

若狭町スポーツ協会長杯ソフトバレーボール大会競技規則

◆ I 競技場

1 競技場（コート図）

（1）コート

- 1) コートは、13.40m×6.10mの広さを持つ長方形であって、最小限 2mの幅の長方形のフリー・ゾーンによって囲まれている。
- 2) コートは、2本のサイド・ラインと2本のエンド・ラインによって区画される。また、ネットの真下に、両サイド・ラインを結ぶセンター・ラインを引き、コートを2等分する。
- 3) コートは、コート図のような大きさと名称を持つ各ゾーンに区画される。
- 4) サービス・ゾーンは、エンド・ラインの0.2m後方の、両サイド・ラインの延長線上に引かれた長さ0.15mの2本のラインによって区画される。
- 5) アタック・ラインは、センター・ラインの1.98m後方に引かれ、その後端でフロント・ゾーンを区画する。
- 6) すべてのラインの幅は4cmで、サービス・ゾーンを区画するライン以外はコート内に含まれる。

（2）ネットおよび支柱

- 1) ネットの高さは、2mとし、幅80cmのソフトバレーボール用ネットを用いる。
- 2) 支柱は、ソフトバレーボール用支柱を用い、両サイド・ライン上にその長さを2等分する位置に立てる。
- 3) アンテナは、ネット上端から1m上方に出るように、1個ずつ両支柱の外側の縁に接するように取り付ける。

2 ボール

ゴム製で、重さ 210 ± 10 g、円周 78 ± 1 cmの（財）日本バレーボール協会制定のソフトバレーボールを使用する。

◆ II チーム

1 チームの構成

チームは、監督1人、キャプテンを含む競技者6人と、6人以内の交代競技者で構成される。

監督は、競技者を兼ねることができるが、その結果、競技者、交代競技者の規定数を超えてはならない。

競技はすべて6人で行われるが、競技中は常に、コート内に女性が3人以上存在しなければならない。（ただし、内1名は60歳以上の男性でも代わりを務める事ができる）

2 競技参加者の権利と義務

基本的な権利と義務

基本的に参加者は、競技規則を遵守し、試合中、常にフェア・プレーの原則とその精神に基づいた行動をとらなければならない。

監督およびキャプテンは、チームの規律について責任を負わなければならない。なお、コート内の競技者の一人は、ゲーム・キャプテンでなければならない。

試合中、監督、交代競技者は、フリー・ゾーン外の定められたベンチにいないといけない。

競技参加者は、試合中、ベンチにいる限り、コート内の味方競技者に対して声援し、話しかけることができる。

監督の権利と義務

監督は、試合中、ベンチのセンター・ラインに最も近い位置に座っていないといけない。

監督は、競技者交代またはタイム・アウトを要求することができる。ただし、競技者としてコート内にいるときは、その権利を失う。

監督及び試合関係者は、本大会の目的を重視し、いかなる場合でも審判員の判定に対して、異議を申し出ることは許されない。

3 キャプテンの権利と義務

ゲーム・キャプテンは、コート内にいる間は、競技の中断中に主・副審に対して ①競技者交代またはタイム・アウトの要求 ②競技規則適用の解釈についての質問をすることができる。

4 競技者の服装

競技者のユニフォームは原則として背部の中央に番号を付けるか、番号の書かれたビブスを着用するものとする。ただし準備する事が困難な理由が有る場合はその限りではない。

◆ III 試合の準備と進行

1 キャプテンのトス

公式ウォーム・アップに先立ち、主審は、両チームのキャプテン立会いのもとにトスを行う。トスに勝ったチームのキャプテンは、サービス権またはコートのいずれか一つを選ぶ。
最終（第3）セットが行われる場合、主審はもう一度トスを行う。

2 チームの公式ウォーム・アップ

試合開始前に、試合が行われるコートでネットを使って、それぞれ3分間の公式ウォーム・アップをすることができる。

なお、両チームのキャプテンが、同時に公式ウォーム・アップをすることに同意した場合は、両チーム合同で6分間することができる。

3 チームのサービス・オーダー票

各セットの開始前に、監督は、サービス・オーダー票にチームのスターティング・ライン・アップを記入して、副審に提出しなければならない。

4 競技者の位置とローテーション

(1) 位置

- 1) ネットに沿って位置する3人はフロントの競技者で、ポジション④（レフト）③（センター）と、②（ライト）の位置を占める。他の3人はバックの競技者で、ポジション⑤（レフト）⑥（センター）と、①（ライト）の位置を占める。
- 2) バックの競技者は、サービスが打たれた瞬間、フロントの競技者よりも後方に位置しなければならない。
- 3) サーバーを除く両チームの競技者は、サーブが打たれる瞬間にはコート内に位置していなければならない。サービスが打たれた後はどのように移動してもよい。

