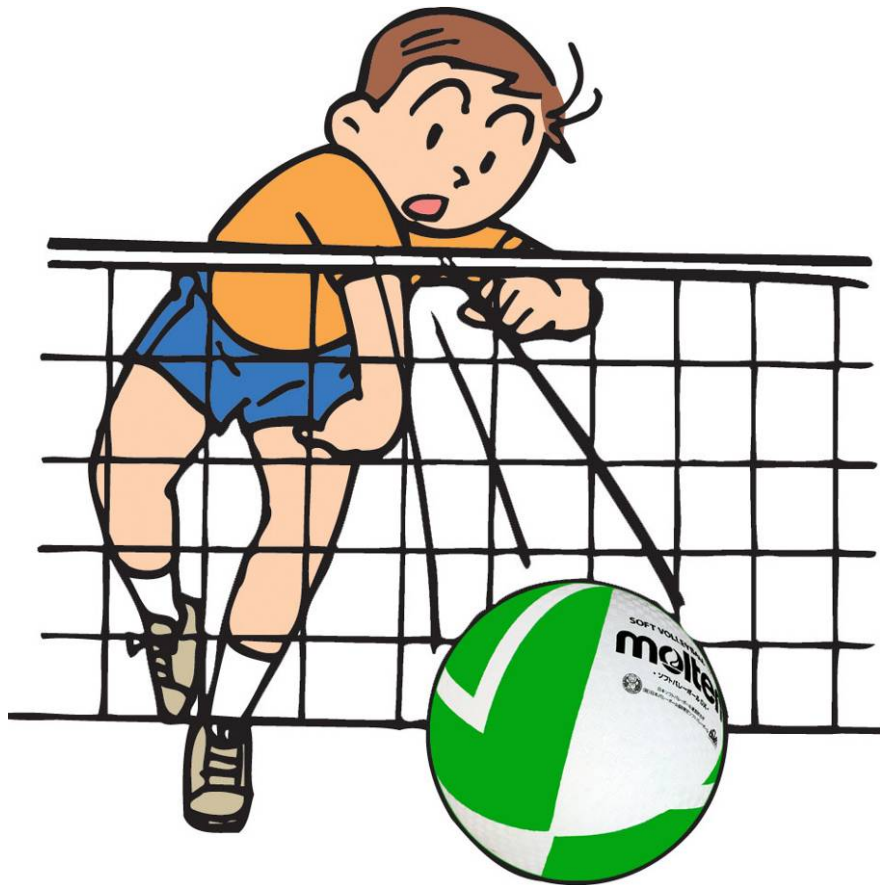


Japan Cup ミニバレーボール競技規則



Japan - Cup ミニバレーボール実行委員

競技規則

1 チームの構成

チームは、キャプテンを含む競技者4人と、2人以内の交代競技者で構成される。
必ず1人のチーム代表者が必要。代表者はゲームキャプテンを兼ねることが出来る。

2 競技参加者の権利と義務

(1) 基本的な権利と義務

- 1) 代表者及びキャプテンは、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1人は、ゲーム・キャプテンでなければならない。

(2) キャプテンの権利と義務

- 1) 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 競技者交代およびタイム・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。
- 2) ゲーム・キャプテンは、試合中、コート外にいる間はその権利を失う。この場合、コート内の競技者から代理のゲーム・キャプテンを選び、主審に届けなければならない。

※ 試合開始からキャプテンが試合に出ない場合→試合に出場する選手がキャプテンマークを付けなければならない。

試合中にキャプテンと控えの選手が交代する場合→交代してコートに入った選手を含むコート上の4人の中からゲームキャプテンを選び手を上げて主審・副審に知らさなければいけない。

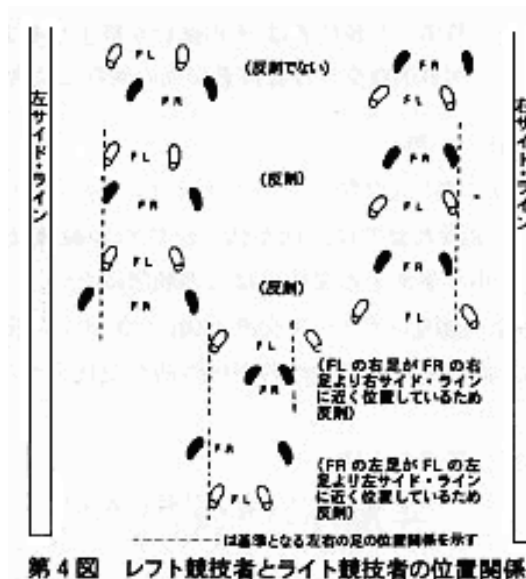
3 競技者の位置とローテーションについて

(1) 競技者の位置は、床面に接している両足の位置によって決定される。即ち、

- 各フロントの競技者の片足の少なくとも一部は、それぞれに対応するバックの競技者の両足よりも、センター・ラインの近くに位置していること。(下図)



