



【概 要】

ゴールにドッジビーを投げ入れて得点を競う競技です。

1 枚のドッジビーを使い、フィールド内でディスク所持者は歩くことなく味方同士パスを投げつなぎ、
相手ゴールへシュートすることで得点します。

規定時間を戦い、多くの得点を得たチームが勝ちとなります。

スローやキャッチの正確性はもちろん、パスワークや戦術も必要です。

【序 文】

球技には、ありとあらゆる種目があり、それぞれすばらしい魅力を有します。

しかし、年齢や性別による区分けなくできるものとなると、その数はかなり限られます。

ドッジビーを使った競技は、その問題を解消できるという評価を多方面から頂いています。

その特長を忘れることなく、フィールドはあえて、既存施設を有効活用できるように、

フットサルコートやハンドボールのコートを使用しておこなう設定をしています。

プレーをする方には、シュートを決める爽快感やアシストパスが繋がった時の満足感、

団体スポーツが持つチームで目標を達成する楽しさを感じてほしいと思います。

本種目は陣地が区切られることはなく、

決められたフィールドでパスワークによりゴールを目指します。

よって年齢性別による基本的なパワーやスピード差が出難いとは言えません。

そこでルールにより危険性を回避するために全てのコンタクト（接触）を禁じており、

違反が生じた場合の対処を厳しいものにしています。

今回の改定では、その点をより重視したルールを新規に導入しています。

しかしルールで制限することはあくまでも一助に過ぎず、プレーをする皆様が

この基本理念をご理解いただき、安全を心がけていただくことを切にお願いします。

以上の基本方針に則ったルール改定をおこないました。

指導者の皆様には何卒ご理解のほど、またその推進にご協力をお願い申し上げます。

2008年8月制定 / 2009年12月第1回改定 / 2016年7月第2回改定
日本ドッジビー協会

1 用 具

1-1 使用ディスク

日本ドッジビー協会公式ディスクを使用します。

1-2 ユニフォーム

チームは、一見して同一チームとわかる統一を図るものとします。

全員が違う番号となる背番号をつけるものとします。

1-3 ゴール

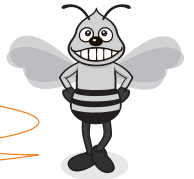
ゴールラインのセンターに、それぞれ同一規格のゴールを設置します。

ゴールの規格サイズ = 天地は2m

= 左右は2.5～3m

= 奥行は地面設置部で1m以上

フットサルおよびハンドボール用ゴールは、規格内であり、使用可能です。



1-4 ドッジビーベスト(ビブス)

