

1.チーム順位について

ディスクドッチ、ゴールディスタンス、早抜きディスクゲッター、ドッチアルティメットの得点合計を加算し、得点が多いチームを優勝とします。

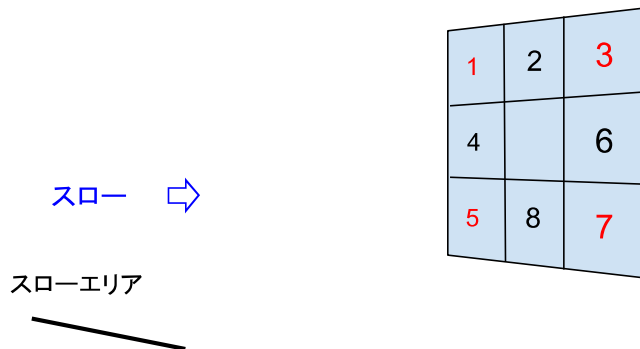
2.ゲーム概要

(1)早抜きディスクゲッター

ディスクゲッターを利用して、9枚のエリアの中央を空けて対戦します。

奇数パネルと偶数パネルがありますが、対戦チーム毎に奇数チームと偶数チームとなり、メンバーが順番にスローエリアから1投ずつスローし、4枚のパネルを先に抜いたら4点となりゲーム終了となります。相手チームは抜いたパネル数が得点となります。

奇数チームが偶数パネルを抜いた場合(逆もあり)も有効なスローとなり、相手チームのパネルを抜かないように注意しながら自チームのパネルを抜いてパーフェクトを目指します。



(2)ディスクドッチ

基本的にはDBJAルールとし、前後半とも3分30秒、ハーフタイム1分でゲームを行います。但し、後半についてはルールブックの「7-7外野プレーヤーが内野へ入る権利」がなく、「7-5内野プレーヤーのアウト」のみが有効となります。

そのため、後半については内野プレーヤー数が減少していきただけとなることから、ディスクに当たらない、ディスクを確実にキャッチするといったプレーが求められます。

(3)ドッチアルティメット

前後半7分、ハーフタイム1分でゲームを行います。

プレーは5人で行います。選手交代はいつでも出来ますが、交代する場合にはコート中央の交代ゾーンからプレーしているプレーヤーが先にコート外に出る、後から追加プレーヤーがコートに入るようにします。各チームは確実に実施実施するようお願い致します。

審判がプレーを進行します。審判は接触プレーとラインアウトを中心にジャッジすることに致します。

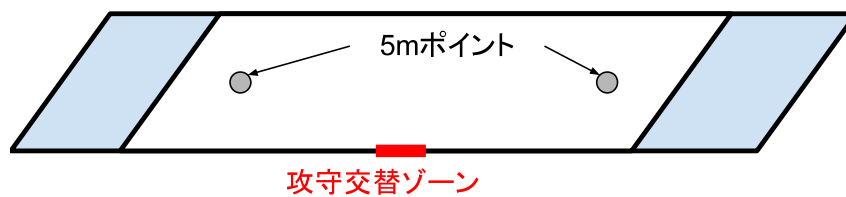
コートは中央のエリア(プレーエリア)と両端のエリア(ゴールエリア)で構成されます。オフェンスチームが相手ゴールエリアでキャッチ(パスにより)したら得点となり、得点チームは次のターンでは最初はディフェンスとなります。ラインを踏む、ラインを超えた場合にはアウトオブバウンドとし、攻守交替となります。

プレー開始時はお互いのプレーヤーがゴールエリア内に入り、審判のホイッスルでゲームが開始されます。オフェンスチームはパスにより相手ゴールエリアでのキャッチ(タッチダウン)を目指します。ディフェンスはマンツーマン、ゾーンともに認められ、

ドッチビーを保有しているプレーヤーへのマーカーは1人のみとします。ドッチビーを保有しているプレーヤーのマーカーはピボットから3m以内になったときに「ストーリングコール」が開始出来ます。「ストーリング!」と宣言して、「ワン」、「ツー」、「スリー」、「フォー」、「ファイブ」、「シックス」とカウントし、「セブン」とカウント出来たときにターンオーバーとなります。

ターンオーバー(攻守の入れ替え)はマーカーのストーリングコールでのストーリングアウト、パスしたドッチビーが地面に落ちる、ディフェンスがキャッチしたときになります。

幅広い年齢層、男女混合でのプレーを安全に行えるよう接触プレーについては相手チームにゴール前5mポイントからの攻撃権を与えるように致します。(ディフェンスが接触した場合、オフェンスが接触した場合ともに相手に攻撃権が与えられます)



(4)ゴールディスタンス

ゴールドッチのシュート同様にスローしたドッチビーがゴールに入ることによって得点となります。スローエリアを設置し、10m(1点)、15m(2点)、20m(5点)と距離によって得られる得点が変わります。

ゲームは各チームが半々になり、プレーする側は順番(連続や飛ばしは無しとします)に1枚のドッチビーをスローし、時間内(想定は2分)であればスロー数の制限はありません。そのため、チームメイトがゴール側でディスクを効率良く回収し、プレーする側に戻すことで高得点の可能性を高めることになります。

ただし、ゴール判定を厳正に行うため、チームメイトはスロー時にはゴール内には入らないようにして頂きます。

