２０１０．６．１
日本ドッジボール協会競技委員会

ゲーム等における統一事項

１「警告」イエローカードを提示する手順及び仕方（プレイヤー・監督等）

【手順】

①「ピーッ，タイム」　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議（なくてもよい）《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

③　センターサークル後方で説明（選手，オフィシャル，ベンチに聞こえるように大きな声で！）

例「ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。　赤３番は，（相手プレイヤーへの危険行為，又は，重大なマナー違反）としテクニカルファール」

コートマスターは，記録係に記録用紙に記入させる

④　該当プレイヤー（者）のところへ行き，その場に立たせてからイエローカードの提示

⑤　ボールの支配権を指示「相手の内野ボール」

⑥　センターライン延長線上に戻り，タイムイン

２－１「退場」　レッドカードを提示する手順及び仕方（プレイヤー・監督等）

《警告２枚目》

【手順】

①「ピーッ，タイム」　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議（なくてもよい）　《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

③　センターサークル後方で，説明

例「ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。赤３番は，（相手プレイヤーへの危険行為，又は，重大なマナー違反）としテクニカルファール。テクニカルファール。２回目により退場。」

コートマスターは，記録係に記録用紙に記入させる

④　該当プレイヤー（者）のところへ行き，その場に立たせてからイエローカードの提示の後，レッドカードの提示

⑤　ボールの支配権を指示「相手の内野ボール」

⑥　主審は，ペナルティーベンチに入るように指示，副審はペナルティーベンチに誘導し，座らせる

⑦　センターライン延長線上に戻り，タイムイン

⑧　試合終了の挨拶時，主審は「ピーッ，集合」合図を行い，選手及びペナルティーベンチにいる選手をセンターラインに並ばせ勝敗を告げ，挨拶をさせる

２－２「退場」 レッドカードを提示する手順及び仕方（プレイヤー・監督等）

《 一 発 退 場 》

【手順】

①「ピーッ，タイム」　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議（なくてもよい）　《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

③　センターサークル後方で，説明

例「ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。赤３番は，（相手プレイヤーへの重大な危険行為，又は，重大なマナー違反）により『退場』とします。」

コートマスターは，記録係に記録用紙に記入させる

④　該当プレイヤー（者）のところへ行き，その場に立たせてからレッドカードの提示

⑤　ボールの支配権を指示「相手の内野ボール」

⑥　主審は，ペナルティーベンチに入るように指示，副審はペナルティーベンチに誘導し，座らせる

⑦　センターライン延長線上に戻り，タイムイン

⑧　試合終了の挨拶時，主審は「ピーッ，集合」合図を行い，選手及びペナルティーベンチにいる選手をセンターラインに並ばせ勝敗を告げ，挨拶をさせる

３「失格」を宣告するとき

（１）プレイヤー・監督等に対して

【手順】

①「ピーッ，タイム」　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議（なくてもよい）　《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

③　センターサークル後方で，説明

例「ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。赤３番は，（相手プレイヤーへの重大な危険行為，又は，重大なマナー違反）により『失格』とします。」

コートマスターは，記録係に記録用紙に記入させる

④　該当プレイヤー（者）のところへ行きその場に立たせてから失格の宣告をする

例「赤３番失格」　ボールの支配権を指示「相手の内野ボール」

⑤　主審は，ペナルティーベンチに入るように指示，副審はペナルティーベンチに誘導し，座らせる

⑥　センターライン延長線上に戻り，タイムイン

⑦　試合終了の挨拶時，主審は「ピーッ，集合」合図を行い，選手及びペナルティーベンチにいる選手をセンターラインに並ばせ勝敗を告げ，挨拶をさせる

（２）チームに対して

【手順】

①「ピーッ，タイム」　　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議（なくてもよい）《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

③　センターサークル後方で，説明

④　該当チームに失格の宣告をする

理由を言ってから，「失格負けです。」　その場で主審は，試合終了の動作「ピッ，ピーッ」

⑤　スコア報告

⑥　センターライン延長線上に戻り，「集合」

⑦　挨拶後，ベンチバック

※「失格」の事象が発生した場合、該当プレイヤー（者）若しくはチームに対して、大会会場からの退去を言い渡さなければならない。よって、当該試合の終了後コートマスターは速やかに大会審判長に対して「失格」の宣告に至った事象の報告を行う。（必要であれば状況に応じて、審判員も報告に同座する）
大会審判長はコートマスターからの報告を受け、後にＪＤＢＡ・競技委員会への報告（説明）が可能となるよう記録や控え等を残した上で、大会競技委員長に「失格」の判断に至るまでの経緯を報告する。
大会会場からの退去に際しては、大会競技委員長の立会いの下で行う事とする。
大会競技委員長は大会終了後、大会審判長からの報告（記録や控え等）の内容を基に、「失格」を宣告されたプレイヤー（者）若しくはチームが所属する都道府県協会の競技委員長への連絡を行う。また、連絡を受けた各都道府県協会の競技委員長は事実関係他を確認した後、早急に上部のブロック競技部長へ「失格」の宣告（判断）に係わる事象及び経過内容等について、報告（説明）を行う。その際の報告（説明）に当っては、「失格」事象の発生日・大会名（大会会場名）・該当プレイヤー（者）若しくはチーム名（チーム登録のカテゴリー）・大会競技委員長名・大会審判長名・「失格」の宣告を行った審判員名・その他、重要と思われる事項、等の情報は明確にしておく事とする。
その後の対処については、ブロック競技部長及びＪＤＢＡ・競技委員会との間で協議を実施した上で、処分を決定する。尚、「失格」処分になった該当プレイヤー（者）若しくはチームが所属する都道府県協会に対する通知は、ＪＤＢＡ・競技委員会より行う。