- ライト (レフト) に位置する各競技者の片足の少なくとも一部は、同じラインのレフト (ライト) の競技者の両足よりも、ライト (レフト) のサイド・ラインの近くに位置していること。(第4図)



(2) 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、どの様に移動してもよくプレー上の制限はない。

(3) サービスをレシーブするチームがサービス権を得た時、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。ローテーションの順はそのセットを通じて変更することはできない。

4 競技中断の要求

(1) 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。

(2) 競技者の交代

1) 各セットの競技者交代は、2回以内とする。

2) 交代競技者は、1セットに1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) 要求の方法

1) タイム・アウトおよび競技者交代は、ボールがデットの時、サービス許可の吹笛前に、公式ハンドシグナルを示して要求しなければならない。

5 試合の勝者

試合は1セットマッチとし、20点を先取したチームはその試合の勝者となる。

※ 試合終了後、両チームのキャプテンもしくは、ゲームキャプテンは副審が記入した記録用紙の点数・勝敗を確認しサインをしなければならない。

副審が万が一、記入間違いをしていた場合は、キャプテンが書き直さず副審が書き直す。



6 試合の没収

競技者が負傷した場合、控え選手が居るならば競技者交代をすぐにするが、控え選手が居ないならば、その競技者に3～5分間の回復のためのタイム・アウトが与えられる。控え選手が居る場合でも競技者交代を2回していれば、例外的競技者交代として主審・副審の判断と相手チームの了承を得て競技者交代が出来る。

正規の交代及び例外的競技者交代でコートに入る選手は負傷した選手のポジションにしか入れない。

例外的競技者交代が行なわれた場合、負傷した選手は、その試合はコートに戻る事は出来ない。

控え選手が居なく競技者交代が出来ない場合で、負傷した選手が回復しない時、もしくは、例外的競技者交代を相手チームが了承しない場合、そのチームは失格となる。

失格になったチームのそれまでに得た得点は生かされ、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る。

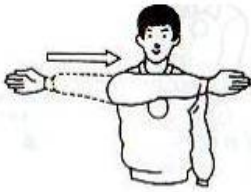





9 プレー上の動作と反則

(1) サービス

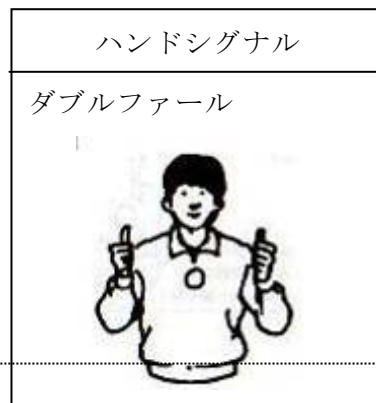
サーバーは、主審のサービス吹笛後 5 秒以内にボールを打たなければならない。主審の吹笛以前に行われたサービスは、無効となり打ち直される。

サービスのトスは、1 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もよい。

ハンドシグナル	
サービス許可	
サービス時にボールをヒットしなかった時	
サービス・ボールがネット上端に触れ、相手コートに行ったとき	
サービス・ボールがネット上端に触れ、ネットを越えないとき	

(2) ボールへの接触

- 1) チームのファーストレシーブのとき、ボールが身体の2箇所以上に連続して当たった場合、ドリブルの反則になる。
- 2) ボールは、打たなければならない。つかんだり、投げてはならない。
- 3) 両チームの競技者が同時にボールに接触した後、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・ファウルになる。



プレー上の反則とハンドシグナル

- 1) オーバー・タイムス
ネットを越えて相手方の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含んで最大限3回を越えたとき。
- 2) ホールディング
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。
手のひらにボールが触れて止まった場合。
- 3) ドリブル
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。



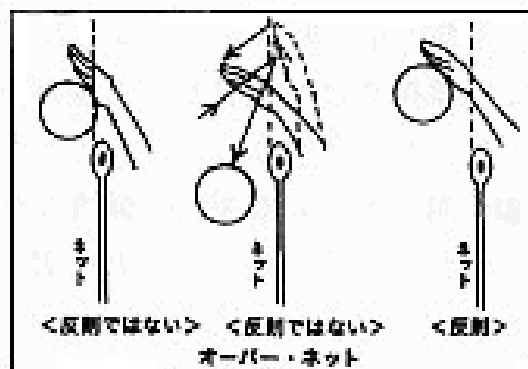
(4) ブロック

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。ブロックの形をしていてもネットの上端部より下であればブロックとみなさない。

