

— 島根のニュースポーツ —

ダイヤゾーン・ボール 競技規則

2000

島根県教育委員会
島根県ダイヤゾーン・ボール協会

ダイヤゾーン・ボール競技規則

第1章 競技場および用具

第1条 競技場

1 コート

(1) コートは、縦20M (25M) ・横15M (20M) の長方形 (ライン) を引き、第1コーナーと第3コーナーを結ぶ対角線で区切ってAコート、Bコートを設定する。

(2) ラインは、長方形の実線をいう。(第1図参照)

2 スタートライン

(1) スタートラインは、第1コーナーから第4コーナー (第3コーナーから第2コーナー) に向かって、1Mの地点から3Mの地点までのライン上に区画した2Mのラインをいう。(第1図参照)

3 ダイヤゾーン (以下、ゾーンと呼ぶ)

(1) ゾーンはダイヤ型のものをいう。

(2) ゾーンは、1コート内に2か所設定する。

(3) 第1ゾーン (中心) は、第1コーナー (第3コーナー) から4Mと2Mをとり、その交点とする。

(4) 第2ゾーン (中心) は、第2コーナー (第4コー

- ナー) から 6 M と 2 M をとり、その交点とする。
- (5) ゾーンの色分けは、Aコートはスタートラインから見てFの場合左を赤、右を白にし、Bコートはその逆とする。

4 ダイヤゲート (以下、ゲートと呼ぶ)