(2) ローテーション

- 1) サービスをレシーブするチームがサービス権を得たとき、そのチームの競技者は、時計回りに一つずつ位置を移動する。
- 2) ローテーション順は、スターティング・ライン・アップにより決定され、そのセットを通じて変更することはできない。

5 競技中断の要求

タイム・アウト

各チームに、1セットにつき最大2回のタイム・アウトが認められる。

このタイム・アウトは、1回につき30秒とする。タイム・アウトの間、コート内の競技者は、ベンチ近くのフリー・ゾーンに出なければならない。

競技者の交代

- 1) セットの競技者交代は、6回（6人）以内とする。ただし、常にⅡ-1の条件を満たしていなければならない。
- 2) 交代競技者は、1セットに一度だけスターティング・メンバーと交代して競技に参加できるが、競技から退く場合は同じ競技者としてしか交代できない。
- 3) 競技者交代は、2人から6人の競技者を同時に交代させることもできる。
- 4) 競技者交代は、サービス中の競技者に対しても許される。
- 5) 負傷の場合、①正規の競技者交代をする ②正規の交代ができない時は例外的な交代をする。

例外的な交代とは、

- 1) 同じ条件(性別)の競技者交代が終了している場合

2) 6回の競技者交代が終了している場合

の2つのケースを指し、これらの場合、Ⅱ-1の条件を満たすことのできる者と交代する。
ただし、負傷した競技者は、その試合が終了するまでコートに戻れない。また、例外的な交代は競技者交代の回数には含めない。

要求の方法

タイム・アウトおよび競技者交代は、ボールがデットのとき、サービス許可の吹笛前に、副審に申し出なければならない。

それが競技者交代であれば、交代者と被交代者の各番号を告げて要求する。

2人以上の競技者交代をする場合は、要求の際その数を示さなければならない。

競技者交代を要求したチームは、競技が再開されないうちに連続して、競技者交代を要求することはできない。

不当な要求

タイム・アウトや競技者交代の次のような要求は不当であり、同一チームが、同一試合で繰り返した場合、その都度反則となる。(一度目は口頭で注意)。

- ①ラリー中、またはサービス許可の吹笛と同時に吹笛後に、要求したとき。
- ②要求する権利のない者が要求したとき。
- ③競技者交代を、協議の再開を待たずに連続して要求したとき。
- ④規定回数を超えて要求したとき。

6 コートの交替

最終セット(1対1の後の第3セット)を除き、第1セットの終了後、チームはコートを交替する。最終セット、一方のチームが8点に達したときは、直ちにコートを交替する。競技者の位置は交替時のまま引き継がれる。

交替が正しい時点で行われなかった場合、誤りに気づき次第交替する。交替が行われた時点のスコアは、そのまま引き継がれる。

コートの交替時には、他のチーム・メンバーもベンチを交替する。

◆ IV 得点、セットおよび試合の勝者

1 試合の勝者

試合は3セット・マッチとし、2セットを先取したチームがその試合の勝者となる。

2 セットの勝者

一つのセットは、最小限2点差をつけて先に15点を取ったチームがそのセットの勝者となる。14対14の同点になった場合は、2点リードに達するまで試合は続行される。ただし、17点で試合は打ち切れ、17点を先取したチームが1点差でもそのセットの勝者となる。

3 得点の方法

相手チームがサービスや返球に失敗したり、または他の反則を犯したときは、ラリーに勝って1点を得る。また、もし相手がサービス・チームであれば、サービス権も得る。

4 セット(試合)の没収

負傷などで競技者交代が正規にも、例外的にもできない場合には、その競技者に3分間の回復のためのタイム・アウトが与えられる。回復しない場合には、そのチームは失格となり、そのセット(またはその試合)は没収される。