４「指導」をあたえる場合

（１）主審

【手順】

①「ピーッ，タイム」　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議（なくてもよい）《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

③　該当プレイヤー（者）のところへ行き，その場に立たせてから指導する

④　センターサークル後方で説明

例「ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。赤３番のプレイは軽度なマナー違反とし『指導』しました。」

コートマスターは，記録係に記録用紙に記入させる

⑤　ボールの支配権を指示

⑥　センターライン延長線上に戻り，タイムイン

（２）副審・線審

【手順】

①「ピーッ，タイム」　主審にオフィシャルタイムアウトの要求

②　主審「ピーッ，タイム」選手をセンターラインから離して座らせる

③　６審で協議　《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

④　タイムを要求した審判が，該当プレイヤー（者）のところへ行きその場に立たせてから指導をする

⑤　主審が，センターサークル後方で説明

例「ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。赤３番のプレイは軽度なマナー違反とし『指導』しました。」

コートマスターは，記録係に記録用紙に記入させる

⑥　ボールの支配権を指示

⑦　センターライン延長線上に戻り，タイムイン

５　不完全となった場合

（１）チームに対して

①「ピーッ，タイム」　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議し，プレイヤーの人数を確認　《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

③　センターサークル後方で説明

「不完全なチームとなったので負けです。」その場で，試合終了の動作「ピッ，ピーッ」

④　スコア報告

⑤　センターライン延長線上に戻り，「集合」

⑥　挨拶後，ベンチバック

（２）成人がベンチにいなくなった場合

①「ピーッ，タイム」　選手をセンターラインから離して座らせる

②　６審で協議し，プレイヤーの人数を確認　《必要ならば主審はコートマスターに確認する》

（①，②は必要に応じて）

③　センターサークル後方で説明

「ベンチに成人がいなくなったので負けです。」その場で、試合終了の動作「ピッ，ピーッ」

④　スコア報告

⑤　センターライン延長線上に戻り，「集合」

⑥　挨拶後，ベンチバック

⑦　第７０６条　④ に準じ、対応する

≪当該チームは、その大会における以降の試合への出場は不可となるため、関係する全審判員及び競技関係者に対し、大会競技委員長は当該チームの不正出場が無きよう留意する旨を通達し周知を図る≫

６「試合開始前」の各審判員への確認

【手順】

①　主審，副審は，チームの内外野の人数を数え，確認する

（主審，副審は，円陣等をさせずに，静かに座らせる）

②　主審はセンターサークル中央で「ジャンプボール」とコールするとともに動作をし，ジャンパーをセンターサークルにくるように指示する

・第７０７条　２）　で謳っている「～ 静止した状態 ～」とは、審判員がプレイヤーを座らせた後、主審によるジャンプボールのコールと動作を行うまでの間の状態を指す。

③　副審からボールを受け取り，センターサークル内で，線審１・２・３・４，副審，オフィシャルの順で，６回笛を吹くと同時に，ジェスチャーで試合が開始できることを確認する。主審の笛の合図と同時に，線審１・２・３・４は旗，副審，オフィシャルは，手を挙げて主審に準備の完了したことを知らせる。

④　主審・副審はジャンパーのゼッケン，足元を確かめ（センターラインを踏ませないように），アイコンタクトで確認する

⑤　ジャンプボールで試合開始

７「ジャンプボール」のやり直し

【手順】

①「ピーッ，タイム」

②「ジャンプボールをやり直します」と宣言　　副審はボールを確保する

③　タイマーを戻したことを確認

④　主審・副審はジャンパーのゼッケン，足元を確かめ（センターラインを踏ませないように），アイコンタクトで確認する

⑤　ジャンプボールで試合開始

８「ヘルドボール」の対応

（１）内野ー内野

【手順】

① 「ピーッ，タイム。ヘルドボール」と宣言（動作は，オフィシャルタイムアウト）
副審はボールを確保する

② センターサークルに行き「ジャンプボール」と宣言
該当選手をセンターサークルに来るように指示

③ 主審・副審はジャンパーのゼッケン，足元を確かめ（センターラインを踏ませないように），アイコンタクトで確認する

④ ジャンプボールで試合再開

（２）内野ー外野

【手順】

① 「ピーッ，タイム。ヘルドボール」と宣言（動作は，オフィシャルタイムアウト）

② ボールの支配権を指示

③ センターライン延長線上に戻り，タイムイン

９「ヘッドアタック」後の説明

【手順】

① センターサークル後方で説明

・ ヘッドアタック時の説明（例）

ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。 赤〇番ヘッドアタック。白内野ボール。

・ ボールが顔付近に当たった場合の説明（例）

ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明します。 赤内野からのアタック，白〇番アウト。 ボールは〇番。