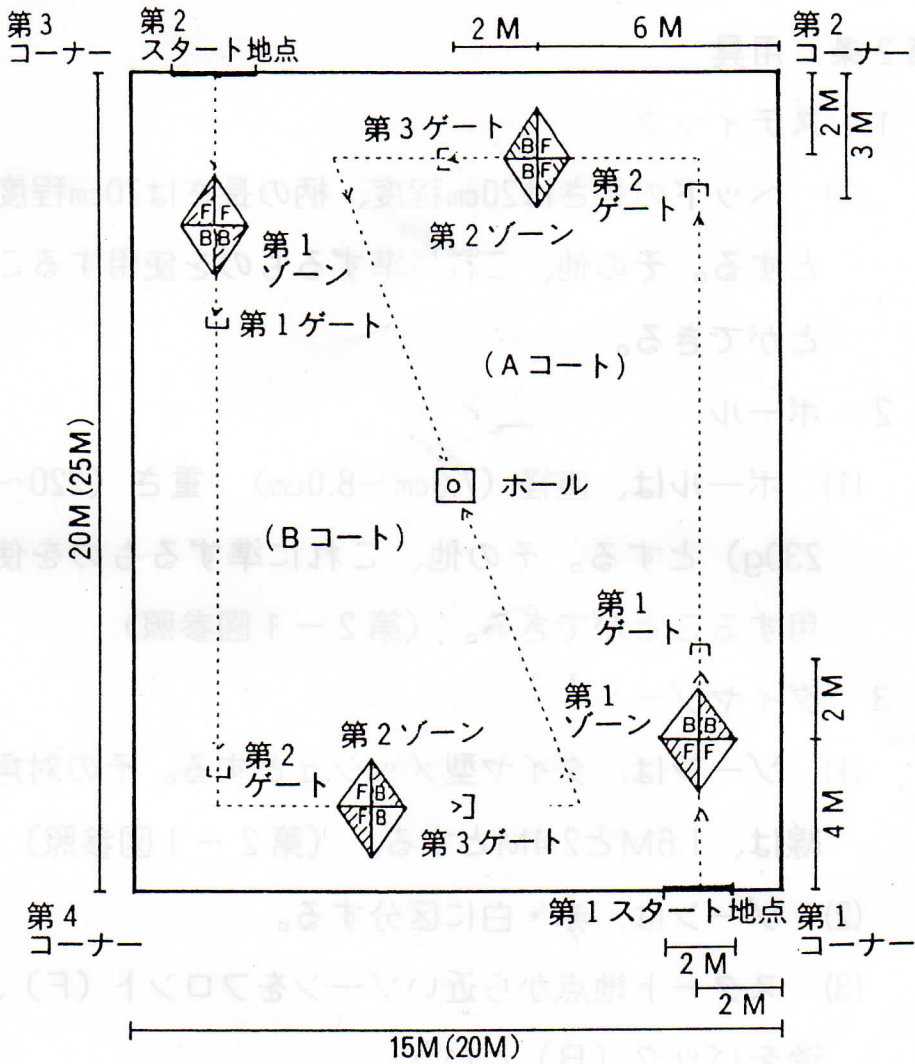
- (1) ゲートは、1コート内に3か所、地表から20cmの高さに立てる。

- (2) 第1、3ゲート(中心)は、ゾーンの中心から2Mの地点とする。

- (3) 第2ゲート(中心)は、第2コーナー(第4コーナー)から3Mと2Mとり、その交点とする。

5 ホール

- (1) ホールは、コート対角線の交点に設定する。



第1図 競技場

第2条 用具

1 スティック

- (1) ヘッドの長さは20cm程度、柄の長さは70cm程度とする。その他、これに準ずるものを使用することができる。

2 ボール

- (1) ボールは、直径(7.0cm~8.0cm) 重さ(220~230g)とする。その他、これに準ずるものを使用することができる。(第2-1図参照)

3 ダイヤゾーン

- (1) ゾーンは、ダイヤ型メッシュとする。その対角線は、1.6Mと2.4Mとする。(第2-1図参照)
- (2) ゾーンは、赤・白に区分する。
- (3) スタート地点から近いゾーンをフロント(F)、後をバック(B)という。

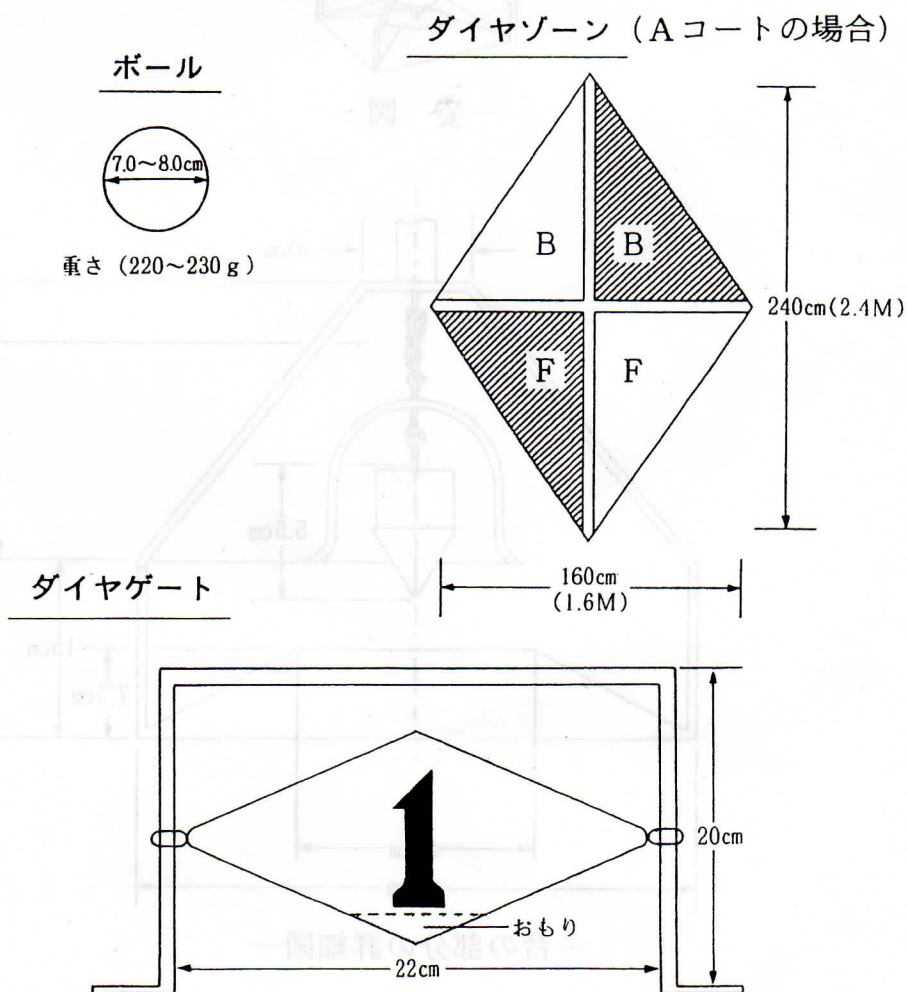
4 ダイヤゲート

- (1) ゲートは、コの字型で、直径1cmの丸棒を使用し、内幅22cm、脚長は、20cmとする。
- (2) ゲート内に、ひし型の回転板を取り付ける。
- (3) ゲートには、ゲート番号(1・2・3)を表示する。
- (4) ゲートとは、コの字型の部分とひし型部分の総

