

ドッチビー公式ルール

NPO 法人 日本フライングディスク協会

はじめに	2
1. ドッチビールール.....	2
用具	2
コート.....	2
チーム.....	2
ゲーム時間.....	3
勝敗の決定.....	3
ゲームの進め方	3
ファール.....	7
警告	10
2. ダブルディスクドッチビールール.....	11
3. その他のバリエーション	12
ポイント・ドッチビー	12
ボーナスポイント・ドッチビー.....	12
スクエアコート・ドッチビー	13
スロー制限について	13
ソフトディスク競技ドッチビーにおける「バックハンドグリップによるアップサイドダ ウンスロー」(肘ひねり上下逆転スロー)の禁止について	13
対象スロー	14
導入時期.....	15
対象年齢.....	15
対象行事.....	15
違反对処.....	16
理 由.....	16

はじめに

このルールは、複数のチームやプレイヤーがドッジビーを行うとき、論争や不公平が生じないように手助けをするためのものです。決して楽しさを制限するためのものではありません。このルールを適用しようとする皆さんはドッジビー本来の楽しみを損なうことなく、プレーしてください。

1. ドッジビールール

用具

(1) 使用ディスク

ドッジビー270モデルを1枚使用します。

(2) ユニフォーム

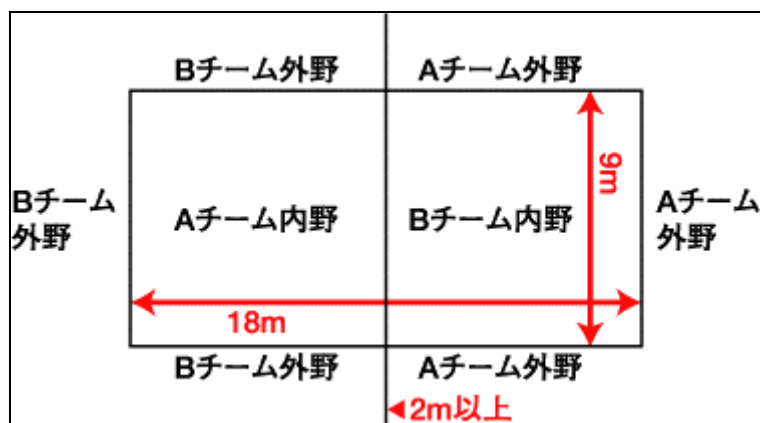
同チームのプレイヤーは、統一ユニフォームまたは、統一専用ゼッケンを着用し、全員が違う番号となる背番号をつけます。番号の大きさは高さ15cm以上とします。

コート

(3) コートの大きさ

下図の通りです。（センターライン延長2m以上）

外野に外枠の制限は設けません。 バレーボールコートと同じ広さです。



チーム

(4) チーム区分

大会におけるチーム区分（男女別・男女混合・及び学年別などの区分）は、大会ごとに主催者が決定するものとします。

(5) 1チームの人数

大会における1チームの登録人数は、大会ごとに主催者が決定するものとします。

(6) 1ゲームのプレーヤー人数

1ゲームに出場するプレーヤーは1チーム13名とし、ゲーム途中のプレーヤーの交替はできません。ただし14名以上を登録したチームで、けがやその他の理由により、審判がプレー続行不可能と判断した場合は、交替のプレーヤーを出場させることができます。また、ゲームごとにプレーヤーを入れ替えることができます。

ゲーム時間

(7) 1ゲームの時間は10分以内で、大会ごとに主催者が決定するものとします。なお、1ゲームにおいて2セット以上行う場合は、その合計時間について、このルールが適用されます。

勝敗の決定

(8) 時間内に相手の内野に1人もプレーヤーが残っていない状態にするか、またはゲーム時間経過後、より多くのプレーヤーが内野に残っているチームを勝者としてします。内野に残っているプレーヤーの人数が両チーム同数の場合は、引き分けとするか、または延長戦を行います。延長戦を行う場合にはその方法を、大会ごとに主催者が決定し、あらかじめ参加チームに知らせることとします。

