【2026UFS企画】

2nd RoleDodge GAME

第2回 ロールドッヂ ゲーム

＜実施報告書＞

2026年10月9日

一般社団法人日本ドッヂビー協会

開　催　概　要

名　称　：　【2026UFS 企画】　第２回　ロールドッヂ ゲーム

日　時　：　２０２６年１０月４日（日曜日）　１３：００～１６：００

会　場　：　文化シヤッター株式会社　本社２Ｆ　ＢＸホール

主　催　：　一般社団法人日本ドッヂビー協会

協　力　：　文化シヤッター株式会社

協　賛　：　株式会社ラングスジャパン　・　株式会社ミカサ

種　目　概　要

●ドッヂビーディスクを使ったドッジゲームの基本形は 6 人制バレーボール（9×18 ㍍）のコートを使用して 10 人対 10 人が 2～3 分台の前・後半制で対戦してディスクを投げて、相手の内野に当て外野に出し、味方の外野をより多く内野に戻すことを繰り返します。時間終了時、内野選手の人数を得点として、その大小で勝敗を決めるゲームです。

●RoleDodge Game ／ ロールドッヂ ゲームとは

・このゲームはバドミントンのコート（約 13×4 ㍍）を使うのでミニサイズになります。

・これに合わせて選手の人数も少なくなり、6 人とします。
・6 人は内野・外野それぞれ 3 人を配置して、内野・外野の移動はありません。
・内野選手の役割は　～キャッチすること
・外野選手の役割は　～相手の内野に当てるスローをすること

・全選手はゲーム中、自分の役割を全うします。
ロールプレイのロール ＝【役割】とネーミングした新提案の種目です。

・内野のキャッチ、外野のヒットスロー、どちらも得点になります。
・１ゲーム、２分３０秒で前／後半の 2 回をおこない、総得点の多いチームが勝利します。

・今回は障がいをお持ちの方、４人で１チームとします。
フォロースタッフ（ボランティア健常者で基本的に主催者側が設定し、内野を務めます）がチームにふたり入って、６人１チームで対戦します。

＜その他、細かいルールは 2026UFS RoleDodge ルール_Ver.1.3 をご参照ください＞

2026UFS　RoleDodge ルール　　Ver.1.3

2026 年 7 月 22 日

※【２０２６ＵＦＳ企画】ＲｏｌｅＤｏｄｇｅゲームにおけるルールを記載しています。

＝　競技規定　＝

● 使用ディスク
公式２７０ディスクを使用します。

● ユニフォーム
必ず**スポーツウェア・室内専用のスポーツシューズ**を着用してください。
背番号付きの統一ユニフォームをそろえることが難しいチームには、各コートにおいて主催者が用意したビブスを着用していただきます。

● 選手の区分
選手(プレーヤー)：自らの意思で参加申込みをした、障がいのある方、です。
フォロースタッフ：主催者が設定する障がいのないボランティアスタッフ、です。

● ゲームの人数
１ゲームに出場するのは**５人の選手**と**１名のフォロースタッフ(主催手配)**で構成する**計６名です。**

● 試合時間と対戦形式
すべての試合は**２分３０秒の前・後半**でおこないます。
ゲーム中の選手交代はできませんが前・後半での選手交代は自由です。

● 内野・外野の配置と移動
各チームは**内野・外野それぞれ３名**を配置し、外野選手は１辺に１名を配置しなければなりません。
フォロースタッフは必ずビブスを着用して内野に配置し、キャッチは可能(得点となる）がその後のスローは外野へのパススローのみ認められ、相手内野へのシュートスローはできません。
各選手は当てられても、当てても、内・外野の移動はしません。

● 得点と勝敗
内・外野が得る**ヒットポイント**、内野が得る**キャッチポイント**の合計得点が多いチームが勝ちます。

● 審判のホイッスル
本ゲームでは電子ホイッスルは使用せず、フラッグを使用してジャッジします。

＝　ファール　＝

● 手渡しのパス　**フォロースタッフが味方に渡す場合のみ、手渡しパスを認めます。**
● ５秒ルール　**適用しません。**
● バッドスロー　正常な**バックハンドスロー**および**フォアハンドスローを推奨しますが障がいによりそれらのスローが出来ない場合、どのようなスローでも認めることとします。**
● ラインファール　**完全に踏み越した場合のみ**、ファールとします。

※ 日本ドッヂビー協会公式３種目ルールブック改定第３版ディスクドッヂの 14 頁、９｜ファールを除き、上記記載以外の基本ルールはルールブックに記載の通りです。　以　上

