

ダブルディスクコート

1 概要

フライングディスク公式種目のひとつで、2人1組の2チームが一定の間隔をあけた正方形のコートに分かれて、2枚のディスクを相手コートに投げ合います。相手がスローミス、キャッチミスをしたときに加え、相手が同時に2枚のディスクに触れたときに得点が得られます。

ディスクを相手コート内に確実に落とすスロー技術、何種類ものスローの使い分ける技術、どんなディスクもキャッチするキャッチ力、ディスクコントロールなど、ディスクに関する全てのテクニックを必要とする究極のゲームとも言われています。また、2人1組でプレーするので、パートナーとのコンビネーションも重要視されます。

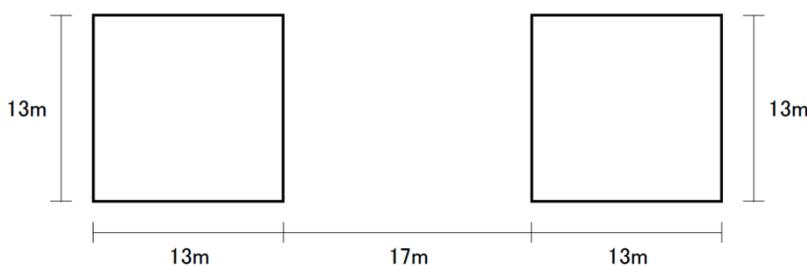
2 用具

- ・フライングディスク 2
- ・得点板



3 場所・コート

- ・原則として屋外で行いますが、屋内でもできます。
- ・平らで障害物や穴がない場所であればできます。
- ・13m×13mのエリアを17mの間隔をあけて2面作ります。エリアの四隅にはマーカーコーンなどを置きます。



4 人数

2人対2人

5 ゲームの進め方

- (1) 先攻チームを決める。
- (2) それぞれのコートに位置し、各チーム1人がディスクを持つ。
- (3) 先攻チームの、ディスクを持たないプレーヤーが「レディー、トゥー、ワン、スロー」と声を掛け、最後の「スロー」の声に合わせて、各チームのディスクを持ったプレーヤーが相手コートに向けてディスクを投げる。
- (4) 自分のコートに向かって飛んできたディスクはキャッチし、その場から投げ返す。
- (5) 得点
 - ・相手チームがキャッチミス、スローミスをすれば1点入る。

【キャッチミス】：自陣コートに向かって飛んできたディスクを取れないこと。

※ただし、ディスクに触れないで、ディスクが自陣コートの外に 静止 した場合はキャッチミスではない。よって、自陣コート内に着地後、転がってコート外に出た場合もキャッチミスではない。(相手のスローミス)

【スローミス】：投げたディスクが相手コートの外に 静止 すること。

※相手の体に触れた後にコート外に出た場合はスローミスではない。(相手のキャッチミス)

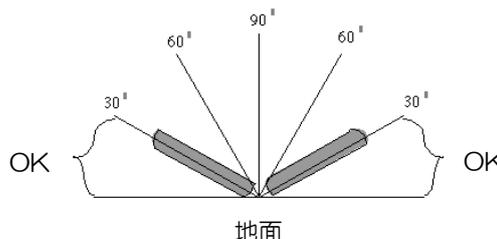
・相手チームに2枚のディスクを同時に触れさせた(「ダブルタッチ」をとった) とき、2点入る。

(6) 5点ごとにコートを交換し、21点、または15点を先取したチームが勝ちとなる。

6 ルール

(1) スローされたディスクが相手コート内で地面に接する時には、ディスクと地面のつくる着地角度は30度以下で落ちなければならない。

※ただし、2m以下のスロー除く。



(2) キャッチしたプレーヤーは、着地した身体の中から直径1mの円内(コートポジション)からスローを行う。

※ただし、相手方向以外に動きながらキャッチした場合は、3歩以内なら動きながらスローできる。

※コート外でキャッチした場合は、着地点から最も近いコート内の地点がコートポジションの中心となる。

(3) プレーヤーが触れた後、他のプレーヤーがキャッチしても良い。

(4) ゲームの開始時以外で、各チームが1枚ずつディスクを持って静止している状態では、先攻チームが先にディスクを投げなければならない。

(5) 大会においては、予選は21点1ゲーム制、決勝は15点5ゲーム制で行う。

※大会によって点数、セット数が異なることがある。

(6) チームは1ゲームに1回1分間のタイムアウトを取ることができる。

ワールドゲームズ種目

フライングディスク 種目いろいろ…

◆アルティメット：団体種目。各7人からなる2チームが100m×37mのコートでディスクをパスによって運び、敵陣エンドゾーン内で味方からのパスをキャッチすることで得点となる。

◆ディスクゴルフ：ゴルフ形式の種目。各ホールに設けられた専用のゴールにディスクを入れるまでの投数の少なさを、通常18ホールの合計スコアで競う。

障がい者スポーツ大会種目

◆ディスタンス：スローの飛距離を競う種目。間隔をおいて設けた複数のスローイングサイトから2分30秒以内に5回スローを行い、飛距離を計測。

◆アキュラシー：スローの正確性を競う種目。3方向、7地点から各4投ずつ、計28投のスローを行い、いかに多くのフライングディスクを、アキュラシーゴールに通すかを競う。