

# *JAPAN-CUP*

改訂版 2005年11月

JAPAN-CUPミニバレーボール  
大会実行委員会

## JAPAN-CUP ルールブック目次

1. 大会顧問挨拶
2. 大会会長挨拶
3. JAPAN-CUP 競技ルール
4. JAPAN-CUP 大会規約
5. JAPAN-CUP 試合方法
6. JAPAN-CUP Points 計算方法
7. JAPAN-CUP 早見表組み合わせ方法
8. JAPAN-CUP Q&A

付録

熊本県ミニバレールール

だれでもが気楽に楽しめるレクリエーションスポーツとして始まったミニバレーボールは、競技人口の増加に伴い、大きく進化を遂げています。いまや、ボールの特徴を巧みに利用した変化球サーブ、これをレシーブする技術、トスにつなげるブロックなど、高度な技術を持つプレイヤーが多数現れています。これらの技術は、ミニバレーボール独特のものであり、研鑽なしには決して会得できない技術です。このようなミニバレーボールの進化を素直に喜ぶとともに、高度な技術を持つプレイヤーは賞賛されてしかるべきだと考えます。

ジャパンカップは、ミニバレーボールを競技スポーツと明確に位置づけ、技術及びチームワークの優劣を競う大会として出発しました。いわば、頂点に立つチャンピオンチームを決定する大会といえます。このように位置づけるからには、ルールは高度な技術を生かせる内容のもので、客観的且つ明確なものであることが要求されます。

ところが、実際のゲームは旧来のルールに基づき行っていたことから、競技にそぐわない点や不明確な点が生じていました。たとえていえば、サイズの合わない服を無理やり着せるようなものでした。

そこで、ジャパンカップ実行委員会は、日本バレーボール協会のソフトバレーボール競技規則や県ミニバレーボール協会の競技ルールなどを参照しながら、何回も検討を重ね、この度、ジャパンカップ・ミニバレーボール・競技ルールを作成しました。

今後はこのルールに基づき、競技することになります。このルールも決して完全なものだとは思っていません。皆様のご意見を伺いながらより良いルールにしていければと思っています。

このルールに基づき、素晴らしいゲームが展開されることを強く期待するものです。

2003年春 JAPAN-CUP 大会顧問 園田 昭人

いまやあらゆる世代の人々に支持されているミニバレーボールも、大会毎にルールも違い、競技部門も異なっています。だれもが同一に楽しめる競技大会は、皆無ではないでしょうか？何故なのか、その原因を考えてみると、大会毎に規定及びルールが違うことに結論付けられると思います。

健康目的でのミニバレー、競技重視のミニバレーなど、参加者により考え方、楽しみ方が異なる人々を同じ器に入れてしまうことになり、かえってストレスが溜まることになってしまいます。

本大会は、県内から選抜された強豪チームによる競技性を最重視させた大会です。従って、試合において一部のチームだけが利益の供与を得られるようなことは絶対に避けなければなりません。よって、それに見合う大会参加規程及び、誰もが理解でき得るルールが必要となり、そうすることで参加する全てのチームに公正な大会となっていくと確信いたします。

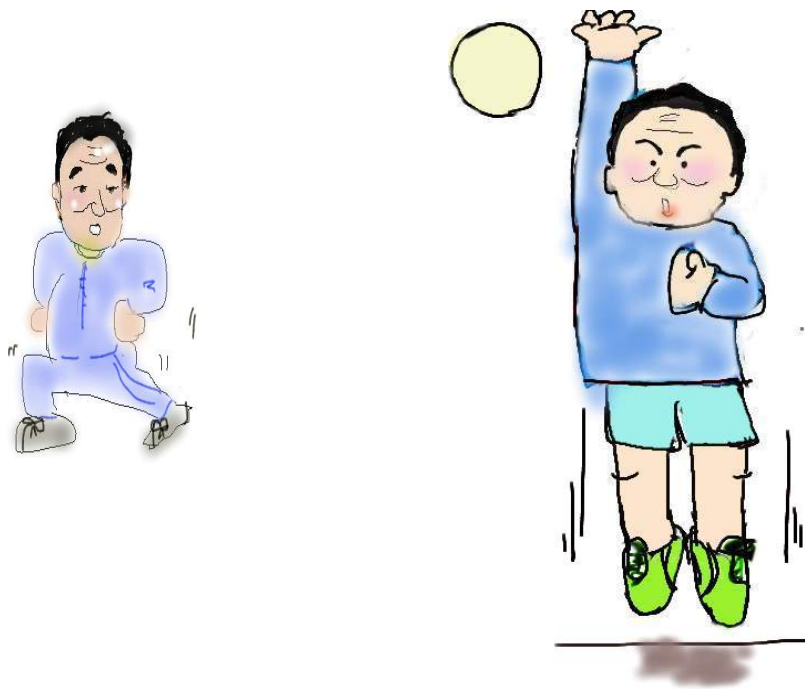
また、この大会に参加される方々は、自己の技術の向上だけでなくミニバレーボールの普及に努められ、全ての競技者のお手本となられますよう期待するものであります。

今回の大会規定、ルール作成にあたり皆様の貴重なご意見等頂戴いたしましたこと心より感謝申し上げますとともに、柔軟に諸問題にも対処していく所存です。

今後とも、皆様の忌憚のないご意見をお聞かせ戴きます様お願い申し上げます。

JAPAN-CUP 大会会長 清田 正明

**以下青赤文字の箇所が改定されたところです！**



## ジャパンカップ・ミニバレーボール 競技ルール

### 第1章【ジャパンカップ大会】

- 1 ジャパンカップ実行委員会が主催するジャパンカップ大会は、競技スポーツとしてのミニバレーボールの確立を目指すものである。
- 2 ジャパンカップの運営は、チームの選定、競技参加者、ルールなど全ての面で公正なものでなければならず、特定のチームが優遇されたり、冷遇されることがあってはならない。

### 第2章【このルールの目的】

このルールは、ジャパンカップ実行委員会が主催するジャパンカップ大会のミニバレーボール競技ルールを定めるものである。

### 第3章【競技スポーツとしてのミニバレーボール】

- 1 ジャパンカップ実行委員会を目指す「競技スポーツとしてのミニバレーボール」とは、次の条件を満たす競技を指す。
  - i 明確なルールに基づく。
  - ii 公正なジャッジに基づく。
  - iii ルールを遵守する選手による。
  - iv 技術とチームワークの優劣を競い、勝敗を決する。
- 2 ジャパンカップ実行委員会は、ミニバレーボールが生涯スポーツとして重要な役割を

果たしていることを否定するものではない。

## 第4章【施設と用具】

### 1 競技場

- ① 競技場には、コートおよびフリーゾーンが含まれる。
- ② 競技場の表面から最低 7m の高さで、フリーゾーンの中にはネット、支柱、審判台を除き、一切の障害物があってはならない。
- ③ 競技場の表面は、危険な状態であってはならない。

### 2 コート

- ① コートは、11.88m×6.15m の広さを持つ長方形であって、2m 程度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。
- ③ ラインの幅は約 4cm で、その外端はコート内に含まれる。

### 3 支柱、ネットおよびアンテナ

- ① ネットの高さは 2m としジャパンカップ実行委員会が指定するネットを用いる。
- ② 支柱は、ミニ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、ネット上端から約 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。

### 4 ボール

ボールはゴム製で、円周 78±1cm のジャパンカップ実行委員会指定のソフトミニバレーボールを使用する。

## 第5章【チームの構成】

- 1 チームは、競技者 4 名と、交代競技者で構成される。
- 2 前項の者のうち、1名はキャプテン、1名は副キャプテンでなければならない。

## 第6章【競技参加者の権利と義務】

### 1 競技者の権利

競技参加者は、チームキャプテンの指示に基づき、競技に参加し、プレーする権利を有する。

### 2 競技参加者は、次の義務を負う。

- i ルールを遵守する義務。
- ii 試合中、常にフェア・プレーに徹し、その精神に基づいた行動をとる義務。
- iii 線審、点示員などジャパンカップ実行委員会が指定した行為を誠実に実行する義務。

