

J.D.B.A. マルチボールゲーム ガイド

QUICK START 2021 抜粋版

一般財団法人 日本ドッジボール協会

国際委員会編集

<https://www.dodgeball.or.jp>

J.D.B.A. マルチボールゲーム ガイド
QUICK START 2021 抜粋版

— LETS' PLAY マルチボール！ ようこそマルチの世界へ！ —

世界標準のドッジボールは「5ボール」でスリリング！

「アタック」「キャッチ」「ドッジ」のシンプルなゲーム構成

「ラッシュ！」で試合開始！

さあ、やってみよう！ マルチボールゲーム！

.....

— マルチボールゲームの流れ —

- L1. センターライン上に「ボール5個」を配置
- L2. 「インフィールドプレイヤー 6人」 + 「レトリバー 2人」でセットアップ
- L3. 「1セット3分間」。主審の「セット」コール&笛で試合開始！
- L4. 「ラッシュ！」 ラッシャーがセンターラインへ走り、マイボール獲得へ！
- L5. 獲得したボールは、一旦アタックライン後方まで戻して攻撃可能な状態にする！
- L6. 投球は全てアタック！ フェイント&多彩な組織攻撃で相手をヒット！
- L7. ヒットアウトは自己アピールでフェアプレイ。楽しいゲームは自分たちで作る！
- L8. ブロッキング & ドッジング でアタックをかわしてマイボールに！
- L9. 果敢なキャッチ成功で投球者をアウトに！ 味方復帰のチャンス！
- L10. デッドボールは「レトリバー」が回収。インフィールドプレイヤーに素早くフィードバック！

— さあ、3分間を戦い抜け！ —

1 マルチボールゲームの基本

【 ボール 試合人数 コート 】

ボールは布製の専用ボールを5個使用。コートは、「内野」対「内野」で、シングル種目のような「外野」は無い。インフィールド人数は6人对6人、レトリバー各2人で、一般的に1チーム合計プレイヤー8人で試合が行われる。シングル種目に比べて内野エリアは狭い(コートレイアウト図 1 参照)。

【 レトリバー 】

アウトフィールドに出たボールを回収し、インフィールドの味方に渡す役割を担うプレイヤーが2人配置される。別のユニフォーム又はビブス等を着用し、インフィールドプレイヤーと明確に区別する。

【 審判員 計時員 記録員 】

審判員は主審、副審、線審4人が配置され、計時員(試合時間計時、セット計時、ペナルティタイム計時)、記録・スコア掲示員(ポイント表示・記録、セットスコア記録、チームメンバー表の管理)がそれぞれ配置される。

【 試合時間 勝敗 】

1試合は前半15分間、ハーフタイム3分間、後半15分間で行う(前・後半区分無し)の1試合15分間制のハーフマッチ採用可)。前・後半共に1セット3分間のゲームを15分の間で実施する。どちらかのインフィールドプレイヤーが0人になった時、または3分間終了時にセットは終了し、インフィールド残り人数が多いチームがそのセットを得る(勝ち2ポイント、引分け1ポイント、負け0ポイント)。前・後半の合計ポイントの多いチームがその試合の勝者となる(勝ち:勝ち点3、引分け:勝ち点1)。勝ち点合計上位としてリーグ戦の順位を決定する。

※試合構成は上記の他、1試合「3分間×3~5セットマッチ」等、大会・イベントごとに個別のアレンジ可

【 ラッシュ (セットの開始) 】

試合(セット)は「ラッシュ」と呼ばれるセンターライン上に均等に並べられた5個のボールの取り合いから始まる。プレイヤーはバックライン後方に構えて、主審の笛の合図でラッシャー(一般的に2人)がスタートし、左側2個を自ボールとしてそれぞれキープし、センターボールはフリーボールで両チームのラッシャー(各1人)で奪取しあう。獲得したボールは、自エリアのアタックライン後方に戻して、アクティブ(攻撃可能)状態とする必要がある。

【 アタックと促進ルール 】

投球は全てアタック。ボールを保持したプレイヤーに常に積極的な攻撃が義務付けられる。過半数のボールを保有しているチームの攻撃が5秒以上停滞すると主審から攻撃を促される場合がある。

