

## 市民スポーツ大会統一ルール

(一財)日本ディスコン協会オフィシャルルールに準じて、北九州市市民スポーツ大会統一ルールとして制定

# ディスコン

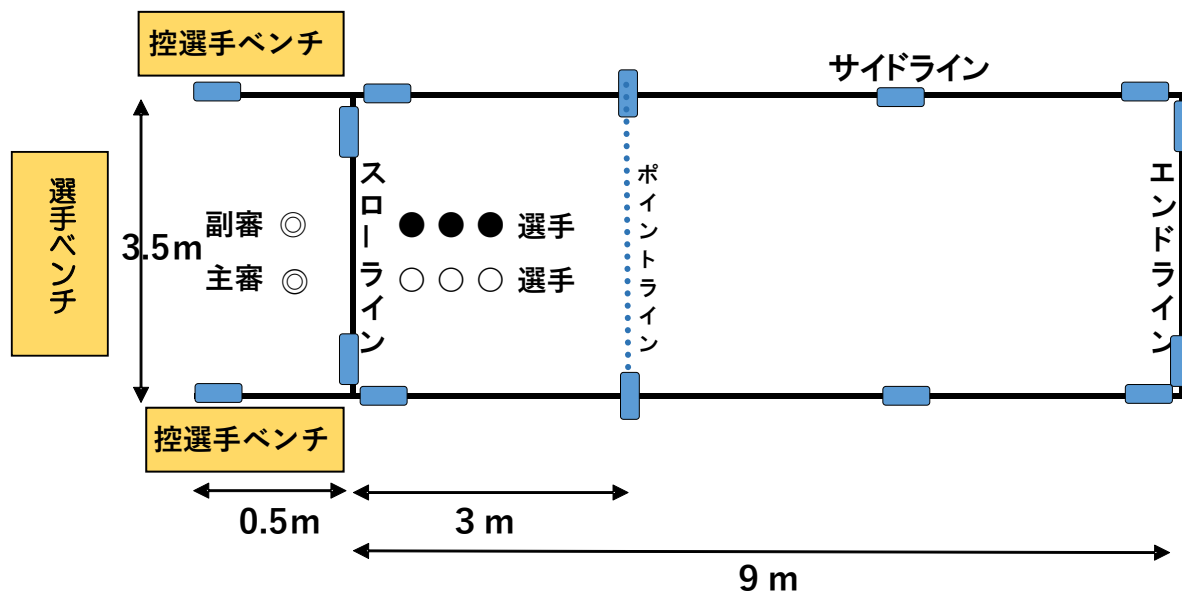
### 【1】参加チーム

各区4チーム

### 【2】用具

- (1) ディスコン
- (2) コート ロープを使用 直径6mmを採用
- (3) ストップウォッチ
- (4) 赤青ラバー (うちわ等)
- (5) メジャー

### 【3】コート



※競技前、競技後は上図のように整列する。

## 【4】人数及びチーム編成

- (1) 代表区内在住・在勤者・在学者で構成された原則小学4年生以上のチーム
- (2) 1チーム5人以内とする
- (3) 競技プレイヤーは3名で編成し、イニングが終了すれば交代可能

## 【競技方法】

- (1) 1チーム3人で編成し、1人が2枚のディスクを投げる。
  - ※ 投げる順番は自由（順番を決めるのも自由）。
  - ※ 審判がコールした後に投げること。
- (2) 競技は全コート同時に開始することとし、競技の制限時間は同時開始してから15分とする。
- (3) 制限時間内（イニングの途中の場合はそのイニングが終了するまで）に7点獲得したチームの勝ちとする。（勝点3）
- (4) 制限時間内（イニングの途中の場合はそのイニングが終了するまで）に両チームとも7点に達しない場合は、獲得した点の多いチームの勝ちとする。（勝点2）
- (5) 予選リンク戦において同点の場合は、引き分けとする（勝点1）。
- (6) 予選リンク戦の上位1チームが決勝トーナメントに進出する。勝ち点と同じ場合はプレーオフで決定する。各チームの代表者がジャンケンで先攻、後攻を決める。各チームの代表が1対1で1投勝負。ポイントに近い方を勝ちとする。ポイントの位置は審判の任意の場所とする。
- (7) 決勝トーナメントにおいて同点の場合はプレーオフで順位を決定する。各チームの代表者がジャンケンで先攻、後攻を決める（ただし、ディスクの色は変えない）。各チーム、1人1投ずつ投げポイントに近い方を勝ちとする。ポイントの位置は審判の任意の場所とする。