称である。(第2-1図参照)

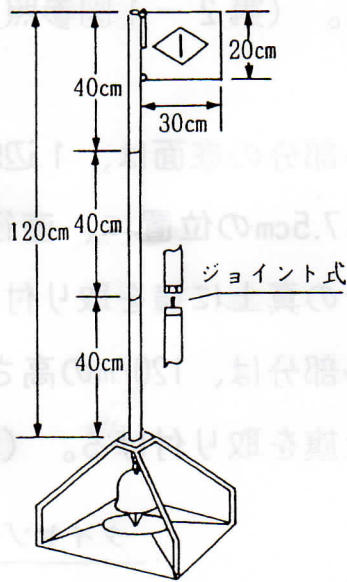
5 ホール

- (1) ホール部分の底面は、1辺50cmの正方形とする。
底面から7.5cmの位置に、直径20cmのホールを設定し、その真上に鐘を取り付ける。
- (2) ポール部分は、120cmの高さとし、コート番号の入った旗を取り付ける。(第2-2図参照)

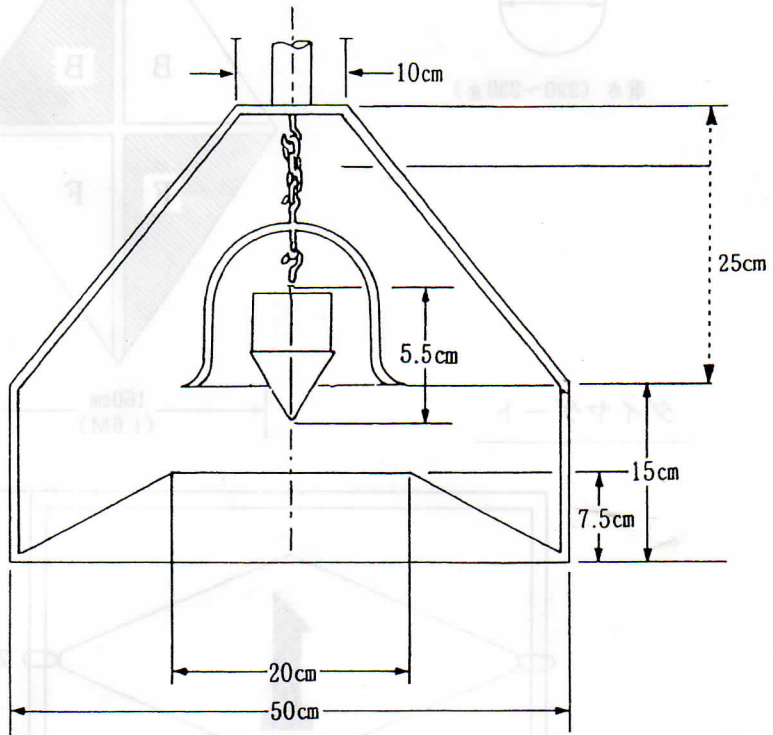


第2-1図 用 具

ホール



— 姿 図 —



— 台の部分の詳細図 —

第 2 - 2 図 用 具

第2章 チーム構成

第3条 チーム構成

1 チーム構成

- (1) 1チームは、キャプテン1名、競技者5名、交代要員は2名までとする。
- (2) キャプテンは、競技者を兼ねることができる。

2 競技者

- (1) 競技者は5名とする。
- (2) 選手の交替は同一競技の途中に、交替要員2名と1回に限りできる。
- (3) 選手の交替は、キャプテンが主審に申し出る。
- (4) 選手は打撃番号を付ける。

