

# C. B. C (サークル・バウンズ・キャッチ)

生野区スポーツ推進委員協議会

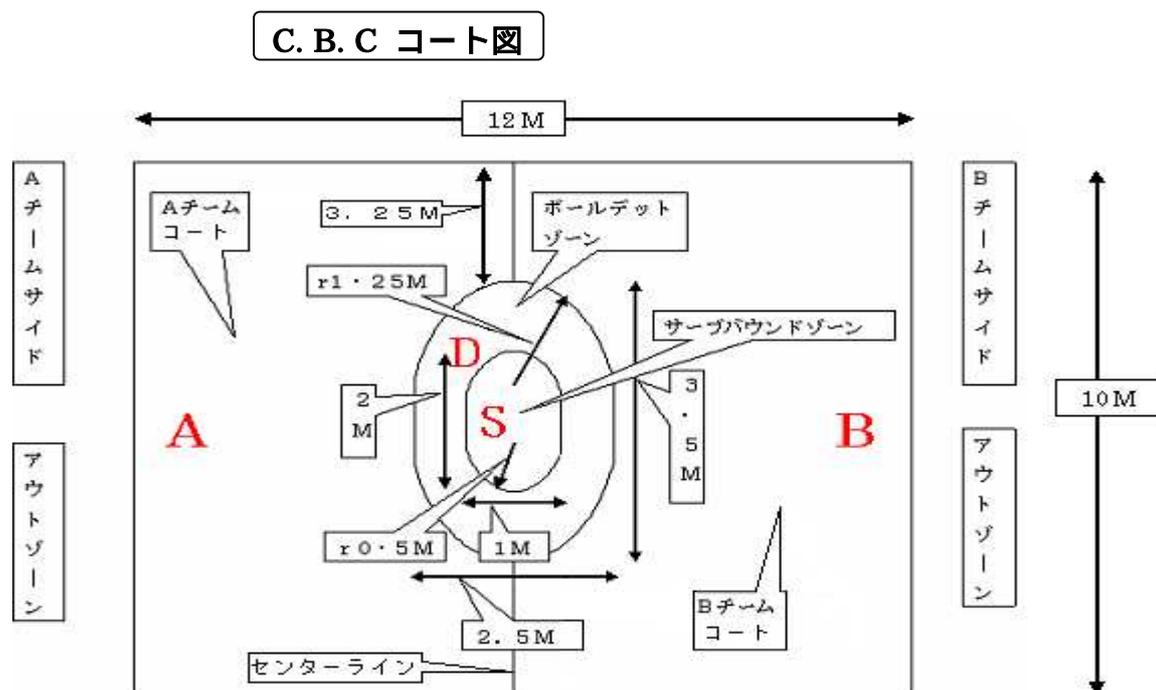
平成23年度版

## 公式ルール

### 、 競技場所

屋外では平坦な運動場。

屋内では体育館。



### 、 使用用具

モルテン社製ライトドッジ1号球

S、Dゾーン用専用マット(屋内) 競技用赤石灰(屋外)

ライン ライントープ(屋内) 競技用白石灰(屋外)

(但し、センターラインは赤色を用いる)

ゼッケン

### 、 競技人数

3名対3名のチーム対抗戦。

1チーム3～5人の選手登録とする。

### 、 競技方法

選手

a 選手はゼッケンを着ける。あらかじめ提出していた出場選手表のうち、先発選手3名がコートに立つ。

b 1セット中の選手交代は、2回までとする。

## トス

- a ゲーム開始前に対戦チームはトスにてサーブ権と、コートサイドを決める。

サーブ Aチームがサーブ権を取得した場合

- a サーブは、3名の選手のうち、真ん中の選手がおこなう。
- b サーバーは(注1) Sゾーンへボールをワンバウンドさせ、(注2) Bチームコートへ投球する。  
(注1) ボールの接地面が Sゾーンと Dゾーンの両方にかかればアウトとする。  
(注2 1) ボールの接地面が Dゾーンと Bチームコートの両方にかかればアウトとする。  
(注2 - 2) ボールの接地面がセンターライン上にかかればアウトとする。  
(注2 - 3) ボールの接地面が Bチームコートのエンドライン、サイドライン上にかかればインとする。
- c サーブは、主審の吹笛後、3秒以内におこなう。
- e プレー途中でのサーブ権は、得点をしたチームに与えられる。
- f サーブ権を取得したチームは、選手の移動(ローテーション)を右回りでおこなう。