ゲームの進め方

(9) 内野・外野の配置

ゲーム開始に先立ち、各チームは内野・外野のそれぞれの配置人数を決めておきます。配置人数は自由ですが、内・外野共に1名以上を配置しなければなりません。外野は、縦方向及び横方向（左右）のどこに何人配置してもかまいません。

(10) ゲームの開始 (フリップ)

両チームの代表者がじゃんけんをして、負けた代表者がディスクをフリップ (コイントスのようにディスクを回転させながら空中に投げだす) します。じゃんけんに勝った代表者は、そのディスクが空中にあるときに、ディスクのどちらの面が上になって地面に止まるかを推測し、「おもて」または「うら」のコールをします。そのコールが当たった場合は、そのチームが、ゲーム開始時の自陣コートかディスクの所有権かのどちらかを、先に選びます。コールがはずれた場合は、相手チームが先に選びます。どちらの場合も、先に選ぶことができないチームには、自動的に残った選択肢が与えられます。(例：フリップを当てたチームがゲーム開始時のディスクの所有権を選んだ場合、もう一方のチームは、ゲーム開始時の自陣コートを選ぶことができる。) ゲームは審判の合図によって始められます。

(11) ディスクのスロー (スローワー)

スロー (または投げる) とは、握った状態のディスクを手放すことを指し、ディスクを投げるプレイヤーのことをスローワーと呼びます。ディスクをキャッチしたプレイヤーは、自動的にスローワーとなり、そのスローワーが 5 秒以内にディスクを投げなければなりません。

(12) ディスクのキャッチ

ディスクをキャッチするとは、以下の状態をいいます。

- ・片手または両手でディスクをつかんでいる状態。
- ・両手でディスクをはさんでいる状態。

(注) ひざや腕でディスクをはさんでいるなどの状態は、キャッチしたことにはなりません。また、これらについては、空中にいるプレイヤーも同じです。

(13) アウトとなる場合

内野プレイヤーは相手チームのプレイヤーがノーバウンドで投げたディスクにより、以下の場合アウトとなり、速やかに外野に移動しなければなりません。その際、アウトとなったプレイヤーが外野に移動する前に、故意にディスクに触れた場合、(26)「オーバーコート」のルールが適用されます。

ディスクをキャッチできずに、ディスクが身体、ユニフォーム、その他身に付けている物に触れた後、地面に落ちた時。

ディスクをキャッチできずに、ディスクが身体、ユニフォーム、その他身に付けている物に触れた後、相手チームのプレーヤーにファール無くキャッチされるか触られた時。

(注) 上記、について、1回のスローで、同一チームの内野プレーヤーが連続でディスクに触れた場合は、それらのプレーヤーすべてがアウトとなります。

(14) アウトとならない場合

内野プレーヤーは、(13)の または の状態になっても、以下の場合にはアウトにはなりません。

- ・内野プレーヤーが一度取り損ねたディスクを、ノーバウンドで本人または味方のプレーヤーがキャッチした時。
- ・相手チームのスローワーが、スロー時にファールをしていた時。

(15) 内野へ入る権利

外野プレーヤーは相手チームの内野プレーヤーをアウトにすることにより、自分の内野に入ることができます。元外野(プレー開始時に外野にいるプレーヤー)も同様に、相手の内野プレーヤーをアウトにすれば内野に入ることができます。

