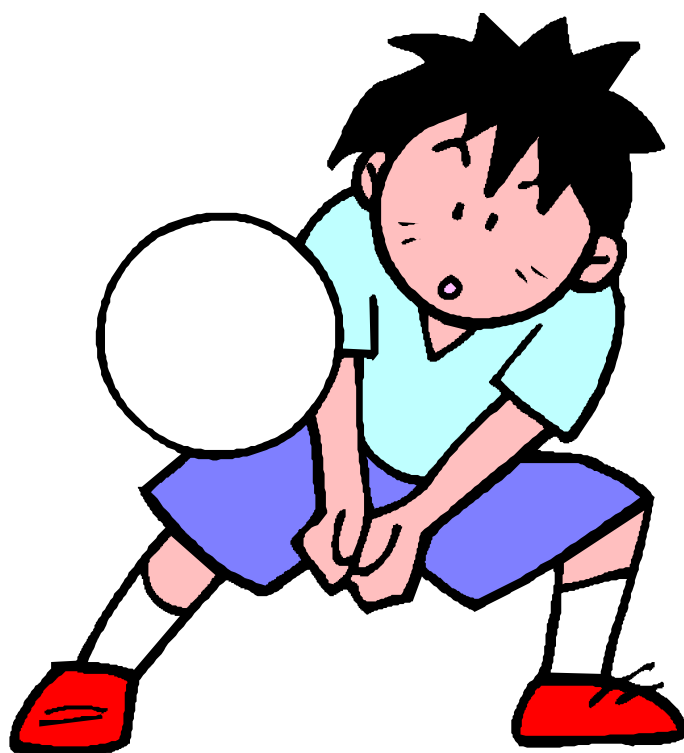


熊本県子ども会連合会

# ビーチボールバレー ルールブック



※保存して使って下さい。

# 熊本県子ども会連合会 ビーチボールバレー・ルール

## 1 施設・用具・服装

### (1) コート

コートの大きさは、バトミントンのダブルスのコート【図1】とし、センターラインから双方3mの中央部に、長さ50cmのサービスラインを設ける。

### (2) ネット等

ネットの幅は76cm、網目1.6～1.9cmのバトミントン用ネットを使用し、ネットの高さは2.0mとする。

### (3) ボール

ボールはビニール製で白色とし、直径40cmのビーチボールを使用する。【別紙 画像1.2】

### (4) 服装

プレーヤーのユニホームは、チームごとに同一色で、同じ形に統一することを原則とする。また、中央には、背番号をつけることとする。なお、主将は1番をつける。

## 2 競技の方法

### (1) 競技

① 競技は、1セット21点または15点先取の3セット・マッチで行い、2セットを先取したチームを勝者とする。サービス権の有無に関わらず、ラリーに勝つか、相手チームに反則があれば得点できるラリーポイント制で行う。ただし、各大会で決めることができる。

② チェンジ・コートはセットごとに行う。但し、ファイナル（最終）セットでは、主将のジャンケンにより、サーブ権かコートかのいずれかを選び、途中でのチェンジ・コートは行わない。

③ 次に掲げる事態が生じた時には、直ちに試合を中断し没収試合とする。

ア 主審の指示に、プレーヤーが従わなかった時

イ 試合開始時間を15分過ぎても、プレーヤーが定位置につかない時

ウ 登録されていない者が、プレーヤーとして出場していた時

エ 1チームのプレーヤーが、負傷や退場処分により4人以下になった時

### (2) チーム編成とプレーヤー

① 競技は主将を含む5人制とし、3人以内の交代プレーヤーで編成される。なお、各チームには、監督、コーチをそれぞれ1名ずつ置くことができる。

② 主将が、選手交代でコートを出る時は、コート内プレーヤーの一人を主将の代理として主審（レフリー）に届けなければならない。

③ 判定について主審、又は副審に質問できるのは、主将だけとする。

## 3 試合の進行

### (1) プレーヤーの位置とローテーション

① 両チームプレーヤーは、サービスが行われる瞬間には、定位置（ポジション図）にいなくてはならないが、それ以後は定位置に関係なく、コート内を自由にプレーすることができる。