## 第7章【キャプテンの権利と義務】

### 1 キャプテンの権利

キャプテンは次の権利を有する。

- i 競技参加者中から競技者4名を指定する権利。
- ii 主審に対し1セット2回までの競技者交代を要求する権利。
- iii 主審に対し1セット1回のタイム・アウトを要求する権利。
- iv 審判のジャッジに異議を申し立てる権利。
- v ジャパンカップ実行委員会に対し、競技ルールやその適用の解釈について質問し、意見を述べる権利（試合中を除く）
- vi サーブ権あるいはコートを選択するトスを行い、それを選択する権利。

### 2 キャプテンの義務

キャプテンは次の義務を負う。

- i 自ら本ルールを熟知し遵守するとともに、競技参加者に本ルールを知らせ、理解させる義務。
- ii 競技参加者に第6章第2項の義務を遵守させる義務。
- iii 大会が順調に進行するよう配慮する義務。
- iv 大会が成功するようジャパンカップ実行委員会に協力する義務。

## 第8章【競技者の服装】

- 1 競技者は、チーム名が表示されたユニフォームを用いなければならない。
- 2 競技者のユニフォームには、審判に見えやすい位置に番号を付けなければならない。
- 3 キャプテンは、[ジャパンカップ実行委員会が認定したキャプテンマーク](#)を装着しなければならない。

## 第9章【試合の進行】

### 1 キャプテンのトス

主審は、両チームのキャプテン立会いのもとにトスを行い、[トスに勝ったチームのキャプテンは、次の①②のいずれかを選択する。](#)

- ① [サービスを選択するかレシーブを選択するかのいずれか（サーブ選択権）](#)
- ② [コートを選択する（コート選択権）](#)

[トスに負けたチームのキャプテンは選択された残りを取る。](#)

### 2 競技者の位置とローテーション

- ① [サービスが打たれる瞬間に両チームは、二人ずつ二列に並んで各自のコート内に位置しなければならない。（サーバーを除く）](#)
- ② [ネットに沿って位置する2名はフロントの競技者で、レフトとライトの位置を](#)

占め、他の2人はバックの競技者で、レフトとライトの位置を占める。

③バックの両競技者は、フロントの両競技者よりも後方に位置する。

④サービスが打たれた後は、どのように移動してもよくポジションによるプレー上の制限はない。

### 3 ローテーション

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。

### 4 タイム・アウト

① 各チームに1セットに着き1回のタイム・アウトが認められる。

② このタイム・アウトは1回につき30秒とする。

③ タイム・アウトは、キャプテンが、ボールデッドのとき、サービス許可の吹笛前に、ハンド・シグナルで示して要求しなければならない。

### 5 競技者の交代

① 各セットの競技者の交代は、2回以内とするが、競技者が負傷した場合はこの限りではない。

② 1回に複数の競技者を同時に交替させることも出来る。

③ 競技者交代は、サービス中の競技者に対しても許される。

④ 競技者交代は、キャプテンが、ボールがデッドのとき、サービス許可の吹笛前に、ハンド・シグナルで示して要求しなければならない。

⑤ 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出来ない。

### 6 コートの交替

① 数セットを行うゲームのときは、セット終了後、チームはコートを交替する。

② 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ものとし、交代が行われた時点のスコアは、そのまま引き継がれる。

## 第10章【セットおよび試合の勝者】

### 1 試合の勝者

試合は、ジャパンカップ実行委員会が指定するセット、点数で行うものとし、セットあるいは指定の点数を先取したチームがその試合の勝者となる。

### 2 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、相手がサービス・チームであれば、サービス権も得る。

### 3 競技者の負傷

負傷により競技者が4名に足りなくなった場合、負傷した競技者に回復のためのタイム・アウトを与え、なおかつ回復しない場合には、そのチームは競技委員会の定

めるところにより、ハンディー（その時点より、3点ビハインドで試合を再開）を負うものとする。

## 第11章【サービス】

### 1 サービス

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

### 2 セットの最初のサービス

セットのサービスは、トスの結果サービス権を得たチームが行い、次のセットの最初のサービスは、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。

### 3 サービス順

- ① サービスは、バック・ライト、フロント・ライト、フロント・レフトと、バック・レフトの順で行われる。
- ② 各セットの最初のサービスの後、ラリーに勝ったチームがサービス・チームであれば、前にサービスした同じ競技者がサービスを行う。
- ③ 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。

### 4 サービスの実行

- ① サービスは1回とする。
- ② 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、主審の吹笛前、同時に行われたサービスは無効となり、打ち直される。  
また、主審のサービス吹笛後5秒以内間の動作は、空振りを除き自由とする。
- ③ サーバーは、ボールを打った瞬間、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。
- ④ サービスは、ボールを打つ手の側の線（床面と平行な線）を超える上側で打ってはならない。

## 第12章【ボールへの接触】

### 1 接触の回数

- ① チームは、別の競技者が3回接触して相手方チームへボールを返球しなければならない。但し、3回目がネットにかかった場合、どの競技者でも後1回触れて返球することが出来る。
- ② 同一チームの2人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出来る。
- ③ 攻撃側からのボールが完全にネットを通過しなければ守備側は、ボールに触れてはならない。但し、ブロックに関してのみ（3，4回目）ネット通過中

のボールに触れることは可能とするが、アタック側と同時にブロックすることは反則とする。

## 2 接触の部位

ボールを膝より上で触れることは認められ、それより下の部位で触れたときは、反則とする。

## 3 アタック・ヒット

4人の競技者は、どの位置にいるときでも、味方のプレー空間であれば、どのような高さからでもアタック・ヒットを行うことができる。

## 4 ブロック

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。

② オーバーネットしたブロックは許されない。

## 5 ワンタッチとワイヤーの区別

アタック・ヒットした場合のワンタッチであるかワイヤーにかかったかを区別する基準は、次の通りとする。

- i アタック・ヒットしたボールが、ネットの白帯の上部より、半分を超えて上部に出ている場合に、相手チームがボールに触れているときは、ワンタッチとする。
- ii アタック・ヒットしたボールのちょうど半分が白帯の上部にかかっているときは、相手チームがたとえボールに触れていても、ワンタッチしていないものと見做す。
- iii アタック・ヒットしたボールが、ネットの白帯の上部より、半分以下しか上部に出ていないときは、相手チームがたとえボールに触れていても、ワンタッチしていないものと見做す。
- iv 主審、副審が注視していたにもかかわらず、i～iiiの判断がつかないときはiiと見做し、ワンタッチしていないものとする。

## 第13章【ボール・インとボール・アウト】

### 1 ボール・イン

ボールが、コート区画を含むコート内に接触したとき、ボールはインとなる。

### 2 ボール・アウト

次の場合、ボール・アウトとなる。

- i 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(審判台、審判員も含む)に触れたとき。
- ii ボールが、アンテナに触れたとき。
- iii ボールが、支柱とコート面に同時に触れたとき。

- iv 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。
- v ボールが、ネットの下を通過して、相手コートに入ったとき。

## 第14章【プレー上の反則】

- 1 次の行為は、反則となり、相手チームの得点となる。
  - ① サービス・ゾーンの外で、サービスを行ったとき（フット・フォールト）
  - ② サービスが打たれた瞬間に、**双方チームの**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）
  - ③ 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）
  - ④ 相手方コートへの返球のためのボールへの接触が、3回を越えているとき（オーバー・タイムズ）但し、3回目がネットにかかったときは、4回目で返球することが出来る。
  - ⑤ 相手方コートへの返球のためのボールが3回に達しないとき、或いは、同一の競技者が2回触っているとき
  - ⑥ ボールに接触中、あき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）
  - ⑦ 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）
  - ⑧ 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）
  - ⑨ 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）
  - ⑩ ボールが膝より下に触れたとき（膝自体はよい）
  - ⑪ ボールがアウトになったとき（ボール・アウト）
  - ⑫ 相手チームのプレーを妨害したとき（インター・フェア）
- 2 次の行為は反則であるが、得点は移動せずノーカウントとし、②についてはもとの状態に戻すものとする。
  - ① 両チームが同時に反則を犯したとき（ダブル・ファール）
  - ② チームがローテーション順を**故意ではなく**誤ってサービスを行ったとき（サービス順の誤り）
- 3 次の行為は、反則であるが、1回注意し、再度違反したときに相手方の得点となる。
  - ① 第11章4項④に違反してサーブをしたとき（各セット）
  - ② タイム・アウトや選手交替を、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、要求する権利がないものが要求したとき、競技者交替を、競技の再開を待たずに連続して要求したとき、規定回数を超