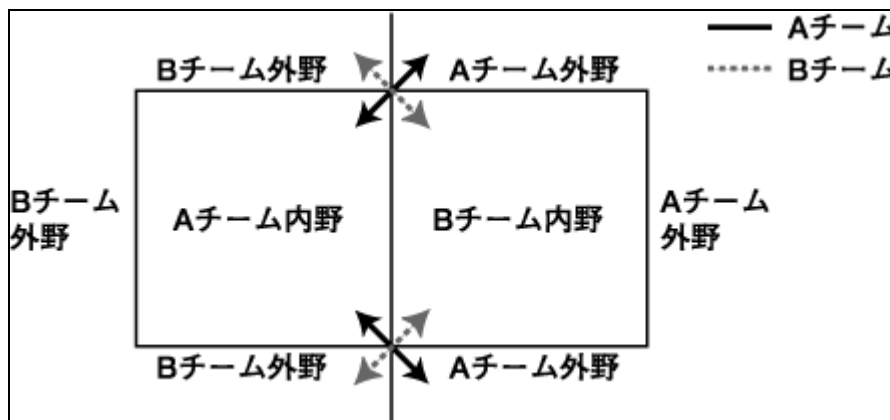
(16) 内野へ入る権利の消滅

外野プレーヤーが相手の内野プレーヤーをアウトにしても、以下の場合には自分の内野に入ることができません。

- ・アウトを取ってから、内野に入る前に故意にディスクに触れた時。
- ・アウトを取ってから、すぐに自分の内野に入る意志が見られない時。

(17) 内外野の移動

プレー中、内外野を移動する際は、相手陣地を通ることはできません。内外野を移動するプレーヤーがプレーの妨げになった場合、プレーはすぐに中断され、両チームのプレーヤーの準備が整い次第プレーを再開します。内外野を移動するプレーヤーが原因で、その相手チームに不利が生じた場合、そのプレーは無効となります。ディスクの所有権は、そのプレーの直前の状態に戻されます。



(18) ディスクの所有権

- ・静止したディスクの所有権 どのプレーヤーもキャッチしなかったディスクは、最後にディスクが静止したコートのチームにその所有権があります。この場合、静止するまでにどのコートを通ってきたかは、ディスクの所有権には影響を及ぼしません。

- ・動いているディスクの所有権 ディスクが地面を転がったりすべったりしている場合は、そのディスクが完全に自陣コートに入っている状態のときに取ることができ、そのプレーヤーが所有権を得ます。ただし、自陣コートであっても、内野プレーヤーが外野にあるディスクを取ったり、外野プレーヤーが内野にあるディスクを取ったりすることはできません。

- ・空中にあるディスクの所有権 空中にあるディスクは、(25)「オーバーラインキャッチ」ルールに違反しない限り、どの時点で触れたり、キャッチしたりしても良く、キャッチしたプレーヤーがそのまま所有権を得ます。

- ・同時キャッチの所有権 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、同時キャッチの直前にディスクに触れたプレーヤーの相手チームのプレーヤーがディスクの所有権を得ます。

・ライン上のディスクの所有権 ライン上のディスクは、最後にディスクに触れたプレイヤーの相手チームにその所有権があります。「最後に触れる」とは、スローはもちろん、キャッチミス、ディスクに当たることなど、ディスクに触れる行為全てが含まれます。

(注) ラインとは各陣地を区切るものであり、どちらの陣地でもありません。

(19) タイムアウト

以下の場合、プレイヤーまたは監督は審判に対し、タイムアウトを要請することができます。

- ・けが人が出た時。
- ・その他、プレー続行が不可能なプレイヤーがいる時。

(20) タイムアウトのアピールと処理

プレイヤーはプレー続行不可能、または、そのままゲームを続けるには危険があると判断した場合には、審判に対して手を挙げて「タイム(タイムアウト)」をアピールできます。アピールがあった場合、審判によりすぐにゲームは中断されます。アピールがあった時点で空中にあるディスクは、地面に静止するかプレイヤーにキャッチされるまで有効です。アピールをしたプレイヤーが、ケガなどでゲーム続行不可能な場合は、代りのプレイヤーをコート内に入れることができます。そのプレイヤーは、アピールをしたプレイヤーと同じ場所からゲームを再開します。他のプレイヤーは、ゲームが再開するまで、その場から動いてはなりません。靴ひもがほどけたりして、一時的にゲームの中断を求める場合には、それを審判にアピールし、すぐにプレー可能な状態にした後、もといいた場所と同じ場所からゲームを再開します。他のプレイヤーは、ゲームが再開するまで、その場から動いてはなりません。タイムアウト後は、タイムアウト前にディスクを持っていたプレイヤーがディスクを持ち、審判の合図でプレーを再開します。

ファール

(21) ファールの処理

- ・ファールが発生した場合、ディスクの所有権は、相手チームに移動します。ディス

クの所有権の移動方法は、ファールの種類ごとに定められています。

- ・ファールを犯すと同時に行ったプレーの結果、ディスクの所有権が相手チームに移動していた場合、プレーはそのまま続行されます。
- ・ファールを犯したチームがそのままディスクを所有していた場合、プレーは一時中断され、ディスクの所有権を移動させた後、プレーを再開します。
- ・両チームが同時にファールを犯した場合、ファールは相殺されます。

