2026ディスクドッヂ東京シリーズ

参加チーム向け最終案内

大会にご参加頂くチーム、出場者及びご家族の皆様、2026ディスクドッヂ東京シリーズ第２戦へのエントリーありがとうございます。

本大会は１２月に行われる全国大会にて導入する、セルフジャッジ要素を取り入れいた「ディスクドッヂジャパンルール」での大会となります。当初６チームの募集としていましたが、９チームの応募があり、全チームに「ディスクドッヂジャパンルール」を体験頂けるよう９チームでの大会開催とさせて頂きました。

「ディスクドッヂジャパンルール」は巻末の付録としていますので、改めてご確認頂きますようお願い致します。

1. 大会概要

名 称 ： 2026ディスクドッヂ東京シリーズ第２戦
日 時 ： ２０２６年１０月２５日（日曜日）１２:００～１７:００
場 所 ： ミズノフットサルプラザ味の素スタジアム
〒１８２−００３２ 東京都調布市西町３７６-３
Tel ０４２−４８４−１９７７
主 催 ： 一般社団法人日本ドッヂビー協会（ＤＢＪＡ）
協 賛 ： 文化シヤッター株式会社、株式会社ラングスジャパン、株式会社ミカサ

2.出場チーム

(1)ドリーム☆ファイターズ（15名）
(2)北ノ台ダンデライオン（13名）
(3)チャレンジファイターズ（11名）
(4)KKDC（11名）
(5)ドッヂビーで敵を滅！（10名）
(6)深大寺アブレイズ（12名）
(7)北ノ台タンポポーズ（11名）
(8)上ノ原ユネサス（15名）
(9)M.D.C ウィル（10名）

3.予選リーグ

No.	チーム名	A1	A2	A3	A4
A1	チャレンジファイターズ		12:42	13:42	14:42
A2	M.D.C ウィル			15:18	14:18
A3	北ノ台ダンデライオン				13:06
A4	ドッヂビーで敵を滅！				

No.	チーム名	B1	B2	B3	B4	B5
B1	ドリーム☆ファイターズ		12:30	14:06	15:06	13:18
B2	上ノ原ユネサス			13:30	14:30	15:30
B3	KKDC				12:54	14:54
B4	深大寺アブレイズ					13:54
B5	北ノ台タンポポーズ					

予選リーグの順位は勝点＞得失点差＞得点の順番で決定します。得失点差まで同じとなった場合にはキャプテン同士のディスクフリップで順位を決めることに致します。

4.順位決定戦

順位決定戦としてAリーグとBリーグの同順位での対戦を行なって頂きます。

5.タイムテーブル

No.	開始	区分	対戦		
1	12:30	Bリーグ	ドリーム☆ファイターズ	vs	上ノ原ユネサス
2	12:42	Aリーグ	チャレンジファイターズ	vs	M.D.C ウィル
3	12:54	Bリーグ	KKDC	vs	深大寺アブレイズ
4	13:06	Aリーグ	北ノ台ダンデライオン	vs	ドッヂビーで敵を滅！
5	13:18	Bリーグ	ドリーム☆ファイターズ	vs	北ノ台タンポポーズ
6	13:30	Bリーグ	上ノ原ユネサス	vs	KKDC
7	13:42	Aリーグ	チャレンジファイターズ	vs	北ノ台ダンデライオン
8	13:54	Bリーグ	深大寺アブレイズ	vs	北ノ台タンポポーズ
9	14:06	Bリーグ	ドリーム☆ファイターズ	vs	KKDC
10	14:18	Aリーグ	M.D.C ウィル	vs	ドッヂビーで敵を滅！
11	14:30	Bリーグ	上ノ原ユネサス	vs	深大寺アブレイズ
12	14:42	Aリーグ	チャレンジファイターズ	vs	ドッヂビーで敵を滅！
13	14:54	Bリーグ	KKDC	vs	北ノ台タンポポーズ
14	15:06	Bリーグ	ドリーム☆ファイターズ	vs	深大寺アブレイズ
15	15:18	Aリーグ	M.D.C ウィル	vs	北ノ台ダンデライオン
16	15:30	Bリーグ	上ノ原ユネサス	vs	北ノ台タンポポーズ
	15:42	予選終了			
17	15:58	7位決定戦	A4位	vs	B4位
18	16:10	5位決定戦	A3位	vs	B3位
19	16:22	3位決定戦	A2位	vs	B2位
20	16:34	決勝	A1位	vs	B1位