- 1) 4人の競技者は、どの位置にいるときでも、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断される。

(右図)

- 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。



プレー上の反則とハンドシグナル

1) ブロックの反則

- ・ サービスされたボールを、ブロックしたとき。
- ・ 相手コートからボールを持ってくる行為。



(5) プレー上の反則

1) サービス順の誤り

チームがサービス順を誤ってサービスを行ったとき。

2) フット・フォールト

サービスボールを打った瞬間、あるいはジャンプ・サービスをする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・ゾーン外のフリーゾーンに触れたとき。



3) アウト・オブ・ポジション

サービスが打たれた瞬間に、サーバーを除き両チームの各競技者が、コート外に出ているか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。

ハンドシグナル

アウト・オブ・ポジション



4) サービス・フォールト

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。

5) タッチ・ネット

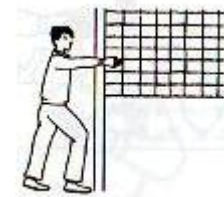
イン・プレー中(注3)に、ネットやアンテナに触れたとき。

(注3) ボールをプレーする動作が直接的あるいは間接的に行われた場合

支柱のネットの無い下部に触れても反則にはならない。

ハンドシグナル

タッチ・ネット



6) オーバー・ネット

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



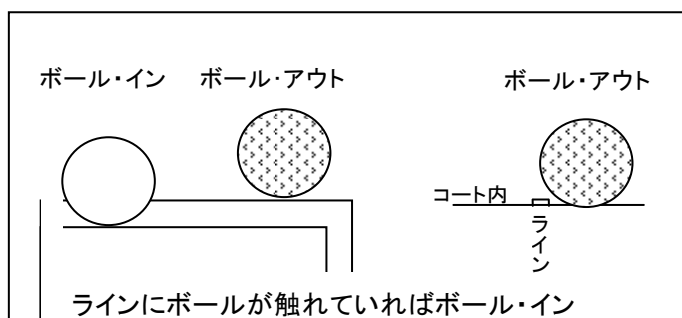
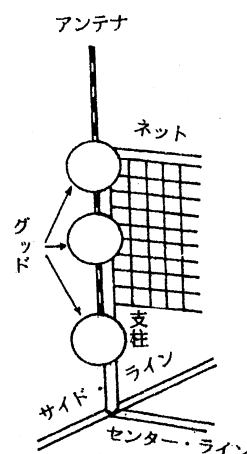
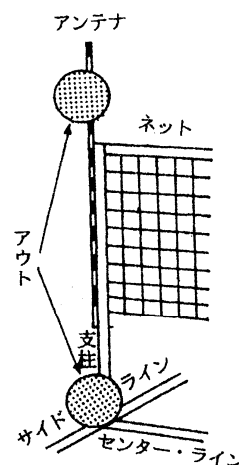
7) ボール・アウト

- 次のような場合ボール・アウトとなる。(右図)

- ① ボールが、コート上の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、ネットの下を通過して、相手方コートに入ったとき。

- ただし、次のような場合は、その後プレーを続けることができる。(右図)

- ① ネットの上端(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。



- ボールが、ネットの上方の許容空間の外側の垂直面を通過して、相手方のフリーゾーンに入った場合、取り戻すことができるルール(6人制競技規則第11条第1項2)の適用については、ミニバレーボールの試合会場では、コート間のフリーゾーンが接近して設置されていることが多いため、従来どおりボール・アウトとして取り扱う。

ハンドシグナル		
ボール・アウト	ボール・イン	ワン・タッチ
		

8) インター・フェア

相手チームのプレーを妨害する行為があったとき。

10 審判員とその責務

(1) 主審

1) 権限

- ① 主審は、ネットの一端に置かれた審判台の上に立ち、両方のコートがはっきり見えるような高さに位置して、その任務を遂行する。
- ② 主審は、開始から終了まで試合を主宰し、すべての役員と両チームのメンバーに対して最高の権限を持つ。試合中、主審の決定は最終である。
- ③ 主審は、競技規則に明示されていないすべての問題を決定する権限を持ち、自分が下した判定に関しいかなる論争も許してはならない。