【 ヒット アウト 】

攻撃されヒット(アウト状態)されたプレイヤーは、審判のアウトコール・笛の有無にかかわらず、自ら速やかに片手をあげてアピール、自チームのキューエリア(復帰待機エリア)に移動し、移動した順番に復帰待機する。

【 キャッチ 】

攻撃に対し、キャッチに成功すると投球者はアウトになりキューエリアに移動する。この時キャッチに成功したチームは、キューエリアの待機プレイヤー1人がインフィールドに復帰できる。復帰順の相違は警告の対象となる。

【 フォールス・スロー 】

投球がアタックゾーン(守備側対象プレイヤーが自然体で手を上げた先の上・手前・左右 1.0メートルの範囲)外を通過した場合は全て「フォールス・スロー」となる。この場合、投球者はアウトとなりキューエリアに移動する。

【 ブロッキング 】

守備側はキャッチ(捕る)、ドッジ(避ける)の他、ブロッキング(保持しているボールで投球を弾く)が認められる。

【 ファール 】

インフィールドプレイヤーが「オーバー(ステップ)ライン」「アウトオブプレイ(ホールディング)」「フォールス・スロー」「イリーガル・スロー」等のファールを犯した場合はアウトとなり、キューエリアに移動しなければならない。

※但し、ラッシュ時の「フォールス・スタート」は別処置

【 コート レイアウト 】 ※コートレイアウト図1参照

・CENTRE LINE(センターライン)

試合開始時(「ラッシュ」時)ボールを均等間隔で5個置く。インフィールドの半分を区分するライン。

・NEUTRAL ZONE LINE (ニュートラルゾーンライン)

攻撃時はセンターラインを越えて、ニュートラルゾーンライン(相手コート側)手前まで侵入可能。

ジャンピングアタックの場合は更にこのラインを飛び越えて投球(攻撃)することができる。

・ATTACK LINE (アタックライン)

ラッシュ後に保持したボールは、一旦このラインより後方のバックライン側(自エリア後方)に戻してから投球しなければならない。

・BACK LINE (バックライン)

ボールの保持の有無に関わらず踏み越すとアウト。キューエリア(待機エリア)から戻る際は必ずバックライン側から復帰しなければならない。 ※線審の注視ポイント。

・QUEUE (キューエリア)

待機エリア。アウトになったプレイヤーはキューエリアに移動し、移動順に並び、復帰待機する。

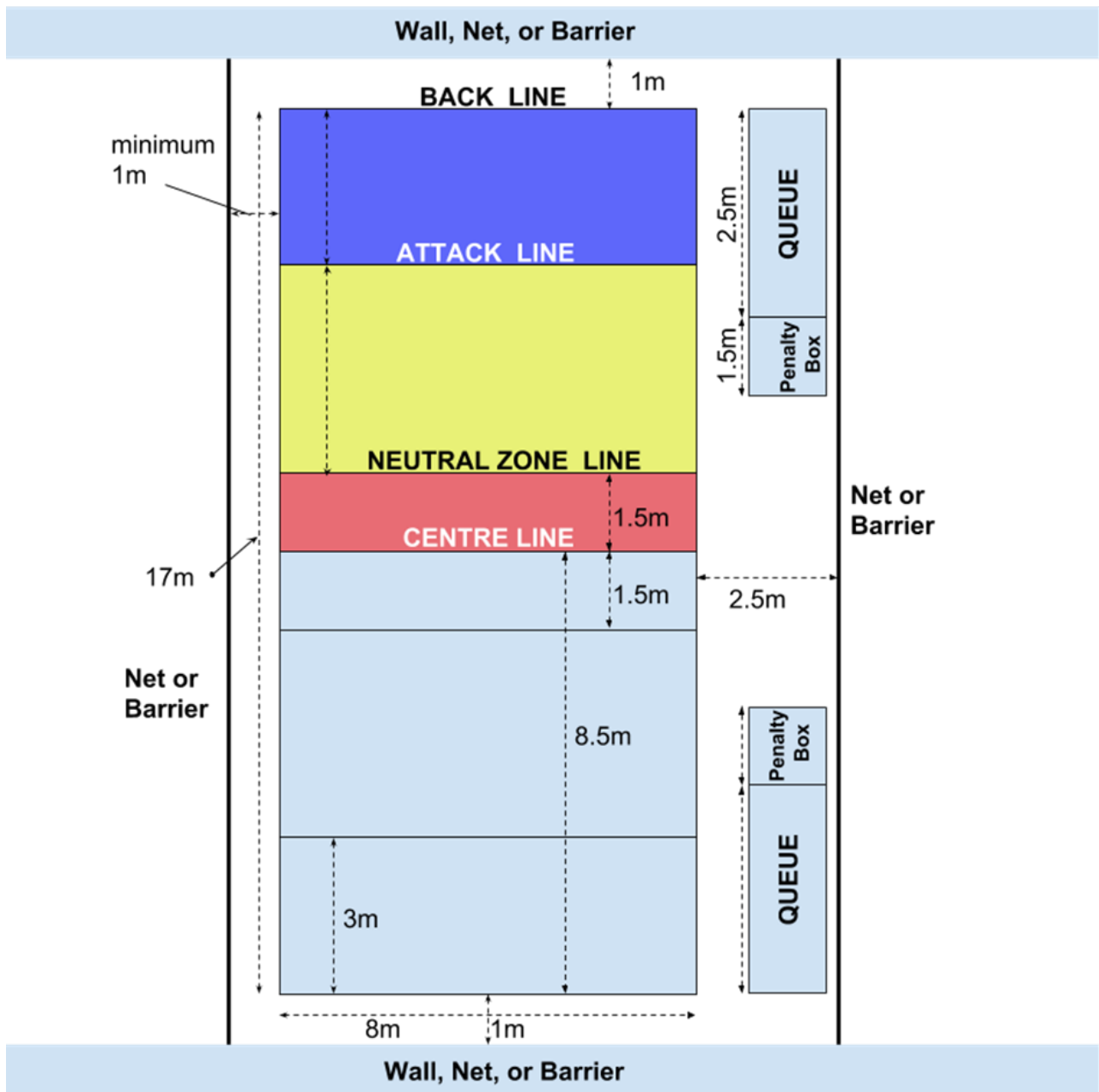
・PENALTY BOX (ペナルティボックス)