3 キャプテン

- (1) キャプテンは、競技上のチームの代表である。

第3章 競技方法

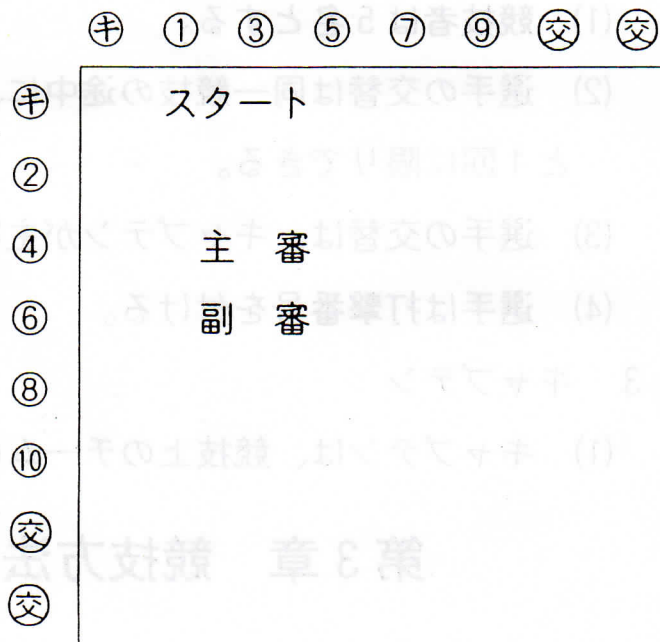
第4条 競技方法

1 競技方法

- (1) 前半戦は、赤1番から競技を開始し、後半戦は、白2番から競技を開始して1番で終わる。

2 競技開始前

- (1) 両チームキャプテンのトス（ジャンケン）により、先攻・後攻を決定し、キャプテンは、自チームのオーダーを主審に提出する。
- (2) 先攻チームは、赤色ボール・赤色ゾーンを、後攻チームは、白色ボール・白色ゾーンとする。
- (3) 主審の「集合」のコールで、キャプテンを先頭に整列して、あいさつをかわし、競技者の確認をする。（第3図参照）



第3図 競技開始前の位置

- (4) 競技開始に備えてスタートラインと平行に1番から10番まで整列する。
- 3 競技開始

(1) 競技は、主審の通告によって、開始する。

4 競技時間および競技終了

(1) 競技時間は40分（前半20分、後半20分）とする。

(2) 前半、後半とも競技時間が終了した場合、⑩番

（①番）の競技者の競技終了後、主審の通告「前半戦終了」（前半戦の場合）または「試合終了」

（後半戦の場合）により競技を終了する。

(3) 前半、後半とも、競技時間内にいずれかのチーム全員がホールアウトすればパーフェクトゲーム

とし終了する。

5 競技者

(1) 主審の打撃通告に対し、挙手し「ハイ○番」と主審に合図をする。

(2) 主審からコールを受けた競技者は、すみやかに打つ。

故意に打撃を遅らせたときの処置

(3) 主審の判断により、その競技者は、打撃権を失う。

(4) スタート地点から常に順番どおりに競技する。

(5) 他の競技者が競技しているときは、自ボールに最も近いライン外で待つ。

6 打撃

(1) 打撃とは、静止している自ボールをスティックのヘッドの部分で打つことをいう。

(2) 自ボールが他ボール（味方・相手ボール）に当たった場合、もとにもどさないでそのままの位置から行う。

(3) 自チームゾーン内に入らなかったり、ゲートを通りしなかった競技者の次打は、止まった位置から行う。

打撃時の処置

(4) 打撃の強弱、または打つ意志の有無にかかわらずスティックがボール又はゲート及びホールに触れたときは打撃したものとみなす。

誤打球の処置

(5) 誤打球とは、次の場合とする。

- ① 他のボールを打つ、触れる。
- ② 2度打ちをする。
- ③ ゲート、ホールにスティックが当たる。
- ④ プレー中に身体の一部が他球に触れる。

(6) 誤打球の自ボールは、打撃時の地点から最も近いライン上とする。

但し、他ボールに触れた場合、他ボールはもとの位置にもどす。

(7) ゲートに触れた場合、ゲートに最も近いライン上とする。

7 ゾーンクリア

(1) 「ゾーンクリア」とは、ダイヤゾーン内で自ボールと同じ色のゾーンに、完全に停止したときに成立する。

(2) 「ゾーンクリア」とは、ダイヤゾーンの外側のラインによって囲まれたゾーンの範囲内に真上から見て球の外周がとどまっている状態をいう。

(3) 「ゾーンクリア」成立とは、次の場合とする。
(第4-1図参照)

(4) 「ゾーンクリア」不成立とは、次の場合とする。
(第4-2図参照)

