

ディスコン

場所	人数	対象年齢	運動強度
屋内	1チーム最大6名	誰でも可	軽度

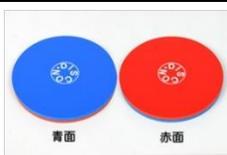
特色

岡山市立少年自然の家の職員が考案し、1997年(平成9年)に発表したスポーツです。ディスク(円盤)とコントロールを合成して、ディスコンと名付けられました。美麗・コンパクトで楽しいので、プリンス・オブ・ニュースポーツと呼ばれています。1人対1人の個人戦から、6人対6人の団体戦まで競技できます。

用具

<ディスク>

12枚(1チーム6枚)



<番号札>

1チーム No.1~6



<ポイント>



<メジャー>

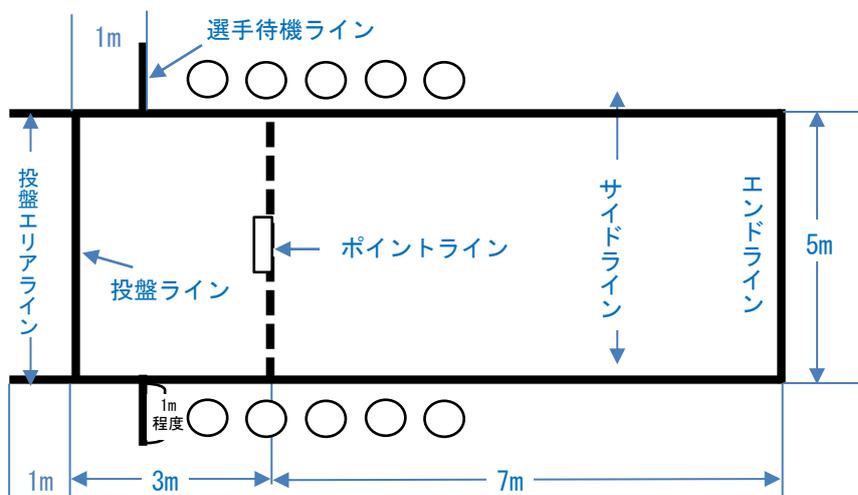
ポイントからディスクまでの距離を計測する



<スロー掲示板>



コート



競技方法

1.チーム編成

個人戦.....1人6枚

団体戦 1チーム2人の場合.....1人3枚

3人の場合.....1人2枚

4~5人の場合.....1人1枚または2枚

(4人の場合、イニングの始めは1番手と2番手が2枚持ち、イニング毎に2番手と3番手が2枚持つよう順次ローテーションを行う。)

6人の場合.....1人1枚

2.競技の進め方

(1)両チームのキャプテンがジャンケンをし、勝ったチームが赤チームで先攻となる。

(2)両チームは投盤順を決め(キャプテンは1番)、番号札を着用する。

(3)赤チームの1番がポイントを3m~10mの範囲内に投げ、続けてディスク1枚を赤面を上にして投げる。

※この時ディスクがひっくり返って青になった場合、続けて赤チームが、ポイントに青ディスクより近づくまで投げる。(絶えずポイントに1番近いディスクより遠い色のチームが投げる。)

(4)次に青チームがディスクを1枚、青の面を上にして投げる。(3)と同様に、コート内に青のディスクが存在するまで投げる。

(5)続いて、ポイントに一番近いディスクよりも遠い色のチームが、相手チームよりポイントに近くなるまで投げる。目視判定で等距離の場合は、今投げたチームがさらに投盤する。(イニング中は目視判定で行い、メジャー判定はしない。)

(6)どちらかのチームがディスクを6枚投げ終わったら、もう一方のチームは残りのディスクを投げても投げなくてもかまわない。

※残りのディスクを投げたために、追加得点できる場合もあるが、逆に自滅する場合もある。

(7)全部投げ終わった場合、もしくは他のチームが投げないと言った場合、これで1イニングが終了。

(8)得点は、ポイントに1番近い相手のディスクよりも、何枚近づいているかを数える。この時、両チームのキャプテンは主審の判定を確認する。目視判定が難しい場合は、メジャーで測定。キャプテンはイニング終了時にメジャー測定の要請可能。(但し、3mm以下であれば等距離の判定となる。)

(9)得点係は、(8)で数えた数だけ、得点表に○をつけ、○の中にイニング数を記入。

(引き分けのイニングは、得点表に記入しない。)

(10)第2イニングは、第1イニングで負けたチームの2番の選手がポイントを投げ、続いてディスクを投げる。第3イニング以降も同様に進める。

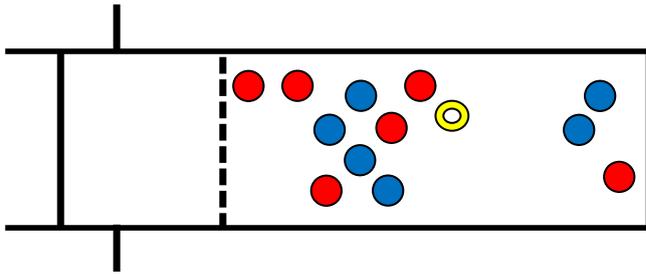
(11)いずれかのチームが7点先取り、相手チームが残りのディスクを投げ終われば試合終了となる。