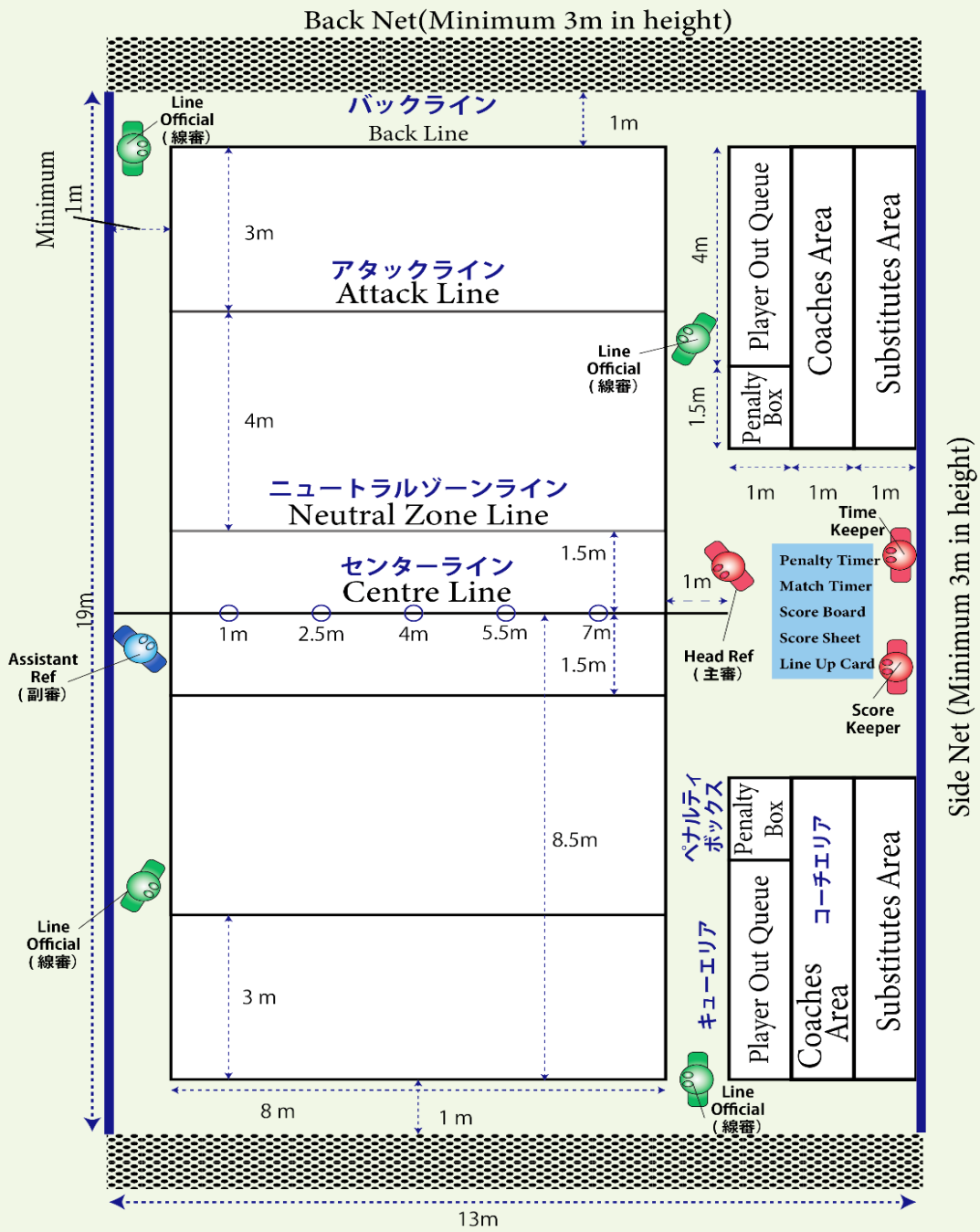
「イエローカード(5分間の退場)」「レッドカード(該当試合退場)」提示・宣告を受けたプレイヤーが入る。