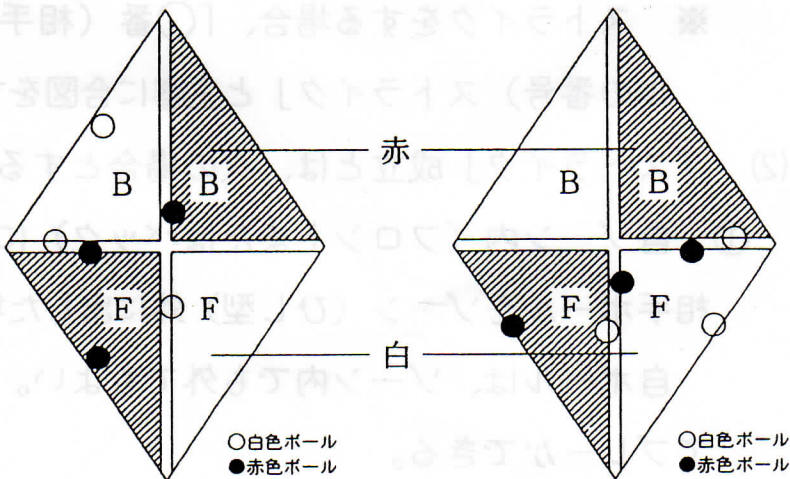


図 4 - 1 図

図 4 - 2 図

(ゾーンクリア成立の場合) (ゾーンクリア不成立の場合)

(5) 自力で自チームゾーン内（フロント・バック2か所のどちらか）にボールが停止した場合、「ストライク」を選択することができる。

(8. ストライク参照)

(6) 自チームゾーン内（フロント・バック両方とも）をクリアした場合、第1ゲートをねらうことができる。

8 ストライク

(1) 「ストライク」とは、自チームゾーン内に自力で止めた場合、味方ボールをゾーンクリアさせたり、相手ボールをゾーン（ひし型）外に出すことをいう。

※ 同一ゾーン内におけるストライクの回数は無制限とする。

※ ストライクをする場合、「○番（相手ボールの番号）ストライク」と主審に合図をする。

(2) 「ストライク」成立とは、次の場合とする。

① 自ゾーン内（フロントまたはバック）にある相手ボールをゾーン（ひし型）外に出した場合。自ボールは、ゾーン内でも外でもよい。続けてプレーができる。

(第5—1図参照)

② 他ゾーン内にある味方ボールを自ゾーン内

(フロントまたはバック) に入れた場合。

入れられたボールは、ゾーンクリアとし、打撃した人は、続けてプレーができる。

(第5-2 図参照)

(3) 「ストライク」不成立とは、次の場合とする。

① 相手ボールに当たらなかったり、ゾーン（ひし型）外に出せなかった場合。

打撃した人は、続けてプレーはできない。

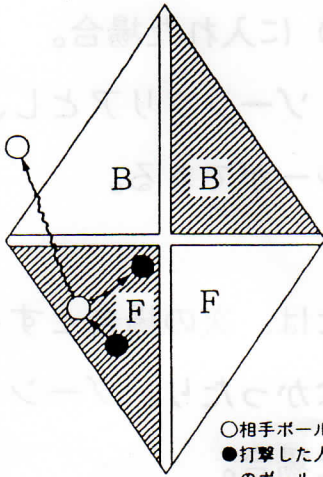
(第5-3 図参照)

② 相手ボールを相手のゾーン内に入れてしまった場合。

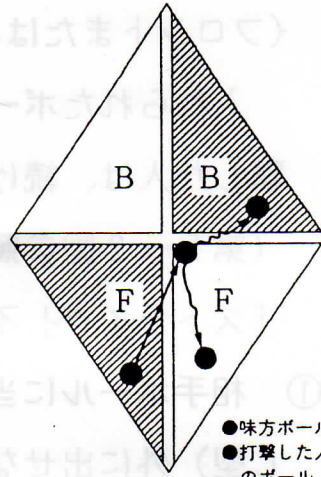
相手ボールはゾーンクリアとし、打撃した人は続けてプレーはできない。

(第5-4 図参照)