えて要求したとき。

- ③ 異議申出権の無い者の行った審判への異議申出
- ④ フェアプレーの精神に反する行為

## 第 15 章【審判】

### 1 審判の種類および数

競技は、主審 1 名、副審 1 名、線審 4 名、点示員 2 名の 8 名で運営する。但し、ジャパンカップ実行委員会が特に認めたときは、これより少ない数の審判で競技を行うことが出来る。

### 2 主審の権限と責務

#### ① 主審の権限

- i 主審は、当該ゲームの進行責任者であり、開始から終了まで試合を主宰し、全ての審判と両チームのメンバーに対して最高の権限を持つ。
- ii 試合中、主審の決定は最終である。
- iii 主審は、ネットの一端に置かれた審判台の上に立ち、両コートがハッキリ見える高さに位置して、その任務を遂行する。

#### ② 主審の責務

- i 本ルールを熟知し、一方に偏ることなく公正にジャッジを行う。
- ii 副審、線審、点示員が適正に責務を遂行するよう指導する。
- iii 反則行為に対し適正な判定を行い、競技者がルールを遵守するよう秩序を維持する。
- iv ゲームが安全かつ順調に進行するよう主宰する。
- v 両チームのキャプテンを立ち合わせてトスを行う。

### 3 副審の権限と責務

- i 副審は、公正な判断に勤め、常に主審の指示に従わなければならない。
- ii 試合直前にボールを確保しておかなければならない。
- iii 試合中、次の反則を監視し、主審に告げる。
  - ・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。
  - ・競技者がネット、或いは副審側のアンテナに触れた場合の反則。
  - ・ネット下方の空間で相手方プレーを妨害したとき。
  - ・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。
  - ・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。
  - ・ゲーム中、緊急にラリーを中断するとき。

### 4 線審の責務

- ① 線審は、公正な判断に努め、常に主審の指示に従わなければならない。
- ② 2 人の線審は、ネットに向かって左側のコート両端から、1~2m は慣れた

位置に立ち、旗または手を使ってその任務を遂行する。

- ③ 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、サーバーノット・フォルトやボールのアウト、イン等を監視し、合図する。

#### 5 点示員の責務

- ① 点示員は、公正な判断に努め、常に主審の指示に従わなければならない。  
② 点示員は、点示板の左右に一人ずつ位置し、得点経過を表示する。但し、競技委員会が認める別の方法で得点経過を表示することも出来る。

### 第 16 章【ルールの解釈】

このルールの解釈、その他規定のない事項については、全てジャパンカップ実行委員会が決定するものとする。

### 第 17 章【ルールの適用等】

このルールは、2003 年 3 月実施のジャパンカップ大会より適用する。



## JAPAN-CUP 大会規約

JAPAN-CUP ミニバレーボール大会は、競技として勝敗を最優先させる大会です。

不特定多数のチームに案内するのではなく、実行委員会により、過去の大会実績等に基づき（第 1 回大会のみ）、女子の部 30 チーム、男子の部 24 チーム、**J-2 の部 12 チーム、J-3 の部 12 チームの合計 78 チーム**で構成されるミニバレーボール大会です。

#### 1.大会実行委員会

##### ① 構成

五役、幹事、競技・審判委員から構成され、これを称して大会実行委員会とし、会長 1 名、副会長 2 名、事務局長 1 名、会計 1 名、顧問、幹事、競技委員、審判委員若干名の役員をもって構成する。

##### i. 五役会

会長、副会長、事務局長、会計、顧問からなり、ルール、大会規約、その他大会の重要事項に関する基本案を論議し、幹事会に諮る権限を有し、幹事会で決定する。

##### ② 責務

- i.大会規定の整備、改定。
- ii.大会の運営
- iii.参加チームの選考
- iv.その他

③ 役員の任期

1年（特に、改選が必要ない場合は、この限りでない。）

2.大会内容

① 年間大会数

i.年度ごとにチームランキングを決定する。

ii.年間3回実施。

iii.開催月は、3月、7月、11月（会場の都合により変更あり）を予定する。

② 試合方式

i.予選、決勝ともリーグ戦方式

予選決勝とも、1パート6チームによる総当たりリーグ戦方式で**1セット20点制**で行う。男子、J-1は、メインアリーナ。J-2予選リーグの使用コート選択権は、予選組み合わせ番号の①、②の代表者により抽選で決定する。

J-3は、サブアリーナを使用する。

予選リーグ

各パートでの戦績により、決勝パートの部位を決定する。

決勝リーグ

各パートでの戦績により、1大会の順位を決定する。

② ポイント制

予選決勝での勝敗、順位等で獲得したポイントの累計で年間順位を決定する。

（参考資料2）

3.選手の参加資格

i.チーム、若しくは個人で傷害保険に加入していること。

ii.ミニバレーボールの基本的なルール知識を持っていること。

iii.登録時に、満16歳以上であること。

4.登録

① チームの登録

年度毎の登録とする。

基本的に、前年度のチーム名で登録する。

但し、年度第1回大会以降チーム名変更の希望があれば、書面で申し入れ、実行委員会が、これを承認した場合に限り名称変更を認める。

② 選手の登録

i.「フリーの選手」とは過去3年連続し異なったチームから登録した選手を指す。

但し、所属チーム解散辞退によるなどの特殊事情があった場合には五役会で、慎重に協議し認める場合もある。

ii.1チーム8名迄、選手の登録を認める。

初年度登録を8名まで認め、大会期間中の追加登録は原則認めない。

但し、正当事由により大会特別委員会（三役）が追加登録の可否決定を必要とする場合には、特認申請書にその正当性を記述し、証明するものを添付し該当大会を含め、20日前迄に大会会長宛送付しなければならない。特認された場合の追加登録数は2名までに限らず認める。特認された場合、該当大会日を含め7日前迄に追加登録書を提出しなければならない。

その際「フリーの選手」の追加登録は認めない。

iii. 当該登録年度「フリーの選手」に該当する選手の取扱

I. 追加登録は一切認めない。

II. 登録年度フリーに該当する選手は、前年度登録チーム以外からの登録を2年間禁止する。

III. 拘束期間経過後のチーム登録は自由とするが、この場合、その後2年連続して異なるチームから登録した場合は再度「フリーの選手」と見做し取り扱う。但し、フリーの選手の予選会からの出場は、特例として認めるが、フリー選手二人以上含むチームの予選会出場は認めない。また、予選会を通過した場合、フリーの選手は必ず、そのチームに2年間の登録を義務付ける。

iv. チーム、選手の大会からの排除処分

大会理念及び品格を著しく損なうチーム、選手については、役員会で協議の結果、排除処分とすることができる。

但し、処分後に役員会が反省を認めた場合、処分撤回できる。

5. チーム、選手の登録方

- ① チーム登録は、正式名称、代表者氏名、連絡先を明記すること。
- ② 選手登録については、氏名、住所、年齢を明記すること。

6. 参加費

- ① 年間参加料 8,000円（冷房代込）
- ② 指定口座振込限定
- ③ 指定期日迄に、年間参加費を納入すること。（振込手数料はチーム負担）
- ④ 振込伝票を領収書の代用とし、領収書は発行しない。

期日迄に振込確認が取れない場合、催促をし、振込履行されていない場合は、参加意思がないものと見做し、チーム及び選手の登録を抹消する。

- ⑤ いかなる場合においても、参加費の返還はしないものとする。

7. 広報（報告）

- ① 試合結果は、1大会終了後、速やかに郵送する。
- ② 年3回、広報（J伝言）を発刊する。
- ③ JAPAN-CUP ホームページを開局。
- ④ 年度第1回大会には各チームの登録選手を公表する。

8. 表彰

- ① 大会毎に、それぞれ上位 3 位まで表彰する。
- ② 年度ランキング上位を次年度第 1 回大会（基本的に）にて表彰する。

## 9. 入替

- ① 年度戦績により 3 チームを入替する。  
上部リーグ下位 3 チームと下部リーグ上位 3 チームとを次年度入替戦を行わず、入替する。
- ② JAPAN-CUP から辞退、排除処分チームが出た場合の昇格優先権。  
昇格第一優先順位は、昇格チームを除き、下部リーグ 4 位から順次に権利を得る。但し、該当年度下部リーグで 5 位までを条件とする。  
昇格第二優先順位は、降格チームの上位から順次権利を有す。