2 コートレイアウト (ライン・エリア・審判員・計時・記録)

【 コート レイアウト 図 1 】

全長 17メートル(8.5m ポイントにセンターラインを引く)×横幅 8メートル ※外野エリアは無い





3 用具

- 3.1. 試合は5個のドッジボールを使用。国際標準規格の7インチ布製で、ボールに適した空気圧で使用する。
- 3.2. スパイクシューズ、手袋、アクセサリ類の着用及び滑り止めと判断される物の使用は禁止。

4 試合構成

- 4.1 チームは各セット開始時に6人(最低4人。混合の場合、男女各2人以上)のインフィールドプレイヤーで構成。
 - 4.1.2 プレイヤーはセット間で交代することができる。セット中の交代は、負傷以外は認められない。
- 4.2 試合時間は各セット最大3分間とし、セット間のインターバルは20秒以内で試合を進行させる。
- 4.3 試合は前半15分間・後半15分間・ハーフタイム3分間で構成される。前・後半それぞれ残り時間3分間未満で最終セットが開始される場合は、そのセットの試合時間は1分30秒とする。
- 4.4 セット終了時、勝利したチームには2ポイントが与えられ、インフィールド人数が同数の場合は両方のチームに1ポイントが与えられる。
- 4.5 試合終了時に、合計ポイントが多いチームが勝利する。両チームが同数のポイントを獲得した場合、試合は引分けとなる。
- 4.6 不戦敗は「0-20」ポイントとし、インフィールド人数は「0-60」として記録される。
 - ー ハーフマッチ(1試合15分間制)の場合はそれぞれ「0-10」、「0-30」として記録する。

5 ラッシュ (セットの開始)

