



**スピード  
ドッチ**

**SpeedDodge Rule**



**スピードドッチ ルール**

**Ver1.1**

**DBJA** Dodge  
Bee of  
Japan  
Association

## 【概要】

スピードというキーワードで簡単に楽しめるゲームを、  
団体戦と個人・記録計測のふたつを併せてスピードドッチと称します。

団体戦はサッカーのPK戦をディスク・スローによっておこなう、  
ペナルティスローをチームごとに連続で投げて得点を重ねていくものです。  
連続でおこなう展開とスピードを調整する要素が含まれています。

スピード自慢だけがヒーローになるものでなく、  
全員が同等に参加する、補欠選手を作らない仕組みとなっており  
チームの戦略によっては大量得点もあり得ます。

個人戦はスピード測定器でスローの初速を計測するもの。  
個人の記録という観点ではドッチディスタンスと同時に、  
また遊びの要素を含めた観点からはディスゲッタードッチと並列に、  
何より手軽に、地域イベント等で活用できるものと想定します。

どちらもゴールに向かって全力で投げ込むという至ってシンプルで  
初級者や低学年、家族単位でも楽しめるゲームと考えています。

## スピードドッチ <団体PT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 ゴール チャレンジディスゲッターゴールを2台横並びに、つなげて設置します。  
※屋外でおこなう場合、サッカーゴールなどを使用することができます。
- 1-3 ドッチビーベスト（ビブス）  
ゲームに出場するプレイヤーの順序がわかるように1～5などの番号の付いた  
ベスト（ビブス）を着用します。

### 2. 【会場】

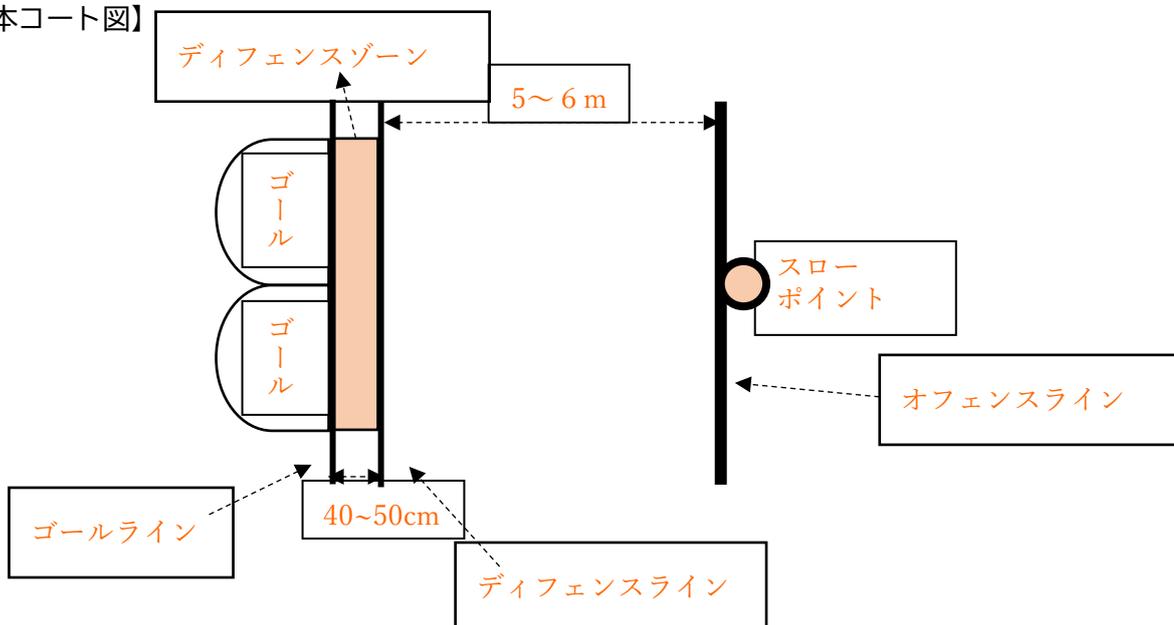
特に制限は設けません。

### 3. 【設営】

- 3-1 スローポイントからディフェンスラインまでの距離を5～6mとします。  
ディフェンスラインより4～50cm後ろにゴールラインを設けます。  
ゴールラインに接するようにゴールを設置します。

- 3-2 ディフェンスラインとゴールラインの間をディフェンスゾーンといいます。  
※会場にバドミントンのコートがある場合、そのコートを活用できます。

【基本コート図】



#### 4. 【チームの構成】

- 4-1 チームの登録人数  
1ゲームにおける1チームの登録人数は5人以上で主催者が決定します。
- 4-2 1ゲームのプレーヤー人数  
1ゲームに出場するプレーヤーは1チーム5人とします。

#### 5. 【投 法】

攻撃側プレーヤーのスローは、正常なバックハンドまたはフォアハンドスロー（その定義はディスクドッジルール(9-5)に準拠します。）のみ有効です。それ以外のスローは【バッドスロー】となり累積ファール(7-1)にカウントされます。なお、グラウンダースロー・スキップスローなどディスクが一度地面に接しても正常なスローイングでゴールインしたものは有効となります。

#### 6. 【ゲームの進行】

- 6-1 ディスクフリップ  
第1セットの開始時に両チームの代表者がディスクフリップをおこない、先攻/後攻を決定します。  
その後、第2セットは先攻/後攻を入替え、ファイナルセットまで進んだ場合の先攻/後攻は再度ディスクフリップにより決定します。
- 6-2 フレームとセット  
各チーム5人各1投を1フレームとし、交互に5フレームで1セットとします。