6.当日の対応について

(1)12:15より受付（コート入口）とキャプテンミーティング（コート内）を行いますので、お手数ですが手分けしてお越しください。（会場は12:00より入場出来ます。）

(2)各チームの待機エリアは入口から左手に５チーム、右手に４チームのエリアを設置させて頂きます。（待機エリアはアウト・オブ・バウンズとなります。）

■ 入口から左手の待機エリア■

チャレンジファイターズ
ドリーム☆ファイターズ
M.D.C ウィル
北ノ台ダンデライオン
北ノ台タンポポーズ

■ 入口から右手の待機エリア■

ドッヂビーで敵を滅！
上ノ原ユネサス
KKDC
深大寺アブレイズ

7.ゲーム説明

(1)試合人数は１チーム１０名でおこないます。
※当日、諸事情によりチーム人数が１０名に満たない場合、不利を確認の上対戦は可能とします。

(2)オープンによるゲームとなるため、年齢・性別等で区分せず、どなたでも参加可能です。
※未就学児はチーム内衝突など、安全のためご遠慮頂いております。

(3)出場選手は必ず背番号をつけたチーム揃いのユニフォームの着用をお願いします。
※ユニフォームではなく、チームが自前で用意するビブスを着用する場合、１プレーヤーが終日通して同じ番号のビブスを着用いただくようにお願いします。

(4)出場チームは直前の試合開始時間にはコート横に集合してください。 直前試合終了後、すぐにコートに入って練習をおこなってください。 試合はスケジュール通りに進めるため時間厳守にて集合をお願いします。 万が一、開始時間にメンバーが揃わない時には不戦敗となります。

(5)ディスクドッヂジャパンルールで実施します。

(6)アウト・オブ・バウンズ
本大会ではコート両奥にラインを設置致します。ラインを超えたスローはアウト・オブ・バウンズとなります。サイド側のネットに接触した場合はアウト・オブ・バウンズとなりません。

(7)使用ディスクはミカサ２７０とします。

(8)試合時間は３分３０秒の前・後半、ハーフタイム１分となります。

(9)インドアシューズの着用をお願い致します。その他のシューズ規定はありません。

8.確認及び注意事項

(1)当日、大会名義関係者による動画・写真の撮影がおこなわれます。 その素材はライブでのＷｅｂ配信や後日に、各団体の目的のために使用します。 本大会に参加する選手、 および来場する皆様には予め同意、了解が参加来場の前提となり、 これをあらかじめ了承のうえでの大会参加をお願いいたします。

(2)トイレ・手洗い場・ゴミの処理方法などに関しては別途、施設側 の規則・規制・要望などに従っていただきますよう、お願いいたします。

(3)審判は基本的にＤＢＪＡメンバー及びDTR資格取得メンバーで構成いたします。

(4)今大会では、ディスクドッヂをオープン1部門で開催いたします。年齢や性別に関わらず、すべてのプレーヤーが共にコートに立ち、スポーツの魅力を分かち合う——その実現のために、私たちは共に力を合わせていきます。

この「ドッヂビーマインド」には、以下のような心構えが含まれています:

- 試合は、選手・審判・関係者が協力して築くものであり、すべての人が敬意を持って関わること。
- ルールを理解し、フェアプレーの精神に則って、気持ちよくゲームをつくりあげること。
- 内野選手は、ディスクが当たった自覚がある場合、笛の有無に関係なく自発的に申告して外野に出るという誠実な姿勢を持つこと。
- 相手選手に対して挑発的な態度や発言をせず、クリーンなプレーを心がけること。
- 時間稼ぎなどの意図的な行為を避け、常に正々堂々としたプレーを大切にすること。
- ベンチや観客席においても、判定への不満を表すのではなく、選手を応援し、ポジティブな雰囲気を一緒に作っていくこと。

この「ドッヂビーマインド」を胸に、私たちはプレーヤー、審判、運営関係者、そして観客の皆様と共に、健全で心地よい大会を創り上げてまいります。

1. 概要

ディスクドッヂは、10人ずつの2チームで行われるフライングディスク競技です。 競技の目的は、 相手にディスクをキャッチさせずに当てて、相手の人数を減らすことです。相手チームの内野選手全員をアウトにしたチーム、またはゲーム時間終了までにより多くの相手プレーヤーをアウトにした方が勝ちです。

