

# は じ め に

日本人の誰もが、小学校で一度は行ったことのあるボール遊びに、ドッジボールがあります。ドッジボールを改めて見直してみると、ルールは簡単明瞭で、ゲーム的にも個人プレーあり、団体プレーあり、且対抗意識や闘争本能をかきたてる要素もあり、また見ているだけでも楽しいスポーツゲームです。

今や日本各地で、「綱引き」や「縄跳び」がひとつのブームとなっていますが、それらに比較して「ドッジボール」は、はるかに優れたスポーツと言えます。

このドッジボールは、現在文部省の体育の指導要領の中でアバウトなルールしか決められておらず、全国的に統一されておられません。

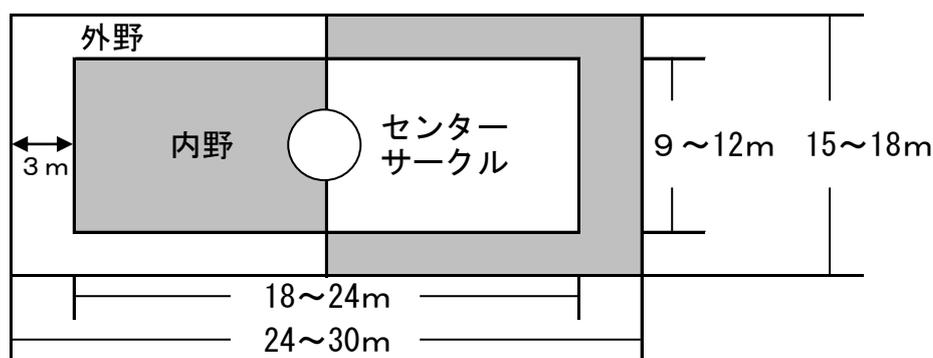
岡谷市では、このドッジボールに「エースマン」という新たな発想を取り入れ、現代的なスピーディさを加えるとともに、現在日本で普及しているスポーツで最多競技者のラグビーの15名を1名超える最多競技者ゲームとして、全国で初めて岡谷市で正式なルールを制定し、岡谷市を発祥の地に新しいスポーツとして全国に広げ、将来は全国大会から世界大会まで開けるような競技に発展させようという夢を持って、この長野県エースドッジボール競技規則を制定するものであります。

長野県エースドッジボール協会

# エースドッジボール競技規則

## 第1章 競技場・競技設備及び用具

第1条 コートは、障害物の無い長方形の平面のゾーンとする。ゾーンの広さは、下記のとおりとする。ただし、区画線で仕切る場合は、区画線を含んで作成し、区画線の幅は5cmとする。



第2条 ボールは球状で、およそ円周49~67cm以内、重量200~390g以内とする。

なお、使用ボールは大会等の都度エースドッジボール協会が指定したボールを使用する。

## 第2章 チーム

第3条 チームは16名（内野10名・外野6名）の競技者よりなり、そのうち1名はエースマン（内野競技者）であることを要する。補欠競技者の数は2名以内とする。

チームは、監督・コーチ及びマネージャー各1名を置くことができる。

2 競技者の男女別及び年齢別等の構成は、大会の都度決定できる。

（注解）

1. エースマン及び競技者は、1セットの競技中交代することはできない。ただしセットごとは交代することができる。また、ケガ等の事故にあった場合は、主審が認めた場合は交代することができる。

2. 監督は競技者を兼ねることができる。ただし、この結果競技者及び補欠競技者の実数が本条規定以上になることは許されない。

3. 同一大会において、同一人が2チーム以上に登録することは許されない。

第4条 監督、コーチ、マネージャー及び補欠競技者は、コート外の定められた場所に着席する。

第5条 競技者は、胸部及び背部に明瞭な番号を付ける。番号は、内野が2～10、外野が11～16とする。ただし、エースマンは「A」の字を付ける。

第6条 競技者の服装は、統一されたものとする。ただし、エースマンは他の競技者と明瞭に区別できるものとする。

### 第3章 審判員とその職能

第7条 審判員は主審1名、副審1名、記録員1名及び線審4名とする。

〔付則〕 やむをえない場合は線審を2名に減じ、あるいは副審を欠いて競技を行うことが出来る。

第8条 主審は、ボールがインプレーであるかデッドであるか、また競技者がアウトであるかなどを判定する。

第9条 主審は、競技の開始から終了までの間、いっさいの問題に判定をくだす権限を有する。また、主審は規則に明示されていないいっさいの問題に関しても判定をくだす権限を持つ。何らかの理由で競技が一時中止された時間もまたこれに含まれる。