③ 味方ボールをゾーンクリアできなかった場合は、続けてプレーできない。



○相手ボール
●打撃した人のボール
(自ボール)
→ストライク後のボールの移動

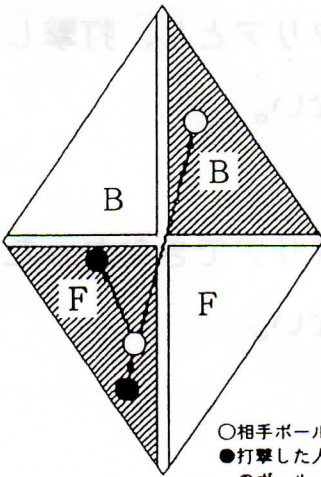


●味方ボール
●打撃した人のボール
(自ボール)
→ストライク後のボールの移動

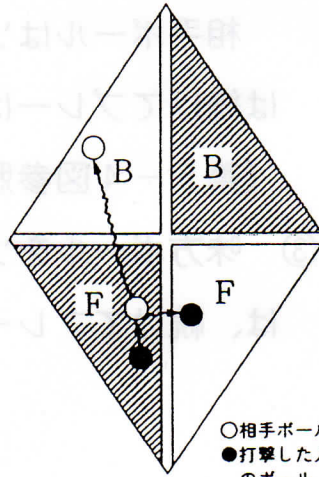
第5-1図

第5-2図

(ストライク成立の場合)



○相手ボール
●打撃した人のボール
(自ボール)
→ストライク後のボールの移動



○相手ボール
●打撃した人のボール
(自ボール)
→ストライク後のボールの移動

第5-3図

第5-4図

(ストライク不成立の場合)

第5図 ストライク

9 ゲート通過

(1) 「ゲート通過」とは、進行方向からボールがゲートを完全に通り抜けた時点で成立する。

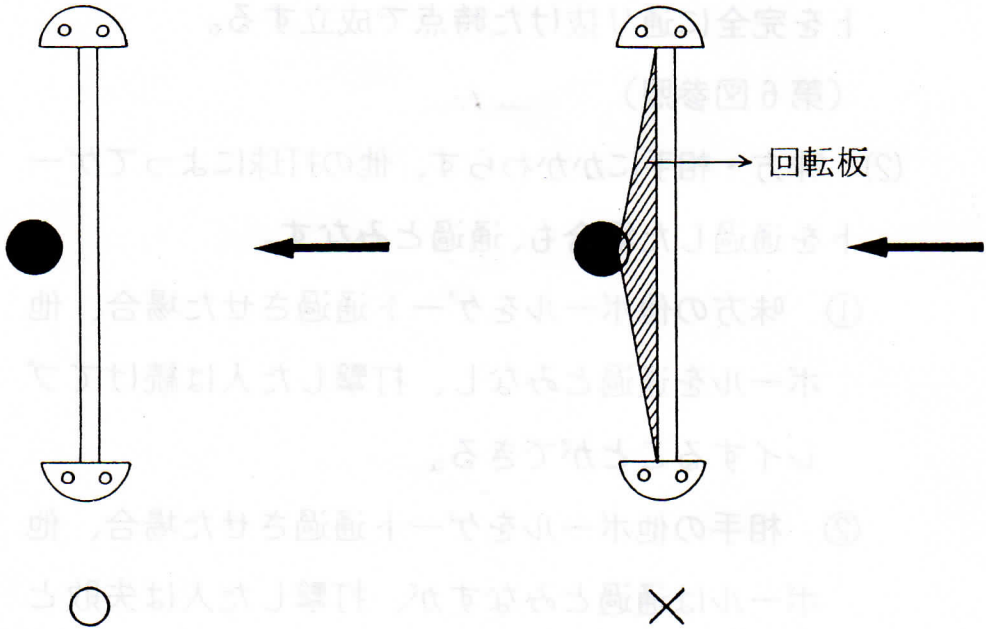
(第6図参照)

(2) 味方・相手にかかわらず、他の打球によってゲートを通過した場合も、通過とみなす。

① 味方の他ボールをゲート通過させた場合、他ボールを通過とみなし、打撃した人は続けてプレイすることができる。

② 相手の他ボールをゲート通過させた場合、他ボールは通過とみなすが、打撃した人は失敗とみなし、続けてプレイすることはできない。

(3) ゲートを通過すれば、続けて次のゾーンをねらうことができる。



平面図（ゲートを上方から見た図）

第6図 ゲート通過

10 ホールアウト

- (1) 「ホールアウト」とは、規定の順序に従って、第3ゲートを通過したボールがホールの中に入ったとき、成立する。ただし、一打で入った場合はホールインワンという。
- (2) 味方、相手にかかわらず、他の打球によってボールがホールの中に入った時、ホールアウトとみなす。
- (3) 「ホールアウト」した競技者は、すみやかにボールをホールより取り出し、ゲームを終了する。