---

2. ドッヂビーマインド

ディスクドッヂに関わるすべての人が共にこの競技を通じて互いを尊重し合い、誰もが安心して楽しめる場を創り上げていくことを目指します。この想いを 「**ドッヂビーマインド**」と名付け、ここに宣言いたします。

この「ドッヂビーマインド」には、以下のような心構えが含まれています：

▪試合は、選手・審判・関係者が協力して築くものであり、すべての人がお互いに敬意を持って関わること。

▪ ルールを理解し、フェアプレーの精神に則って、気持ちよくゲームをつくりあげること。

▪ 内野選手は、ディスクが当たった自覚がある場合、笛の有無に関係なく自発的に申告 して外野に出るという誠実な姿勢を持つこと。

▪相手選手に対して挑発的な態度や発言をせず、クリーンなプレーを心がけること。

▪時間稼ぎなどの意図的な行為を避け、常に正々堂々としたプレーを大切にすること。

▪ベンチや観客席においても、判定への不満を表すのではなく、選手を応援し、ポジティブな雰囲気を一緒に作っていくこと。

この「ドッヂビーマインド」を胸に、プレーヤー、審判、運営関係者、そして 観客の全ての関係者が、健全で心地よいゲームを創り上げていくことを共に目指します。

---

3. 用 具

3ー1 使用ディスク

日本ドッヂビー協会公式ディスクを使用するものとします。

3ー2 ユニフォーム

各チームのユニフォームは、一見して同一チームとわかる統一を図るものとします。全員が異なる背番号をつけるものとします。

---

4. 競技フィールド

4ー1 コート

ふたつの9m正方形が接した長方形です。
6人制バレーボールコートと同サイズです。

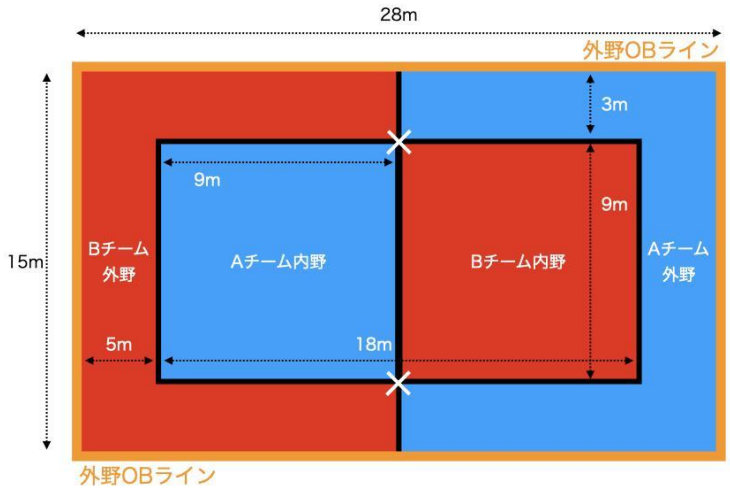
4ー2 センターライン

外野への延長部分は各2m以上としますが、延長線上にはどこまでも両外野を分ける線が存在するものとします。

4ー3 外野OBライン

外野の外周には、アウトオブバウンズ（OB）のラインが存在します。OBラインから外に出たディスクが出た場合、ターンオーバーとなります。OBラインまでの距離は施設の広さの条件等により、規定を前後することも可能とします。

※図のOBラインまでの距離は標準的な規定とします



5. チームの構成

5ー1 チームの登録人数

大会および1ゲームにおける1チームの登録人数は主催者が決定します。

5ー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10名以下とします。

5ー3 その他のメンバー

プレーヤー以外にベンチ入りできるのは、監督／コーチもしくはマネージャー各1名の計2名までとします。その他のメンバーは競技に出場することはできません。全てのチーム構成者は、競技に出場する、しないにかかわらず審判の権限と職権行使に従わなければなりません。