(22) 内野同士のパスの制限

同一チームで内野同士のパスをするとファールとなります。パスをするとは、一度キャッチしたディスクを手放した後、別のプレーヤーがキャッチするか、触れること、または直接手渡すことを指します。ディスクの所有権の移動方法：ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(23) 外野同士のパスの制限

同一チームの外野同士でパスをする場合、必ずコート of のいずれか 2 本のライン上をディスクが通過するよう投げなければなりません。2 本のライン上をディスクが通過しないパスは、ファールとなります。ディスクの所有権の移動方法：ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(24) オーバーラインスロー

ディスクを投げる時、ラインを踏んだり、踏み越したりするとファールになります。また、スローの時の勢いでラインを踏んだり、踏み越したりすること、ジャンプしてスローした後も同様です。ディスクの所有権の移動方法：ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(25) オーバーラインキャッチ

ディスクをキャッチする時に、ラインを踏んだり、踏み越したりするとファールになります。ジャンプをして空中でキャッチした後に着地する時、または走りながらキャッチをした時も同様です。ディスクの所有権の移動方法：ファールをしたプレーヤー

が、ファールをしたライン上にディスクを置き、プレー再開とします。

(26) オーバーコート

自分の位置すべきコート外にあるディスクに触れるとファールになります。ライン上にあるディスクについても同様です。ただし、空中はこれに含まれません。ディスクの所有権の移動方法：相手コート内のディスクに触れた場合は、ファールをしたプレーヤーが、ファールをした場所にディスクを置き、プレー再開とします。自陣コート（自分の位置すべきコート外）のディスクに触れた場合は、ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(27) 5秒ルール

プレーヤーは内外野に関係なく、ディスクをキャッチしてから5秒以内に投げないとファールになります。ディスクの所有権の移動方法：ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(28) タッチング

ゲーム中、相手チームのプレーヤーに触れるとファールになります。また、持っているディスクで相手チームのプレーヤーに触れた場合や、相手チームのプレーヤーが所持している、または触れているディスクに触れることも、同様のファールになります。

ディスクの所有権の移動方法：ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

(29) 反則スロー

相手への攻撃や味方へのパスに関係なく、以下のスローを行った場合はファールになります。

反則スロー：バックハンドブリップによる、アップサイドダウンスローのうち、顔の中央よりディスクを握っている手の側から投げ出されたスロー。

ディスクの所有権の移動方法：ディスクを一旦審判に渡し、審判から所有権の発生したチームの内野プレーヤーに渡します。

警告

(30) 警告の処理

プレーヤーや監督が、以下に述べられているような行為を行った場合、そのプレーヤー、監督、またはチームに対し警告が与えられます。ディスクを所持しているチームに警告が与えられた場合、ディスクの所有権は、相手チームに移動します。同一ゲームにおいて警告を2回受けたチームは、そのゲームの最終結果（内野人数）から1名マイナスされます。警告を2回受けたチームの内野人数が、時間内に1名になった場合、その時点で、相手チームが勝者となります。また、同一ゲームにおいて警告を3回受けたチームは失格となり、相手チームが勝者となります。

(31) 遅延行為

プレーヤーや監督が、故意にプレーの進行を遅らせる行為や時間稼ぎと思われる行為をした場合、(30)「警告の処理」に従って、警告が与えられます。

(32) コート外でのプレー

プレーヤーは、自分がいなければならないコート以外の場所に位置してはなりません（相手コートはもちろん、内野プレーヤーは内野、外野プレーヤーは外野以外の場所に移動してはなりません）。これを意図的に行った場合、また、著しくゲームの進行に影響を与えた場合、(30)「警告の処理」に従って、警告が与えられます。

(33) 迷惑行為

プレーヤーや監督が、他人に迷惑を与えるような行為を行った場合、または、ゲームや大会の運営に支障をきたす行為を行った場合、(30)「警告の処理」に従って、警告が与えられます。