相手チームに対しては、そのセット(またはその試合)の勝者になるために必要な点数が与えられ、失格になったチームのそれまでに得た得点は生かされる。

◆ V プレー上の動作と反則

1 サービス

サービスとは、サービス・ゾーン内からバック・ライトの競技者が、片方の手または腕でボールを打ち、イン・プレー状態にする行為である。

(1) セットの最初のサービス

- 1) 1セットおよび第3セットの最初のサービスは、トスの結果サービス権を得たチームが行う。

- 2) 2セットの最初のサービスは、第1セットで最初にサービスを行わなかったチームによって行われる。

(2) サービス順

サービスは、サービス・オーダー票に記入された順に従って行われる。

もし、サービス順通りに行わなかったときは、サービス順の誤りの反則となり、反則中に得た点は取り消され、相手チームにサービス権と1点を与えた後、正しいポジションに戻す。

- 1) サービス・チームがラリーに勝った場合、前にサービスした同じ競技者がサービスを行う。
- 2) サービスをレシーブしたチームがラリーに勝った場合は、サービス権を得てローテーションし、バック・ライトに位置した競技者がサービスを行う。

(3) サービスの実行

- 1) サービスは1回とし、アンダーサーブとする。
- 2) サーバーは、主審のサービス吹笛後すみやかにボールを打たなければならない。主審の吹笛以前に行われたサービスは、無効となり打ち直される。
- 3) サーバーは、ボールを打つために踏み切ったとき、コート（エンド・ラインを含む。）やサービス・ゾーン外側の床面に触れてはならない。（フット・フォールの反則）
- 4) サーバーのフット・フォールやサービス側のアウト・オブ・ポジションとレシーブ側のアウト・オブ・ポジションが同時に起こったときは、サービス側の反則とする。

(注釈)

サービスのトスは、一度しかできないがボールを手の中で動かしたり、タイミングをとるために床にドリブルすることは許される。また、ボールをトスせず、片方の手の平にボールを乗せたまま、ヒットしてよい。

2 ボールへの接触

- (1) チームは、ネットを越えてボールを返すために、ブロックへの接触を除いて最大限3回プレーすることができる。
- (2) 競技者は連続して2回ボールを打つことはできない（ブロックングのルールを除く。）。
- (3) 同一チームの2人の競技者が同時にボールに触れたときは、1回触れたものとし、その後、いずれの競技者も引き続いてボールに触れることができる。
- (4) ボールは、身体の中のどの部分に当たってもよい。
- (5) ボールは、つかんだり、投げたりせず、打たなければならない。
- (6) 両チームの競技者が同時にボールに接触をした後、そのボールがアンテナやコート外の物体に触れたときは、ダブル・ファウルである。また、そのボールがコート外に落下した場合は、落ちた側の勝ちである。

(注釈)

チームの第1回目打球のとき、ボールが身体の中の2箇所以上に連続して当たってもよい。ただし、その接触は、一つの動作中のものに限られる。

3 アタック・ヒット

サービスとブロックを除き、ボールを、ネット上端より完全に高い位置から相手に向かって送ろうとするすべての動作は、アタック・ヒットとみなされる。アタック・ヒットは、ボールがネット上方の垂直面を完全に通過した瞬間、あるいは相手方競技者に触れたとき、完了する。

- (1) フロント競技者は、どの位置にいるときでも、味方のプレー空間内であれば、どんな高さからでもアタック・ヒットを行うことができる。
- (2) バック競技者は、アタック・ラインの後方からは、どんな高さでもアタック・ヒットを行うことができる。ただし、踏み切るとき、片方の足または両足がアタック・ラインに触れたり、踏み越したりしてはならない。
- (3) 相手方のサービスしたボールを、アタック・ヒットすることは許されない。
- (4) なお高校生がジャンプして返球行為をする場合は、アタッカーの手からボールが離れた瞬間に打音がした場合はアタックとみなし、音がなかった場合はフェイントとみなす。

4 ブロック

ブロックとは、競技者がネットに接近して相手方から送られてくるボールを、ネットの上端より上方で阻止する行為をいう。

ブロックは、ボールがブロッカーに触れたとき完了する。

- (1) フロント競技者だけが、相手のプレーの後ブロックすることができる。ただし、オーバー・ネットは許されない。その基準はボールと手の接触点で判定される。
- (2) 相手方のサービスしたボールを、ブロックすることは許されない。
- (3) ブロック後の第1回目の接触は、ブロックのときボールに触れた競技者を含めて誰にでも許される。

(注釈)

