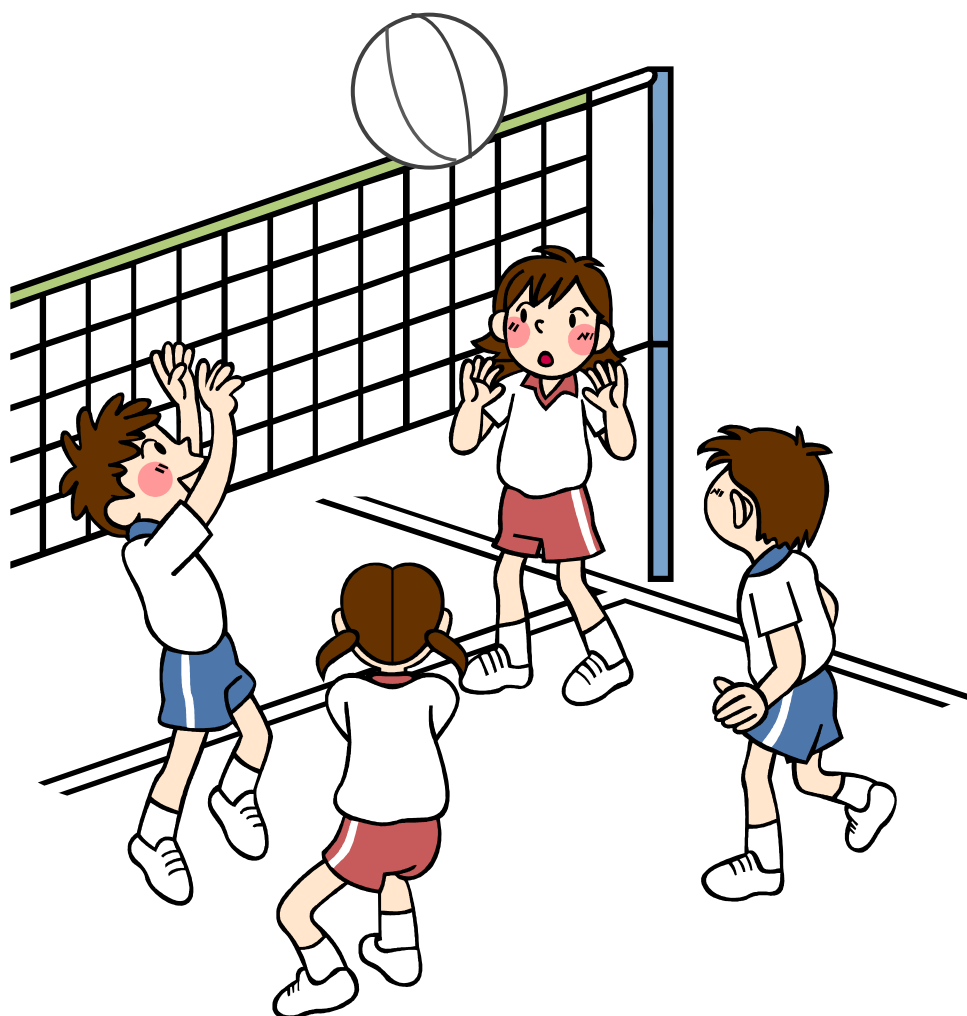


天草市子ども会育成連絡協議会

ビーチボールバレー ルールブック

令和元年度 改訂



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、バドミントンのダブルスコート【図1】とし、センターラインから双方3mの中央に、長さ50cmのサービスラインを設ける。また、サービスラインからエンドラインまでの範囲をサービスエリアとする。

(2) ネット

ネットの高さは、2mとする。ネットは、基本的にバドミントン用を用いるがミニバレー用ネットを代用することができる。

(3) ボール

ボールは、ビニール製で白色【図3】とし直径35cmのビーチボールを使用する。円周は、78cm～80cmとして使用する。

(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、背番号を中央につけることとする。なお、主将は1番または4番をつける。