ゲームに出場しているプレーヤーとベンチに控えるプレーヤーを
区別する意味で、控えプレーヤーはベスト(ビブス)を着用します。

2 競技フィールド

2-1 インフィールド

競技の有効スペースをインフィールドといいます。

長方形とし、サイドラインはゴールラインより長くなければなりません。

各ラインの長さは以下の通りです。

①ゴールラインの長さ = 最小15m 最長25m

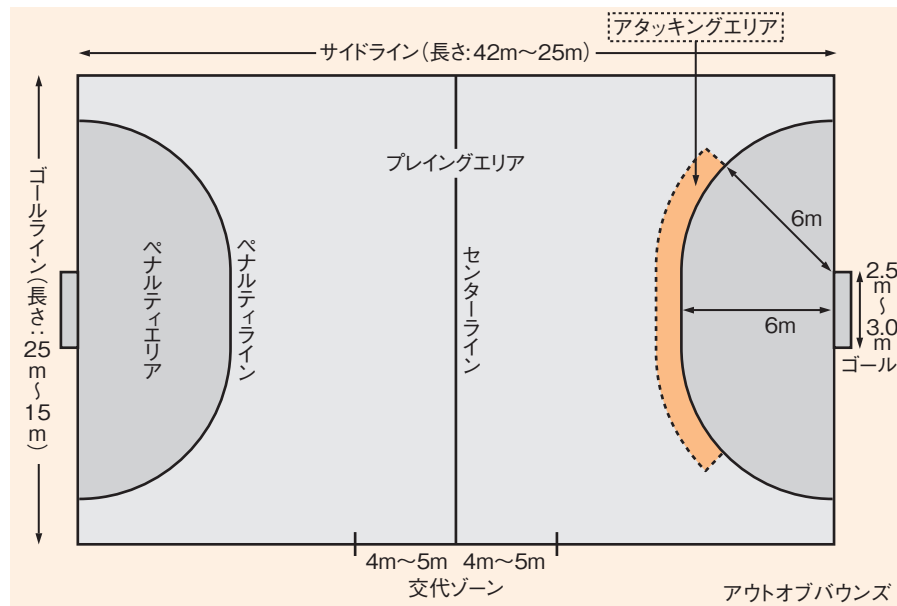
②サイドラインの長さ = 最小25m 最長42m

正式大会における推奨サイズは ゴールライン20m サイドライン40m
ペナルティエリア6mです。

最小サイズの場合 = ゴールライン15m サイドライン25m
ペナルティエリア4m を推奨します。

2-2 インフィールドの各名称とサイズ

[インフィールド] 図に示すとおりです。



フットサルおよびハンドボールのコートやゴールをそのまま使用できます。

その場合、使用しない部分(センターサークルやコーナークラークなど)があります。
また、既存フットサルコートを使用する場合、そのコートサイズによって、さらに小学生大会など大会カテゴリーによってペナルティエリアのサイズも適宜、変更することは可能です。



2-3 ペナルティエリア

インフィールド内にゴールを囲むようにペナルティエリアを設定します。

2-4 プレーイングエリア

ペナルティエリア以外のインフィールドをプレーイングエリアといいます。

2-5 ライン

幅は5~8cmとします。

ペナルティラインはペナルティエリアの一部です。

ゴールラインおよびサイドラインはアウトオブバウンズの一部分です。

よって、ラインを踏んだ、踏み越した場合はすべて、ファールとなります。

3 チームの構成

3-1 出場プレーヤー

競技中、インフィールドにいるプレーヤーを、フィールドプレーヤーといいます。競技は5人以下のプレーヤーからなる、2つのチームによっておこなわれます。競技開始時には両チームとも最小5人のプレーヤーがいなければなりません。退場により、人数が減ったとき、その補充はできません。

競技中、退場によっていずれかのチームのプレーヤーが3人以下となった場合、そのチームは、その試合を放棄しなければなりません。

3-2 交代プレーヤー

競技中、プレーヤー交代の回数に制限はありません。

交代したプレーヤーは何度でも、インフィールドに戻ることができます。

3-3 ゴールキーパー

ゴールキーパーの定義は

ペナルティエリア内にいる1名の守備側プレーヤーです。

競技中、フィールドプレーヤーの誰もが何回でもゴールキーパーの役目を務めることができ、いつでも自由に交代をすることができます。

3-4 その他のメンバー

主催者が規定するプレーヤー以外にベンチ入りできるのは、監督／コーチもしくはマネージャー各1名の計2名までとします。

その他のメンバーは競技に出場することはもちろん、ユニフォームを着用することもできません。

全てのチーム構成者は、競技に出場する、しない、にかかわらず審判の権限と職権行使に従わなければなりません。



4 対戦形態

4-1 チーム区分

大会におけるチーム区分は主催者が決定します。

4-2 試合時間

大会における試合時間は主催者が決定しますが、前後半各20分以内を推奨します。

5 基本定義

ゴールドドッジには独特な ①用語 ②スロー方法 ③ファールシステムがあります。ルール条文内でも頻繁に出現し、競技をおこなうにあたり基本となります。

① 基本用語

5-1 パス(パススロー)

味方へのパスを意図したスローをいいます。

パススローにおける前後、左右、高さや方向、回数、投げ方に制限はありません。

5-2 シュート(シュートスロー)

