# ディスコンプレ大会

令和 8 年 10 月 12 日（月・祝）
受付完了 10 時 15 分　試合開始 10 時 30 分

1. **主　　管**　ディスコン堺協議会

2. **会　　場**　初芝体育館　第 1・第 2 体育室

3. **チーム編成**
(1) 堺市に居住し、ルールを遵守するアマチュア競技者であること。
(2) チームの編成は、競技者 3 名以上 6 名以内で構成し、競技者は男女を問わない。（男性のみ、女性のみ、男女混合いずれも可とする、年齢制限なし）なお、競技者の中から 1 名、キャプテンを選出すること。
(3) 出場チームは競技者から審判員を 2 名選出すること。
（副審（線審）と得点係）
(4) 本大会の参加チーム数の上限は 50 チームとし、50 チームを超える申込みがあった場合は事務局による抽選で参加チームを決定する。

4. **競技規則および方法**
(1) ルールは「ディスコン　新ハンドブック」を準用するとともに大会申し合わせ事項による。
(2) コートは間口 3.5m、奥行き 9m とする。
(3) 勝敗は、15 分経過時点で点数が多いチームの勝ちとする。（同点の場合は、引き分けとして両チームとも勝ち点 1 とする。）
(4) 競技方法は、最大で 5 チームによるリーグ戦を行うこととし競技没収及び棄権があった場合の得点は 5 対 0 とする。
(5) 勝ち点については勝利したチームは 3 点、負けたチームは 0 点、引き分けは 1 点とする。
(6) リーグ戦において没収・棄権があった場合は、順位決定の対象外とする。
(7) リーグ戦における各コートの順位の決定は、次の順位による。
①勝ち点　②総取得点　③総失点
(8) リーグ戦終了後、各リーグの 1 位のチームが出場するトーナメント戦を行う。
(9) 各コートの主審はディスコン堺協議会で行うこととし、副審（線審）と得点係は試合を行っていないチームから選出する。
(10) リーグ戦の組み合わせ抽選は、事務局において行う。

5. **参加者注意事項**
(1) 競技者は、各自持参した室内用運動靴を着用する。
(2) 競技者の変更は大会当日の受付完了時間（10 時 15 分）までに所定の用紙に必要事項を記入し届け出た場合に認める。

# ディスコン　競技ルール

## 1　ディスコンについて

（1）ディスコンとは

・ディスコンは２チーム（赤、青）に分かれて、発砲プラスチック製の円盤を１チームが６枚持ち、ポイントに一番近い相手のディスクよりも、何枚近いものがあるかを競うスポーツです。

（2）投げ方

・ディスコンは 3.5m×9m のコートの中で楽しむスポーツなので、力いっぱい投げたり、思い切り遠くまで投げたりするものではありません。

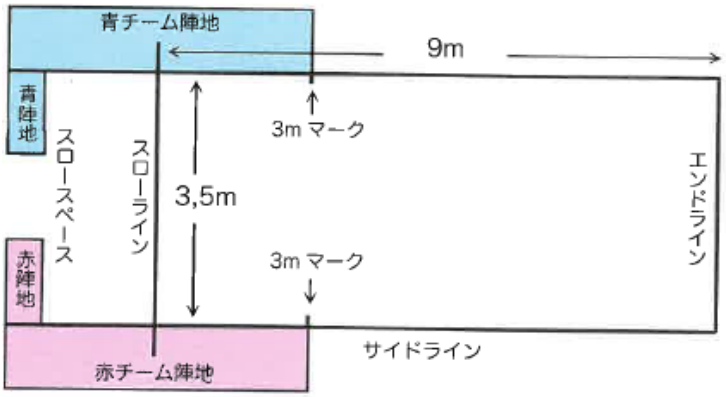
・スローラインより、床に平行にひっくり返らないように投げます。ひっくり返ると相手のものになります。

・オーバースローは厳禁です。また、ディスクを縦にして投げることや、床にぶつけるように投げることも厳禁です。

・スライドスロー（床に最初から置いたまま、すべらす投げ方）は禁止です。

## 2　コートについて

（1）コート図




・コートは間口 3.5m、奥行き 9m の大きさです。

・スローラインから 3m のところにマークをつけます（3mマーク）。

・各チームの陣地はサイドライン側の 3mマークまでとします。

## 3　競技の進め方と基本的なルール

（1）進め方

① コートに審判と選手が整列し挨拶します。

② 両チームの代表者が、じゃんけんをしてチームの色（赤か青）を決めます。
勝ったほうが赤チームです。

③ 審判の「ポイント」の合図で赤チームがスロースペースからポイントを 3m 以上の所に投げます。
※ポイントがコートの外に出るとアウトとなります。２ 回連続でアウトとなったら青チームがポイントを投げます。また、投げる際にスローラインを踏んだ場合や、3mを超えなかった場合もアウトとなります。