- 5.1 セットの開始時、全てのプレイヤーはバックライン後方のアウトフィールド(スタートポジション)に位置する。
- 5.2 5個のボールがセンターライン上に均等間隔に配置された後、主審の合図と笛でセットが開始される。
 - 5.2.1 セット開始時に主審はセンターラインの延長線上に位置し、「セットアップ(プレイヤー配置)」、「レディ(ラッシュ準備)」コールに続き「セット」をコールする。セットコールの約1秒後にセット開始を知らせる笛を吹く。
 - 5.2.2 主審の吹笛後、両チームのラッシャーはセンターラインに走り、センターライン中心から左側に配置されている自チーム用に指定された2個のボールを獲得する。センターラインの中心に置かれたセンターボールはフリーボールであり、両チームで争奪する。
 - 5.2.3 各チームは、自チームの2個のボールを獲得するため、2人(1人でも可)がラッシャーとならなければならない。更に、センターボール(フリーボール)を獲得するために別の1人のラッシャーが走らなければならない。セット開始後、全てのプレイヤーはインフィールドに移動しなければならない。
- 5.4 ラッシャーがラッシュ時に頭から滑り込む、飛び込む行為は禁止され、該当した時はアウトとなる。
- 5.5 コート左側の2個の自チーム指定ボールを回収するとき、ラッシャーがセンターラインに片足が触れる(越える)ことは許されるが、両足又は足以外の体の一部が触れる(越える)行為はファールとなりアウトになる。
 - 5.5.1 センターボールを争う際、ラッシャーがセンターラインに触れる(越える)と、そのプレイヤーはアウトになる。
- 5.6 プレイヤーがセットの開始時に獲得したボールは、そのボールを投球(攻撃)可能にするために、獲得したボールを一旦自エリアのアタックラインより後方に戻さなければならない。
- 5.7 セット開始を知らせる笛が吹かれる前にプレイヤーが走り始めた場合、主審は「フォールス・スタート」をコールし、全てのプレイヤーはスタートポジションに戻り、セットの計時を残り時間3分に再設定しラッシュをやり直す。
 - 5.7.1 「フォールス・スタート」を犯したチームの相手チームはセンターボールを得る。リセット後の再ラッシュ時、このボールを保持したプレイヤーは直ちに相手プレイヤーへの攻撃が可能となる。尚、ファールを犯した側のチー

ムのラッシャーは最大1人とする。

- ー センターライン上には各チーム用に指定されたボールが2個ずつ両サイドに配置され、センターボールを得たチームのプレイヤーは、このボールを保持した状態でバックライン後方に位置しラッシュに臨む。
- ー 再ラッシュ開始後、予めボールを保持したプレイヤーは直ちに相手プレイヤー(ラッシャー)への攻撃が可能となる。
- ー 自チーム指定のボールを獲得し全て攻撃可能な状態とした場合、またはラッシャーを走らせずボール獲得の意志を示さない相手チームに未回収のボールがあった場合このボールを獲得することができる。

5.7.2 追加で「フォールス・スタート」が発生した場合、相手チームはファールを犯したチーム側の指定ボールの外側から順に1個を得る。リセット後の再ラッシュ時、このボールを保持したプレイヤーは直ちに相手プレイヤーへの攻撃が可能となる。尚、ファールを犯した側のチームのラッシャーは最大1人とする。

6 プレイの規定

- 6.1.1 センターラインはインフィールドの半分の境界を示す。サイドライン、バックラインにより、インフィールドとアウトフィールドを区分する。ニュートラルラインは侵入可能域の境界を示す。
 - 6.1.2 プレイヤーの体の一部がサイドライン、バックライン、相手エリアのニュートラルライン及びラッシュ時のセンターボール獲得のためセンターラインに触れた(越えた)場合はアウトになる。
 - 6.2.1 プレイヤーがインフィールドから出る際、自チーム側の床にマークされたキューエリアに移動し、移動順に並び復帰待機する。
 - 6.2.2 アウトプレイヤーがファールを犯した場合、該当チームが保有している全てのボールは相手ボールとなる。
 - 6.3.1 チームは2人のレトリーバーを配置することが許可される。コート上のプレイヤーとの混同を避けるために、レトリーバーは別のユニフォーム又はビブスを着用する。
 - 6.3.2 ボール回収の過程を除き、レトリーバーはアタックラインとバックラインの間のアウトフィールドに位置しなければならない。ボール回収後、自コートにボールを戻す場合はアタックラインとバックラインの間のエリアに戻さなければならない(ボールをアクティブにするため)。
 - 6.3.3 レトリーバーはボールを回収し保持後5秒以内にインフィールドに戻さなければならない。コートに戻すのが遅れた場合は、そのボールは相手チームボールとなる。
 - 6.3.4 レトリーバーがライブボールに干渉・触れた場合、主審は全てのボールを相手チームに渡すように指示する。
 - 6.3.5 レトリーバーは、自エリア側(センターライン境界)に位置するデッドボールのみ回収できる。
 - 6.4.1 相手チームのプレイヤーを直接投球(ノーバウンド)でヒットすることによりアウトにできる。ヒットされたプレイヤーはアウトとなり、インフィールドからキューエリアに移動する。
 - 6.4.2 相手の投球をキャッチした場合、その投球者はアウトになり、キャッチしたプレイヤー側のチームはキューエリアから1人のプレイヤーを待機順に復帰させる。復帰順の相違は警告の対象となる。
 - 6.4.3 ファール(フォールス・スタートを除く)を犯したインフィールドプレイヤーはアウトとなりキューエリアに移動する。
 - 6.4.4 ボールを保持しているプレイヤーがアウトになった場合、そのボールは速やかにリリースしなければならない。
- 6.5 促進ルール(Play Ball システム)
- 6.5.1 主審は積極的なプレイを促進するために過半数のボールを保有するチームに「Play O Ball」(「O」はボール個数=保有個数-1)をコールし、その後5秒のカウントダウンを始める。コールを受けたチームは、指定された個数のボールを5秒以内に投球しなければならない。

