

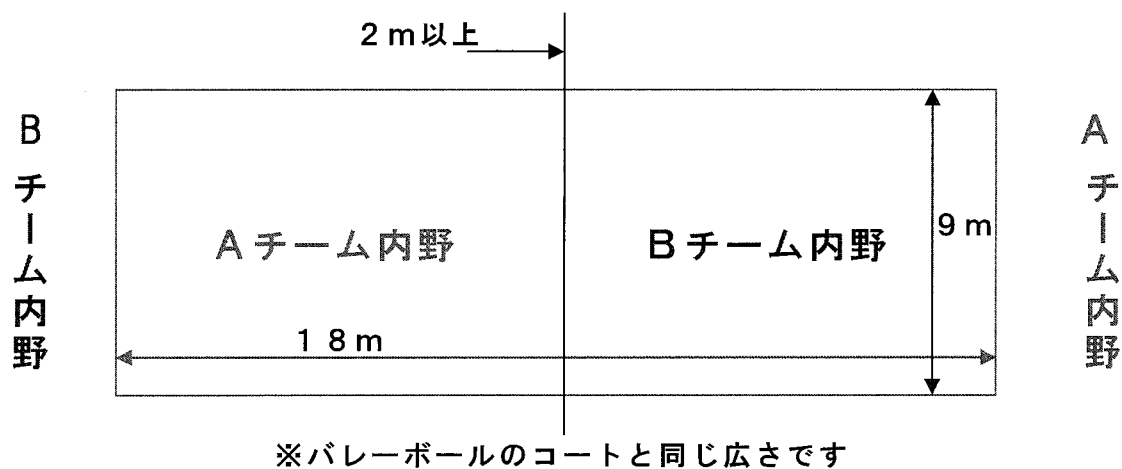
ドッチビーの遊び方(さんべ版)

用具

ドッチビー（直径200mm・235mm・270mmの3種類）
ドッチビー200…遠くまで飛びます。的当てにも適します。
ドッチビー235…投げやすく捕りやすいレギュラーサイズです。
ドッチビー270…大きくて捕りやすいので、導入にもってこいです。
公式試合球です。
(実情に応じて、好きなサイズのものをお使い下さい。)

人数

競技人数は特に制限なし。(公式戦では1チーム13人)
※両チームの競技者人数が異なる場合交替でプレイする



- 用具はドッチビー、ビブス、ドッチビーコーン又は三角コーン
- 1ゲームの時間は5分以上10分以内で主催者（又は審判）が決定します。
- ゲームの勝敗

- ① 相手チームの内野が1人も残っていない状態の場合勝利
- ② ゲーム時間経過後、内野に多くプレイヤーが残っているチームの勝利

※内野に残っているプレイヤーの人数が同数の場合、引き分けにするのか、延長にするかの判断は主催者が決定します。

<ルール>

- 基本的なルールはドッチボールと変わりません。
- ゲームの開始は、両チームの代表者がじゃんけんをして、負けた代表者がディスクをフリップ（コイントスのようにディスクを回転させながら空中に投げる）をします。じゃんけんにも勝った代表者は、そのディスクが空中にあるときに、ディスクのどちらが上になって地面に止まるのかを推測し「おもて」か「うら」のコールをします。

※そのコールが当たった場合はそのチームが、ゲーム開始時の陣地コートかディスク所有権かのどちらかを先に選びます。コールが外れた場合は、相手チームが先に選びます。

- 審判の合図によってゲームを開始します。

<ディスクについて>

- ディスクをキャッチする、または拾った者がスローワー（投手）となりディスクを投げます。（公式では5秒以内に投げなければなりません、主催者で判断してください）
- ディスクは身体のどこでキャッチしても構いませんが、落としてしまった場合はアウトの対象になります。（公式では手でディスクをつかむ、はさんでいる状態のみをキャッチとみなします）

<判定について>

- アウトとなる場合：ディスクをキャッチできずに、ディスクが身体、ユニフォーム、その他身に着けているものに触れた後、地面に落ちたり相手チームのプレーヤーにファールなしにキャッチされたりしたとき。又、一回のスローで、同一チームの内野プレーヤーが連続でディスクに触れた場合は、それらのプレーヤーすべてがアウトになります。
- もしライン上にディスクが乗ってしまった場合は、最後にディスクに触れたプレーヤーの相手チームにその所有権があります。

★そのほかのドッチビーを使ったゲーム★

①ドッチビーキャッチ

キャッチボールの要領で、ディスクをキャッチしあいます。2人でも3人でも楽しめます。距離を次第に離してみましよう。（これが一番楽しいかも？）

②「ダブルディスクドッチビー」

ディスクを2枚使います。1枚で行うドッチビーと基本的には同じルールです。

③スクエアコート・ドッチビー（※得点板を用意しましょう。）

- コートは、正方形（スクエア）のみとします。（※正式には9m×9m）
- 1チームの人数に制限はありません。
- 攻撃側チームと守備側チームに分かれ、守備側チームが正方形の中に入り、攻撃側チームがその周りに位置します。
- 攻撃側チームは、守備側チームにディスクを投げ当てます。守備側は、当たらないようによけたり、キャッチしたりします。守備側チームがディスクをキャッチしたり、ディスクが内野内で止まってしまったりした場合は、守備側チームがディスクを外野に投げます。（※遠くに投げると、攻撃側が不利になり守備側が有利になります。）
- 攻撃側チームが守備側チームにディスクを当てた場合、1人つき1点を得ます。（当てられても、外野に出る必要はありません。）
- 守備側チームが、ディスクをノーバウンドでキャッチした場合、守備側チームが1点を得ます。
- 7分を経過したら、攻撃側と守備側が入れ替わり、また7分間ゲームを続けます。得点の多い方を勝ちとします。（時間は、自由に変更可能です。）