### 6-3 攻撃側プレイヤーのスロー順序

攻撃側プレイヤーは毎回先頭のスローワーを変えながら、同じ順序でローテーションして1人1投ずつ投げます。

(例：1フレームは1 2 3 4 5 ➡ 2フレームは2 3 4 5 1)

### 6-4 攻撃側プレイヤーのスロー手順

・審判のスロー合図後、攻撃側プレイヤーは任意のタイミングでスローをおこなうことができます。

・フレーム毎のスロー順にスローポイントより後ろに1列に並び順番に投げます。

・ディスクを投げる時はスローポイントを必ず片足で踏んで投げます。

スローの瞬間にスローポイントを踏み損ねた場合、【フットファール】となり、累積ファール(7-1)にカウントされます。

※守備側プレイヤーの妨げとならなければ、スロー後、次のスローワーのスペースをあけるためオフンスラインを越えても構いません。

### 6-5 守備側プレイヤーの構成順序

守備側プレイヤーは毎回チーム構成メンバーを変えながら、同じ順序でローテーションをして3人ずつ出場します。

(例：1フレームは1 2 3 ➡ 2フレームは2 3 4)

### 6-6 守備側プレイヤーの位置

守備側プレイヤーの構成順序(6-5)に則った3人のプレイヤーがいれば、立ち位置は自由に決めることができます。

守備側プレイヤーは少なくとも片足をディフェンスゾーン内につけた状態でプレーをしなければなりません。

両足がディフェンスゾーンを離れた場合、【フットファール】となり累積ファール(7-1)にカウントされます。

### 6-7 悪質な行為 イリガルフアール

① 攻撃側プレイヤーが同時に複数人でスローをおこなった場合

② 守備側プレイヤーがゴールを故意に動かした場合

上記①~②の悪質な行為があった場合、おこなったチームはその事態が発生したフレームやそれまでの得点に関わらず、そのセットを2 5 vs 0で敗退します。

## 7. 【累積ファールシステム】

7-1 スピードドッチはチーム全体のファールとなる累積ファールシステムがあり、【バッドスロー(5)】【フットファール(6-4/6)】の2種が該当します。

### 7-2 累積ファールの計算

1 **セット**中の累積ファールが**3**コ目になった時に**1**点が、**4**コ目に**2**点目が、以降、ファールが**累積する度に各1**点が、チームの得点から**減算**されます。

なお、減算するのは3コ目の累積ファールが発生したセットの5フレーム終了時にまとめて計算します。

#### 7-3 累積ファールの消滅

1セット終了時には累積ファールは消滅してゼロに戻されます。

### 8. 【得 点】

得点はディスク全体が完全にゴールラインより内側に入った時、認められます。

### 9. 【勝 敗】

9-1 後攻チームの5フレーム終了後、累積ファールの減算をしたうえで、合計点数がより多いチームをそのセットの勝ちとします。

9-2 ゲームの勝敗は、**3**セットマッチ(**2**セット先取)で決定します。

9-3 同点のセットが発生した場合、引き分けとします。

9-4 ファイナルセット終了時、勝敗がつかない場合、ゲームのトータルスコアを合算して、より多いチームを勝ちとします。

### 10. 【審 判】

大会において推奨するジャッジメント体制は以下の通りです。

#### ①主 審 = 1名

- ・累積ファールのカウント、およびスコア管理をおこないます。
- ・攻撃側プレイヤーのスロー順序のチェック
- ・攻撃側プレイヤーのフットファールの有無を確認するために、スローポイントの横に位置します。

#### ②副 審 = 1名

- ・バッドスローの有無、
- ・守備側プレイヤーの構成順序のチェック
- ・守備側プレイヤーのフットファールの有無を確認するために、ゴールの後ろに位置します。

#### ③インゴールの判定

ディスク全体が完全にゴールラインの内側に入ったか、否かについてのインゴール判定は守備側チームのうちゲームに出場していないプレイヤー2名がゴールの両サイドに位置して、スポーツマンシップに則って判定をします。また、各フレーム終了後、相手チームのゴールインの数を主審に伝えます。

## スピードドッチ <個人・速度計測>

### 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 ゴール／ネット 測定器の前にゴールまたはネットを設置します。
- 1-3 測定器 市販のスピード測定器を使用するものとします。

### 2. 【会 場】

特に制限は設けませんが、風の影響を受けないインドアを推奨します。

### 3. 【投 法】

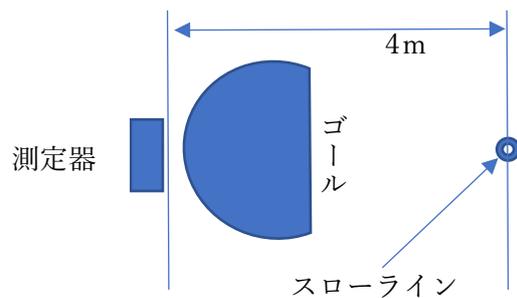
投げ方の制限はありません。 ※主催者判断により制限を設けることも可能です。

### 4. 【ゲームの進行】

- 4-1 測定器に向かって30秒以内に、一人3投のスローをおこない、すべてのスローの速度を測定器で計測します。
- 4-2 3投のスローのうち最速数値がプレイヤーの記録となります。
- 4-3 投げ出す以前にスローラインを踏むおよび越えた場合、そのスローは無効となります。ただし、投げ出した後にラインを踏む、または越えるのは有効とみなします。また、助走をおこなっても構いません。

### 5. 【設 営】

- 5-1 測定器までの距離  
スローラインから測定器までの距離を4mとします。  
測定器の前にゴールまたはネットを設置します。



- 5-2 測定器の高さ  
三脚を使用して地面から概ね1m～1.2mの高さに設置します。

### 6. 【計 測】

計測されない(数値が記録されない)場合、そのスローは無効となります。