得点を得るためにゴールを狙って投げるスローをいいます。

攻撃側プレーヤーはスローオフを除き、プレイングエリア内からであれば、どこからでも、いつでもシュートすることができます。

シュートの投げ方にはペナルティスローを除き、制限はありません。

サイドラインおよびコーナーからスローインで再開する場合、
プレイングエリア外とみなし、直接シュートはできません。

5-3 インプレー

プレーが続いている状態のことをいいます。

5-4 アウトオブプレー

プレーが止まっている状態のことをいいます。

5-5 アウトオブバウンズ <以下OB と称します>

インフィールド以外のエリアを指します。

5-6 ターンオーバー <以下TO と称します>

攻撃権が移動することをいいます。



5-7 ペナルティスロー <以下PT と称します>

ペナルティが起きた結果、得るフリースローのことをいいます。

5-8 アタッキングエリア

<フィールドにエリアを示すラインは存在せず、概念上のエリアです>

ペナルティラインからプレイングエリア側におおむね1メートル程度のエリアをアタッキングエリアといいます。

【10-2】ディフェンスチャージが、より厳しく取られるエリアとなります。

② 特徴的なスロー

ゴールドドッジでは、ペナルティエリア内の地面にディスクが初めて接した後、ゴールインしたときも得点となるため、【5-9】と【5-10】は有効なシュートスローとなり【5-11】～【5-13】は有効なパススローおよびシュートスローとなります。

5-9 グラウンダースロー

ディスク全面が地面に接して滑るスロー。

ゴールへの方向性を定めやすくミドルシュートやPTで有効なシュートスローとなります。

5-10 ローラースロー

ディスクに順方向の回転をかけてタテに転がすスロー。

ディスクが地面に接する角度や回転数により、まっすぐ転がったり、曲がったりするため、方向を変えるシュートとして有効なスローとなります。

5-11 スキップスロー

地面に一旦接したのちに、再度空中に跳ね上がるスロー。

最初の接地がペナルティエリア内の場合のみ、シュート・パスともに有効なスローとなります。

5-12 アップサイドダウンスロー

頭の上からディスクを裏返しにした状態で投げるスロー。

山なりに投げてディフェンスの頭上を越すパスとして有効なスローです。また、低い軌道で強く投げることで、独特の飛び方をするためシュートとしても有効なスローとなります。

5-13 ジャンピングスロー

ペナルティライン手前で一連の動作としてジャンプをして空中にいる間にスローを終えた場合、着地の際に体がペナルティエリア内であってもシュート・パスともに有効なスローとなります。

投げ終えた後の着地がペナルティエリア内でもOKですが投げる前に着地、および相手キーパーのプレーを妨害した場合、ファールとなります。



③ 累積ファールシステム

ゴールドドッジでは、攻撃権は移動しないがチーム全体のファールとなるシステムがあります。

その試合中の累積ファール数が5コ目になった時に初めて、また6コ目以降、毎回、発生の都度に相手チームにPTが1回与えられるシステムです。このファールカウントを累積ファールポイントといいます。なお、前半およびゲーム終了時には累積ファールポイントは消滅してゼロに戻されます。後半や次の試合はノーポイントからカウントされます。

5-14 累積ファールポイント

以下、①～④のファールがあった場合、累積ファールポイントとしてカウントされます。

- | | |
|-------------|-----------|
| ① 進入違反 | 【6-4】 参照 |
| ② ワンアーム | 【10-1】 参照 |
| ③ ダブルオフense | 【12-6】 参照 |
| ④ キーパーマーク | 【12-9】 参照 |

6 交代の手続き

以下の条件でプレーヤーは交代することができます。

6-1 交代時期

競技中のインプレー／アウトオブプレーは問わず、自由に交代できます。

6-2 退出するプレーヤー

インフィールドを退出するプレーヤーは、自陣の交代ゾーンから出ます。

6-3 進入するプレーヤー

インフィールドに進入するプレーヤーも、自陣の交代ゾーンから入ります。ただし、インフィールドを退出するプレーヤーが完全にサイドラインを越えて外に出るまで入ることはできません。

