

＜提案＞キャッチドッチ公式ルール

解説：キャッチドッチは各 1～3 人のプレーヤーからなる 2 チームで競技されるゲームで、先に 11 点得点したチームが勝者となる。両チームが 6 m 間隔で整列して向かい合った状態でプレーが開始される。プレーヤーは相手チームに向かって、相手チームの、少なくとも 1 人のプレーヤーの手の届く範囲内へ、キャッチのできないようなスローをする。スローの結果で得点が決まる。キャッチされなかったグッドスローはスロー側チームの得点となり、バッドスローはレシーブ側チームの得点となる

【目次】

1 競技フィールド

1-1 大きさ 1-2 地表面 1-3 マーキング

2 用具、装具

2-1 ディスク 2-2 着用物 2-3 ユニフォーム

3 競技ルール

3-1 ルール

A. ポジションの決定 B. プレーの開始 C. レディ
D. エクスチェンジ E. レシーブ側チームの動き F. プレー

3-2 スロー

A. スローワーカーの決定 B. グッドスロー C. チームメイトのポジション D. ファール

3-3 キャッチ

A. 定義

3-4 スコアリングゾーン

A. 定義 B. オプティマム・エフォート

3-5 スコア

A. ゲーム B. 得点

3-6 交代

A. 認められる交代 B. 負傷

3-7 ジャッジ

A. 方法 B. 論争 C. オブザーバー

4 語句

1 競技フィールド

1-1 大きさ：競技フィールドには 2 本の平行線が引かれている。これはファール（またはゴール）ラインと呼ばれ、6m 間隔で互いに平行であり、それぞれのラインの後方にあるチームのプレーヤーのスコアリングゾーンと同じ幅である。

1-2 地表面：平らで障害物や穴のない、安全にプレーできる場所ならどんな地表面でもよい（きれいに刈られた芝生が最も望ましい）。

1-3 マーキング：ファール（またはゴール）ラインは、両チームから見える幅（約 5~10cm）で引かれるのが望ましい。競技開始前にトーナメントディレクターが決める。

2 用具・装具

2-1 ディスク：キャッチドッジでは、Hero 社製のドッジビー270を使用する。非公認試合では、両チームの合意があればどのディスクを使用してもよい。

2-2 着用物：手にグローブを着用してもよいが、また、粘着性のある素材を使用したり、粘着性のある服を着用したりしてはならない。

2-3 ユニフォーム：相手チームと見分けをつけるためのユニフォームを着用する必要はない。

3 競技ルール

3-1 ルール：公式なキャッチドッジルールを定めているが、両チームの合意があれば変則ルールでプレーしてもよい。但しその場合は、トーナメントディレクターの承認が必要である。

A. ポジションの決定：ゲーム開始時にどちらのチームがディスクの所有権を持つかは、フリッピングの方法で決定される。フリッピングに勝ったチームは、最初のスローをするか、守る場所を選ぶかを決める。負けたチームには残りの選択肢が与えられる。3 セット中 2 セット先取の試合では、前のセットで負けたチームが次のセットで選択権を得る。

B. プレーの開始：エキスチェンジ開始前に、先にスローするチームはスローワーを決めておく。スローワーは手を挙げて合図をし、それに対してレシーブ側チームが、準備ができているという合図をするまでスローを待つ。レディの合図があった後は、スロー側チームのスローワー以外のプレーヤーは、そのエキスチェンジが始まるまで動いてはならない。

C. レディ：エキスチェンジが始まる前に、レシーブ側チームのプレーヤーは、準備が出来たら声をかけるか、手を上げるかして合図をする。その時、レシーブ側チームのプレーヤー全員は、両手を地面に平行になるように広げ、その時指先が隣のプレーヤーの指先にちょうど触れるような間隔に位置し、両足のつま先はゴールラインを踏んでいなければならない。スローがリリースされるまでこの状態を保つ。