- ー 該当チームがボールを4個保有している場合、主審は「Play 3 Ball」をコールする。1個のボールは保有できるが、残り3個のボールは5秒以内に投球しなければならない。

6.5.2 指定された個数のボールを5秒以内に投球できなかった場合、未投球個数分のプレイヤーがアウトとなる。

- ー 「Play 3 Ball」コール後、5秒が経過し2個投球、1個未投球の場合は1人アウトとなる。

7 パス

7.1 インフィールドプレイヤーは、ボールを味方インフィールドプレイヤーに渡すことができる。

8 ブロッキング

- 8.1 プレイヤーは自分の手で保持・ホールドしたボールを使って相手チームの投球をブロック(弾いて防御)することができる。ブロッキングボールのホールドを維持した状態で、投球が手(手首より上から指先)にヒットした場合はセーフとみなされるが、手首・腕へのヒットはアウトとなる。
- 8.2 プレイヤーが投球されたボールをブロックするとき、常にブロッキングボールの完全なホールドを維持しなければならない。ブロッキングボールのコントロールを失ってファンブルまたは落球した場合はアウトとなる。
- 8.3 投球され、ブロックされたボールは「ライブボール」(⇔「デッドボール」)とみなされる。
- ー ブロッキングにより弾かれたボールを味方が直接キャッチした場合、投球者は「アウト」。キャッチしたチーム側はキューエリアで復帰待機中のプレイヤーを1人待機順に復帰させる。
 - ー 弾いたボールが味方プレイヤー(自身を含む)に直接当たり、キャッチできずに床、天井、網、壁などに触れた時点で、弾かれたボールに当たった味方プレイヤーはアウトになる。
- 8.4 ブロックして弾いたボールの攻撃側(投球側)への直接の跳ね返りは投球(ブロックスロー)とみなし、元投球側のプレイヤーがこのボールを直接キャッチした場合、ブロックスローした選手はアウトとなる。逆にブロックスローによりヒットされ、キャッチできなかった場合はアウトになる。

9 スロー (投球)

- 9.1 有効な投球(片手、両手によるオーバー・サイド・アンダースロー、ブロックスローいずれも可)により、直接ヒットしたときに相手プレイヤーをアウトにすることができる。
- ー ヘッドアタック(首から上へのヒット)は認められるが、故意とみなされるヘッドアタックは罰則の対象となる。
- 9.2 投球のファールには「フォールス・スロー」「イリーガル・スロー」がある。
- 9.2.1 攻撃時にアタックゾーン(守備側対象プレイヤーが自然体で手を広げた先の上・手前・左右 1.0メートルの範囲)を通過しなかった投球は「フォールス・スロー」となる。
- 9.2.2 ラッシュ後、獲得したボールをアタックライン後方に戻す前に投球した時は「フォールス・スロー」となる。
- 9.3 2個以上のボールが空中で衝突した場合、それらのボールは「デッドボール」(⇔「ライブボール」)となる。
- 9.4 ジャンピングアタック (Sacrifice play)
- 9.4.1 ジャンピングアタックが認められる。これは、攻撃プレイヤーがニュートラルラインを飛び越えて、相手コート側に着地する前に空中で投球するプレイを言う。
- 9.4.2 攻撃が成功して守備側プレイヤーをアウトにした場合、投球者はアウトオブプレイを免除されるが、速やかに自エリアに戻る必要があり、この投球者は自エリアに戻るまでキャッチ、投球はできない。尚、守備側はこの投球者が自エリアに戻る際に攻撃することができる。