キャッチ(捕球)・タッチ(体の一部で触れること) Aチームの投球と仮定して

- a Aチームから Bチームコートに投球されたボールが落下前に、Bチームの選手がキャッチ(タッチ)した場合は、プレーが續行される。コート外(サイドライン、エンドライン)を越えてキャッチ(タッチ)した場合も同様とする。
- b キャッチ後の移動は2歩までとする。

## パス

- a パスは2回まで認める。
- b パスする場合はボールを保持した時点から3秒以内におこなうこと。

投球 続いて Bチームから返球する場合

- a Bチームの選手が(注1) Sゾーンにボールをワンバウンドさせ、(注2) Aチームコートに投球する。  
(注1) ボールの接地面が Sゾーンと Dゾーンの両方にかかればアウトとする。  
(注2 1) ボールの接地面が Dゾーンと Aチームコートの両方にかかればアウトとする。  
(注2 - 2) ボールの接地面がセンターライン上にかかればアウトとする。  
(注2 - 3) ボールの接地面が Aチームコートのエンドライン、サイドライン上にかかればインとする。
- b Sゾーンにボールをバウンドさせる場合は、完全捕球後でなければならない。
- c 投球する場合はボールを保持した時点から3秒以内におこなうこと。

## 、得点 (各1点) Aチームがサーブあるいは投球すると仮定した場合

Aチームからサーブあるいは投球されたボールが Sゾーンにワンバウンドできなかった場合、Bチームに得点が与えられる。

- a ボールの接地面が Sゾーンと Dゾーンの両方にかかった場合はアウト、Bチームに得点が与えられる。  
Aチームからサーブあるいは投球されたボールが、Sゾーンにワンバウンドした後に、Bチームコートに落下した場合は Aチームに得点が与えられる。
- a ボールの接地面が Dゾーンと Bチームコートの両方にかかった場合はアウト、Bチームに得点が与えられる。
- b ボールの接地面がセンターライン上にかかればアウト、Bチームに得点が与えられる。

c ボールの接地面が B チームコートのエンドライン、サイドライン上にかかればイン、A チームに得点が与えられる。

A チームからサーブあるいは投球が、S ゾーンにワンバウンドした後に、B チームの選手に触れることなく、B チームコートに入らなかった場合は、B チームに得点が与えられる。ただし、落下前に B チームの選手がボールに触れた場合は、コート上はもちろんコート以外の空中でも、プレーは続行される。

プレー中に反則行為がおきた場合、反則したチームの相手チームに得点が与えられる。

#### 、 反則 (相手チームに 1 点が与えられてボールデットとなる)

選手の体の一部がセンターラインに侵入した場合。(延長線上も含む)

・ オーバーライン

選手の体の一部が D (S) ゾーンに侵入した場合。

・ オーバーエリア

サーブ権取得時に移動(ローテーション)を間違えて、違うサーバーがサーブをおこなった場合。

・ アウト オブ ポジション

捕球後の移動を 3 歩以上した場合。

・ トラベリング

サーブも含め 3 秒を越えてボールを保持した場合。

・ オーバータイムス

3 度以上のパスをした場合。

・ オーバーパス

完全 捕球せずに S ゾーンにボールをバウンドさせようとした場合。

・ ノーキャッチ

空中でセンターライン(とその延長線上)を越えて、相手チームのプレーの妨害(パスの邪魔をする等)をおこなった場合。

・ インターフェア

#### 、 勝敗

試合は、3 セットマッチとし、2 セット先取したチームの勝利とする。

セットは、11 点もしくは 15 点を先取したチームが取得する。

得点はラリーポイント制とする。(サーブ権を持たなくても得点となる)

セットポイントで、デュースの状態になった場合、2 点を連取したチームがそのセットを取得する。

#### 、 審判

審判は主審と副審各 1 名、線審 2 名の計 4 名とする。

おもに主審はボールのイン・アウトの判定を、副審は選手の行動の判定をする。

線審は A コートと B コートのそれぞれのエンドラインと、サイドラインのボールのイン、アウトのジャッジをする。

#### 、 得点係

得点係は得点表示の係をする。

#### 、 その他

第 2 セット開始時のサーブ権は、第 1 セット開始時のレシーブ側が得る。

第3セット開始時のサーブ権、コートサイドの選択は改めてトスをおこなう。

第3セットはどちらかのチームが6点を先取すれば、(1セット11点制)コートサイドを交代する。(1セット15点制なら8点)

第2セットと第3セットの間にインターバル(2分以内)を取って休憩を持たせる。

毎セット、タイムアウト(30秒以内)を、各チーム2回まで取れる。