D. エクスチェンジ：スローからキャッチまでを差す。キャッチは成功する場合と、失敗してスロー側チームの得点になる場合がある。

E. レシーブ側チームの動き：スローワーがスローをリリースしたら、レシーブ側チームのプレーヤーはどの方向に動いてもよい。

F. プレー：どちらかのチームが勝つまで、エキスチェンジを続けることをプレーという。エキスチェンジ毎に両チームは、レシーブとスローを交互に行う。

3-2 スロー：

A. **スローワーカーの決定**：エキスチェンジにおけるスローワーカーは、状況により以下に述べるいずれかの方法で決定される。

(1) スロー側チームの選択：ゲーム最初のスローワーカーは、スロー側チームが選ぶ。

(2) 前のエキスチェンジによる決定：レシーブ側チームのプレーヤーがキャッチに成功したら、そのプレーヤーは次のエキスチェンジのスローワーカーになる。スローが 2 人のプレーヤーの真ん中を通過して 2 人ともディスクに触れなかった場合には、スローしたチームがその 2 人のどちらかを次のスローワーカーに選ぶ。レシーブ側チームのプレーヤーが、ディスクに触れたもののキャッチに失敗した場合は、最初にディスクに触れたプレーヤーが次のエキスチェンジのスローワーカーとなる。

B. **グッドスロー**：以下の全ての条件を満たすものをグッドスローという。

(1) 地面に接する前にゴールラインに達し、レシーブ側チームのプレーヤーのスコアリングゾーンに達するか、または通過する。

(2) ゴールラインに当たるか通過する時、ディスクの上側が上向き状態で、地面との角度が 90° 未満である。

(3) スローをリリースした時に、スローワーカーのサポーターポイントがファールラインより後ろであること。

(4) 飛び方を変えるために、故意にディスクを曲げていないこと。

C. **チームメイトのポジション**：スローワーカーのチームメイトは、スローの最中ファールラインより後ろならどこに位置してもよい。但し、レシーブ側の視界を遮ったり、気を散らすようなことをしてはならない。

D. **ファール**：スローワーカーが、リリース前またはリリース中にラインを踏んだらファールとなる。ファールが起きたら、スローワーカー側チームの決められたプレーヤーがコールする。そのプレーヤーは、ラインがよく見える、ファールラインの片端に位置していなければならない。

3-3 キャッチ：

A. **定義**：以下の全ての条件を満たすものをキャッチという。

(1) 片手でキャッチし、完全に操ることが出来る状態で保持していること。

(2) 一度でもディスクが、同時に、1 人のプレーヤーの、身体の 2 ヶ所に触れていないこと。

(3) 以上の条件が満たされる前に、ディスクが地面に接していないこと。

3-4 スコアリングゾーン：

A. **定義**：スコアリングゾーンとは、レシーブ側チームのプレーヤーがその場から動かなくても普通に手を伸ばせば、飛んでくるディスクに手が届く範囲のことをいう。スコアリングゾーンは、ゴールラインと交差する、地面に垂直な平面である。スコアリングゾーンの周囲は、以下のように定められる。

(1) スコアリングゾーンである平面の底辺はゴールラインである。

(2) 平面の上部のラインは、ゴールラインの真上にある平行線で、プレーヤーが地面に垂直に腕を伸ばした時に、長い方の腕の一番長い指先を通る想像線である。

(3) 平面の側部のラインは、ゴールラインと上部のラインに垂直で、最も外側にいるそれぞれのプレーヤーがゴールラインに平行に腕を伸ばした時にそれぞれの腕の一番長い指先を通る想像線である。

B. オプティマム・エフォート：プレーヤーは、スローをキャッチするためにその場から動かなくてもよい。レシーブ側のプレーヤーが動いたら（例えばジャンプするなど）、そのプレーヤーの手の届く範囲は、動かない時より広がる。動かなければスコアリングゾーン外だった所でも、動いたことによって届く範囲になった所を通過したスローは、グッドスローとなる。