6. 選手の交代

6ー1 ゲーム中の交代

基本的にできません。ただし、けがやその他の理由により
審判がプレーの続行が不可能と判断した場合は交代出場ができます。

6ー2 セットごとの交代

１ゲームの勝敗を2セット以上によって決する場合、
セットごとのプレーヤー交代は自由です。

7. 対戦形態

7ー1 チーム区分

大会におけるチーム区分は主催者が決定します。

7ー2 試合時間

大会における試合時間は主催者が決定しますが、１ゲームは15分以内を推奨します。

8. 基本定義

8ー1 スロー

スローとは、握った状態のディスクを意図して投げることをいいます。
全てのスローは必ず相手チームの内野コート上を通過する必要があります。

8ー2 スローワー

スローワーとは、スローをおこなうプレーヤーをいいます。

8ー3 キャッチ

ディスクの動きを止め、自らが所有した状態をキャッチとします。

8ー4 拾得（しゅうとく）

地面に落ちて静止しているディスク、および動いているディスクを止めて拾い上げる一連の動作をいいます。

8ー5 グッドスロー

グッドスローとは、スローワーがファールすることなく投げた飛行中のディスクをいいます。

8ー6 バッドスロー

バッドスローとは、スローワーがファールして投げた飛行中のディスクをいいます。

8ー7 内野選手の役割

内野選手は、オフェンス時は相手内野を囲む4面のうちの1面のプレーヤーとして攻撃を行います。ディフェンス時は、相手内外野からのスローを受けるプレーヤーとして、ターンオーバーすることを目的に相手スローのキャッチもしくは避ける行動をします。また、自身に対して放たれたスローのアウト/セーフのジャッジを行う責任を負います。

8ー8 外野選手の役割

外野選手はオフェンス時、相手内野を囲む4面のうちの3面のいずれかに位置するプレーヤーとして攻撃を行います。味方内野のディフェンス時は、基本的にプレーに参加する権利を有しません。味方内野エリアを通過する相手スローに対してインターセプトや手足を使った妨害行為を行うことはできませんが、オフェンス・ディフェンスのいずれかのタイミングに関わらず、自身が位置する外野のOBラインからディスクが出ないように守る責任を負います。

9. ゲームの進行

9ー1 ディスクフリップ

ディスクフリップにより、最初の攻撃権とフィールドのサイドを決定します。１ゲームの勝敗を２セット以上により決する場合、セットごとに
攻撃権およびフィールドサイドともに逆の状態で開始します。

9ー2 内野・外野の配置

ゲーム開始時、各チームは内野は1名以上、外野は3名を配置します。
外野プレーヤーはコートの縦方向および左右横方向に各1名を配置
します。外野プレーヤーは、試合終了まで最低１名を配置しなければなりません。

9ー3 スローオフ

審判の合図で攻撃権を得た内野チームがスローをおこなうことにより
ゲームは開始され、これをスローオフといいます。

9ー4 スローワーの決定

①内･外野を問わずディスクをキャッチしたプレーヤーは自動的にスローワーとなります。

②内･外野を問わず地面に落ちたディスクは、最終的にそのディスクをファールすることなく拾得したプレーヤーがスローワーとなります。

9ー5 内野プレーヤーのアウトとセルフジャッジ

相手チームのプレーヤーが投げたグッドスローをキャッチし損ねた、および身体、ユニフォーム、その他身に付けている物に触れた後、地面に落ちる、または、味方内野以外のプレーヤーがファールなくキャッチしたとき該当内野プレーヤーはアウトになります。内野プレーヤーのアウトは、ディスクに触れたとされる該当プレーヤー自身が判断します。内野プレーヤーが自身がアウトと判断した場合は、即座に手を挙げアウトであることをアピールしなければなりません。審判は、アウトをアピールした内野プレーヤーをジェスチャーで追認し、アウトであることを知らせます。また、ディスクが当たったとされる該当プレーヤー自身が、見えづらい身体の箇所やディスクが当たった感触を感じづらい箇所に当たったなど判断が難しい場合は、味方内野プレーヤーが判断のアドバイスを行うことができます。

＊内野プレーヤーのアウトのアピールがあった場合、審判の追認の有無に関わらず該当の内野プレーヤーはアウトとなります。審判の追認はコート上の他のプレーヤーや関係者へ知らせるための行為であり、アウト/セーフの判断の責任は選手自身が負います。

9ー6 内野プレーヤーの複数アウト

相手（攻撃側）チームがおこなった1投のスローに対して味方（守備側）チームの内野プレーヤーが連続でディスクに触れ、【9－5】にある結果となった場合は、それらすべてのプレーヤーがアウトになります。