## 10. 棄権チームの取扱

- ① 正当事由で出場できない場合
  - i .事前に大会事務局へ書面により報告され、実行委員会が妥当と認められた場合に限り、実行委員会は代理チームをたてることができる。  
但し、代理チームが勝利しても負けたものと見做すが、得失点は代理チームとの対戦を除く試合の失点の平均（小数点以下切捨て）が、代理チームとの失点と見做す。
  - ii .全て負点で計算され、基本、ボーナスポイントは加算される。
- ② 棄権チームの場合
  - i .連続で棄権した場合は、JAPAN-CUP の出場権を喪失する。
  - ii .実行委員会は代理チームを立てなければならない。
  - iii .ポイントは、認められず 0 点となる。
- ③ 負傷による棄権チームの場合  
大会本部が、正当と認めた場合に限り以下の項目を適用する。
  - i .棄権試合となる以前の試合は成立したものとする。
  - ii .棄権試合の対戦相手の得点は 2 0 点とする。
  - iii . 棄権試合の対戦相手の失点は、10.① i 項目を適用する。
  - iv .該当チームの得点は、10.① i 項目を適用し失点は 2 1 点とする。
  - v .各ポイントは認める。

## 11. チームの解散分裂による処遇

- ① 権利の優先順位
  - i .前年度のチーム名を継承する方を最優先する。
  - ii .分裂後、双方ともチーム名の継承を主張する場合には、前年度代表者の所属する方が優先する。
  - iii .ii の状態で、前年度代表者が登録抹消している場合、双方の協議により優先権を得るが、不調の場合には、双方とも抹消とする。

iv.大会実行委員会は、当事者チームの問題に対し、一切、仲裁しない。

② 報告義務

前項の状況が生じた場合は、速やかに大会実行委員会に報告しなければならない。報告義務違反の場合、大会委員会の協議によりチーム登録を抹消することができる。

③ チーム譲渡の禁止

原則チームの譲渡は禁止する。

明らかに前年度のチーム編成と相違すると幹事会で判断した場合、当該チームの登録抹消又は、出場停止処分となる。

12. J-3 リーグ予選会

① 予選会の実施

i.年度大会終了後より、参加チームの募集を行い、1月半ばから2月までに、予選会を実施する。

ii.予選会で、上位6チームがJ-3大会への上場権を得る。

但し、上位リーグに出場辞退チームが生じた場合、予選会7位チームから順次出場権を得る。

② 予選会の免除

J-2 チームからの降格チーム及び該当年度6位までのチームは、予選会を免除しJ-3大会の上場権を得る。

③ 予選会免除チームのJ-3大会棄権の場合

予選会7位チームより順次に繰り上げる。

13. 大会規定の変更

幹事会で規定、ルールの変更及び改訂が必要と判断した場合には、幹事会で協議の上各章、各項を変更することができる。

14. 男子の部新規参加

男子の部24チームから辞退チームが生じた場合のみ新規に募集する。

i.予選会は行わず、登録チームによる推薦制による。

ii.所定の推薦書に推薦人が記入し、大会事務局に送付する。

iii.幹事会で検討し上場権を認める。

但し、複数チームある場合には、地域性、マナー、戦績など十分考慮し、優先順位をつけ上位から大会上場を認める。

15. 審判講習会の実施

審判講習会を年に一回以上実施し、チームより1名以上の参加を求める。

i.J-3チームは、1名以上受講しなければならない。

ii.参加者数により一人1ポイント(上限4ポイント)を年間ポイントに加算する。

iii.J-3チーム以外、任意参加とする。

但し、不参加チームは、年間ポイントから5ポイントを減じる。

#### 補則事項

- ① 大会の受付時間  
午前8時45分から9時までの15分間とする。  
大会の迅速化のため時間外受付チームにはペナルティーを課す。
- ② 各ステージのお手伝いチーム設定  
コート設営等で時間浪費を防止する目的でお手伝いチームをステージ毎、実行委員会で選出し、無視したチームにはペナルティーを課す。
- ③ 開会式前の練習禁止  
コート設営中の練習は公平性を保つため、大会本部から許可が出るまで一切の練習を禁止する。
- ④ 安全用具装着の推奨  
選手の怪我防止、安全性を考慮し、膝サポーター等の装着を推奨する。



## JAPAN-CUP Q & A

### Q1.競技スポーツと生涯スポーツとは、どのように違うのですか？

世界でも類のない急速な高齢化社会の到来で、雇用、医療制度、或いは年金制度等の抜本の見直しが問題化されている昨今ですが、基本的には、高齢者が、寝たきり等、要介護状態にならず、安心して働き続けられる環境を整備しなければならないと思います。従って、健康生活を送るため、健康作りの一環として高齢者向けのレクリエーションスポーツとして、ミニバレーはスタートしました。

これは、高齢者に限らず、あらゆる世代も参加することで、ゼネレーションギャップを無くし、皆が世代を超え健康のため楽しめるのを目的としたものです。

ところが、ミニバレーボールの特性を生かした様々な技を編み出してくる人々も出現してくると、単にレクリエーションとしてのスポーツから、技術の優劣を競う競技性スポーツに様変わりしてきました。

JAPAN-CUPは、完璧な競技性スポーツとしてスタートした高レベルの大会ですが、選手及び役員諸氏は、技術の習練だけでなく、あらゆる層のお手本となり、指導することも大事なことと考えております。従って、レクリエーションスポーツとしてのミニバレーを否定することなく、普及を心掛けていかれる様をお願いいたします。

また、JAPAN-CUPを競技スポーツと位置付ける以上、ルールも明確で合理的なものであることが不可欠です。審判によってジャッジが異なったり、理由不明、不合理なルールでは、到底競技スポーツとはいえません。

ゆえに、レクリエーション大会のルールとは自ずと異なることとなります。

## Q2.同じユニフォームを着なければいけないのですか？

チーム同一のユニフォーム（チーム名、番号）を着用しなければなりません。

但し、同一色（色違い同一デザインは可）、類似デザインのものであれば、ゼッケンにチーム名、番号を明確に記入すれば、これをユニフォームと認めます。又、番号は見やすいところに、ハッキリ表示しなければなりません。袖口など見づらい箇所に小さく表示しているような場合には、ゼッケンの表示を求めることもあります。

## Q3.なぜ、キャプテンマークを装着しなければならないのですか？

審判がローテーション確認を容易にするためと、抗議権等キャプテンに限られる権限を容易に確認できるため、JAPAN-CUP認定のキャプテンマークを審判から容易に確認できる箇所に装着しなければなりません。

又、キャプテンがコート外或いは、交代する場合には、コート内にいる選手が、キャプテンマークを装着しなければなりません。登録上キャプテンであっても、試合中のキャプテンに限られている権限はコート内にいるキャプテンマーク装着者に限ります。

## Q4.フェアプレーの精神とはどういうことなのか？

JAPAN-CUPに関しましては、競技性を最重要視いたしますが、試合の勝負にこだわりすぎるあまり、相手のチームをヤジる等の誹謗中傷は、絶対に避けなければなりません。ミニバレーボールを愛する仲間同士として、相手のプレー、そして人格を尊重しなければなりません。

従って、目に余る行為者については、大会から登録排除勧告を行う場合もあります。

また、マナーにつきましても次の行為は禁止いたします。

- ① 対戦相手と握手しない、相手チームへの誹謗中傷。
- ② ボールをける行為
- ③ 危険な行為

- ④ ボールをネットの上から投げて返球する行為
- ⑤ 相手を挑発する行為
- ⑥ 物に八つ当たりする行為

#### Q5.イエローカード、レッドカード制とはどのようなことですか？

イエロー、レッドカード制は、競技スポーツにふさわしい規律ある大会にする為も受けられたものです。ともいえる大会です。

ジャパンカップ大会は、競技スポーツとしてのミニバレーボールを追求し、しかも年間ランキングを競う大会です。他のミニバレーボール大会よりも格段にフェアプレーとマナーを重視しています。是非、この点を理解くださいますよう御願ひ致します。

もちろん、その運用に当たっては、公正で妥当な判断が求められます。

主審或いは大会役員は、事実を正しく設定した上で、該当する行為か否かを正しく判断することが求められるといえます。

また、私達はミニバレーボールの普及に努めるという大前提もあるわけですので、技術的なことはもちろん、マナーについても競技者のお手本にならなければなりません。従って、マナーを重要視するための対策ともいえます。