ブロックの形をしてもネット上端部分より下であればブロックとみなされない。

5 ボール・インとボール・アウト

(1) ボール・イン

ボールが、コート区画線を含むコート内に接触したとき、そのボールはインとなる。

(2) ボール・アウト

- ①ボールが、コート区画線の完全な外側の床に落下するか、コート外の物体に触れたとき。
- ②ボールが、アンテナのみに触れたとき。
- ③ボールが、支柱とコート面に同時に触れたとき。
- ④ボールが、2本のアンテナ、またはその想像延長線の間を通過しなかったとき。
- ⑤ボールが、ネット下を通過して、相手方コートに入ったとき。

次のような、ボールの支柱、ネット、アンテナなどへの接触は、サービスされたボールを除きその後プレーを続けることができる。

- ①ネット上端(2m)の水平帯以下の支柱に触れたとき。
- ②ネットとアンテナに同時に触れたとき。

6 プレー上の反則

次に挙げるプレーは、反則となる。

- (1) チームが、サービス順を誤ってサービスを行ったとき。(サービス順の誤り)
- (2) サービスボールを打つため踏み切ったときに、コート(エンド・ラインを含む)やサービス・ゾーン(あるいはショートサービス・ゾーン)外のフリー・ゾーンに触れていたとき。
- (3) サービスが打たれた瞬間に、サーバーをのぞき両チームの各競技者が、コート内で正しいポジションに位置していなかったとき。(アウト・オブ・ポジション)
- (4) サービスされたボールが、ネットやアンテナに触れるか、相手方競技者に触れずにボール・アウトになったとき。(サービス・フォールト)
- (5) サービスされたボールを、アタック・ヒットして、それが完了したとき。
(アタック・ヒットの反則)
- (6) サービスされたボールを、ブロックしたとき。(ブロックの反則)
- (7) ネットを越えて相手方コートに打ち返すために、ボールへの接触が、ブロックへの接触を除いて最大限3回を超えたとき。(オーバー・タイムス)
- (8) ボールに接触中、明らかにボールが止まるようなプレーがあったとき。(ホールディング)
- (9) ブロックの場合を除き、同一競技者が、明らかに2度続けてボールに触れたとき。(ドリブル)
- (10) イン・プレー中に、ネットやアンテナに触れたとき。(タッチ・ネット)
- (11) ネットによって分けられた相手コート上にあるボールに触れたとき。(オーバー・ネット)
- (12) センター・ラインを完全に越えて、相手方コートに触れたとき。
(パッシング・ザ・センター・ライン)
- (13) ボールがアンテナやコート外の物体に触れたとき。また、ボールの全体またはその一部でもネット上部の許容空間外を通過したとき。ボールの床に接触した部分が完全に区画線の外側であるとき。ボールがネット下の空間を相手側に完全通過したとき。(ボール・アウト)
- (14) 両チームの競技者が同時に反則を犯したとき。ネット上で、両チームの競技者が同時にボールに接触し、そのボールがアンテナやコート外の物体に触れたとき。(ダブル・ファウル)
- (15) 相手チームのプレーを妨害する行為があったとき。(インター・フェア)
- (16) バック競技者が、フロント・ゾーン内からネットの上端より完全に高いボールのアタック・ヒットを完了したとき。
- (17) バック競技者が、ブロックを完了したり、あるいは完了したブロックに参加した場合。

プロトコール

(試合前、セット間および終了の手順)

試合前	チーム	主審・副審
	両審判員のネット等のチェック時は、ネットを使用せずにウォーム・アップすることができる。	両審判員は、ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置をチェックする。
11 分前	キャプテンは、トスのため記録席へ行く。トスの後、記録用紙にサインする。	主審は、副審を立ち会わせてトスを行う。副審は、両チームのキャプテン、監督に記録用紙にサインをさせる。
10 分前	両チームが一緒か、または個別に（サービス権を得たチームから）公式ウォーム・アップを開始する。	主審は、公式ウォーム・アップ開始を吹笛する。そして、ボール、記録用紙の内容、ユニフォームなどゲームに必要な用具をチェックする。線審と打ち合わせを行う。 副審は、公式ウォーム・アップの時計を行う。
7 分前	個別に公式ウォーム・アップを行っている場合は、交替する。	副審は、各チームが個別に公式ウォーム・アップを行っている場合は、その交替を吹笛する。
4 分前	公式ウォーム・アップを終了する。	審判は、公式ウォーム・アップの終了を吹笛する。主・副審を除く審判員は、それぞれの位置につく。
3 分前	全プレーヤーは、キャプテンを右端にしてエンド・ライン上に整列する。 主審の吹笛の合図により、 <u>エンドライン上で両チームメンバーが相手チームに挨拶を行う。</u> その後、各チームのメンバーは速やかにベンチに戻る。スターティング・メンバーはユニフォーム姿で待機する。	主審は、両チームにプレーヤーをエンド・ライン上に導く。 その後、主・副審は審判台の前でネットをはさんで右側に主審・左側に副審が位置する。両チームが整列したら、挨拶を交わすよう吹笛する。
1 分 30 秒前	主審の吹笛で、スターティング・プレーヤーはベンチから直接コートに入る。	主審は吹笛で、プレーヤーをコート内に導く。副審はそれぞれスターティング・ライン・アップを照合し、その後、ボールを最初のサーバーに送る。
0 分前	最初のサーバーは、主審のサービス許可の吹笛によりサービスを行う。	主審は、サービスの許可の吹笛をする。