2 競技の方法

(1) 競技

①熊本県子ども会連合会ビーチボールバレー・ルール及び大会申し合わせ事項による。

②基本的に予選はリンク戦、決勝はトーナメント方式とするが、出場チーム数によっては、変更する場合がある。

③決勝トーナメントへの出場チームは、次の方法により決定する。

ア 勝率

イ 得セット率（得セット数の合計÷総セット数）

ウ 得点率（総得点÷総失点）

但し、アからウが同じ場合は、抽選とする。

④競技は、1セット15点先取の3セットマッチでおこない、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。

⑤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。

⑥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。なお、リンク戦での没収試合の場合の得点は、30対14とする。

ア 主審の指示にプレーヤーが従わなかったとき

- 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とき
- ウ 登録されていない者がプレーヤーとして出場したとき
- エ 1チームのプレーヤーが、負傷や退場処分により4人以下になったとき

(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（フレンドリーシップは5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名置くことができる。
- ②主将が選手交代でコートを出るときは、コート内プレーヤーの1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、また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【図2】にいなくてはならないが、それ以降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】に示した順番で行うものとする。
- ③新しいセット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、ボールデッドのとき、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選手交代でベンチに退いたプレーヤーは、そのセット内で一度だけコートに戻ることができる。この場合、前に交代したプレーヤーとのみ交代することができる。
- ⑤3回の選手交代をおこなった後、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ときは、監督または主将が速やかに交代選手を報告しなければならない。

4 プレー上の動作と反則等

(1) サービス

- ①両チームの主将は、試合前にジャンケンを行い、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よりサーブを行う。
- ②サーブは、オーダー順に手か腕を使い、体則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。
- ③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サービスラインを踏み越えてはならない。なお、両足を揃える必要はない。

- ④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。
- ⑤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。
- ⑥次のような時は、フォールト（サーブ失格）となる。
 - ア ボールがネットに触れたとき
 - イ ボールがネットの下を通過したとき
 - ウ 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とき
 - エ 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他の物体に触れたとき
 - オ ボールの外周が相手コートの区画線外に落下したとき
 - カ ボールを手から離さないままサーブしたとき
 - キ 故意に変化をつけたとき

（2）ボールへの接触

- ①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回プレーできる。
- ②ボールを打つ場合は、身体のどの部分を使って打っても良い。
- ③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ときには『ホールディング』の反則となる。
- ④プレーヤーは、3回目で相手コートに返球するときボールがネットに触れた場合を除いて2回以上続けてボールに触れてはならない。また、身体の2ヶ所以上に触れたときには『ドリブル』の反則となる。
- ⑤味方の2人以上のプレーヤーが同時にボールに触れたときは、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。
- ⑥両チームのプレーヤーが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

- ①監督または主将は、ボールがデッドのとき、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。このとき、両チームのプレーヤーは、コートを出てベンチで待機しなければならない。
- ②セット間のタイム・アウトは、2分間とする。
- ③主審または副審は、プレーヤーが負傷した場合、または必要が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

- ①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。
- ②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とき、主審は1回目を警告とし、2回目には退場処分にすることができる。
- ③相手コート上にあるボールを、ネットを越えて触れた時は『オーバーネット』の反則と