次のような、言動について、主審及び、大会本部の判断により提示します。

- ① 相手チームへの誹謗中傷行為について
- ② 審判への過度な抗議について
- ③ 危険な行為について
- ④ 物に八つ当たりする等の行為について（ボールを故意に蹴る等）
- ⑤ 相手を必要以上に挑発する行為について
- ⑥ 不誠実態度での審判行為について（座ったり、喋ったり等）
- ⑦ ボールを拾いに行かないチーム
- ⑧ 試合なのにダラダラと遅れてくるチーム
- ⑨ 応援しながら、審判や相手側のチームにクレームつける行為
- ⑩ その他、目に余る行為について
- ⑪ 大会役員の注意、指導を無視し、大会運営を妨げる言動及び侮辱行為。
- ⑫ 開会式に出ないチーム、選手。「お手伝いチーム」の役割を果たさないチーム。

上記の項目の内、⑥、⑨、⑩、⑪、⑫の5項目については、大会規約違反として大会特別委員会（三役）より、対象チームに対しイエロー、レッドカードを出すことが出来ます。その場合は、イエローカード1ポイント、レッドカード2ポイントを総得点でなく総合ポイントより減じることとなりますのでご注意ください。

他の項目については、当該試合の主審による判断でそれぞれのカードを出すことが出来、該当する行為があった場合、チームの得点を減点します。

イエローカード1枚につき1点減点。レッドカード1枚につき2点の減点。

以降それぞれのカード枚数の累計点を集計時に総得点より減じます。又、予選の累計減点は、そのまま決勝リーグに持ち越され適用となります。

尚、カードをきった主審は、カード提示欄に署名しなければなりません。

#### 【解釈】

主審は、当該試合開始から終了までのルール違反に対して一切の権限を有しますが、上記⑥など主審自身及び自チーム審判委員に対してカードをきる事が困難なこともあります。そこで、大会特別委員会で協議の結果、不誠実な審判行為と認めた場合は、後で該当チーム代表者に対し理由を説明しカードを提示できるようにします。

#### 【過程】

大会特別委員会が、その場に居合わせたら問題ないのですが、現状では厳しい状況です。これに対処するには届出認定するしかありませんので「その状況を」詳しく大会幹事（大会幹事認証が目印です）に報告するようにしてください。

大会特別委員会は、届出を受け街灯チーム及び届け出チーム双方の申し立てを検討して結論を大会当日若しくは後日、双方チームに通達します。

#### 【罰則】

該当チームに対し大会会長名でイエロー、レッドカードを提示します。

尚、大会運営進行を著しく妨げる行為及び名誉を傷つけるような言動に対しては、チーム全体若しくは選手を大会より排除することも出来ます。



### Q6.JAPAN-CUPは、3人でも出場できるのですか？

できません。第5章1項に示してあるとおり、4人を以って試合が成立します。

そのために登録人数も多く登録できるようにしてあります。

試合数も多く体力的にも負傷の可能性は高くなりますので、必ず登録済の控え選手も会場に同行してください。

### Q7.負傷により競技者が4名に足りなくなった場合、回復のためのタイムアウトは何分くらい与えられるのですか？

また、負傷退場者が出た場合の試合継続は可能なのですか？

正確に何分とは決まっておりませんが、一応のめどとして3分程度とします。

この処遇については、主審の判断で試合の続行を決定してください。

何故ならば、JAPAN-CUPはリーグ戦方式で予選、決勝リーグ計10試合を消化しなければなりませんので、時間的な問題も生じるためです。

負傷者の試合続行が無理な場合で控え選手もいない場合は、次のQ8で解説いたします。

登録選手の余裕もありますし、ハードな試合ですから、メンバー的にも余裕を持って試合に臨んで下さい。

**Q8. 負傷退場者が出た場合、3人（登録外選手を入れて4人）で試合継続は可能ですか？**

試合に限っては、3人（登録外選手加入後4人）で試合続行しますが、それ相当のハンディ（その時点から3点ビハインドの状態です。）を負うものとします。これは、リーグ戦方式を採用していることで、そのパート以外の他チームとの公平性が保たれないからです。

**Q9. 大会本部の特認とはどういうことなのですか？**

基本的に特認はありません。やむをえない事情で、試合開始時間に遅れたり、不慮の事故に遭遇したなどが、考えられますが、これらの場合、実行委員会が特認した場合に限り、優遇策をとる場合があります。しかしながら、登録選手枠も多く採っておりますので、ほとんどないものとしてお考えください。

**Q10. 主審として最も大切なことは何ですか？**

主審の責任は重大です。15章の2②にある通り、主審はルールを熟知し、一方のチームに偏ることのないよう公正なジャッジを行う責任を負っています。

従って、ひいきのチームを有利にしたり、自分のチームの順位を上げるために偏ったジャッジをすることは絶対に許されません。

これは、主審の責務以前のスポーツマン精神自体にかかわる問題といえるのであり、到底容認できません。

**Q11. 審判の際、アウトかインかジャッジを迷ったときはどのようにしたらいいのですか？**

JAPAN-CUP ミニバレーのジャッジにおいて、ノーカウントということはありません。迅速にイン、アウトのジャッジをしてください。

一旦ジャッジをした上で、主審は、審判を集め協議し、最終判断を下してください。

**Q12. インプレー中に他のコートからボールが入ってきた場合はどうするのですか？**

主審は、安易に試合を中断（ノーカウント）させないでください。

中断せざるを得ない場合とは、次の通りです。

- ① プレーに直接影響を与える場合
- ② 選手に危険を及ぼす場合

プレーに直接影響を与えないと審判が判断した場合は、いかにボールが入ってきてもインプレーです。

プレーヤーが自己判断でプレーを中断した場合は、相手側の得点になります。

**Q13. 座ってのジャッジ、よそ見をしている線審がいますが、いいのですか？**

ルールブック第 15 章 4 項線審の責務を参照していただくと、線審の役割、権限等記述してありますが、当然このような態度で線審することは許されません。

また、第 6 章 2 項 iii)にも競技参加者の義務について明確に示してあります。

審判は、試合をメイキングするという重要な役割を果たすこととなりますので、自らも試合に参加しているという自覚のもとに線審を務めてください。

このような態度での審判チームは、イエロー、レッドカードの対象となります。

#### Q14. マーカー外の判定は、誰がするのですか？

基準ポイントは、ネットに設置されているアンテナですから、その位置に一番近い主審及び、副審が線審の協力を得ジャッジします。

#### Q15. サーブ時のラインクロスは、だれがみるのですか？

線審が一番近くの位置にいるわけですから、線審が注意してジャッジすることが必要です。主審も高い位置から見る事が可能ですから、お互い協力してジャッジをするようにします。

#### Q16. 意図的に試合を遅滞させるチームには、どのように対処すればいいのですか？

大会の進行を妨げる行為ですから、意図的に試合を遅滞させるような行為は許されることではありません。試合をする以前の問題であり、マナー違反行為です。主審の判断でレッドカードの対象。度を越す場合は、没収試合として下さい。



#### Q17. キャプテンが勝手にメンバーを決めていいのですか？

第 7 章 1 項 i、ii)に規定してあるとおり、問題はありません。

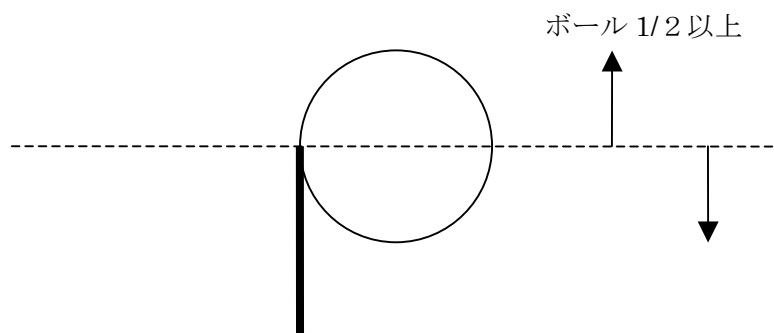
そもそもキャプテン選出は、チーム内での合意で決定されるものですから、キャプテンの意見及び決定権はチームの総意によるものと解釈いたします。