ここで進入するプレーヤーは交代して、退出するプレーヤーに【1-4】ベストを確実に手渡します。

6-4 進入違反

交代がおこなわれるとき、退出しようとするプレーヤーが完全にインフィールドから出る前に進入するプレーヤーがインフィールドに入った場合、および交代ゾーン以外から出入りした場合には進入違反となり、累積ファールポイントに加算されます。【5-14】参照

交代ゾーンにおける違反を故意におこなっていると判断される場合、悪質な行為とみなし、審判により警告もしくは退場を宣告されることがあります。



7 ゲームの進行

7-1 ディスクフリップ

ディスクフリップにより、最初の攻撃権とフィールドのサイドを決定します。後半をおこなう場合は、攻撃権およびフィールドのサイドともに前半と反対にして開始します。

7-2 スローオフ

審判の合図でセンターラインの中央を踏んだ状態から攻撃側プレーヤーによる味方へのパスによりゲームは開始され、これをスローオフといいます。スローオフでシュートして得点はできません。

7-3 センターライン

全てのプレーヤーはスローオフされるまで、センターラインを越えることはできません。

よって、最初のスローオフは必然的にバックパスとなります。

センターラインを越えた場合、スローの結果にかかわらずリプレー（再スロー）となります。

7-4 ピボット

ペナルティエリア内のゴールキーパーを除き、すべてのフィールドプレーヤーはディスクを所持したら必ず止まり、止まった後に歩くことはできません。

ただしスローをおこなうための踏み出し＜ピボット＞は許されます。

7-5 得点

得点はディスクがゴールラインを横切ったうえで
ディスク全体が完全にゴール内に入った時、認められます。

OWNゴールは得点として認められます。



7-6 タイムアウト

プレーヤーおよび監督／コーチによるタイムアウトは基本的にありません。

ケガ、その他不測の事態が発生した時、

プレーヤーおよび監督／コーチが審判にアピールすることはできますが、

審判が必要と判断した場合のみ、

審判によってレフェリータイムアウトが宣告され、時計を止めます。

ゲームの再開はできるだけ宣告以前に近い状態を目指し、

審判の判断によって適宜おこなわれます。

7-7 ファール・違反

ファールが発生した場合、審判は競技をストップして適宜、処理をした後にゲームを再開します。

その際、原則、時計は止めません。

7-8 警告・退場

審判によって悪質であると判断される行為があった場合、全てのチーム構成者に対して、警告および退場が宣告されることがあります。

一人のプレーヤーが1ゲーム中に2度目の警告を受けると

退場となり宣告された以降、当該ゲームに出場できません。

また、大会主催者の判断で特に悪質とみなされる場合、

宣告された以降、当該大会に出場できないことがあります。

8 ゲームの再開

8-1 アウトオブバウンズ

ディスクがOBに出た場合、アウトオブプレーのTOとなり審判の指示に基づきプレーが再開されます。再開する位置は以下の通りです。

① ディスクがサイドラインを横切った場合（ラインに触れて静止した場合を含む）

攻撃権を得た側によって、ディスクがラインを最後に横切ったポイントを軸足として踏み、スローインすることで再開します。

② ディスクがゴールラインを横切った場合（ラインに触れて静止した場合を含む）

A…攻撃側のシュートがゴール枠をはずれる、および相手キーパーにはじかれて守備側だったチームが攻撃権を得て再開する時

→ ペナルティエリア内からスローにより再開します。

B…攻撃側チームがバックパスをおこない、スローミスおよびキャッチミスによりディスクがゴールラインを横切った、ならびに落下してゴールラインに触れて静止している時

→ ディスクがラインを横切った位置に近いコーナーからスローにより再開します。

8-2 ファールの発生

ファールが発生した場合、アウトオブプレーとなり審判の指示で再開します。

8-3 インプレーのターンオーバー

以下の場合、インプレーのTOとなり

攻撃権を得たチームは直ちにプレーを再開することができます。

① 守備側プレーヤーがインターセプトした時

キーパー不在のゴールに速攻シュートのチャンスです!



