

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

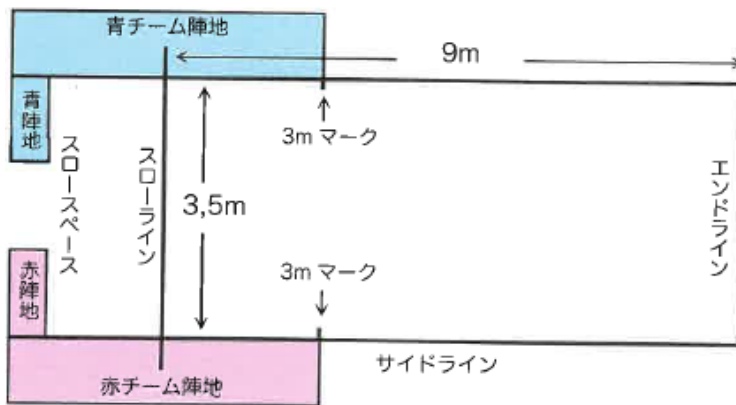
- ・ディスコンは2チーム（赤、青）に分かれて、発砲プラスチック製の円盤を1チームが6枚持ち、ポイントに一番近い相手のディスクよりも、何枚近いものがあるかを競うスポーツです。

(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



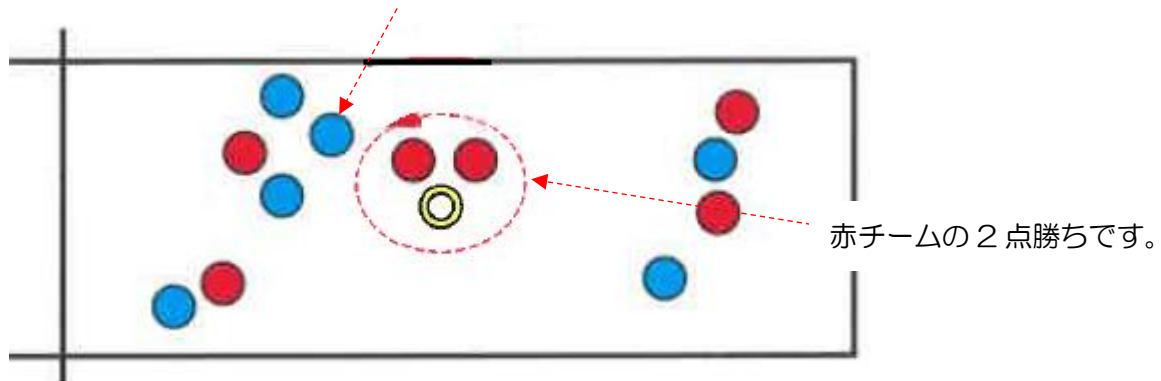
- ・コートは間口3.5m、奥行き9mの大きさです。
- ・スローラインから3mのところマークをつけます（3mマーク）。
- ・各チームの陣地はサイドライン側の3mマークまでとします。

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。
- 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。
- 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。

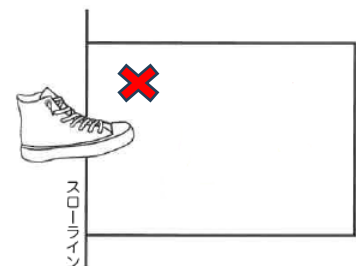
- ⑥ 次からはポイントから遠いほうのチームが投げます。
- ⑦ 両チームとも全部のディスクを投げ終わったら 1 イニングは終了です。
 ※どちらかのチームが全部（6 枚）投げ終わった時、相手チームは残りのディスクを投げて、投げなくてもかまいません。
- ⑧ 得点は、ポイントに一番近い相手のディスクよりも、何枚近いものがあるかを数えます。



- ⑨ 得点を得点表に「○」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。
- 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はいけません。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「O」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点加算されます。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			チーム名	
堺スターズ			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
		11点		
山田	8	合計	4	川島

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。