11 アウトボール

- (1) 「アウトボール」とは、コートの外に出たボールのことをいう。
- (2) アウトボールは審判員が置くものとする。

アウトボールの処置

- (3) ボールがコートから出た場合、出たライン上から打撃する。この時点で、インプレーとなる。

12 得点

- (1) ゾーンクリア、ゲート通過、ホールアウトは、それぞれ1点、1点、3点とする。(自力、他力いずれも可)
- (2) スタートライン又は第2ゲート通過後1打でF

又はBゾーンをクリアした場合は2点とする。

- (3) スタートライン又は第2ゲート通過後1打で味方のボールを得点させた場合続けて打撃ができ(2)を適用する。

但し、相手のボールを得点させた場合は、続けて打撃ができない。

- (4) 第2ゲートを1打で通過した場合は、2点とする。

- (5) ライン上からの得点は、すべて(1)とする。

- (6) 第3ゲート通過後、1打でホールアウトした場合、ホールインワンといい5点とする。

- (7) 第3ゲート通過後、1打で味方ボールをホールアウトさせた場合、続けてプレーができ、ホールアウトした場合(6)を適用する。

- (8) 自力によらずゾーンクリア又はゲート通過の場合、次のプレーは1打となり(2)、(3)、(4)、(6)、(7)を適用する。

- (9) 相手に得点を与え、自分が得点を得なかった場合は、続けてプレーできない。

第4章 勝敗の決定

第5条 勝敗の決定

1 競技時間終了時の勝敗

- (1) 前半、後半のチームの総合得点の多い方を勝ちとする。

2 得点と同じ場合の勝敗

- (1) 総合得点と同じ場合は、次の順序によって勝敗を決定する。

- ① ホールインワンの多いチーム
- ② ホールアウトの多いチーム
- ③ 2得点の多いチーム
- ④ ゾーンの得点の多いチーム
- ⑤ 大会規定による

3 リンク制による順位決定

- (1) リンク制による順位決定は、次のとおりとする。

- ① 最多勝チーム
- ② 勝数が同じ場合
 - (ア)合計得点の多いチーム
 - (イ)ホールインワンの多いチーム
 - (ウ)ホールアウトの多いチーム
 - (エ)2得点の多いチーム
 - (オ)ゾーンの得点の多いチーム
 - (カ)大会規定による
- ③ 不戦勝を含み勝数が同じ場合は大会規定によ

る。

※不戦勝とは次の場合をいう。

- (ア) 既に組み合わせが決まっていて、相手チームが不参加の場合
- (イ) 試合中に事故により、相手チームの競技人数が規定に達しない場合
- (ウ) 試合中に何らかの理由で相手チームが棄権した場合
- (エ) その他、何らかの事由により、試合続行が不可能になった場合

第5章 審判員

第6条 審判員の任務と権限

1 審判員

- (1) 審判員は、主審1名、副審1名、計時員1名とする。
- (2) 通告は、別紙『試合における審判員の通告の流れ』と『ダイヤゾーン・ボールにおける審判用語の概要』を参照して行う。

2 主審の任務と権限

- (1) 主審は、副審の補助を受けながら、次の事柄を

行う。

- ① 競技開始および競技終了の通告
- ② 打順競技者へのプレーの通告
- ③ 打法の判定
- ④ ゾーンクリア、ゲート通過、ホールアウトの判定
- ⑤ ストライクの判定
- ⑥ アウトボールの判定
- ⑦ 競技者交替の確認
- ⑧ 勝敗の判定
- ⑨ その他、規則に明示されていない一切の事柄について、判断をくださる権限をもつものとする。

3 副審の任務と権限

(1) 副審は、主審の補佐をしながら、次の事柄を行う。

- ① 競技者の打順の確認
- ② 次の競技者の確認と主審への助言
- ③ 得点の記録と確認
- ④ アウトボールの処置
- ⑤ 主審に準ずる競技上の判定と主審への助言

4 計時員の任務と権限

(1) 計時員は、次の事柄を行う。

- ① 競技時間経過の通告

試合における審判員の「通告」の流れ

1. 「各コート、準備はいいでしょうか」……………計時員
2. 「集合」……………主 審
各チームの競技者確認、あいさつ、スタート順整列。
準備が整えば右手を上げる。
3. 各コートの準備が揃ったら
「只今より、〇〇試合の前半戦を行います。
プレイボール。」……………計時員
4. 「1番」……………主 審
「ハイ、1番」……1番の競技者 以下、2番、
3番……………と続く
5. 競 技
6. 「10分経過」……………計時員
7. 「5分前」……………計時員
8. 「タイムアウト」……………計時員
9. 「タイムアウトですので、10番まで競技します。」
……………主 審
10. 10番終了後、「前半戦終了、後半戦のスタートラインに整列して下さい。」……………主 審
11. 整列後、「前半戦の得点を確認します。
赤組 1番〇点、3番〇点、