セット間

	チーム	主審・副審
セットの終了	セットが終了したら、コート上のプレーヤーはエンド・ライン上に整列する。 プレーヤーは、主審の吹笛で、向かって右側のサイド・ラインに沿って進み、支柱の外側を通過したら直接それぞれのベンチに戻る。	主審は、両チームのプレーヤーがエンド・ライン上に整列したら、コートを交替するよう吹笛とシグナルで合図する。
2 分 30 秒後	副審の吹笛により、次のセットのスターティング・プレーヤーはコートに入る。	副審は、両チームにコートに入るよう吹笛する。副審は、その後直ちに、スターティング・ライン・アップを照合する。

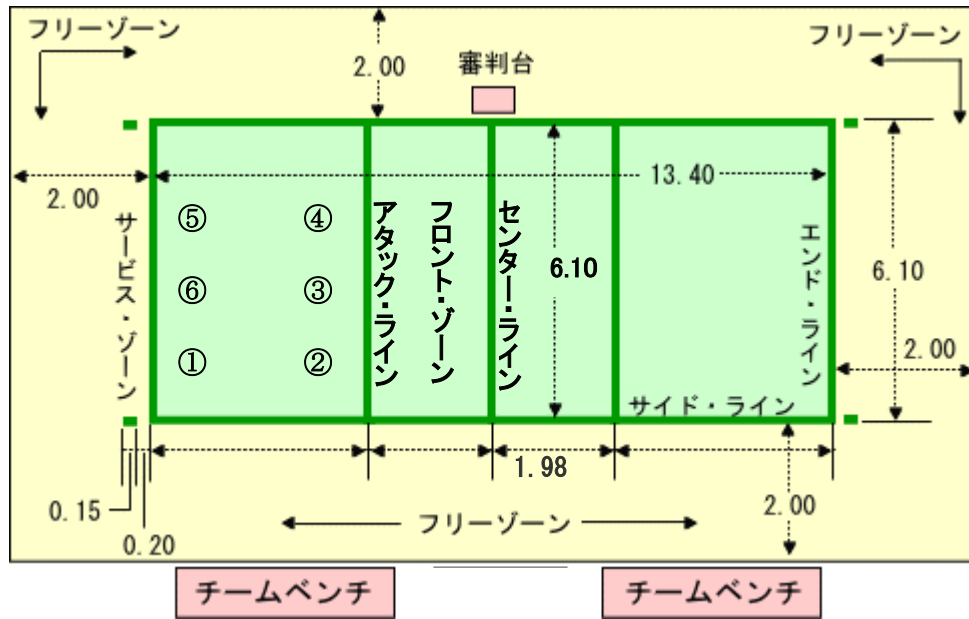
第3セットのコート・チェンジ

	チーム	主審・副審
いずれかのチームが8点目を先取したとき	主審の吹笛で、コート上のプレーヤーはそのままの位置から、向かって右の支柱の外側をまわりコートを交替する。	主審は、8点目の吹笛後、両チームにコートを交替するよう吹笛とシグナルで合図する。

試合終了

	チーム	主審・副審
速やかに	試合が終了したら、交替競技者を含めチームの全員は <u>エンド・ライン上に整列し、主審の吹笛で、エンドラン上から相手チームに挨拶を行う。</u> キャプテンは、主審と副審に感謝の握手をする。そして、記録用紙にサインする。チームは直ちにベンチから退出する。	主審は、両チームのプレーヤーをエンド・ライン上に整列させる。 主審は、審判台を降り、副審が審判台左側の定位置に着いたら吹笛で両チームに挨拶をさせる。そして、両チームのキャプテンに記録用紙にサインさせる。

●コート図



●用 具

(ネット・アンテナ・支柱・補助支柱)