- 9.4.3 投球者がジャンピングアタックに失敗した場合、投球者はアウトコールされる。また、ジャンピングアタック時に空中でヒットされた場合もアウトになる。
- 9.4.4 身体接触があった場合、先に危険行為に及んだとみなされるプレイヤーはアウトとなる。
- 9.5.1 ボールを潰して変形させる、また表面の継ぎ目・割れ目に指を挿入して掴んでいる状態での投球「ピンチング」はアウト対象になる。度重なるピンチング行為は警告の対象となる。

10 キャッチ（捕球）

- 10.1 相手からの直接投球をキャッチすると、その投球者は「アウト」になり、キャッチしたプレイヤー側の1人がキューエリアから順番にインフィールドに復帰することができる。
- 10.2 復帰するプレイヤーはバックライン側からバックラインを越えてインフィールドに復帰しなければならない。
- 10.3 投球をキャッチする場合、プレイヤーは既に自分の保持しているボールをリリース（手放す、置く）することが認められる。
- 10.4 攻撃を受けて、インフィールドの味方プレイヤーが弾かれた（ファンブル、ヒットされた）ボールをキャッチした場合、そのキャッチは有効であるが、最初にヒットされたプレイヤーはアウトとなり、キューエリアに移動する。投球者はアウトコールされ、守備側チームはキューエリアで待機中のプレイヤーを復帰させることができる。

11 負傷対応

- 11.1 負傷したプレイヤーの交代プレイヤーが認められる。（交代プレイヤーはキューエリアの復帰順番の最後に待機。インフィールドへの充当はキューエリアから復帰順番通りに行なう）

12 抗議・アピール 罰則（警告・退場・失格） ※ 詳細はルールガイド参照

- 12.1 審判員への抗議・アピールは禁止。（スコア誤表示、計時不具合、コート状態不備の確認に関しては可）
- 12.2 プレイヤーが他のプレイヤー、審判員、オフィシャル等に向かってボールを蹴った場合、主審は該当プレイヤーに警告以上（イエロー、レッドカード提示）の罰則を宣告する。
注）プレイヤーは足でボールを止める行為は認められる。足で自分にボールを寄せる、味方に向けて転がす行為は、ボールを蹴ったとは見なさない。
- 12.3 マナー違反、危険行為、暴言・暴力等、その程度により注意、罰則（警告・退場・失格）が宣告される。

13 審判員の役割と諸動作（笛・コール・ジェスチャー）とファール時の処置

○マルチ種目の審判員の役割と諸動作（笛・コール・ジェスチャー）は、現用の「JDBA ルール & 審判員テキストブック 2021-2022」に記載されている、シングルボール種目における審判員の役割と諸動作を準用する。

○準用可能な動作例

「セットアップ」「ベンチバック」「アウト」「オフィシャルタイムアウト」「試合終了」「セーフ」「ファール」「オーバーライン」

○準用可能な事例が無い場合は、「コール」と「ハンドサイン」でフォローする。

- ファール発生時の処置は… ①インフィールドプレイヤー＝アウト でキューエリアへ移動（フォールスタート除く）
②レトリバーまたは待機プレイヤー＝ボールは全て相手ボールで「警告」対象