大会運営

大会運営上、このルールをすべて適用することが困難な場合、大会責任者の判断によって、特定のチームが利益や不利益を被ることがないようにルールの変更を行ってください。ルールの変更を行った場合には、事前にすべての参加者に変更箇所の告知を行ってください。ドッジビーの基本精神はすべてのルールを厳守し、勝利すること

ではなく、より多くの人を楽しむことにあります。

2. ダブルディスクドッチビールール

ディスクを2枚使用するゲームを「ダブルディスク」といいます。「ダブルディスク」でプレーする場合、基本的に前章・から・までのルールと同じです。ただし、以下の項目は異なります。

(34) ゲームの開始

ゲームの開始時にフリップで勝ったチームは、ゲーム開始時の自陣コートを選ぶだけで、ディスクは、それぞれのチームが1枚ずつ所有してゲームを開始します。

(35) アウト

すでに所持しているディスクは、体の一部とみなし、相手チームが投げたディスクがそのディスクに当たった場合も、アウトとなります。

(36) 内野同士のパス

1人のプレーヤーが、2枚のディスクをキャッチした場合に限り、1枚を味方内野にパスすることができます。

(37) 行き詰まり状態の防止

両チームが、ディスクを投げない、または拾わずにプレーが止まってしまうような行き詰まり状態になった場合、以下のルールに従ってプレーを進めます。

・両チームのプレーヤーが同時にディスクを所持し、5秒たってもスローしない場合は、審判の合図によって同時にスローをします。

・2枚のディスクがそれぞれのチームのコート内にあり、誰も拾おうとしない場合、審判の合図によって同時にスローをします。その時、片方のチームのスローが著しく遅れた場合はファールとし、相手チームが2枚のディスクの所有権を得ます。ただし、ディスクが、それぞれのチームの内野と外野にある場合は、外野側が先にスローをしない

ければなりません。

3. その他のバリエーション

ここに載せるドッジビーの遊び方は、ある特定のプレーヤーだけが積極的にゲームに参加し、それ以外のプレーヤーがあまりゲームに参加できないことがないように、より、レクリエーション的な視点から考えたバリエーションのルールです。あくまで ゲームを行う上でのヒントに過ぎませんのでルールにこだわらずに、楽しくプレーしてください。

ポイント・ドッジビー

コートは、公式のコートと同じです。

各チーム内野 5 名、外野 5 名とし、前半終了まで内外野の入れ替わりは行いません。
(内野で当てられた場合でもそのまま内野に残り、外野で相手チームの内野を当てた人も、内野に入ることはできません。)

後半は、前半の内外野がすべて入れ替わります。

各チームは、相手チームの内野の人を当てた場合に、1 ポイントを得ます。

相手チームの同じ人を 2 回連続で当てる場合は、必ず 1 回以上のパスをはさまなければなりません。

ゲーム時間は、前半 7 分、ハーフタイム 2 分、後半 7 分とし、前後半の合計得点で競います。

ボーナスポイント・ドッジビー

ゲームの進行方法は、ポイント・ドッジビーに準じます。

各チームは、あらかじめ、内野に入る人のうちの 1 名(前後半各 1 名)を、「ボーナスポイントプレーヤー」として決めておきます。

ボーナスポイントプレーヤーは、異なる色のゼッケンの着用、または帽子、ハチマキなど、他のプレーヤーと明確に区別できるようにします。

ゲーム中、相手のボーナスポイントプレーヤーにディスクを当てた場合は、2点を得ることができます。

スクエアコート・ドッチビー

コートは、9m×9mの正方形（スクエア）のみとします。

1チームの人数に特に制限はありません。

攻撃側チームと守備側チームに分かれ、守備側チームが正方形の中に入り、攻撃側チームがその周りに位置します。

開始の合図により、攻撃側チームは、守備側チームにディスクを投げ当て、守備側チームは、当たらないようによけたりキャッチしたりします。守備側チームがディスクをキャッチしたり、ディスクが内野内で止まってしまったりした場合は、守備側チームが、ディスクを外に出します。