#### Q18. キャプテン以外者の抗議は、どのように対処すればいいのですか？

第 7 章 キャプテンの権利と義務の 1 項、2 項に記載されてあります。1 項 V)に、「審判のジャッジに異議を申し出る権利」とあるように、ジャッジに対する抗議権はキャプテンのみに与えられたものですから、その他の者は抗議権を有しません。

目に余る言動の場合イエロー、レッドカードの対象はもちろん、出場権を剥奪することもあります。

#### Q19. ワンタッチとワイヤーはどう区別すればよいのですか？



ボールの中心線

守備方

攻撃方

ボール 1/2 以下

ネット

ネット白帯の上部とボールの接点関係とボールの中心線（1/2）を基準として考えます。ボールの 1/2 以上が（1/2 も含）ネットを超していれば、守備方のワンタッチとみなす。

以下であれば、例え守備方ブロックにあたったとしても、攻撃側のワイヤーボールと見做し、攻撃側はそのボールに対して返球する権利を有します。

#### Q20. ブロック側の手が、ネットを超している場合はどうなるのですか？

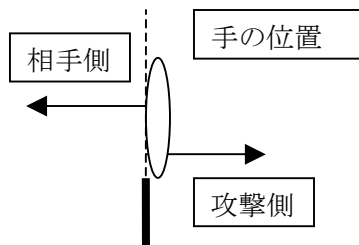
第 14 章 1 項⑪相手チームのプレーを妨害したとき（インターフェア）に該当したものととして、相手側の得点となります。

第 12 章 5 項②も参照してください。

ネットを超した場合とは、手先が少しでもネットを超した場合を指します。

#### Q21. どこからがオーバーネットになるのですか？

第 14 章 1 項⑨の相手コート上にあるボールに触れたときと定義しており、相手コート



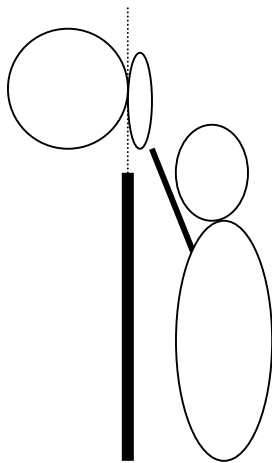
上の判断が、論点になるところですが、手とネットの延長線の位置関係で判断します。

手の位置が、ネットの延長線に接触、若しくは超えた場合オーバーネットとなります。

#### Q22. 手がネットから出ず、ボールの大半が相手コートに入っていた場合セーフですか？

手がネットから出れば、オーバーネット反則です。

ネットに架空の延長線を想定し、その延長線に手の一部の接触若しくは、越した場合には、オーバーネットの反則となります。



**Q23.アタックを打った際、勢いあまってネットには触れなかったものの、ネット下から相手のコートに入り、守備の妨げになった場合のジャッジはどうするのですか？**

第14章1項⑫のインターフェアーに該当し、相手方の得点となります。

但し、インターフェアーに該当するプレーは、明らかに相手の攻撃或いは守備の妨げになる場合で、試合の流れから見て大勢に影響ない場合は、この限りではありません。

**Q24.レシーブの際、勢いあまってネットより下のポールに触れた場合は、どうなりますか？**

競技者がプレー中にネット、アンテナ、ネット部分のポールに触れた場合や、ボールがアンテナ、ポールなどにふれた場合は反則となります。

但し、競技者がネット部分より下のポールへ触れた場合この限りではありませんので、この場合、反則とならずセーフとなります。

**Q25.攻撃後体の一部がネットに触れてしまった場合はどうなりますか？**

体がネットに触れる前に、ボールが相手側コートにインした状態であれば、セーフとなります。尚、1プレーは、主審の笛から次の笛までです。

それでは、同時の場合（審判から見てほぼ同時と判断される場合）については、一律ネットタッチとみなし、アウトとなります。

**Q26.ボールを試合中の隣接コートでレシーブした場合はどうなりますか？**

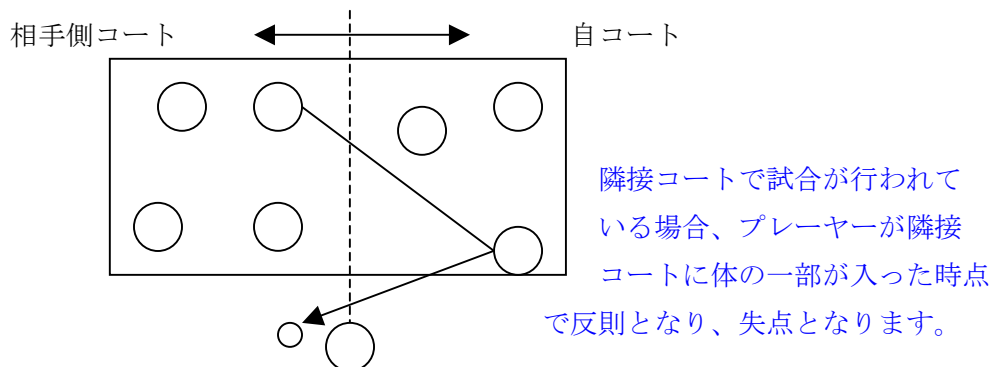
追いかけた選手は、もちろん隣接コートでプレー中の人にまで危険が伴うため、危険プレーとして、ボールデッドとみなしアウトになります。[\(隣接コートに進入及びライン接触もアウトです。但し、隣接コートで試合が行われている場合に限りませんが、隣のコートで試合があつているときは練習をしないで下さい。\)](#)

また、明らかに危険プレーと審判が判断した場合、イエロー、レッドカードの対象となりますので注意してください。

**Q27.ネットの延長線を超え、相手方サイドに入ったボールをレシーブした場合はセーフそ**

れともアウトなのですか？

ネットの延長線より、自コート側でなければボールに接触することはできません。従って、ネットの延長線を超して相手側コートサイドに入った時点でボールデッドとなり、相手側の得点になります。



**Q28.**相手がサーブを打つ際、守備側4人は正四角形になっていないといけないのですか？

第9章2項①、②が基本となりますが、必ずしも正四角形である必要はありません。但し、バックの両競技者はフロントの両競技者より後方に位置しなければなりません。また、相手側のサーブが打たれた後は、どのように移動してもポジションによるプレー上の制限はありません。(第9章2項③)

ゆえに、相手側がサーブを打つ前に、守備側がフォーメーション違反した場合は、アウト・オブ・ポジションとし、相手側の得点になります。(第14章1項②)

**Q29.**サーバーを隠すようなフォーメーションをとってもいいのですか？

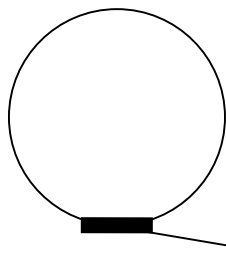
結論からいえばスクリーンプレーは認めます。

但し、ネット際で両手を上げ、サーバーを隠すようなスクリーンプレーは反則です。

**Q30.**トス、レシーブのホールディングは、どこまで認められるのですか？

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生じた場合はホールディングとなります。主審の判断で判定します。(第14章1項⑥)