— 教えてマルチ！？ Q&A —

- Q1. 相手の投球をキャッチ後、一連の動作でオーバーライン状態になってしまったが？
- A. キャッチ成立後であれば相手の投球者はアウト。キャッチしたプレイヤーもファールでアウト。
- Q2. 相手を攻撃しヒットしたが、投球の一連の動作でそのままニュートラルゾーンラインを踏み越えてしまったが？
- A. オーバー(ステップ)ラインで投球者はアウト。ヒットは無効となる。
- Q3. ラッシュ時にラッシャーが自エリア後方に転がしたボールが、アタックラインを越えきらずに停止した場合、ラッシャー以外のプレイヤーがこのボールに干渉しても良いか？
- A. 良い。しかしそのボールをアタックラインの後方に戻した後になければ投球することは出来ない。
- Q4. 試合中にボールがフェンス(ネット)を越えて競技エリア外に出てしまった場合、そのボールはどちらのチームのボールになるのか？
- A. ボールが飛び出た位置のコート側チームのボール。戻ってきたボールをベンチ(控えプレイヤー)が恣意的にコントロールし、自エリアに仕向けるのは警告の対象となる。
- Q5. セット中にレトリバーが負傷した場合はそのセットは1人で行うのか？
- A. レトリバーは控えプレイヤーなどを配置するケースが主なので、レトリバー用のフィールドプレイヤーと色違いのユニフォームまたはビブスを着用したうえで交代して良い。
- Q6. アウトになったプレイヤーがアウトフィールドに出る前に相手投球が直接当たり、そのボールが他プレイヤーに当たった場合、アウトになるか？ またキャッチした場合はキャッチ成立で味方は復帰できるか？
- A. デッドボール(⇔ライブボール)扱いでアウトにはならず、キャッチも成立しない。プレイヤーはアウトになった時、速やかに自ら片手を上げてアピールしながらキューエリアに移動する事は重要な競技マナーである。
- Q7. インフィールドプレイヤーが1人の時に相手の投球をキャッチした際、味方が復帰する前にその後の投球でキャッチしたプレイヤーがアウトになった場合、そのまま復帰できるのか？
- A. 復帰できる。同時に2個のボールが投げられて1個キャッチして、もう1個でアウトになるケースもある。その際も復帰できる。キューエリアはインフィールドエリアの側なので本来復帰に時間はかからない。しかし速やかに復帰をせず、その間に試合終了となった場合は復帰できない。
- Q8. サイド・バックライン上に止まったボールはプレイヤー、レトリバーどちらが拾っても良いのか？
- A. オンラインボールの扱いはボールの位置がラインの中心の内・外であるかは審判員の判断による。ライン上にボールが止まるケースはほぼ無いが、プレイ中はプレイヤー目線で判断するしかない。レトリバーがインフィールドのボールをコントロールすることはファールリスク(全て相手ボールになる)があってもメリットは無いので、明らかに外側と判断した場合のみレトリバーが拾う。

Q9. アシストキャッチの概念を整理したい

- A. シングル種目同様にアシストキャッチプレイは認められるが、ヒットされて弾かれたボールが空中にある間(ライブボール)に他の味方がキャッチした場合は、キャッチ成立で投球者はアウトとなるが、最初にヒットされたプレイヤーはアウトになる。尚、セルフアシスト(キャッチミスをした本人がライブボールをそのままキャッチ)はセーフでキャッチ成立。投球者はアウトになる。

Q10. ダブルヒット(アウト)は認められるか？

- A. プレイヤーAへのヒット直後のボールがそのまま空中にありライブボールであれば、プレイヤーAの味方プレイヤーBに直接このボールが当たり、Bがキャッチできなかった場合はダブルヒットとなる。ボールリバウンドが大きいマルチ種目では遭遇する機会が多い。シングル種目と違い、密集した守備態勢にはリスクが伴う。

Q11. アウトになったプレイヤーがボールを保持していた場合、そのボールの処理は？

- A. ヒットアウト、ファールに関係なくアウトになった場合は速やかにそのボールをリリース(手放す、その場に置く)後にキューエリアに移動する。

Q12. ファールが発生した場合、その都度試合を止めるのか？

- A. ラッシュ時の「フォールス・スタート」と罰則対象のファール発生時を除き、一般的に停止されない。主審がプレイの処理を的確・明確にするために必要と判断した際、オフィシャルタイムアウトを宣言する場合がある。

Q13. 主審の促進ルール(Play○Ball)の宣告タイミングは？

- A. 過半数のボールを保有するチームの攻撃が5秒以上停滞したタイミングで宣告する。「Play○Ball」(「○」はボール個数=保有個数-1)をコールし、その後5秒のカウントダウンを始める。

Q14. 勝敗を決する「ポイント」「勝ち点」「インフィールド人数合計」の意味と関連について整理したい

- A. 以下の通り整理した。
- ・「ポイント」は、セットごとに与えられるポイント。セットの勝ちチームには2ポイント、引分けの場合には両チームに1ポイントが与えられる。前後半で得たポイントの合計が多いチームが試合の勝者となる。
 - ・「勝ち点」は、リーグ戦の際に、試合の勝者または引分けの時に与えられる点数。勝ち=3点、引分け=1点。勝ち点の合計でリーグ戦の順位を決定する。
 - ・「インフィールド人数合計」は、各セット終了時にインフィールドに残っていたプレイヤー数(セットカウント)の合計である。リーグ戦の順位決定時に、該当チーム間の直接対戦の結果が引分けの場合、この数が多いチームを上位とする。