運　営　関　係

●募集要項（申込みに関すること）

・知的・精神・発達障がいのある方を対象として選手を募集。

・基本的に、５人以上で構成されたチームとしてお申込みを受付け。

・５人に満たない場合やメンバーの保護者、兄弟など関係者がフォロースタッフとして参加したい等の要望がある場合には相談を受付け。

〇申込方法：　代表者が support@dbja.jp へメール送信、申込みフォームを返信

〇申込〆切：　２０２６年９月２４日（木曜日）までに申込みフォームをメール送信

●参加費用：　一人あたり一律￥1,000-（傷害保険加入費・消費税　等一式を含みます）

●参加者内訳

・放課後デイサービス施設より、リアン文京　ＵＮＩＴＹ	７名	２チーム	
・特別支援学校 OBOG 友人同士で、大塚ＯＢ・ＯＧ	４名	１チーム	
・ラングスジャパン勤務個人で、廣瀬氏	１名		
	合計	３チーム	１２名

・その他、	付き添い職員・保護者	８名
・スタッフ	文化シヤッター社員スタッフ	４名
	ＤＢＪＡスタッフ	８名
	総　合　計	３２名

●今後の開催予定

第３回　　２０２６年１２月２０日（日曜日）　～　ＢＸホール

第４回　　２０２７年　１月１７日（日曜日）　～　文京江戸川橋体育館

◎お問合せ先

日本ドッヂビー協会　　ＵＦＳ企画担当プロデューサー／稲垣　敬雄
ＴＥＬ　：03-3264-3626
ＭＡＩＬ：support@dbja.jp

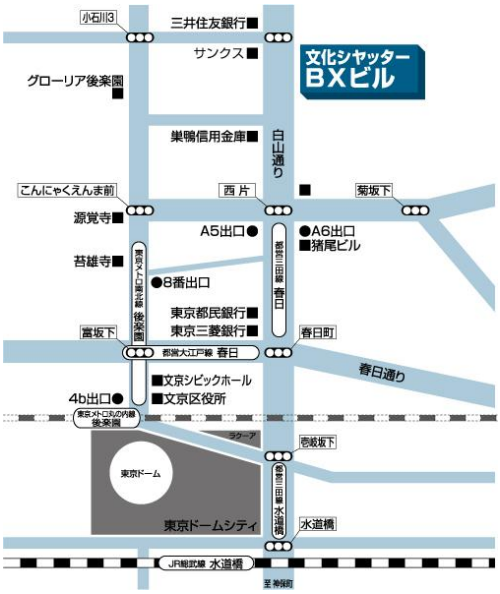
会　場　案　内

文化シヤッターBX ホール

住所／東京都文京区西片１丁目17番３号

●アクセス

都営地下鉄三田線「春日駅」A5･A6 出口より徒歩３分
都営地下鉄大江戸線「春日駅」A5･A6 出口より徒歩３分
東京メトロ南北線「後楽園駅」８番出口より徒歩７分
東京メトロ丸の内線「後楽園駅」4b 出口より徒歩 12 分
文京区コミュニティバス「文化シヤッター前」徒歩０分
※いずれの駅も、エレベーターご利用の場合は「６番出口」をご利用下さい。駐輪・駐車スペースはございませんので自転車や車でのご来場はご遠慮ください。



当日スケジュール

１２：３０～　入場・受付開始

１３：００～　プログラム説明
／本イベントディレクター　小島　淳一
主催者挨拶
／本イベントプロデューサー　稲垣　敬雄

１３：１５～　準備体操　／　渡邉　恒一
１３：３０～　デモ・ルール説明ゲーム

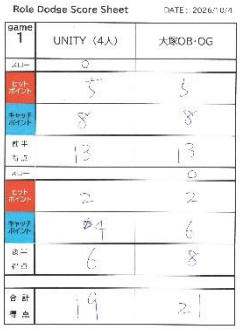
１３：４５～　ロールドッヂ・ゲーム　対戦１，ＵＮＩＴＹ VS 大塚ＯＢ・ＯＧ
対戦２，ＵＮＩＴＹ VS ＵＮＩＴＹ＆廣瀬