…………… 9 番〇点 合計〇点

白組 2 番〇点、 4 番〇点、

…………… 10 番〇点 合計〇点 …… 副 審

12. 「後半戦は、 2 番からスタートし、
1 番で終わります。」 …… 主 審
13. 「各コート、準備はいいでしょうか。」 …… 計時員
14. 各コートの準備が揃ったら
「只今より、〇〇試合の後半戦を行います。
プレイボール。」 …… 計時員
15. 4 から 8 を繰り返す。
16. 「タイムアウトですので、 1 番まで競技します。」
…………… 主 審
17. 「ゲームセット、最初の位置に集合してください。」
…………… 主 審
18. 整列後、「後半戦の得点を確認します。
○「赤組 1 番〇点、 3 番〇点、
…………… 9 番〇点 合計〇点 前半後半合計〇点
白組 2 番〇点、 4 番〇点、
…………… 10 番〇点 合計〇点」 前半後半合計〇点」
…………… 副 審
19. 「〇〇対〇〇で〇〇チームの勝ち」 …… 主 審
20. 「皆さん、御苦勞様でした。礼、解散」 …… 主 審
21. オーダー表を本部へ …… 主 審

ダイヤゾン・ボールにおける審判用語の概要

1. 主 審

(1) 挨拶

「選手の皆さんは、整列してください。チームの確認をします。これから〇〇と〇〇の試合を行います。主審は〇〇、副審は〇〇 よろしくお願ひ致します。」
「それでは、スタート順に整列してください。」

(2) 試合開始

「只今より〇〇の試合を行います。以下1番、2番・・・」
と通告する。

※ 複数コートの場合は、省略（本部で計時員が通告する。）

(3) ゾーンクリア

① 1打で入った場合、「〇番フロント（F）、又は〇番バックよし2点」

② 2打以上で入った場合、「〇番フロント（F）、又は〇番バックよし1点」

(4) ゲート通過

「〇番第〇ゲート通過 1点」

(5) ボールが、アウトラインから外へ出た場合

「アウトボール」

- (6) ストライクの申告があった場合
「○番、△番（相手）へストライク」
- (7) ストライク成立の場合
「ストライクよし」
- (8) 誤打球の場合
「誤打球、スティックが他のボール（ゲート、ホール）に当たりました。」
「誤打球、2度打ちです。」
「誤打球、足が他のボールに当たりました。」
- (9) ホールアウトした場合
- ① 1打でホールに入った場合、
「ホールインワン 5点」
- ② 2打以上でホールに入った場合。
「ホールアウト 3点」
- (10) 前半戦終了の合図があった場合
「タイムアウトですの10番まで競技します。」
- (11) 後半戦の試合開始
「只今より〇〇の試合の後半戦を行います。2番からスタートして1番で終わります。2番」
※複数コートの場合は、省略（本部で計時員が通告する。）以下3番、4番と続く。
- (12) 後半戦終了の合図があった場合

「タイムアウトですの1番まで競技します。」

(13) 後半戦が終了したら

「ゲームセット。最初の位置に集合してください。」

(14) 勝敗の宣告

「○対○で○組の勝ち。皆さん、御苦勞様でした。

礼、解散。」

2. 副 審

(1) 前半戦（後半戦）終了後

「前半戦（後半戦）の得点を確認します。

赤組 1番○点 3番○点・・・合計○点

白組 2番○点 4番○点・・・合計○点」

3. 計時員

(1) 「10分経過」、「5分前」、「タイムアウト」

(2) 複数コートの場合は『試合における審判員の「通告」の流れ』参照

ダイヤゾーン・ボール オーダー及び得点表

チーム名		キャプテン名								
打順	氏名	第1ゾーン		1	2	第2ゾーン		3	ホール	合計
		F	B	G	G	F	B	G		
1										
3										
5										
7										
9										
交替者				交替者						
チーム得点		前半			後半			合計		
回戦 準決勝		決勝			対戦 チーム					
主審				副審						

- ★氏名欄は、上段に先発者、下段に交替者を記入する。
- ★上段は前半戦、下段 は後半戦の得点を記入する。
- ★勝ちチームの合計得点を○で囲む。