

## 松戸市ドッジボールルール選手向け簡易説明資料

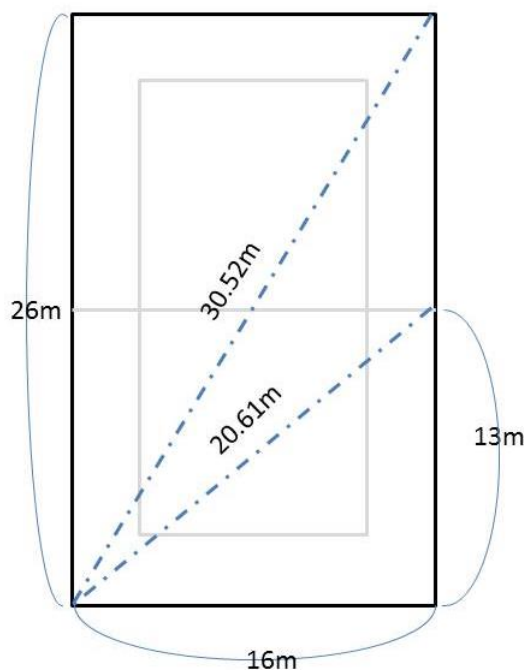
本資料は「松戸市ドッジボール」ルール 2019 を基に、プレーする選手向けにルールを簡略化して記載した資料となります。各選手のルール理解向上を目的としているため、細かいルールの詳細については「松戸市ドッジボール」ルール 2019 を確認して判断いただくようお願いいたします。

### ・コート広さ

内野：10m×20m(フル) 外野：16m×26m(フル) 内野は10m 四方。外野は外周3m  
ハーフラインでコートが分かれる。

サードサークルは半径1m、センターサークルは半径0.5m

コートを引くときは16m(横)×26m(縦)×30.52m(対角線)。ハーフは16m×13m×20.61m。



### ・試合時間

前後半7分ずつ。ハーフタイム3分。(大会によっては予選時ハーフ2分)

### ・勝敗

前後半通じて内野に残っていた人数をカウントし、トータルの合計数が高いほうが勝ち。同点の場合、トーナメント方式の場合は延長戦あり。延長戦は5分、再延長は2分。予選の場合は引き分け。

### ・アウトの判定について

ボールに当たった後、当たったボールを味方選手がキャッチする前に地面についたらアウト。つく前にキャッ

チした場合はお助け(レスキュー)成立となりセーフ。同時に2人かすめた場合でもアウトは1人。顔に当たってもアウト。

・ボールの保持権について

味方選手が当たって直接ボールが外野線の外に出た場合はマイボール。

味方選手のヘッドダイレクトがあった場合はマイボール。

それ以外でボールが外に出た場合は直前にボールに触れたチームではない方のマイボール。

事例)

Q1.味方選手が当たってお助けしようとしたが、ボールに触れたけど捕球できずボールデッド。

A1.相手ボールで試合再開。

Q2.味方選手がヘッドダイレクトしてお助けしようとしたが、ボールに触れたけど捕球できずボールデッド。

A2.ヘッドダイレクトが優先するのでマイボールで試合再開。

Q3.ボールが流れてきて捕球しようとしたが、ボールに触れたけど確保できずボールデッド。

A3.相手ボールで試合再開。

・攻撃権について

チームがボールを確保してから20秒間攻撃権が得られる。審判のカウント開始は自チームの選手がボールを保持していると判断したタイミングから。相手がアウトになって引き続きボールを保持している場合はカウントがリセットされる。地面にボールがついた後に相手選手に触れた場合、カウントはリセットされる。(ワンタッチ)

注1)カウント開始は内野選手がボールを投げたタイミングではなく、ボールを確保したタイミングから。

注2)副審からボールを入れられる場合、ボールに触れた瞬間から。

・ジャンプボール

どちらかの選手がボールに触れたら計測開始。審判の攻撃権の20秒カウントはボール確保が成立したタイミングで行う。

・制限、注意事項について

ゲーム開始時：ジャンプボールに勝ったチームは初回の2回は相手の手が届かない範囲でボールをパスする必要がある。届く範囲にボールを投げるとダイレクトの反則。

高学年男子：相手の手が届かない範囲でボールをパスする必要がある。届く範囲にボールを投げるとダイレクトの反則。直接のアタックNG。センターラインでのワンバウンドパスも攻撃とみなし反則。

捕球時：相手に向かってガッツポーズをするなどの挑発行為はNG。自分や仲間に対してはOK。主審が捕球を成立していないと判断したタイミングでボールが地面についたらアウト。

外野から当てて入る際：まずは当てたら必ず手を挙げてアピールし監督・HCの指示を仰ぐ。この行為がないと内野復帰の意思なしと判断され、内野復帰できないと考えること。内野復帰する場合は必ずボールを追ったり触れたりしないこと。ボールを追った場合は内野復帰の意思なしと判断され、内野復帰できない。

外野からの内野復帰時：必ずサイドサークルに留まり、相手コートを踏まずに復帰すること。相手コートの内野に触れて復帰する場合、復帰は認められず外野のままとなる。

投球歩数について：原則送り足を含めた3歩で投げる。助走をつけて走り込んだとみなされる投球はキャリングの反則を取られる。低学年選手のボールカバー時やキャッチ時に戸惑ってボールを持ったまま歩くのは反則を取らない。

ダブルタッチ：アウトコールをされた後、ボールに再度触れて味方に渡したり、ボールデッドや相手コートに流れるのを防いだりした場合、ダブルタッチを取られ相手ボール。

ラインクロス：投球時、ラインに足がかかっていた場合、ラインクロスとなり相手ボール。ボールに関与してラインを踏んだ場合も同様。

ラインオーバー：線を足が完全に超えるまたは手など足以外がラインの外に触れた場合、ラインオーバーとしてアウトとなる。