１４：１０～　休　憩

１４：２０～　ロールドッヂ・ゲーム　対戦３，大塚ＯＢ・ＯＧ VS ＵＮＩＴＹ＆廣瀬
エキストラ・ゲーム　対戦４，参加 12 人が２チームに分かれて対戦

１４：４５～　成績発表
／本イベントディレクター　小島　淳一
主催者挨拶
／ＤＢＪＡ代表理事　岡本　紀彦
全員で写真撮影

【対戦結果　報告】



Role Dodge Score Sheet	DATE：2026/10/4	
game 1	UNITY（4人）	大塚OB･OG
スロー	0	
ヒットポイント	5	5
キャッチポイント	8	8
前半得点	13	13
スロー		0
ヒットポイント	2	2
キャッチポイント	4	6
後半得点	6	8
合計得点	19	21

game 1 UNITY(4人)

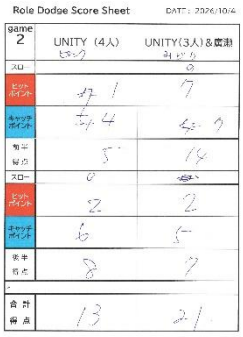
＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

game 1 大塚OB･OG

＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント



Role Dodge Score Sheet	DATE：2026/10/4	
game 2	UNITY（4人）	UNITY(3人)＆廣瀬
スロー		0
ヒットポイント	7	7
キャッチポイント	4	6
前半得点	5	14
スロー	0	
ヒットポイント	2	2
キャッチポイント	6	5
後半得点	8	7
合計得点	13	21

game 2 UNITY(4人)

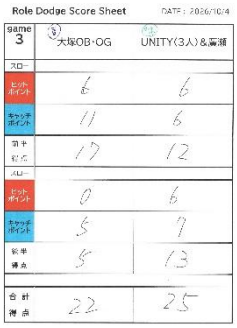
＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

game 2 UNITY(3人)＆廣瀬

＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

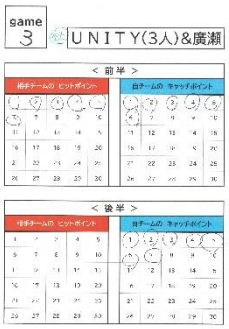


Role Dodge Score Sheet	DATE：2026/10/4	
game 3	大塚OB･OG	UNITY(3人)＆廣瀬
スロー		
ヒットポイント	6	6
キャッチポイント	11	6
前半得点	17	12
スロー		
ヒットポイント	0	6
キャッチポイント	5	7
後半得点	5	13
合計得点	22	25

game 3 大塚OB･OG

＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

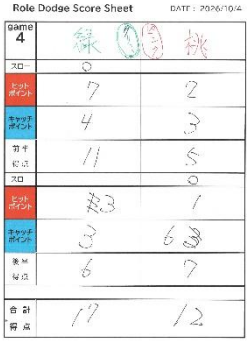
＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント



game 3 UNITY(3人)＆廣瀬

＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント



Role Dodge Score Sheet	DATE：2026/10/4	
game 4	緑	桃
スロー	0	
ヒットポイント	7	2
キャッチポイント	4	3
前半得点	11	5
スロー		0
ヒットポイント	3	1
キャッチポイント	3	6
後半得点	6	7
合計得点	17	12

game 4

＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

game 4

＜前半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

＜後半＞ 相手チームのヒットポイント / 自チームのキャッチポイント

【講　評】

東京ドームにもほど近い、文化シヤッター本社ビル２階のＢＸホールを会場に２回目となる２０２６ユニファイド企画ロールドッヂ・ゲームが開催されました。

第１回の開催からは約４０日と、間が短かったことと別件の大会でのトラブルに忙殺されたことで新規先に向けた告知活動をおこなうことができず、参加者数の増加と参加者層の多様化を図ることができませんでしたが１２名にお集りいただき、３チームを構成して４回の対戦をしていただきました。

このシリーズは今年度中にあらゆる側面での検証をおこない種目として確立させることを大きな目的として参加者・引率の保護者様も含めた皆さんと一緒に種目をつくりたい。ということを命題に掲げています。

今回、検証の意味で前回と変えた具体点は３点です。

・フォロースタッフを２名、チームに入れたこと
・コートサイズを１２×６メートルに
　前回より１メートル長辺方向を長くしたこと
・保護者の方にスコアシートの記入をお願いしたこと

ゲームは単純明快にすることができており、フォローのスタッフを２名にしたことでスピーディーな展開が見られました。

終了後のスタッフの反省では、さらなるスコアシートの改良が提言されました。

本イベントに会場提供をはじめ、当日も多大なご協力をいただいた文化シヤッター社の関係各位を筆頭にラングスジャパン様には前回に続き参加賞のご協賛をいただきました。

当日の模様を動画でご紹介していますので併せてご確認ください。

https://youtu.be/AKL5Tb_OSn8