## 【ルール】

### ★ ゲームの進め方

- (1) 最初に、代表者によるジャンケンで勝った方がその試合を通じて赤チームとなり、ポイントをコート内の3～9mの範囲内に投げる。ポイントが範囲外に出た場合はやり直す。ただし、ポイントの投盤は2回を限度とし、2回失敗した場合は、相手チームにポイント投盤（ディスクを投げる権利も含む）が移ります。

- (2) 赤チームは、赤い面を上にしてディスク 1 枚を投げる。この時、ディスクが裏返って青になった場合は、引き続き赤チームが投げる。
- (3) 次に、青チームが青い面を上にしてディスクを投げる。
- (4) つづいて同様に、ポイントに一番近いディスクの色と反対のチームが、一番近いディスクよりもポイントに近づくまで投げる。
- (5) 投げたディスクがコート外へ出た場合（オンラインはセーフ）は、そのイニング中没収される。ただし、コート内に再び戻ってきた場合は有効とする。
- (6) ディスクがコート内で立った場合は、ノーカウントとし、もう一度投げる。
- (7) どちらかのチームがディスクを全部（6 枚）投げ終わったら、相手チームは、残りのディスクを投げて、投げなくてもよい。投げる場合は、残りのディスクを全て投げる。（残りのディスクを投げることで、より多くの得点を獲得できる場合もあれば、逆転される場合もあります）。
- (8) イニング終了後、コート上のディスクはチーム代表者が回収する。ポイントは審判が回収し、次のイニングで投盤するチーム（負けたチーム）に渡して、前のイニングで負けたチームからポイントを投げ、ゲームを始める。

### ★ 採点方法

- (1) 得点は、ポイントに一番近い相手のディスクよりも、何枚ポイントに近いかを数える。
- (2) ポイントに近い赤・青のディスクが等距離の場合、採点から除外し次に近いディスクで判定する。（等距離の場合に採点から除外する枚数は、赤・青同数とする。）
- (3) ポイント上にディスクが重なった場合は、最初に重なったディスク（一番下）を有効として点数を確認する。
- (4) ポイントがディスクにはじかれてコート外に出た場合は、その時点でそのイニングは終了し、手持ちディスクの枚数が多いチームの勝ちとなり、枚数の差が勝ったチームの得点となる。同枚数の場合は、もう一度イニングをやり直す。
- (5) 7点獲得で勝利                    勝点 3  
       7点未満で勝利                勝点 2  
       引き分け                        勝点 1  
       負け                              勝点 0

### ★ 反則

- (1) 投盤ラインを踏むか越えて投げた場合は、相手チームに 1 点を与える。また、投盤ラインを踏んでいなくても、垂直に見て、靴底がラインにかかるか、超えた場合も反則となる。

ただし、投げたディスクは有効とする。反則の結果、相手チームが7点に達した場合は、その時点でイニングを終了する。

- (2) ディスクをはじめからコートに接地させて投盤した場合、反則となりディスクを没収し、相手チームに1点を与える。この場合投盤したディスクによって動いた他のディスク、ポイントについては有効とする。またポイントがコート外に出た場合は、その時点でそのイニングは終了とする。

### ★ 注意・警告

次の項目に反するときは、審判が注意を与えるにとどめる。ただし、再三の注意に従わない場合は、警告を与える。このうち(1)～(3)に反して投げられたディスクは有効とする。

- (1) 投盤者は赤・青の投盤順を間違えないように注意するとともに、審判の赤・青のコール後「すみやか」に投げなければならない。
- (2) 投盤はサイドラインの延長線上から足が出ないようにしなければならない。
- (3) 競技中の選手は、コート内に入ることは出来ない。
- (4) 主審は、必要な場合、キャプテンをコート内に呼び、得点の確認をすることができる。

### ★ 審判

- (1) 競技開始の発声は、「プレー赤(青)！」とし、該当する色のカードを掲げる。以後次に投げるチームの色のカードを掲げ「赤」・「青」を発声する。
- (2) 競技開始の発声とともに、時計をスタートする。(1試合目のみ一斉スタートとし、本部において時計をスタートする)
- (3) コート外に出て静止したディスクは次の投盤コールの前に回収する。
- (4) 距離の測定はポイントとディスクの端と端の直線を最短距離で測る。
- (5) 近距離、等距離の判定は審判を最終決定者とし抗議は認めない。
- (6) ルール上の疑義が生じた場合は、審判団が協議のうえ決定し異議は認めない。
- (7) プレーヤーによる迷惑行為やゲーム・大会の運営に支障をきたす行為に対しては警告を与えるなど適切に対処する。
- (8) 審判は円滑に進めるため10秒ルール(審判がスロー指示をしてから投げるまで)を守るよう努める
- (9) 審判の人数は2人とする。