味方の内野プレーヤーが一旦、取り損ねたディスクを自らが、および味方の内野プレーヤーがファールなく地面に落ちる前にキャッチしたときにはすべてのプレーヤーがアウトになりません。

9ー7 外野プレーヤーが内野へ入る権利

外野プレーヤーは相手チームの内野プレーヤーをアウトにすることで、内野に入ることができます。元外野(プレー開始時に外野にいるプレーヤー)も相手の内野プレーヤーをアウトにしなければ内野に入ることができません。内野へ入る外野プレーヤーは、手を上げて内野に入る意思表示をする必要があります。

9ー8 外野プレーヤーが内野へ入る権利の消滅

外野プレーヤーが相手の内野プレーヤーをアウトにしても、以下の場合は自陣の内野に入ることができません。

①アウトを取ってから、内野に入る前に故意にディスクに触れたとき。

②アウトを取った直後に自陣の内野に入る意思が見られないとき。ゲーム展開上、すぐに内野へ入ることでまた当てられてしまいそうな場合、入るタイミングを見ることは可能です。

9ー9 内野と外野の移動

①プレー中、内野と外野を移動する際には相手陣地を通ってはいけません。移動するプレーヤーがプレーの妨げになった場合、プレーは中断され両チームのプレーヤーの準備が整うのを待って再開されます。

②内外野を移動するプレーヤーが原因で相手チームに不利が生じた場合そのプレーは無効となり、ディスクの所有権はプレーの直前の状態に戻されます。

9ー10 タイムアウト

プレーヤーおよび監督／コーチによるタイムアウトは基本的にありません。ケガ、その他不測の事態が発生したとき、プレーヤーおよび監督／コーチが審判にアピールすることはできますが、審判が必要と判断した場合のみ、審判によってレフェリータイムアウトが宣告され、試合時間を止めます。ケガによるプレーヤー交代の可否などは主催者により大会ルールとして、あらかじめ決定します。ゲームの再開はできるだけ宣告以前に近い状態を目指し、審判の判断によって適宜おこなわれます。

9ー11 ファール

ファールが発生した後の処理が適切におこなわれていない場合、審判は競技をストップして適宜、処理をした後にゲームを再開します。その際、原則、試合時間は止めません。

9ー12 警告

審判によって、全てのチーム構成者に対して警告が宣告されることがあります。

---

10. ディスクの所有権

10ー1 静止したディスクの所有権

どのプレーヤーにもディスクがキャッチおよび拾得されなかった場合、最後にディスクが静止したコートのチームが所有権を得ます。

10ー2 動いているディスクの所有権

ディスクが地面を転がったり、すべったり、動いている状態であってディスク全体が自陣コート内にあるところで拾得すれば拾得したチームが所有権を得ます。

10ー3 空中にあるディスクの所有権

空中にあるディスクは、どの時点で触れても、キャッチしてもかまわず、結果的にキャッチしたプレーヤーが所有権を得ます。但し【8-8】に基づき、外野プレーヤーは味方内野エリアを通過するディスクに空中であっても触れることはできません。

10ー4 同時キャッチの所有権

空中にあるディスクをそれぞれのチームのプレーヤーが同時にキャッチした場合、同時キャッチの直前にディスクに触れたプレーヤーの相手チームのプレーヤーがディスクの所有権を得ます。
動いているディスクをライン上で止めて拾得すると相手の所有権となります。

10ー5 ライン上のディスクの所有権

ディスクがライン上に静止した場合、最後にディスクに触れたプレーヤーの相手チームが所有権を得ます。「最後に触れる」とは、スローはもちろんキャッチミスやディスクに当たるなど、ディスクに触れる行為、全てが含まれます。

10ー6 アウトオブバウンズ（OB）が起きた際のディスクの所有権

ディスクが外野OBラインより外に出た場合、ディスクが出たOBラインに接している外野の相手チームが所有権を得ます。

---

11. ファール

11ー1 手渡し／キック

ディスクの手渡し、キックでのパスは内・外野を問わずファールになります。

11ー2 内野同士のパス

同一チームの内野同士でパスをするとファールになります。

11ー3 外野同士のパス

同一チームの外野同士でパスをする場合、相手内野チームのコート上を通過するように投げなければなりません。相手内野チームのコート上をディスクが通過しないパスは、ファールとなります。

