

岡山市立少年自然の家で発想し、1997年（平成9年）に完成したスポーツである。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た。

赤と青の2チームに分けて、1チーム6枚の円盤を投げ、どちらがポイントに近づいているかを競うスポーツである。

1 競技人数と投盤数

ディスク12枚とポイント1枚で、2チームに分かれ、各チーム6枚のディスクを投げます。

(1) 個人戦1人6枚

(2) 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（残りは誰が投げてもよい）

6人の場合 1人1枚

2 ルール

(1) 最初にじやんけんでチームの色を決めます。（勝った方が赤チーム）

（得点係は、得点表にチーム名の記入をする）

(2) 次に赤チームの1人がポイント（黄）を3~15m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ます。

※ 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ます。

→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ます。

(3) 次に、青チームが投げます。

(4) 続いて同様にポイントに1番近いディスクより遠い色のチームが、近いチームよりも近づくまで投げます。

(5) どちらかのチームがディスクを全部（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いません。

→残りのディスクを投げたために、追加得点できる場合も、逆転自滅する場合もあります。

(6) これで、1イニングの終了で採点に移ります。

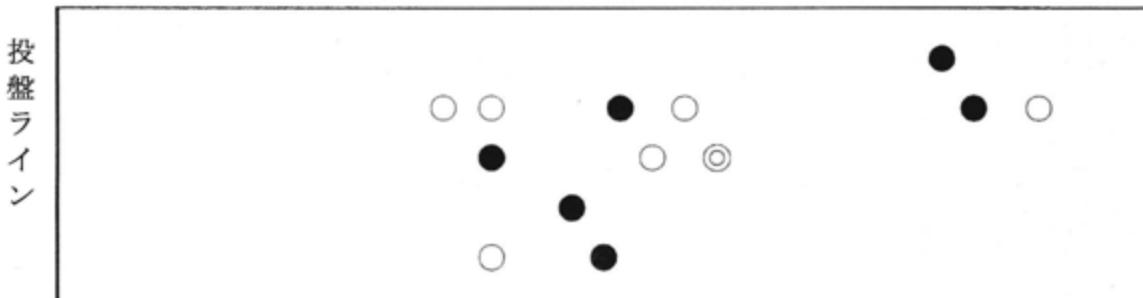
→得点は、ポイントに1番近い相手のディスクよりも、何枚近づいているかを数えます。その数を、得点票に○をつけます。

(7) 続けて次のイニングを始めます。負けたチームからポイントを投げ始めます。

(8) 早く11点獲得したチームの勝ちです。

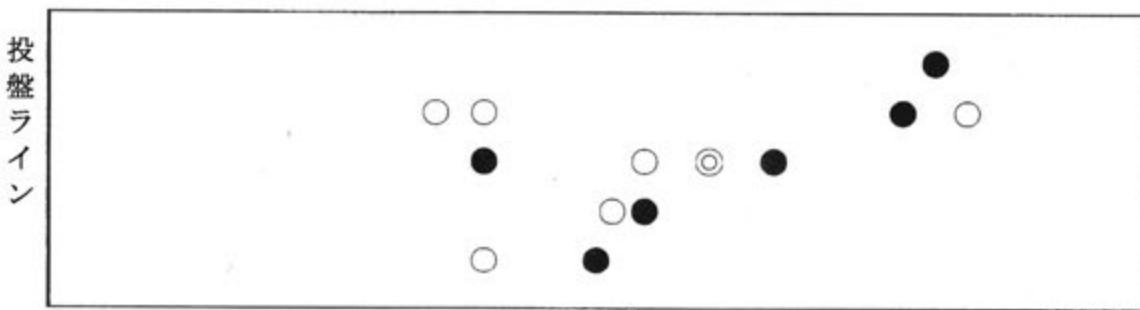
3 採点方法○（赤ディスク）●（青ディスク）◎（ポイント）

(1) パターン1



- この場合は、赤（○）が青（●）より2ポイント（◎）に近いので、赤チームの2点勝ちとなります。

(2) パターン2

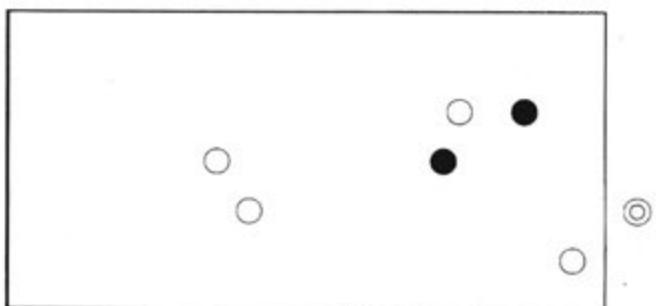


- この場合は、ポイント (◎) に接している赤 (○)・青 (●) のディスクは等距離なので除外し、次に近いのは下方の青 (●) であるから、青チームの1点勝ちになります。

(3) パターン3

手持ちの赤ディスク ○○

手持ちの青ディスク ●●●●



- この場合は、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もので、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します。

青ディスク (4) - 赤ディスク (2) = 青 (2) 青チームの2点勝ち

→同数の場合は、ノーゲームとする。

(4) パターン4

投げたディスクがコートの外に出た場合は、この出たディスクを無効とし、審判員がこのイニング中、没収します。

4 反則・注意

- 投げるとき、投盤ラインを踏んだり超えた場合は、相手チームに1点加点する。
- 投盤者は、30秒以内に投盤しなければ、1枚無効とする。
- イニング途中で、コートの整備はできない。
- 赤・青の投盤順を間違えないように注意する。
- 一度投げたディスクの投げ直しはできない。
- 距離を測定するときに、ディスクやポイントを動かさないように注意する。
- 審判員は、コート内で、投げられたディスクに当たらないように注意する。

5 その他

- ポイントがディスクに当てられたり、自然の作用（風等）で移動した場合は、そのまま移動先の位置から測定する。
- 直線距離で競う。
- 等距離や判定の困難な場合は、その次に接近しているディスクで競う。
- ディスクが立ってしまった場合は、中立・ノーカウントとする。

- (5) ディスクが破損した場合は、本体部分（大きい方）で想定する。
- (6) コートの設定には、場所・環境や投盤方向等を考慮する。
- (7) 理想的なコートは、投盤ライン（間口）5m、奥行15mの長方形とするが、競技者（年齢・体力・性別等）や会場の広さ等により、コートや投盤距離を設定することができる。
- (8) その他の問題点は、両チームの了解・納得のもとに進行する。