得点の数え方

- ・イニング終了時に、よりポイントに近い位置にディスクがあるチームが勝ちとなる。
- ・ポイントからの距離の判定は、ポイント側に立って、ポイントの側面からディスクの側面までの距離を目視する。目視判定では困難な場合や、どちらからのキャプテンから測定依頼があった場合は、メジャーを用いて、ポイントとディスクが向き合っている間の最短距離を、直線的に測る。

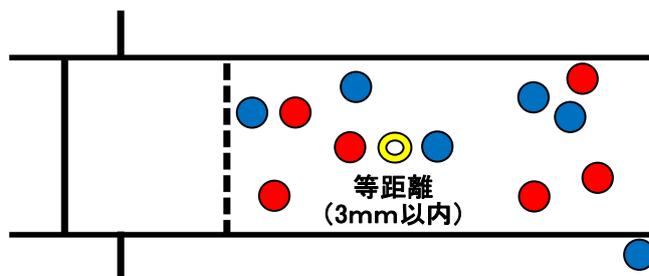
《パターン1》

○ : ポイント ● : 赤ディスク ● : 青ディスク



この場合は赤(●)が青(●)より2個ポイントに近いので、赤チームの2点勝ちとなる。

《パターン2》



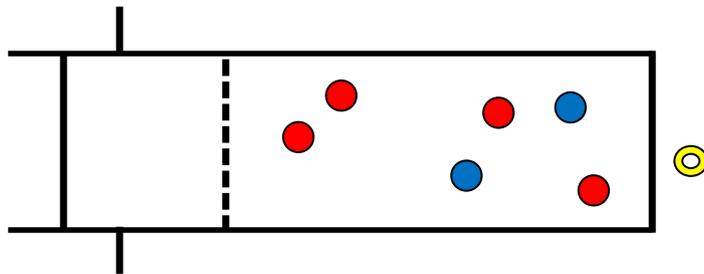
この場合はポイントに接している赤(●)・青(●)のディスクは等距離(3mm)なので、等距離ディスクにかかわらずそのイニングはドロー(引き分け)になる。

《パターン3》

手持ち赤ディスク



手持ち青ディスク

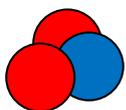


ゲームの途中で、投げたディスクがポイントに当たり、ポイントがコート外へ飛び出た場合、この時点でこのイニングは終了し、手持ちのディスクの差で採点する。

青ディスク(4) - 赤ディスク(2) = 青(2)

よって青チームの勝ちとなります。同数の場合は、ノーゲームとする。

《パターン4》



ディスクがポイントの上に重なり、ポイントが完全に隠れてしまった場合は、ポイントとディスクの中心点が目視判定できないため、ディスクはいずれも等距離と判定し、このイニングはドロー(引き分け)になる。

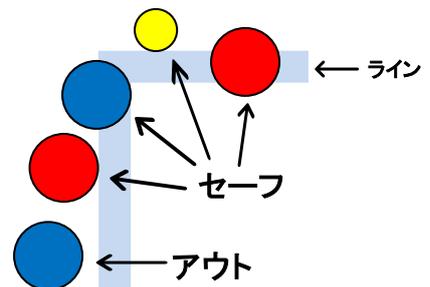
※競技中にポイントがコートの外に出て手持ちディスクが同数となった場合、ドロー(引き分け)になった場合でも、1イニングとしてカウント。(3イニング目がドローになったら、次のゲームは4イニング目として扱う。)

反則

- (1) 投げるときに、投盤ラインや両サイドの投盤エリアラインを、踏んだり、オーバーした場合
→相手チームに1点加点する。(得点表に△を記入)
但し、投盤の時、ラインオーバーしそうな場合は同一チームのメンバーが注意を促すことはできる。
- (2) 固定滑走法(床面にディスクを置いて滑らせる投法)を指摘された場合
→相手チームに1点加点する。(得点表に△を記入)
- (3) チーム内の投盤順を間違った場合
→相手チームに1点加点する。(得点表に△を記入) ※コート内の状況はそのまま続行
- (4) 主審の指示不履行または主審の判断によるペナルティ
A 主審の指示とは異なるチームが投盤した場合
→相手チームに1点加点する。(得点表に△を記入) ※コート内の状況はそのまま続行
B 主審の指示に従わない場合(主審への批判・苦情が激しい時/時間稼ぎの緩慢な動作/試合の妨害)
→相手チームに1点加点(得点表に△を記入)、または不戦敗扱いとする。
- (5) ポイント投げを2回続けて失敗した場合
→ポイント投盤の権利を相手チームへ委譲。 ※ディスクの投盤順は変えない。