3-5 スコアリング：

A. ゲーム：ゲームは 11 点までで、勝つためには 2 点差以上必要である。

(1) 10 対 10 になった場合、ゲームは延長され、どちらかのチームが 2 点差をつけるまで続けられる。

(2) 両チームの得点の合計が、5 点になる毎に両チームのコートを入れ替える。

B. 得点：

(1) スロー側チームがレシーブ側チームのプレーヤーのスコアリングゾーン内にグッドスローをし、レシーブ側チームがキャッチできなかった場合、スロー側チームの得点となる。

(2) スロー側チームがグッドスローできなかった場合、レシーブ側チームの得点となる。但し、ファールを犯した結果としての失敗は得点にはならない。レシーブ側チームは、グッドスローでないものはキャッチしなくてもよい。

(3) スロー側チームのグッドスローをレシーブ側チームがキャッチした場合は、どちらのチームの得点にもならない。

3-6 交代：

A. 交代可能なタイミング：どちらかのチームが 5 点に達した後なら、いつでも交代してよい。交代したプレーヤーは、その後再びプレーに戻ってもよい。

B. 負傷：負傷者がでた場合は、いつでも交代してよい。この場合、どのチームにも登録していなければ、そのチームのメンバーではないプレーヤーと交代させることもできる。負傷したプレーヤーは、その試合中はプレーに戻ることは認められない。

3-7 ジャッジ：

A. 方法：プレーヤーが試合全般のコールを行う。通常、スローワーがスローに関するコールをし、レシーバーがキャッチに関するコールを行う。

B. 論争：論争が起きた場合は、両チームのキャプテンが話し合いを持ち、解決を図る。それができなければスローをやり直す。

C. オブザーバー：キャプテン及びトーナメントディレクターは、随意にそのゲームに参加していない 3 人までの熟練者をオブザーバーとして選ぶ事を決定できる。オブザーバーの役割は、ゲームを注意深く

見守り、論争が起きて解決されない場合に判断を下すことである。オブザーバーは進んでコールしてはならない。

(1) 論争が起きてプレーヤー自身またはキャプテンによっても解決されない場合、キャプテンの要請があれば、オブザーバーが判断をする。そのプレーが一番よく見える位置にいたオブザーバーが判断する。オブザーバー同士で話し合いをしてもよい。

(2) オブザーバーを呼んだ場合は、両チームともオブザーバーの判断に従わなければならない。

4 語句

エクステンジ: キャッチドッジのワンプレーのこと。スローに始まり、レシーブ側のキャッチまたは、どちらかの得点によって終わるワンプレーのこと。

ファールライン: 6m 間隔の平行な 2 本のラインのうちの 1 本。もう 1 本はゴールラインという。スロー側チームに近い方をファールラインと呼び、レシーブ側チームに近い方をゴールラインと呼ぶ。

ゴールライン: 1-1 ファールラインに関する項を参照。

グッドスロー: 3-2(B)の条件を満たすスロー。

オプティマム・エフォート: ディスクがゴールラインを通過する時、最も近いレシーブ側チームのプレーヤーが腕や手を伸ばすこと。

レシーブ側チーム: エクステンジ内において、キャッチしようとしているチーム。

スコアリングゾーン: レシーブ側チームのプレーヤーが、その場から動かずに腕を伸ばした時に、飛んでくるディスクに届く範囲をいう。スコアリングゾーンは周囲を想像

線で囲まれた、地面に垂直な平面である。詳しくは 3-5 で述べられている。各プレーヤーは、オプティマムエフォートに対し、それぞれのスコアリングゾーンを持っており、チーム全体のスコアリングゾーンは、5 人のプレーヤーのゾーンを合わせたものである。

スロー側チーム: エクステンジ内において、レシーブ側チームのスコアリングゾーンに向かってスローするチーム。