2) 責務

主審は、試合中、次の権限をもつ。

- ① 不法な行為に対し罰則を科す。
- ② 次のことを判定する。
 - a) サーバー及びサービング・チームのポジションに関する反則
 - b) ボールをプレーする時の反則
 - c) ネット上方、及びその上部に関する反則
 - d) ゲーム中、緊急にラリーを中断するとき

3) 手順

- 1 そのラリーを終わらせるためにまず「吹笛」する。
吹笛はどのような場合でも1回でよく、「強く」吹くよう心がける。
- 2 勝った側へ「ポイント」のシグナルを示す。
- 3 反則の種類をシグナル」で示す。
- 4 必要に応じて反則した選手を示す。



1 吹笛する ⇒ 2 ポイント側を示す ⇒ 3 反則の種類を示す

(2) 副審

1) 権限

- ① 副審は、主審の反対側で、コート外側の支柱付近に立って任務を遂行する。
- ② 副審は、控えメンバーを監視し、その不法行為を主審に通告する。
- ③ タイム・アウトや競技者交代の要求を許可し、その時間や回数を統御する。

2) 責務

試合中、副審は、次の点に関して判定し、吹笛をして合図する。

- ① サービス時のレシービング・チームのポジションに関する反則。
- ② 競技者が、ネットあるいは副審側のアンテナに触れた場合の反則。
- ③ 相手コートへ侵入したり、ネット下方の空間で相手方プレーを妨害したとき。
- ④ ボールが、副審側のアンテナに触れるか、その外側を通過したとき。
- ⑤ ボールが、主審から見えない位置で外部の物体や床に触れたとき。
- ⑥ ゲーム中、緊急にラリーを中断するとき。
- ⑦ 試合終了後、勝敗表にき

3) 手順


- 1 赤の旗を振り主審に反則のあったことを知らせる。
- 2 主審がプレーを続けさせた場合は、旗を下ろしラリー終了後に主審の所に行き、反則のあったことを知らせる。







1 吹笛する ⇒ 2 反則の種類を示す ⇒ 3 ポイント側を示す

(3) 線審

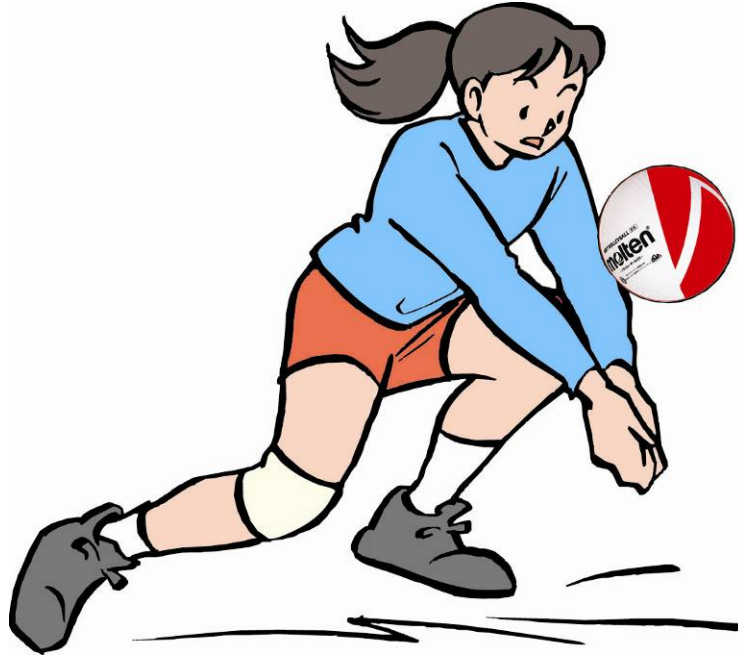
- 1) 2人の線審は、ネットに向って左側のコート
の両隅から、0.5～1m離れた位置に立ち、旗を使っ
てその任務を遂行する。
- 2) 線審は、担当するコーナーで結ばれたエンド・
ラインと、サイド・ラインに関する判定、サーバ
ーのフット・フォールトや、ボールのアウト、イン
等を監視し、合図する。
- 3) 審は、ボールがアンテナに触れたり、その想像
延長線上を通過したりその外側を通過したとき、
合図する。

ハンドシグナル
ボールがアンテナに接触する か、その上方外側を通過した ときおよびフット・フォール ト


ハンドシグナル			
グッド 	アウト 	ワン・タッチ 	判定不能 

(4) 点示員

- 1) 点示員は点示板の左右に一人ずつ立ち、得点経過を表示する。
- 2) 試合終了時、最終結果を記録し、勝者のチーム・キャプテン、主審の署名を採録する。



平成 23 年 3 月作成