攻撃側チームが守備側チームにディスクを当てた場合、1人につき1点を得ます。

守備側チームがディスクをノーバウンドでキャッチした場合、守備側チームが1点を得ます。

7分を経過したら、攻撃側と守備側が入れ替わり、また7分間ゲームを続けます。最終的に、得点の多い方を勝ちとします。

スロー制限について

ソフトディスク競技ドッチビーにおける「バックハンドグリップによるアップサイドダウンスロー」(肘ひねり上下逆転スロー)の禁止について

「バックハンドグリップによるアップサイドダウンスロー」(以下「肘ひねりスロー」と略す)は、フライングディスクのハードディスク競技の種目であるフリースタイル

やDDCにおいては、古くより時々使われてきた特殊なスローです。

しかし、ソフトディスク競技の種目ドッチビーにおいては、そのほとんどのスローが「肘ひねりスロー」で占められており、このスローしかできないプレーヤーも少なからず存在しているのが現状です。

NPO 法人日本フライングディスク協会と用具製造メーカーである(株)ヒーローは、第1回ドッチビー全国大会からこの現状を2つの点から憂慮してまいりました。

1つは、「肘ひねりスロー」の多用による肘・肩の障害の発生です。この危険性については、中京大学の神事先生に依頼した実験研究により明らかになりました(添付資料 300kb pdf書類)。

もう1つは、フライングディスクの特色であるスローの多様性を損ね、1つのスローに極端に偏っている点です。勿論、ディスクスポーツの楽しみ方は人それぞれで、自由が保障されなくてはなりません。「肘ひねりスロー」は、ドッチビーにおいてスピードと変化を兼ね備えた優れた効力を持つユニークで魅力的なスローです。しかし、ドッチビーがこのスローだけで終始してしまう種目になってしまえば、肘・肩の障害を引き起こす危険があると共に、ディスクスポーツとしての魅力がなくなってしまいます。

NPO 法人日本フライングディスク協会では長い議論を行った結果、公式ルールと協会が主催、公認するドッチビーの大会において「肘ひねりスロー」を禁止とすることを決定いたしました。このスローの愛好者の反対やドッチビー自体をやめてしまう動きができることは覚悟の上の苦渋の決断です。協会といたしましては、長い目を見たドッチビーとディスクスポーツ全体の発展を考え下した決断です。何卒、ご理解、ご支援をお願い申し上げます。

対象スロー

バックハンドグリップによるアップサイドダウン・スロー

リリースポイント(投げ出す位置)の例

1. バックハンドグリップによるGOODスロー(アップサイドダウン・スローにならない)の例



2. バックハンドグリップによる BAD スロー（アップサイドダウン・スローになる） の例



写真は「正面頭上～水平」までを掲載していますが、リリースポイントが水平以下（アンダースロー）となる場合も、禁止スローとなります。

バックハンドグリップによる BAD スローの動作例

1. 正面図



2. 側面図



導入時期

2007年3月1日より適用

対象年齢

すべてに適用

対象行事

NPO法人日本フライングディスク協会（JFDA）およびJFDAに加盟する道府県協会が主催・後援など名義に入る大会について適用

違反对処

(当該スローを用いた場合の対処) 公式ルールにて規定する。

理 由

- 1.過度に多用した場合、肩・肘を負傷する恐れがある。
- 2.過度にスピードが出ることによる多様性の喪失懸念。
- 3.特定競技(ドッジゲーム)のみの特殊投法である。

以下に各項目別の詳細な説明をいたします。

- 1.過度に多用した場合、肩・肘を負傷する恐れがある。

ドッチビーは、当たっても痛くない、安全。という特長から、簡単に言えば相手にぶつけるゲームです。よって速くて、捕り難くいスローが有効です。現状、その要素を最も満たしているのが、当該スローであると言えます。

速くて、捕り難くいスローが有効なゲームとして、「ガッツ」という競技があります。この競技はプラスチックディスク競技であり、厳密に言えばドッチビーとはまったく違う競技ではありますが、有効要因が似ているために、私たちは比較対象と見做します。

31年の歴史の中で、このガッツ競技において私たちが経験したことがあります。それは当該スローによく似たスローを多用したために、肩および肘に異状を訴える例が非常に多くあるということです。そのような事例から、現在はガッツ競技においても、主流となるスローはベーシックなバックハンド・スローになっています。