11ー4 ５秒ルール

内・外野に関係なく全てのプレーヤーは、できるだけ早くディスクを手放さなければなりません。内・外野に関係なく全てのプレーヤーは、直前プレーでディスクが投げ出された瞬間から5秒以内に次の味方プレーヤーはスローをしないとファールになります。5秒のカウントは直前プレーヤーの手からディスクが離れた時、スタートし、主・副審がカウントします。外野プレーヤーへのスローが大きく後方へ逸れた場合、主・副審の判断により即時、所有権が移動され再開されることがあります。

11ー5 ５スロールール

内・外野に関係なくオフェンス側チームのプレーヤーは、5回のスローの間に相手ディフェンス側（守備側）プレーヤーをアウトにする必要があります。もし、オフェンス側の5回目のスローまでに相手ディフェンス側のプレーヤーをアウトにできない場合は、ターンオーバーとなり相手チームへ攻撃権が移ります。

11ー6 バッドスロー

以下にひとつでも当てはまるスローはすべてファールとなります。

①投げ方のバッドスロー

スローは全て投げ出しの瞬間にディスクの天面が上を向いた状態、規定の角度を守って行われたスローがグッドスローとなります。投げ出しの瞬間にディスクの裏面が上を向いたスロー、規定の角度を守っていないスローはバッドスローとなります。

②バッドスローの判断基準

【11－6】①は審判によりディスクを投げ出した瞬間の角度の状態で判断され、グッド／バッドの判定基準は45°とします。審判が判断する基本方針は「疑わしきは罰する」とし、微妙なスローはすべてバッドスローとみなされます。審判がバッドスローとジャッジした場合、ターンオーバーとなります。

③飛行状態のバッドスロー

投げ方にかかわらず、ディスクの裏面が上を向いた状態のスローはバッドスローとなります。

11ー7 ラインオーバー（スロー）

ディスクを投げる際、ラインを踏む、または踏み越すとファールになります。また、スロー後の勢いで、およびジャンプしてラインを踏んだり踏み越したりした場合も同様です。ラインジャッジは、3名の審判によって行われ、ラインオーバーとジャッジした場合、コールとジェスチャーが行われターンオーバーとなります。

11ー8 ラインオーバー（キャッチ）

ディスクをキャッチする際、ラインを踏む、または踏み越すとファールになります。ジャンプをして空中でキャッチした後に着地したときや、走りな

がらキャッチをした場合も同様です。ラインジャッジは、3名の審判によって行われ、ラインオーバーとジャッジした場合、内野プレーヤーのラインオーバーであればアウトに、それ以外のプレーヤーのラインオーバーであれば、ターンオーバーとなります。

11ー9 アウトオブコート

全てのプレーヤーは自分がいるべきコート以外の場所に位置してはなりません。

①相手のシュートスローを避けるため

②相手のパススローをインターセプトするため

③味方がはじいたディスクをキャッチするため

などの目的でこれらの行為をおこなった場合、ファールとなります。

また、その行為をおこなった内野プレーヤーはアウトに、それ以外のプレーヤーのアウトオブコートであれば、ターンオーバーとなります。アウトオブコートは審判によってジャッジされます。

11ー10 イリーガルポジション

相手に当てられた内野プレーヤーがアウトとなった後、外野に移動する前に故意に内野コート内でディスクに触れた場合、ファールとなります。

11ー11 シミュレーション

守備側内野プレーヤーが明らかに当たったことを認識しながら、速やかに外野に出ようとしない、あざむこうとする行為をおこなった場合、 ファールとなり、かつ警告が宣告されます。また、監督／コーチ等プレーヤー以外がそのような行為を促すような行為･発言をおこなった場合も同様です。

審判の位置や状況などにより、審判員個々の判断で判定されます。

11ー12 タッチング

ゲーム中、相手チームのプレーヤーに触れるとファールになります。持っているディスクで触れた、たたいた場合や相手チームのプレーヤーが持っているディスクに触れた場合も同様です。

11ー13 オーバーディスクタッチ

自分の位置すべきコート外にあるディスクに触れるとファールになります。ライン上にあるディスクについても同様です。ただしディスクが空中にある場合はこれに含まれませんが、【8-8】に基づき、外野プレーヤーは味方内野エリアを通過するディスクに触れることはできません。