② ローテーションは【図2】に示した順番により行うものとする。

③ 新しいセットを開始する時のローテーションは、試合開始時の定位置に戻り開始する。

## (2) プレーヤーの交代

- ① 監督または主将は、ボール・デッドの時、主審または副審に選手交代のタイム・アウトを要求することができる。
- ② 選手交代は、1セット内3回、3人までとする。
- ③ 選手交代でコートに入ったプレーヤーのサービス・オーダーは、前プレーヤーの順序による。
- ④ 選手交代でベンチを退いたプレーヤーは、そのセット内では一度だけコートに戻るることができる。この場合、前に交代したプレーヤーしか交代することができない。
- ⑤ 3回の選手交代を行った跡、負傷者等が出た場合には、主審の判断により他のプレーヤーと交代することができる。なお、選手交代が認められた時には、監督または主将は速やかに交代選手を報告しなければならない。

## (3) プレー上の動作と反則等

### ① サービス

- ア 両チームの主将は、試合前にトスを行い、コートかサーブ権のいずれかを選び、サーブ権を選択したチームがサーブを行う。
- イ サーブは、オーダー順により手か腕を使い、体側を離れないようにし、しかも地面と垂直に打つ。なお、手首を動かすなど故意に変化をつけた場合は、反則とみなす。
- ウ サーバーは、ボールを打つ瞬間においては、両足をサービス・エリアに置き、踏み出しはならない。
- エ サーバーは、主審の合図により、直ちに（5秒以内）サーブをしなければならない。
- オ サーブは1回とし、マーカー内（両支柱の間）をネットに触れないように、相手コートに入れる。
- カ 次のような時には、フォールト（サーブ失格）となる。
- ボールがネットに触れた時
  - ボールがネットの下を通過した時
  - ボールが支柱に触れたり、両支柱のネット上を完全に通過しなかった時
  - ボールが相手プレーヤーに触れる前に、味方のプレーヤーや何かの物体に触れた時
  - ボールが相手コートの区画線外に落下した時
  - ボールを手から離さないままサーブした時
  - 故意に変化をつけた時

### ② ボールへの接触

- ア 相手コートに返球するときには、必ず3回でしかも3人で返すこと。但し3回目がネットに触れた場合には、もう1回プレーができる。
- イ ボールを打つ場合には、腰よりうでであればどの部分でもよい。腰より下に触れると『フット・ボール』の反則となる。
- ウ プレーヤーは、ボールを静止させないで打つこと。ボールがプレーヤーの身体の一部で静止した時には、『ホールディング』の反則となる。
- エ プレーヤーは、2回以上続けてボールに触れてはいけない。また、身体の2ヶ所に触れた時には『ドリブル』の反則となる。
- オ 味方の2人以上のプレーヤーが、同時にボールに触れた時は、1回として数え、その後どちらのプレーヤーが続けてボールに触れても、ドリブルとはならない。
- カ 両チームのプレーヤーは同時に反則したときは、ノーカウントとし同じサーバーのサーブで再開する。

③ タイム・アウト

ア 監督または主将は、ボールがデッドの時、主審または副審に休息のためのタイム・アウトを要求することができる。タイム・アウトは1セット2回、1回30秒以内とする。この時両チームのプレーヤーは、コートを出てベンチで待機すること。

イ セット間のタイム・アウトは、2分間とする。

ウ 主審または副審は、プレーヤーが負傷した場合、または必要であると判断したときには、タイム・アウトを宣告することができる。(レフリー・タイムアウト)