② 攻撃側のパスミスおよびキャッチミス、または審判や会場設備に当たるなどして、ディスクがプレイングエリア内に落下した時

③ 攻撃側のシュートがゴールキーパーに阻まれた結果、ディスクがインフィールドに落下した時

8-4 ペナルティエリア (ディスクがラインに触れて静止した場合を含む)

① 攻撃側のシュートがゴールキーパーに阻まれた、および失敗した結果としてディスクがペナルティエリアに落下した時、

→ インプレーのTOとなり攻撃権を得たチームによるペナルティエリア内からのスローで再開します。

② 攻撃側がスローおよびキャッチミス、また、相手にパスをカットされて自陣のペナルティエリア内にディスクが落下した時、

→ アウトオブプレーのTOとなり落下地点に近いコーナーから攻守交代の上、スローインで再開します。

8-5 得点后

一方のチームが得点した後は、相手チームのスローオフで再開します。

9 プレイングエリアでの攻撃側ファール

9-1 手渡しパス

攻撃側プレーヤーが味方にディスクを手渡した場合、ファールとなりTOとなります。

9-2 セルフキャッチ

攻撃側プレーヤーは自分が投げたディスクを、自らキャッチした場合、ファールとなりTOとなります。

9-3 トラベリング

攻撃側プレーヤーはプレイングエリアでパスを受けた後、すぐに止まらなければならない歩くことはできません。

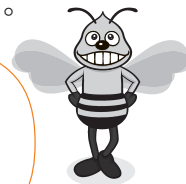
止まらない場合、また歩いた場合、ファールとなりTOとなります。

これらもトラベリングとなるのだよ!

① 一旦止まった後、ジャンプした時

② ピボット時の軸足を途中で変える、および軸足を明らかに動かしている時

③ 走り込んでキャッチした後、勢いで止まれないような時、およびジャンピングシュート時は3歩までを許容し4歩目がトラベリングとなります。



9-4 ラインオーバー

攻撃側のディスクを所持したプレーヤーがピボットで踏み出した片足を含め、エンドラインやサイドライン、およびペナルティラインを踏む、もしくは踏み越した場合、ファールとなりTOとなります。

9-5 オーバータイム

チームが攻撃権を得てから30秒以内にシュートをしなかった場合、また、攻撃側プレーヤーが意図的に時間を稼ぐ遅延行為と審判がみなしたプレーをした場合は30秒を待たずに、ファールとなりTOとなります。

9-6 オフェンスチャージ

攻撃側プレーヤーが明らかに相手に接触することが予測できるにも関わらず、そのようなプレーをしたと審判がみなした場合、ファールとなり守備側チームのPTとなります。

10 プレーイングエリアでの守備側ファール

10-1 ワンアーム

守備側プレーヤーはディスクを所持して止まっている相手プレーヤーに対して、マンマーク守備をおこなう場合、相手プレーヤーがおおむね腕を伸ばした長さより内側に絶対に近づいてはいけません。これをおこなった場合、ファールとなり、累積ファールポイントに加算されます。【5-14】参照

アタッキングエリアは特に厳しく適用され、フリーの状態でパスを通された場合、実質的にマンマーク守備をしてはいけません!!!



10-2 ディフェンスチャージ

守備側プレーヤーが結果的に接触した場合、攻撃側チームのPTとなります。

11 空中プレーの規定とファール

11-1 基本原則

ディスクが空中を飛んでいる場合、攻撃・守備側のどちらにも所有権は存在せず、結果としてディスクを捕捉したチームが所有権を得ることが原則です。

なお、このようなプレーは必然的に両チームのプレーヤーが接触する機会が多くなるため、最も危険性の高いプレーであると明確に定義して、これらのプレーをあらかじめ回避するために原則として攻撃側プレーヤーを常に有利とみなします。