第10条 主審はセンターラインの一端で両コートを同時に観察できる場所に位置する。

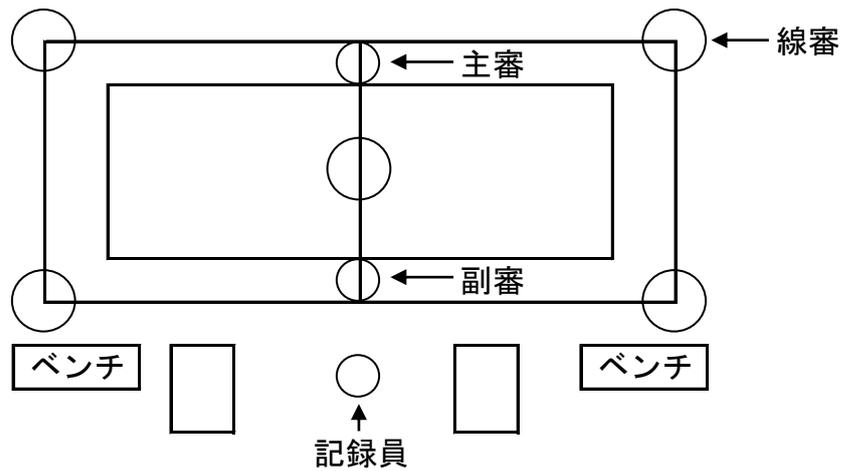
第11条 副審はセンターラインの一端で主審の反対側に位置する。

副審はタイムアウト及び競技者の交代を許可し、タイムアウトの公式計時をなし、その他主審の要求する方法によって補佐する。

主審から特別な要求のない場合は、主として競技者のアウト及びラインオーバーを監視して主審を補佐する。

第12条 記録員は副審の側に位置し、競技に関する次の記録を作成する。記録員は両チーム監督より両チームの競技者及び補欠競技者のオーダー表を提出させる。

- (1) 競技者のアウト
- (2) 競技者の復帰
- (3) 競技者の交代
- (4) エースマンのアウト
- (5) 作戦タイムの有無
- (6) 計時



第13条 線審は前の図のとおり位置し、競技者のアウト、ラインオーバー及びボールのアウト・オブ・バウンズを判定する。

第14条 主審と副審は笛（ホイッスル）を、線審は笛（ホイッスル）と旗を保持し、なんらかの判定について競技者及びその他の者の注意を促す必要があるときは、吹笛、旗手で合図する。

#### 第4章 競技用語

第15条 競技用語の規定は次のとおりとする。

- (1) アウト・オブ・バウンズとは、ボールが外野コート外に出た場合を言う。
- (2) ラインオーバーとは、コートの区画線を踏んだり越えたりした場合を言う。

#### 第5章 競技規定

第16条 競技は、当初2チームの間において、おのおの内野10名、外野6名、計16名の競技者において行われなければならない。

第17条 試合は、1セット7分間又はエースマンが2回アウトになればセット終了し、3セットマッチとする。また、セット間は2分とする。

第18条 競技者のアウトは、相手チームの競技者が投球したボールが内野競技者の体の一部に明確に直接当たって、捕球できなかった場合とする。  
ただし、リバウンドしたボールを、本人もしくは味方内野手が自陣の内野の中で直接捕球した場合はセーフとする。

第19条 勝敗の判定は、先にエースマンが2回アウトになったチームを敗者とする。ただし、試合時間経過後は、エースマンが当たった回数の少ない方を勝者とし、同数の場合には内野に残っている競技者の多いチームを勝者とする。全て同数の場合は引き分けとする。

3セット終了後なお同数の場合は、全員によるプレーオフとし、内野競技者1人にボールが当たった時点でそのチームを敗者とする。

第20条 コートの選択は、試合の開始に先立ち、主審によりコインの表か裏かをエースマンがコールすることにより決定する。

ただし、2セット目はコートチェンジをし、3セット目のコート選択はコインにより決定する。

第21条 試合は自陣のセンターサークルで、主審のトスアップのボールが最高点に達した後両チームのエースマンがタップすることにより開始する。着地時点のラインオーバーや最高点前のタップは、もう一度やり直す。