11ー14 遅延行為

プレーヤーや監督／コーチが故意にプレーの進行を遅らせる行為や時間稼ぎと思われる行為をした場合、ファールとみなします。

11ー15 迷惑行為

プレーヤーや監督／コーチが他人に迷惑を与えるような行為をおこなった場合、またはゲームや大会の運営に支障をきたす行為をおこなった場合ファールとみなします。

11ー16 スポーツマンシップを欠く行為

プレーヤー・監督／コーチがそのような行為をおこなった場合、ファールとみなします。

---

12. ファールの処理・処分

12ー1 ファールの発生

ファールが発生した場合、ディスクの所有権は相手チームに移動します。

12ー2 アドバンテージ（プレーの継続）

ファールを犯しておこなったプレーの結果、ディスクの所有権が

相手チームに移動していた場合、プレーはそのまま続行されます。

12ー3 ファール処理の不備

ファールを犯したチームがそのままディスクを所有した状態でプレーが継続した場合、プレーは一時中断されディスクの所有権を移動させた後、プレーを再開します。

12ー4 ディスク所有権の移動方法

ファールを犯したプレーヤーは速やかにディスク所有権を得たチームの陣地に置く、または相手プレーヤーにディスクを渡します。正しく渡されない場合、審判によりゲームが止められ、正しく処理された後、ゲームを再開します。

12ー5 悪質なファールと処分

【11－14】【11－15】【11－16】など悪質なファールが発生した場合、主審の判断で警告が与えられます。守備側チームが違反した場合、ディスクの所有権移動はありませんが攻撃側チームが違反した場合、所有権は相手チームに移動します。

12ー6 失格

１ゲーム中にチームとして2回目の警告を受けた場合、そのチームは失格となり、相手チームを勝ちとします。その時の得点記録は、敗者(失格)チームは「０点」となります。勝者チームはそのゲームの最高得点、または主催者が決定した得点とします。

13. 勝利チーム

13ー1 勝利チーム

試合時間経過時に、より多くのプレーヤーが内野に残っている、または時間内に相手の内野に１人もプレーヤーが残っていない状態にしたチームを勝ちとします。

13ー2 同点の場合

試合時間経過時に、内野に残っているプレーヤーの人数が両チーム同数の場合は引き分けとする、または延長戦をおこなうものとし、大会ごとに主催者が決定します。

14. 審 判

14ー1 悪質性や故意性を感じるファール、またはフィールド内外における暴力・暴言ならびに相手を侮辱する行為などあらゆる迷惑な行為に対して、審判はその絶対的権限によりベンチ入りしている全てのメンバーに対して警告を与えることができます。

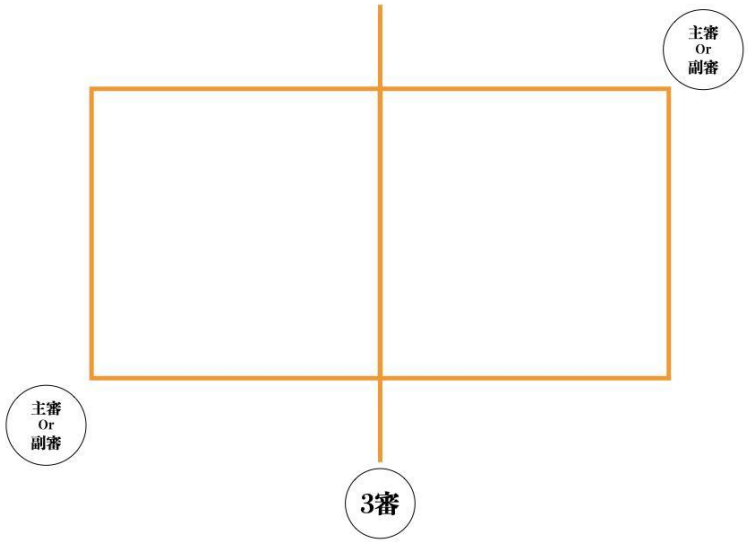
14ー2 コートにおけるジャッジメントは１名以上の審判によって判定されます。

14ー3 審判の人数は大会の主催者が決定します。

※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。

〇主審・副審（コート）＝２名 試合におけるアウトセーフコールの追認、それ以外のジャッジをおこないます。

〇3審（センター）＝１名センターラインジャッジ及びタイムキーパーを行います。

〇記 録＝１名 スコアおよびタイム、ベンチ入りメンバー管理

試合中の審判のポジション