よって、空中のディスクを捕り合ったプレーで接触した場合、守備側プレーヤーを常にファールとして、その対処は相手にPTを与える厳しい処置をとります。

守備側プレーヤーには接触の可能性を感じた場合、プレーにいかないことを求めるものと理解いただき、これをプレーヤー・審判ともに判断の基本原則とします。

ただし明らかに接触することが予測できる状態にもかかわらず攻撃側プレーヤーが完全に遅れて捕り合いに参加した場合は攻撃側のファールとなります。

11-2 同時キャッチ

攻撃側・守備側プレーヤーが接触なく、空中にあるディスクをそれぞれのチームのプレーヤーが同時にキャッチした場合、攻撃側プレーヤーがディスクの所有権を得ます。

11-3 空中の攻防

ディスクが空中を飛んでいる状態の攻防で攻撃側・守備側両プレーヤーが接触した場合、原則的に守備側プレーヤーのディフェンスチャージ【10-2】と判断してPTとなります。【11-1】基本原則を参照

11-4 攻撃側の故意な接触

攻撃側プレーヤーが故意に接触していると審判がみなした場合、オフenseチャージ【9-6】と判断して、守備側チームのPTとなります。

11-5 悪質なプレー

ディスクが空中を飛んでいる状態の攻防は危険が伴うため接触した場合、PTが与えられますが悪質と審判がみなした場合、犯したプレーヤーに対してさらに警告または退場が宣告される場合があります。

11-6 サイドおよびエンドライン際のジャンププレー

攻撃側プレーヤーがインフィールド側から踏み切ってOBエリアへジャンプをし、体が空中にある状態でスローすることは着地点がOBエリアであってもパスおよびシュートを問わず、有効とみなします。

11-7 ペナルティライン際のジャンププレー

攻撃側プレーヤーがプレーイングエリア側から踏み切ってペナルティエリアへジャンプをし、体が空中にある状態でスローすることは着地点がペナルティエリアであってもパスおよびシュートを問わず、有効とみなします。

12 ペナルティエリア内の規定とファール

12-1 グラウンダー／ローラー／スキップシュート【5-9】～【5-11】参照

攻撃側プレイヤーのシュートが相手ペナルティエリア内に最初に接地してグラウンダーやローラー、およびスキップスローとなってゴールインした場合、得点として認められます。

12-2 ラインオーバーのシュート

攻撃側プレイヤーが相手側ペナルティラインを踏む、または踏み越した、およびペナルティエリアに進入して放ったシュートがゴールインした場合ラインオーバー【9-4】となり、得点は無効かつTOとなります。

12-3 ペナルティエリアへの立ち入り

攻撃側プレイヤーが相手ペナルティエリア内を走って通過することは許されますが、ペナルティエリア内では一切のプレーをしてはいけません。立止まる、およびプレーしたとみなされた時、攻撃側チームにとって有益な結果はすべて無効としてTOとなり、相手によるペナルティエリアからのスローでプレーが再開されます。

12-4 ゴールキーパーへの妨害

攻撃側プレイヤーが相手ペナルティエリア内を通過した時、相手ゴールキーパーに接触した場合、また接触せずとも結果的にプレーに支障をきたした場合、ファールとなり、TOとなって相手ゴールキーパーからのスローでプレーが再開されます。

12-5 ペナルティエリアからのパス

攻撃側プレイヤーはペナルティエリア内のプレーについてのみ、ディスクを持って歩くことができます。

12-6 ダブルオフENS

攻撃側プレイヤーは自陣のペナルティエリア内に2人以上が同時に立ち入ることはできません。もしも立ち入った場合、ファールとなり、累積ファールポイントに加算されます。【5-14】参照

12-7 ゴールキーパーがゴールを動かした時

ゴールキーパーが故意にゴールを動かした場合、PTとなります。悪質と審判がみなした場合は、警告もしくは退場が宣告されることがあります。

12-8 ダブルディフェンス

守備側プレイヤーは自陣ペナルティエリア内には、そのプレー中のゴールキーパー以外、立ち入ることはできません。立ち入った場合、ファールとなり攻撃側チームのPTとなります。

ジャンピングディフェンスは着地がペナルティエリアだった場合、ダブルディフェンスになります。



12-9 キーパーマーク

守備側プレイヤーは相手プレイヤーがペナルティエリア内からパスをする時に、ペナルティエリア内でマンマークディフェンスはできません。これをおこなった場合、ファールとなり、累積ファールポイントに加算されます。【5-14】参照