④ その他の反則

ア ベンチの監督、コーチ等は、ベンチの定位置から離れて、プレーヤーに対して指示・アドバイスをしてはならない。

イ 審判の判定に従わないなど、スポーツマン・シップに反するような言動があった時には、主審は1回目は警告し、2回目には退場処分にすることができる。

ウ 『オーバー・ネット』

○相手コート上にあるボールを、ネットを越えて触れた時

エ 『ネット・タッチ』

○インプレー内に、体の一部がネットに触れた時

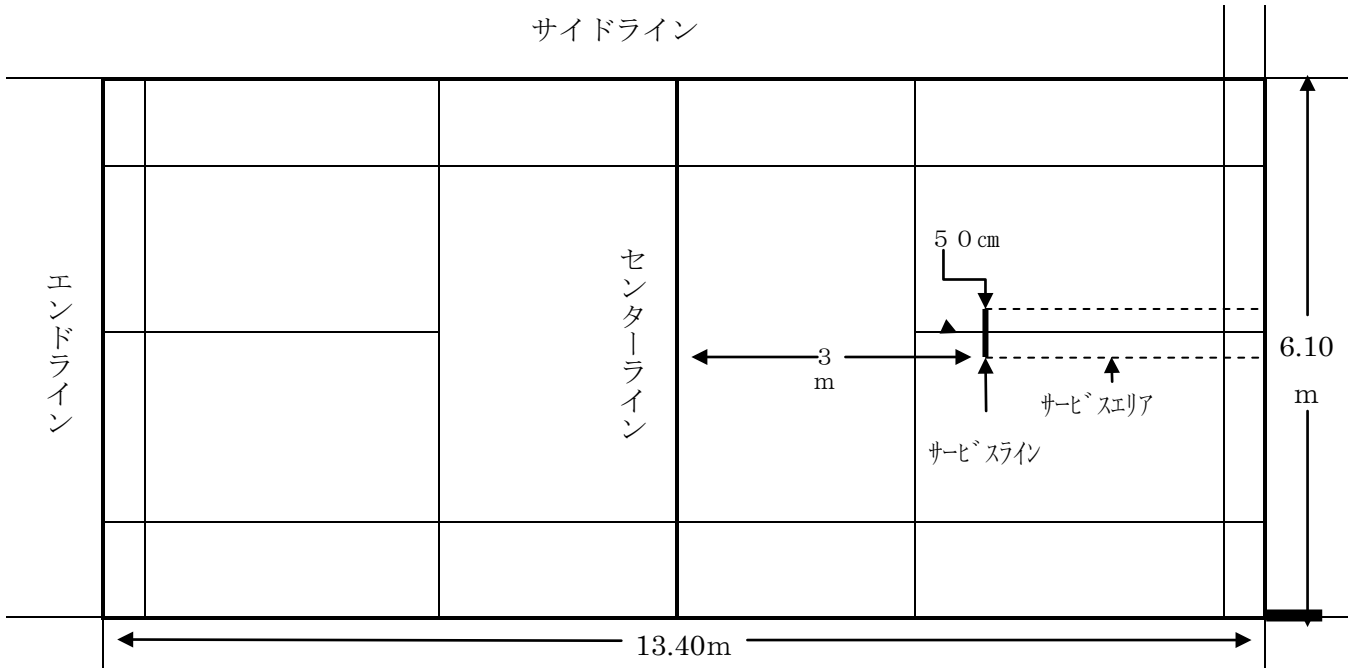
オ 『インターフェア』

○相手チームのプレーに対して、妨害を加えた時

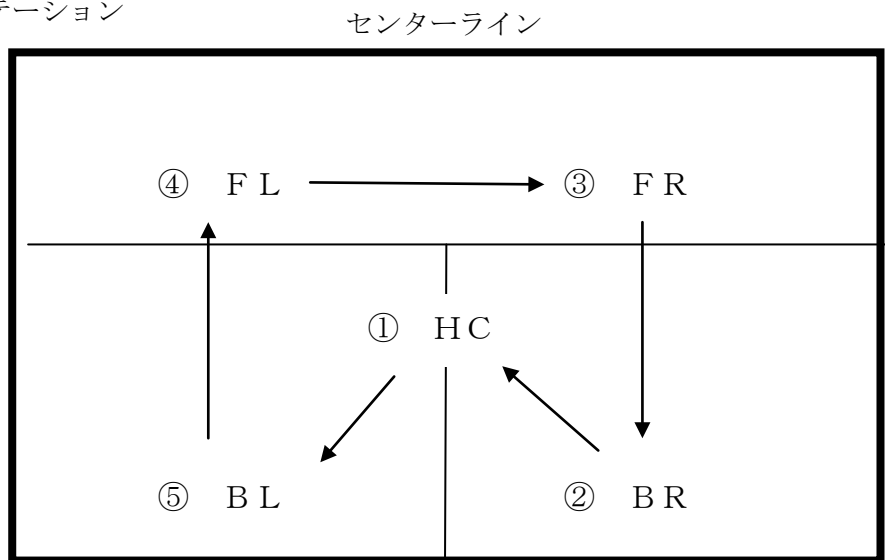
カ 『ポジション・フォールト』

○サイド・アウト後、ローテーションを間違えてサーブを行った時

【図1】コート



【図2】ローテーション



【図3】ボールはミニバレー用ビニール製ボールを使用する。



別紙

ボールはミニバレー用ビニール製ボールを使用する。

画像1



ボールのこの箇所に40cmと記載されています

画像2



円周は \_\_\_\_\_ c m基準とする。