点を計算し、最後の1投で残り点をちょうどで

抜き落とすようにパネルを残すことが必要となります。

## 9-1 フィニッシュ

勝利を決める（結果として最後の1投となる）スローです。

パネルの種類は2、3、4ですので、フィニッシュ直前に残り点を2／3／4のいずれかにすることが必要です。

フィニッシュはチームの何番目のプレイヤーでもかまいません。

## 9-2 バースト

- ① 残り点をオーバーして得点を獲得した時、  
ex) 残り3点でパネル4を落とした
- ② 残り点が1点になった時、  
ex) 残り4点でパネル3を落とした（パネル1の設定がないため）
- ③ 残りパネルではフィニッシュできない（ジャストにならない）時、  
ex) 残り6点でパネル4を落としたが、パネル2が既に落ちている

【9-2】③の事例において

5番目のプレイヤーが事例の状態にした時にはバーストにならず、次のフレームを残り2点から開始することになります。

これらの状態となった場合、バースト（破裂）となり、その時点で投げているプレイヤーがいたとしても、そのフレームは即時終了します。

## 9-3 バースト後の再開

次のフレームは、直前にバーストしたフレームのスタート時点の得点から再開します。

## 10 ファール

10-1 スローライン左右のコーンとコーンの間に両足が位置していなければならず左右いずれかの足がはみ出した場合、「スローファール」となります。

10-2 スローをおこなう前後を通してスローラインを踏んだ、または踏み越えた場合、「フットファール」となります。

10-3 ファール【10-1】および【10-2】が発生した場合の処置は「パネルの状態はスロー後の結果、そのままにして」得点換算を無効とします。

10-4 プレーヤーの順序【3-3】を間違えた場合、警告が与えられます。

10-5 時間制限【6-1】を超過した場合、そのフレームにおける、そのチームの得点をすべて無効とします。

10-6 時間制限【6-2】を超過した場合、そのチームに警告が与えられます。

10-7 1ゲーム中に2度警告を受けたチームはその時点で失格となり敗退します。

## 11 審判

11-1 正式大会における推奨ジャッジメント体制は以下の通りです。

主 審 = 1名

ファール【10-1】スローファールおよび【10-2】フットファールの有無を確認するため、スローイングラインの横に位置します。

副 審 = 1名

ファール【3-3】プレイヤーの順序および【6-1】【6-2】時間制限のチェックをおこなうため、ストップウォッチを所持してターゲットの横に位置します。

スコア記入 = スローイングをおこなわないチームのプレイヤーが副審の横に位置して相互に相手チームの得点を記入します。

## 12 緩和措置

12-1 障がい者および未就学児や高齢者がプレーする場合、以下事項について主催者が適宜状況を判断の上、制限を緩和することができます。

- ※1 【3-1】 投げ方
- ※2 【4-1】 スローラインとターゲットまでの距離
- ※3 【6-1】 スロー時間の制限
- ※4 【6-2】 パネル再設置の時間制限
- ※5 【8-2】 最初のパネル設置
- ※6 【8-4】 パネルの再設置