**Q31.**コートラインでのイン、アウトの判断が難しいのですが？



ラインとボールの接点が一部でもラインにかかればインです。

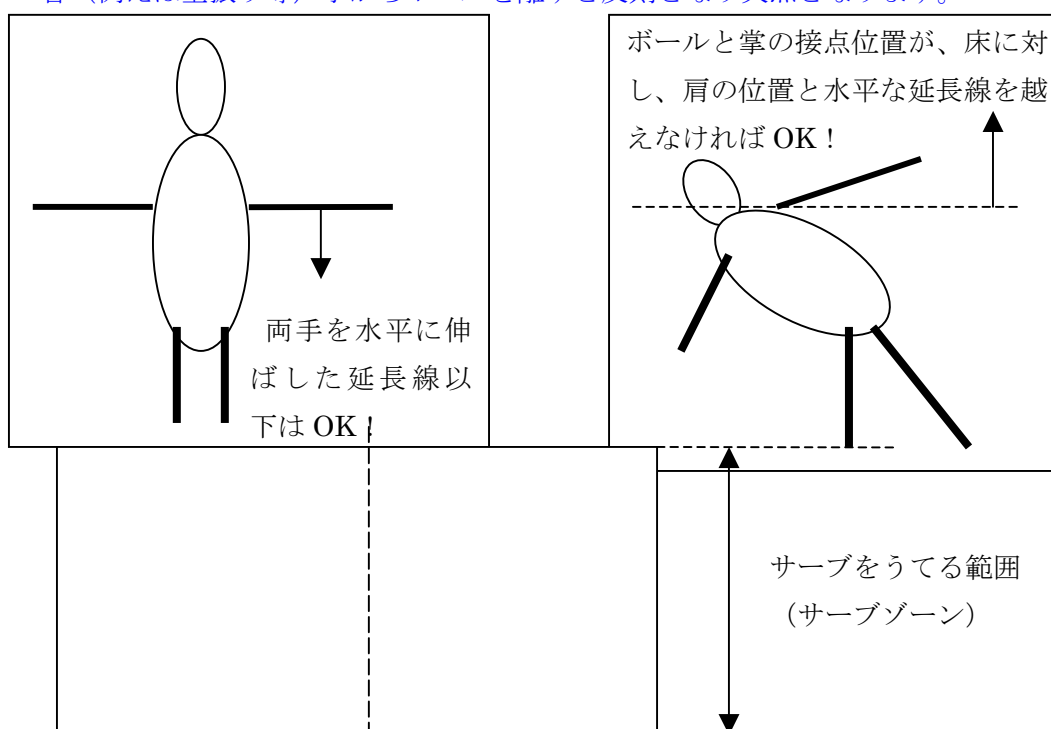
**Q32.**サーブは、どのような打ち方をしてもいいのですか？

オーバーハンド、ジャンピングオーバーハンド、フローターサーブは禁止です。

下記図のように両手を水平に伸ばした延長線は（体が傾いた状態では、サーブを打つ方の肩の延長線は、床面に対し水平以下であること）下方でなければなりません。

その範囲であれば、手のどの部分を使って打っても、打つことによりボールが変形しても構いませんが、主審の吹笛後5秒以内にサーブをヒットしなければなりません。

5秒以上経過した場合は反則となり失点となります。又、サーブを打つまでは、手からボールを離すような動作も認められますが、明らかにサーブを打つ動作に入った場合（例えば空振り等）手からボールを離すと反則となり失点となります。



サーブゾーンを超してサーブを打った場合は、ラインクロスとなり、相手方の得点となります。

但し、サーブゾーン内に片足だけが接し、もう片方の足がサーブゾーンを超していても、足が床に接していない場合はセーフです。（第11章 1.2.3.4項）

主審より違反サーブと見做され1回注意を受けた場合、当事者のみならずチーム全員が対象となり2回目の注意から即失点となります。但し、その試合に限ります。

### Q33.サーブを打った後のラインクロスはセーフですか？

また、サーブを打つ時、足を上げたり小走りで打つ人がいますが、ボールを打つ瞬間、踏み出した足が（空間ではあるが）コートの中に入ってもいいのですか？

サーブを打った瞬間、床に接する足の位置がラインに接触していなければセーフですが、その後の動作でラインに接触してもセーフとなります。

また、サーブを打つ時、両足とも床に接しなければならないという規定はありません。

ですから、片足上げて打っても問題ありません。

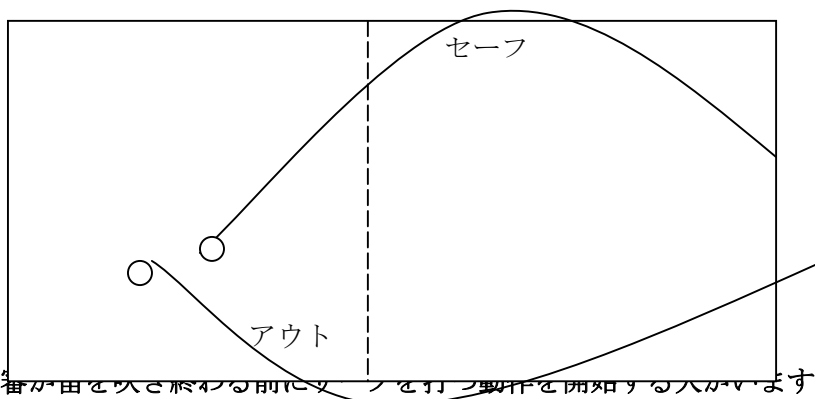
サーブを打つ瞬間、「床に接する足」がラインに触れているかどうかで判断します。

**Q34.変化球サーブが、マーカーの外を回って入ってきたのはセーフですか？**

基準ポイントは、ネットに設置されているアンテナです。

アンテナの延長線よりコート内であればセーフ、外より巻いて相手側コートに入った場合はアウトになります。

また、サーブを打った瞬間からアンテナの延長線までの間、ボールがコート外に位置していても、この間のセーフ、アウトの対象ジャッジには該当しません。



**Q35 主審が笛を吹き終わる前にサーブを打つ動作を開始する人がいますがいいのですか？**

第11章4②に吹笛後に打たなければならないと定められており、主審の吹笛後、5秒以内にサーブを打たなければなりません。吹笛後5秒を超えるとその時点で反則となり失点となります。吹笛前や同時の場合には、無効となりサーブの打ち直しとなります。従って、吹笛前や同時に打ったサーブが失敗場合も無効となり打ち直しになります。

**Q36. ネットから手は出てないにしろ、アタッカーがボールを打つ瞬間（殆ど同時）ブロックをしてくる場合、反則にならないのですか？**

基本的に、攻撃側からのボールが完全にネットを通過しなければ守備側はボールに触れてはいけないのですが、例外的に、ブロックに関してはネット通過中のボールに触れることは認められます。

従って、ブロック側の手がオーバーネットしていなければ問題ありません。

質問者の経験から、アタックした時「ボールを持っていかれた」ような感覚ではなかったのかと推測できます。同時というより、アタックするより先に、ブロック側がボールに触れた場合が殆どです。このような場合は、「相手の攻撃を妨害する」インターフェアの反則として、攻撃側の得点とします。

**Q37. 試合開始に遅れるチームがありますが、どの位待てばいいのですか？**

大会の進行を妨げる行為ですから、遅れること自体許されることではありません。  
3～5分をめぐりに、審判団の協議により棄権したものとして下さい。  
このような行為は、当然レッドカードの対象となります。

**Q38.何故、チームの譲渡を禁止するのですか？**

JAPAN-CUP は、大会の公正公平性が基本です。上部リーグから離脱チームが出た場合、未登録チームに参加権利の譲渡を認めたら、予選会から出場し、上部リーグを目指して頑張っているチームの戦意喪失に繋がり大会の公平性が害われてしまいます。  
このような行為を容認したら予選会をする意味もなく、大会の活性化も望めませんので、幹事会で厳しくチェックしていきます。

**Q39.初年度 4 名で登録していますが、2<sup>nd</sup> ステージに 4 名追加登録をし、登録枠限度の 8 名にしたいのですが？**

初年度登録は、1<sup>st</sup> ステージ前の締切日までに行わなければ出場資格は消滅します。  
大会毎の登録変更（追加、抹消）は、あくまでも 2<sup>nd</sup> ステージからとなり、追加登録は 2 名までと決まっておりますので、限度枠が余っていたとしても追加登録枠範囲（2 名まで）でしか受け付けられません。  
また、同年度、他チームで一旦登録した選手の追加登録も認められませんが、自チーム内で抹消した選手の再登録は認められています。



**Q40.審判講習会は必要なのですか？**

ルールは、公平性を保つため不可欠なものです。特に、JAPAN-CUP ルールは、競技性を追及するための独特のものがああり、また必要性があれば、その都度改定していきます。審判される方が、十分理解せず、自己ルールでジャッジされると公平公正性に欠けます。そのための審判講習会なのです。ご理解下さい。

**Q41.試合中、選手交代した後に、選手が怪我をして、プレーの続行不可能となりました。その場合、交替した選手が再度試合に出ることは可能ですか？**

競技ルール 9 条 5 項①を適用し、大会本部が、負傷者のプレー続行不可と判断した場合に限り、交代選手の同一試合再出場はハンディなしで認められます。

**Q42.コートサイドに多数の応援者がいて、プレーに支障をきたす場合がありますが？**

原則、コートサイドでの応援は禁止です。但し、同一チームの登録選手 1 名だけは認めていますが、その方も隣接コートの状況を把握しゲームの妨げにならないように務めなければなりません。