② センターライン延長線上に戻り，タイムイン

10「緊急プレイヤー」との交代方法

【手順】

① コートマスターが，監督に緊急プレイヤーをオフィシャル席前に連れてくるよう促す

② コートマスター・主審が緊急プレイヤーのゼッケンを確認し，記録員が記録用紙に記入する

③ 緊急プレイヤーをコートに入れる

④ センターサークル後方で説明

例「赤３番負傷のため，赤１３番と交代です。」

コートマスターは，相手ベンチに報告する

⑤ ボールの支配権を指示

⑥ センターライン延長線上に戻り，タイムイン

11「サドンデス」採用時の実施方法

【手順】

① □スコア報告後，セット終了後の状態で，サドンデスゲームすることを宣言

「この状態でサドンデスゲームを行います」

②「ジャンプボール」と宣言しジャンパーをセンターサークルに来るように指示

③ 線審１，２，３，４，副審，オフィシャルに笛を吹いて確認

④ ジャンパーのゼッケン，足元を確認

⑤ ジャンプボールで試合開始

⑥ サドンデスゲームが終了したときは，通常の試合終了時の手順と同様に行う

12「複数セット試合」のセットカウント報告について

【手順】

① 主審のスコア報告を受け，スコアを確認したコートマスターは，監督に確認する

② 確認後コートマスターは，主審に各セットごとに下記のように知らせる

セットが取れてない場合　　グーを出す

１セットを取った場合　　人差し指を立てる

２セットを取った場合　　人差し指と中指を立てる

③ 主審はそれを受けて，オフィシャル席向けコール・ジェスチャーでセットカウントを提示する

「セットカウント〇対〇」

１セット終了時及び２セット終了時，１対１の場合　「ベンチバック」

④ 整列「ピーッ，集合」

例「〇の勝ちです。お互いに礼。」

ケーススタディ

１　アウトプレイをしているプレイヤーに対するアタック

（１）アタック成立（アウトの場合）

【処置】

① ボールデット時

オーバーラインファールで攻撃側ボールから試合再開。

（アウトプレイをしているプレイヤーの位置でボールの支配権は，内野・外野になる）

② インプレイ時

アドバンテージでそのまま様子を見る。

（外野エリア付近の場合，線審アドバンテージの動作）

アウトプレイをしているプレイヤーのチームが有利になれば，オーバーラインファールで，攻撃側ボールで試合再開。

（アウトプレイをしているプレイヤーの位置で，内・外野のボールの支配権が決まる）

注　アウトプレイのプレイヤーの行動・状況等によりテクニカルファールの対象になる

（２）アタック不成立

【処置】

① ボールデット時

アウトプレイで攻撃側内野ボールから試合再開。

（ワンバン等でボールに関与していればオーバーライン，ボールに関与していなければアウトプレイ）

② インプレイ時

アドバンテージでそのまま様子を見る。

（外野エリア付近の場合，線審アドバンテージの動作）

アウトプレイをしているプレイヤーのチームが有利になれば，オーバーラインファール（インプレイ時，ワンバン等でボールに関与していればオーバーライン，ボールに関与していなければアウトプレイ）で，攻撃側ボール

（アウトプレイをしているプレイヤーの位置で，内・外野のボールの支配権が決まる）で試合再開。

注　アウトプレイのプレイヤーの行動・状況等によりテクニカルファールの対象になる

２―１　アウトプレイをしているプレイヤーに対するヘッドアタック

【手順】

ヘッドアタック時と同じ手順で対処する

例　安全確認の後

「ただいまのオフィシャルタイムアウト（タイムの動作はしない）について説明いたします。
選手の安全確認です。赤３番のアウトプレイの後，白の投球はヘッドアタックです。
ルールブック９２０条より赤３番アウトプレイ，白内野ボール」

【処置】

ヘッドアタックされたプレイヤーは内野に戻り，攻撃側の内野ボールから試合再開

【解釈】

・ヘッドアタックよりも，アウトプレイのファールを先に犯しているので，アウトプレイで処理をする（ファールの重複　ルールブック９２０条）

注　ファールの状態で，テクニカルファールもあり得る

２－２　ラインをまたいでいる又は踏んでいるプレイヤーに対するヘッドアタック

ラインをまたいでいる又は踏んでいるだけでは，ファールではないので，
この場合は投球したプレイヤーのヘッドアタックファールになる。

（昨年度の中央研修会で，確認済み）