13 PT/Penalty Throw ペナルティスロー

ゴールドッチには大きく分けて、2種類のペナルティスローがあります。ひとつはファールが発生し、規定時間内(試合中)にPTをおこなう場合。もうひとつは規定時間終了時、同点の場合、延長戦をおこなわずPT戦で勝敗を決するための<PT戦>です。

13-1 規定時間内(試合中)にPTが発生する要因

- (1) オフェンスチャージ 【9-6】が発生した時 → 守備側が得る。
- (2) ディフェンスチャージ 【10-2】が発生した時 → 攻撃側が得る。
- (3) ダブルディフェンス 【12-8】が発生した時 → 攻撃側が得る。

13-2 規定時間内(試合中)に発生したPTの人員

A…スローワー

試合中のPTがおこなわれる時、そのスローワーはPTの原因が起きた時点でインフィールドにいたメンバーであれば誰でもおこなうことができます。

B…ゴールキーパー

試合中のPTがおこなわれる時、そのゴールキーパーはPTの原因が起きた時点でインフィールドにいたメンバーであれば誰でもおこなうことができます。

C…ベンチにいたプレーヤー

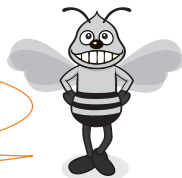
試合中にPTの原因が起きた時点で、ベンチにいたプレーヤーはA、Bともにプレーすることはできません。
(PTのための選手交代はできません)

13-3 PTの投げ方

ペナルティラインのセンターポイントを必ず片足で踏み、助走やピボットおよびスローフェイントをすることなく正常なバックハンドまたはフォアハンドスローにておこないます。

この規定に反するスローをおこなった場合、スローの結果にかかわらず失敗となり、かつ悪質なプレーと審判がみなした場合には警告が宣告されることがあります。

正常なバックハンドまたはフォアハンドスローならびにバッドスローの定義は、『ディスクドッジボールの【9-6】』に準拠します。



13-4 PT戦

<PT戦>の進め方

- ①主審がPT戦をおこなうゴールを選択します。
- ②ディスクフリップにより先攻／後攻を決めます。
- ③原則として、両チームの各5人が交互に1投ずつスローをおこないます。
- ④両チーム各5人が1投ずつのスローをおこなう前に、一方のチームが残りのスローをおこなっても追いつけない差がついた時点で終了となります。
- ⑤両チーム各5人が1投ずつ終了時した時点で同点の場合、6人目以降、ベンチ入りをしたプレーヤーが交互に差がつくまでスローをおこないます。
- ⑥ベンチ入りしたすべてのプレーヤーがスローを終了した場合には1番目のプレーヤーに戻ります。

※<PT戦>のゴールキーパーはベンチ入りしたプレーヤーの中から自由に選択することができ、毎回でも交代することができます。

14 勝利チーム

14-1 勝利チーム

試合時間経過後、得点の多かったチームを勝ちとします。

14-2 同点の場合

試合時間をすべて経過した時に同点の場合、PT戦【13-4】の規定に則り、PT戦をおこない勝敗を決します。

※ただし、大会主催者の事情、および予選リーグを勝ち点制などでおこなう場合はPT戦をおこなわずに「引き分け」とすることができます。

15 審 判

15-1 悪質性や故意性を感じるファール、またはフィールド内外における暴力・暴言ならびに相手を侮辱する行為などあらゆる迷惑な行為に対して、審判はその絶対的権限によりベンチ入りしている全てのメンバーに対して警告や退場を宣告することができます。

15-2 アタッキングエリアの判定

特に、接触について厳しくジャッジするものとします。

15-3 フィールドにおけるジャッジメントは1名以上の審判によって判定されます。

15-4 審判の人数は大会の主催者が決定します。

※正式大会における推奨ジャッジメント体制は以下の通りです。

- 主 審＝1名 試合の全権
- 副 審＝1名 主審の補佐
- 3 審＝1名 適正な選手交代の確認、累積ファールポイントのカウント
- 記 録＝1名 スコアおよびタイム、ベンチ入りメンバー管理