④ 審判の「赤」の合図で、赤チームがディスクをポイントに向かって投げます。
※チーム内の投盤順は自由です。

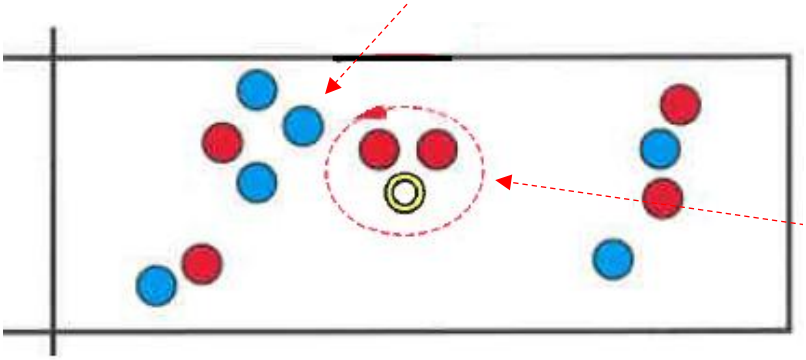
⑤ 審判の「青」の合図で、青チームがディスクをポイントに向かって投げます。

⑥ 次からはポイントから遠いほうのチームが投げます。

⑦ 両チームとも全部のディスクを投げ終わったら１イニングは終了です。

※どちらかのチームが全部（6 枚）投げ終わった時、相手チームは残りのディスクを投げても、投げなくてもかまいません。

⑧ 得点は、**ポイントに一番近い相手のディスク**よりも、何枚近いものがあるかを数えます。



赤チームの２点勝ちです。

⑨ 得点を得点表に「〇」で記入します。

⑩ 次は前のイニングで負けたチームがポイントを投げて、次のイニングを開始します。

チームの色は変わりません。

⑪ 15 分経過時点で点数が多いチームの勝利です。

※同点の場合は、引き分けとして両チームとも勝ち点１とする。

（2）基本的なルール

・一度投げたディスクの投げ直しはできません。

・ディスクがひっくり返ると、相手のものになります。

・ディスクがコートラインから出た場合はアウト（無効）です。

※コートラインに触れていればセーフ（有効）です。

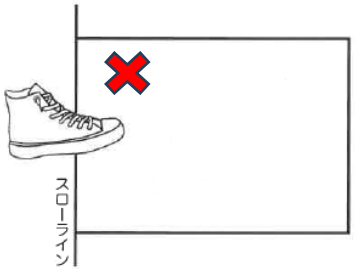
・投げたディスクがポイントに当たり、ポイントがコートの外に出た場合、その時点でイニングは終了とし、手持ちのディスクの差で採点します。

・一度コートラインから出たディスクやポイントが、転がって再び入ってきてもアウト（無効）です。

・15 分経過時点で点数が多いチームの勝利です。

※同点の場合は、引き分けとして両チームとも勝ち点１とする。

・投げた時に、スローラインやサイドラインを踏んだり、触れたりすると「ラインオーバー」となり、相手チームに１点が加算されます。




・競技を円滑に進行させるため、審判がスロー掲示板を掲げ「赤」（もしくは「青」）と発言したあと 30 秒以内に投げないといけません。30 秒経過するとディスクが１枚没収されます。（30 秒ルール）

## 4　審判について

（1）審判の方法

・審判は、主審・副審（線審）・得点係の３名で行います。主審はディスコン堺協議会が行います。副審（線審）と得点係は試合を行っていないチームから選出されます。

・主審は試合全体を統治・管理します。副審（線審）は主にラインオーバーの審判と 30 秒ルールの確認を行います。得点係は得点表と筆記用具を持って、両チームの得点を記入します。

・副審（線審）は、ラインオーバーを審判するため、スローラインを跨いで立ち、選手の足元を確認します。

（2）得点表の記入

**得　点　表**

A　コート

| 赤チーム | | 得点 | 青チーム | |
|---|---|---|---|---|
| チーム名 | | | チーム名 | |
| 堺スターズ | | | 大阪レインボー | |
| | ① | 1 点 | | |
| | ① | 2 | | |
| | | 3 | | |
| | | 4 | | |
| | | 5 | | |
| | | 6 | | |
| | | 7 | | |
| | | 8 | | |
| | | 9 | | |
| 結果確認 | | 10 | | 結果確認 |
| | | 11点 | | |
| | | 合計 | | |

①コート番号とチーム名を記入します。

②各イニング終了時点で取得した点数に「〇」を記入する。

（例）１イニングで赤が２点取った。

**得　点　表**

A　コート

| 赤チーム | | 得点 | 青チーム | |
|---|---|---|---|---|
| チーム名 | | | チーム名 | |
| 堺スターズ | | | 大阪レインボー | |
| | ① | 1 点 | ② | |
| | ① | 2 | | |
| | △ | 3 | | |
| | | 4 | | |
| | | 5 | | |
| | | 6 | | |
| | | 7 | | |
| | | 8 | | |
| | | 9 | | |
| 結果確認 | | 10 | | 結果確認 |
| | | 11点 | | |
| | | 合計 | | |

③ラインオーバーをしたら相手チームに１点加点されます。その場合「△」を記入します。

# 得　点　表

A　　コート

| 赤チーム | | 得点 | 青チーム | |
|---|---|---|---|---|
| チーム名<br>堺スターズ | | | チーム名<br>大阪レインボー | |
| | ① | 1 点 | ② | |
| | ① | 2 | ③ | |
| | △ | 3 | ③ | |
| | ④ | 4 | ③ | |
| | ④ | 5 | | |
| | ⑤ | 6 | | |
| | ⑤ | 7 | | |
| | ⑥ | 8 | | |
| | | 9 | | |
| 結果確認 | | 10 | | 結果確認 |
| 山田 | | 11点 | | 川島 |
| | 8 | 合計 | 4 | |

④15 分経過時点で試合終了してください。点数が多いほうのチームの勝利とします。
※同点の場合は、引き分けとして両チームとも勝ち点１とする。

⑤試合終了後、確認のために両チームのキャプテンがサインをしてください。