注意事項

- (1) ポイントに続いて投げたディスクがコートの外に出てしまった場合
→同じチームの次の人が投盤。
- (2) ポイント周りに1番接している赤ディスクに青ディスクが投げて等距離となった場合
→赤ディスクに近づいたとは言えないので、引き続き青チームが投盤。(赤より近づくまで)
- (3) ディスクやポイントがコートを囲うラインに少しでも触れていればセーフと判定
- (4) ディスクやポイントがコートの外に出た場合、その時点でアウト
- (5) 反則点が発生したら直ちに相手チームの得点表に△を記入し、
△の中にイニング数を書き込む
- (6) 投盤の留意事項
 - イ. ディスクはコート外から着地しないように普段から練習しておく。
 - ロ. ずらし投法(投げる時、ディスクが手から離れる前に床面に着地、または指で着地させてずらす方法)にならない投げ方をする。
 - ハ. 投盤ラインに立ってディスクを投げるまでの時間は20秒以上にならないようにする。



得点法(記入例)

- (1) イニング終了ごとに得点係は、得点数だけ○を記入し、○の中にイニング数を書き込む。
- (2) イニング途中で反則があった場合、得点係は直ちに得点表に記入。
(例: 赤がラインオーバーした場合、青に1点加算。青に△を記入し、△の中にそのイニング回数を記入)
- (3) コート上の得点○と反則点△は全く同じ1点と判定
- (4) 7点先取試合の場合、7点目に反則点△がついても、その時点で試合を終了せず、最後まで競技する。
 - イ. イニング終了時、相手チームに得点○が入っても7点にならない場合は、7点目反則点のチームが勝ちとなる。(ケース①)
 - ロ. 同点となった場合は引き分けとなる。全体の反則点の数は勝敗に影響しない。(ケース②)
 - ハ. 7点目に反則点が2個あり、8点となった場合は、そのチームの勝ちとなる。(ケース③)

ケース① 赤の勝ち

得点表

赤	得点	青
①	1	②
△3	2	②
③	3	④
③	4	④
⑥	5	④
⑥	6	⑦
△7	7	
⑦	計	6

ケース② 引き分け

得点表

赤	得点	青
①	1	②
△3	2	②
③	3	④
③	4	④
⑥	5	④
⑥	6	⑦
△7	7	⑦
7	計	7

ケース③ 青の勝ち

得点表

赤	得点	青
①	1	②
△3	2	②
③	3	④
③	4	④
⑤	5	④
⑦	6	⑥
⑦	7	△7 △7
7	計	⑧

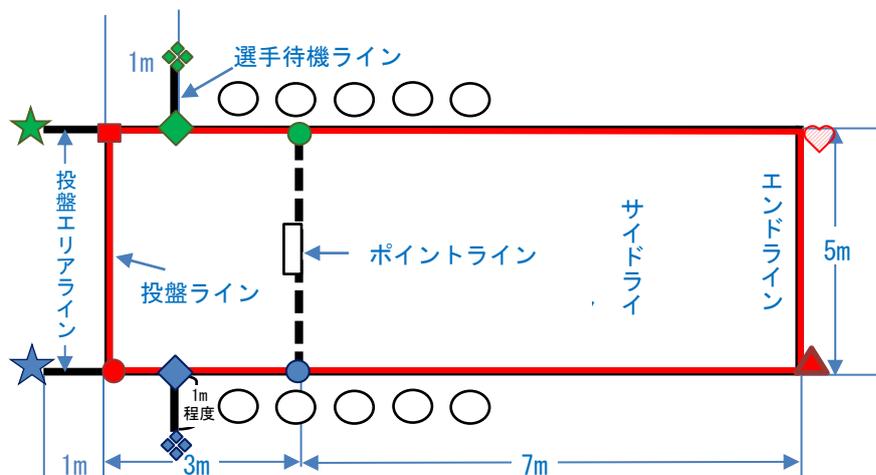
《ドロー(引き分け)イニングの扱い》

競技中にポイントがコートの外に出て、手持ちディスクが同数となったり、ドロー(引き分け)となったイニングも、1イニングとしてカウントする。

例えば、5イニング目がドロー(引き分け)となった場合、次のイニングは6イニング目として扱う。

この例の場合、5イニングで先攻してポイントを投げたチームが6イニング目でも先攻することになる。ただし、結果的にドロー(引き分け)となったイニングでも、反則の△点が発生したときは、失点した側のチームから先攻する。これは○1つも△1つも同等に1点として扱うことを意味する。

【参考】コート設営手順



- ① ●を始点とし、▲に向かって、1m・3m・10mにマーキング(印テープ)した後、10mのサイドラインを貼る
- ② ●を始点とし、■に向かって 5mの位置にマーキングした後 5mのスローラインを貼る
- ③ ■を始点とし、♥に向かって、1m・3m・10mにマーキングした後 10mのサイドラインを貼る
- ④ ♥と▲のマーキングを結び、5mのエンドラインを貼る
- ⑤ ●を始点とし、●に向かって、2.5mにマーキング(印テープ)した後、ポイントラインを貼る(長さは適当)
- ⑥ ●を始点とし、★に向かって 1mの投盤エリアラインを貼る
- ⑦ ■を始点とし、★に向かって 1mの投盤エリアラインを貼る
- ⑧ ◆を始点とし、◆に向かって 1mの選手待機ラインを貼る
- ⑨ ◆を始点とし、◆に向かって 1mの選手待機ラインを貼る

得点表

赤	得点	青
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	計	