ただし、最初の1球目はエースマンに当ててはならない。また、当たってもセーフとする。なお、エースマンが故意に当たった場合はこの限りではない。

第22条 エースマンが1回当たった場合は、体の一部に明確なマークを付けなければならない。

第23条 第18条の規定によりアウトになった競技者は失格となり、速やかに指定された場所に下がらなければならない。速やかに退場せず、アウトになった競技者にボールが当たった場合は、第28条（7）の規定を適用する。

第24条 アウト競技者の復帰は、次のとおりとし、監督が副審に申し出て復帰する。

（1）自軍エースマンが相手エースマンをアウトにした場合は2名。

（2）自軍エースマンが相手内野競技者をアウトにした場合は1名。

（3）自軍の競技者が相手エースマンをアウトにした場合は1名。

第25条 作戦タイムは60秒以内で自軍ベンチ前で行い、両チーム1セット各1回ずつ取ることができる。ただし、相手チームの作戦タイムも使うことができる。

第26条 選手交代は補欠競技者2名のみとし、内外野どちらでも認めるものとする。

第27条 計時についてはランニングタイムとする。ただし、作戦タイム及び主審が必要が必要と認めた場合はこの限りではない。

## 第6章 ペナルティ規則

第28条 次の事項に違反した場合は、相手エースマンのボールとなる。

- (1) 内野同士のパスを行ってはならない。
- (2) パスは5回を超えてはならない。
- (3) ボールのドリブルを行ってはならない。
- (4) 投球方法は自由であるが、打ったり蹴ったりジャンプしてはならない。また着地位置も自陣内でなければならない。
- (5) 捕球時間は5秒を超えてはならない。
- (6) ラインオーバーをしてはならない。
- (7) アウトになった競技者はボールに触れることはできない。

2 ボールがアウト・オブ・バウンズとなった場合は、相手チーム（最後にボールに触れた競技者の反対チーム）のエースマンのボールとなる。

第29条 前条各項の違反があった場合は、その時点でボールはデッドとなる。

第30条 判定に関する質問は、そのセット終了後に監督のみができるものとし、それ以外は認めない。

第31条 審判員の名譽を傷つけるような言語を述べたり、行動をしたチームは、主審の権限により警告を与えた後ペナルティを科すことができる。

ペナルティは、選手に違反があった場合は退場または内野選手の残りから1名減とし、応援からの場合は内野選手の残りから1名減とする。

# エースドッジボール審判申し合わせ事項

1. セットごとに、オーダー表を提出させる。
2. 審判の判定は、吹笛、ハンドシグナル及び旗で行う。
3. 試合開始前及び終了の挨拶は、内野バックラインとする。
4. 試合の勝敗は、選手がバックライン整列後に主審が勝利チーム側に手を上げて判定する。
5. アウトの判定
  - ①主審、副審または線審が吹笛と同時にアウトの選手を指さし、背番号をコールして行う。
  - ②エースマンがアウトになった場合は、体の一部にマークを付ける。
  - ③副審は内野競技者がアウトになった場合、その競技者を自軍の指定された場所に戻す。
6. 主審は試合が終了した後、両腕をクロスさせる。
7. 反則のシグナル
  - ①内野同士がパスを行った場合は、その選手を指さして行う。 (内野パス)
  - ②パスが5回を超えた場合は、両手で数を示す。 (オーバーパス)
  - ③競技者がドリブルを行った場合は、手でドリブルの仕草を行う。 (ドリブル)
  - ④補給時間が5秒を超えた場合は、手を開いて5秒を示す。 (オーバータイム)
  - ⑤ラインオーバーは、ラインを指さす。 (ラインオーバー)
8. ボスボールは、エースマンのセンタージャンプとする。
9. 線審は、アウト・オブ・バウンズの時は吹笛と同時に旗を上げ左右に振る。ラインオーバーの時は、吹笛と同時に上下に大きく振る。
10. 審判の服装は、運動のできるものであれば自由とする。ただし、大会等では色を指定することができる。