なる。

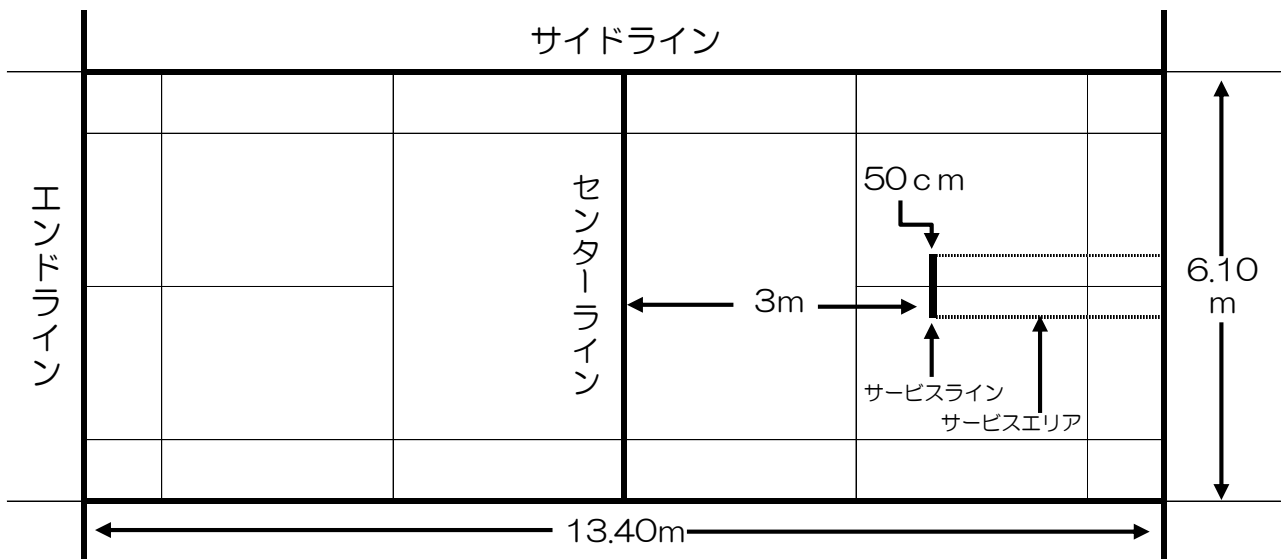
- ④インプレー中に、身体の一部がネットに触れた時は『ネットタッチ』の反則となる。
- ⑤相手チームのプレーに対して、妨害を加えた時は『インターフェア』の反則となる。
- ⑥サイドアウト後に、ローテーションを間違えてサーブをおこなったときは『ポジションフォールト』の反則となる。

平成26年4月1日 熊本県子ども会連合会ビーチボールバレールールに準じて変更。

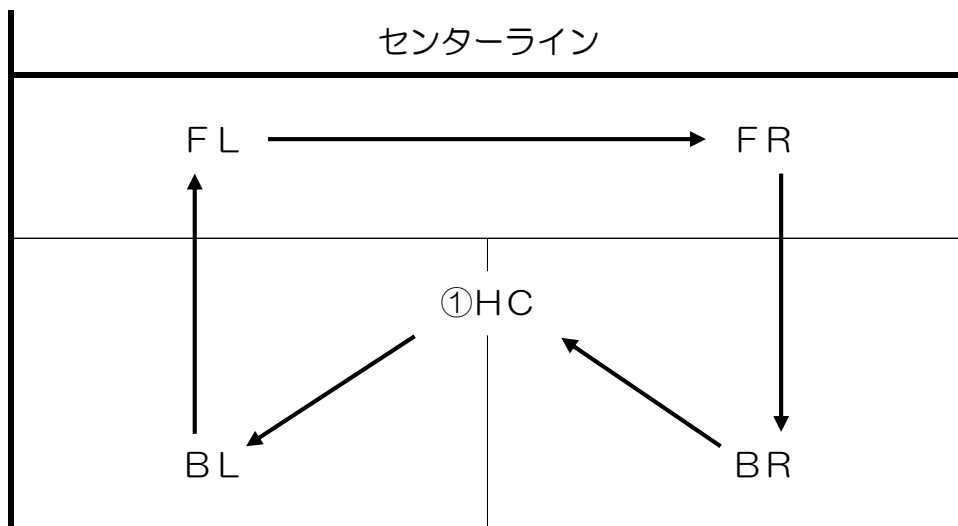
平成30年7月11日 熊本県子ども会連合会ビーチボールバレールールに準じて変更。

令和元年6月7日 熊本県子ども会連合会ビーチボールバレールールに準じて変更。

【図1】コート



【図2】ローテーション



【図3】ボールはビーチバレー用ビニール製ボールを使用する



ボールのこの部分に 35 cmと記載してあるもの。

※円周は 78 cm～80 cm程度を基準とする。