フライングディスクの面白さのひとつに、多様な投法があるということは、否定するところではありませんが、現状の状況はあまりにも、当該スローに偏っており、過去事例を照らし合わせて見たとき、若年層にとって危険な行為であると判断いたしました。

現在、JFDAではその具体的な検証をスポーツ医学的見地から調査に着手しましたが、手遅れを回避すべく、今回の決定といたしました。

調査結果については、[コチラ\(添付資料 300kb pdf書類\)](#)をご覧ください。

ガッツ競技(GUTS)の詳細については、協会ホームページ等をご覧ください。

2.過度にスピードが出ることによる多様性の喪失懸念。

ドッジビー全国大会は、今年 06 年に第 2 回大会を行いました。

第 1 回大会と第 2 回大会を比較したときに、お恥ずかしい話ですが参加者は減少しました。ただし、総入場者数（観客を含む）は大幅に増加しており、注目度という意味では大きく進化していると考えております。

参加チームの構成データによると、地元である愛知県内チームにおいては、まったく遜色のない数のご参加をいただきました。よって減少したのは、愛知県以外ということが できます。その原因はいくつか考えられます。私たちの調査によると、以下の通りです。

(1) 第 1 回 (05 年) は愛地球博と重なり、観光とセットでの需要があった。

(2) 第 1 回大会という初物効果。

(3) 第 1 回に出場して競技レベルの差を痛感しての出場回避。

私たちはこの結果を踏まえ、(1)(2)についてはやむを得ないものと考えております。そこで、(3) についてですが、純粋に競技として、戦術や戦略レベルのことであるならば、「それも止む無し」と考えますが、ヒアリング調査によると、当該スローに初めて接した 結果による恐怖感や敬遠であるということが一例ではありますが判明いたしました。

この結果を受けての私たちの行った議論は以下の通りです。

・全国大会の意味を「チャンピオンシップ」を争う大会か、「全国から参加」とするの
か？ この結論として 現在は、より多くの地域から参加してもらうことを重視が望
ましい。

また、私たち協会の中・長期計画ではシニア層やハンディキャップ（障害者）層も視野に入れた全国大会の成立を目指すものという理念をもっております。

そのような状況から、現状の判断として、当該スローを規制することで全国レベルの普及（大会参加）促進に効果があると考えました。

この結論については多々ご意見はあるものと推測いたしますが、主催者としての決定であり、現状の判断であるをご理解いただければ幸いです。

また、「全国大会」の意味は開催回数、時期や会場によっても、今後変動する可能性があることをご理解いただきたく、お願い申し上げます。

3.特定競技（ドッジゲーム）のみの特殊投法である。

フライングディスク競技は、そもそもプラスチックディスクを使用して行い、その競技は正に多様です。よく例として、「私たちはボール協会みたいなものです。」ということをお願いします。野球、サッカー、バスケット、バレー、すべて球技（ボールゲーム）です。野球におけるボールの扱い方とサッカーにおけるボールの扱い方を同一に議論することに意味はないと思います。

しかし、私たちはディスクを投げるという基本において、すべて同一であると考えます。ディスクの素材がソフトなドッジビーディスクであれ、プラスチックであれ、基本的なスロー方法があり、そのベーシックにあるのが前に述べましたバックハンド・スローです。このバックハンド・スローだけでも、多様な軌跡を描いて飛ばすことができることが、フライングディスクなのです。これはドッジビーを楽しむ皆様にお伝えすべき重要なポイントであると考えます。大袈裟ではありますがそれができないならば、JFDAの存在価値はないと思います。

そのような思いを持ちながら、過去2回の大会を振り返ると、子どもたちが当該スロー以外は投げられない状況を目の当たりにして、修正する必要があります。と痛感しています。

今回の決定についてのお問い合わせはFAXまたは、メールにて下記までお願いいたします。

NPO法人 日本フライングディスク協会 本部事務局
〒124-0024 東京都葛飾区新小岩 4-20-24
FAX : 03-5678-5126 MAIL : info@jfda.jp