主審は、試合に支障をきたすと判断した場合、応援者とキャプテンに注意をし、それでも改善されない場合はレッドカードを出してください。

応援は、体育館の壁側若しくは、2階からお願いいたします。

#### **Q43.アウト・オブ・ポジションとローテーションミスでの得点はどうなるのですか？**

両者の違いは、プレーヤーの故意による行為か否かになります。

アウト・オブ・ポジションは、サーブをヒットする前か同時にポジションを変わる反則行為であり、相手側の得点になりますが、ローテーションミスの場合は、故意的なものではありませんので、それが判明した時点までの得点は有効となり、ローテーションを正常に戻しプレー再開となります。

但し、主審は故意にローテーションミスをしていると判断した場合には失点にしても構いません。

ローテーションミスのアピールは、主審の吹笛前にキャプテンが主審に申し出ることとなります。

#### **Q44. アウト・オブ・ポジションの判断は？また誰が見るのですか？**

アウト・オブ・ポジションの基準となるのは、足先の位置ではなく、体の中心線です。

主審は、なかなか見づらいので副審が注視し、該当プレーが生じた場合は、ボールデッド後に主審にアピールしなければなりません。その際、何番の選手が反則を犯したということも告げなければなりません。それを受け、主審が判断することとなります。

#### **Q45. 主審の吹笛後のアピールは認められるのですか？**

主審は、吹笛後の如何なるアピールでも試合を中断させてはいけません。

アピールは、主審の吹笛前にキャプテンが主審に申し出ることであり、吹笛後は、一切認められません。プレーヤーが勝手にプレーを止めたら失点となります。

#### **Q46. 9章1に「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 of のいずれか1つを選ぶ」とありますが、トスに勝った方がコートを選んだ場合、トスでまけた側は、必ずサーブを打たなければならないのでしょうか？**

この点については、これまで問題が顕在化しなかったこと、文言も明確でなかったことから、トスに勝った側がコートを選んだ場合でも、他方がサーブを打つということで行って来ました。しかし、次の要点を吟味する必要があります。

先ず、ミニバレーボールの場合、サーブは相手方に打たせる方が有利と考えられており、実際、Jカップにおいてもほとんどトスに勝った方はサーブを打っていません（相手方に打たせています）。一方、Jカップでは、壁側のコートと内側のコートでサーブを打てる条件が平等とはいえないのが現状ですが、時間の都合上、コートチェンジは

行っていません。このような前提のもとで、トスに勝った側がコートも選べるうえにサーブを相手チームに打たせることもできるということになれば二重の利益を得る結果になります。(相手チームは二重に不利益を受ける結果になります。)

そこで、J カップにおいては、サーブを打つか否かの選択権(サービス選択権)、コートをどちらにするかの選択権(コート選択権)のいずれかを、トスに勝ったキャプテンが優先的に選択できるとするのが公平といえます。そのようにすれば、サービス選択権を取りサーブを打たないという選択(或いは打つという選択)をした場合、コート選択権はトスに負けたキャプテンが行使できます。

また、トスに勝ったキャプテンがコート選択権を行使しコートを取った場合、トスに負けたキャプテンは、サーブ選択権に基づき、サーブを打つか否かを定めることができます。実際によく見かけることですが、トスに勝ったキャプテンが「サーブをどうぞ」と言って、そのままコートのことは気にせずトスに負けた側がサーブを打ち、ゲームが始まった場合、トスに負けたキャプテンはコート選択権を明示的には行使しないままゲームが始まったこととなりますが、事実上はコートを選択した事になり、なんら問題はありません。このことを明確にするため、9章1は改正いたします。



(9章1参照のこと)

### 3. JAPAN-CUP 試合方式

#### 【予選リーグ】

- 女子(J-1) 5パート(1パート6チーム)、男子4パート(1パート6チーム)、J-2、J-3は、2パート6チームに分かれ、1セット20点マッチの総当たりリーグ戦方式で行う。
- チェンジコートは、行わない。

#### 【J-1 決勝リーグ進出方法】(下図は予選結果表)

Aパート	1位	2位	3位	4位	5位	6位
Bパート	1位	2位	3位	4位	5位	6位
Cパート	1位	2位	3位	4位	5位	6位
Dパート	1位	2位	3位	4位	5位	6位
Eパート	1位	2位	3位	4位	5位	6位

↓                      ↓                      ↓                      ↓                      ↓

Aリーグ    Bリーグ    Cリーグ    Dリーグ                      Eリーグ

Aリーグ : 1位5チーム + 2位の上位1チーム (計6チーム)

Bリーグ : 2位4チーム + 3位の上位2チーム (計6チーム)



勝点 : 4 Points

負点 : 1 Points

決勝リーグ Points

勝点 : 2 Points

負点 : 1 Points

**【基本 Points】**

**【順位ボーナス Points】**

A リーグ Points : 4 5 Points

A リーグ 1 位チーム : 2 5 Points

B リーグ Points : 3 8 Points

以下 1Points 刻みで通減

C リーグ Points : 3 3 Points

(2 1 位まで)

D リーグ Points : 2 8 Points

D リーグ 4 位以下チーム : 一律 4 Points

E リーグ Points : 2 3 Points

E リーグ 全チーム : 一律 3 Points

※男子の部について

基本 Points は 4 5 ~ 2 8 Points 迄。順位 Points は 2 5 ~ 2 Points 迄。(1P 刻み)

**J-2、J-3 リーグ (共通)**

**【基本 Points】**

3 0 Points ~ 2 0 Points

**【ボーナス Points】**

3 5 Points ~ 1 2 Points

**【予選勝敗 Points】**

勝 : 4 Points 負 : 1 Points

**【決勝勝敗 Points】**

勝 : 3 Points 負 : 1 Points

※早見表参照のこと

**5. JAPAN-CUP Points 早見表**

**【予選勝敗 Points + 決勝勝敗 Points + 基本 Points + 順位ボーナス Points】**

		女子の部 (J-1)		男子の部	
リーグ	トータル 順位	基本 Points	ボーナス Points	基本 Points	ボーナス Points
A リーグ 1 位	1 位	4 5	2 5	4 5	2 5
A リーグ 2 位	2 位	4 5	2 4	4 5	2 4
A リーグ 3 位	3 位	4 5	2 3	4 5	2 3
A リーグ 4 位	4 位	4 5	2 2	4 5	2 2
A リーグ 5 位	5 位	4 5	2 1	4 5	2 1
A リーグ 6 位	6 位	4 5	2 0	4 5	2 0
B リーグ 1 位	7 位	3 8	1 9	3 8	1 9
B リーグ 2 位	8 位	3 8	1 8	3 8	1 8
B リーグ 3 位	9 位	3 8	1 7	3 8	1 7
B リーグ 4 位	10 位	3 8	1 6	3 8	1 6
B リーグ 5 位	11 位	3 8	1 5	3 8	1 5
B リーグ 6 位	12 位	3 8	1 4	3 8	1 4
C リーグ 1 位	13 位	3 3	1 3	3 3	1 3
C リーグ 2 位	14 位	3 3	1 2	3 3	1 2

Cリーグ 3位	15位	3 3	1 1	3 3	1 1
Cリーグ 4位	16位	3 3	1 0	3 3	1 0
Cリーグ 5位	17位	3 3	9	3 3	9
Cリーグ 6位	18位	3 3	8	3 3	8
Dリーグ 1位	19位	2 8	7	2 8	7
Dリーグ 2位	20位	2 8	6	2 8	6
Dリーグ 3位	21位	2 8	5	2 8	5
Dリーグ 4位	22位	2 8	4	2 8	4
Dリーグ 5位	23位	2 8	4	2 8	4
Dリーグ 6位	24位	2 8	4	2 8	4
Eリーグ 1位	25位	2 3	3	★	★
Eリーグ 2位	26位	2 3	3	★	★
Eリーグ 3位	27位	2 3	3	★	★
Eリーグ 4位	28位	2 3	3	★	★
Eリーグ 5位	29位	2 3	3	★	★
Eリーグ 6位	30位	2 3	3	★	★

#### J-2、J-3リーグ Points 早見表

			予選リーグ		決勝リーグ	
順位	基本 Points	ボーナス P.	勝 Points	負 Points	勝 Points	負 Points
1位	3 0	3 5	4 Points	1 Points	3 Points	1 Points
2位	3 0	3 2				
3位	3 0	2 9				
4位	3 0	2 7				
5位	3 0	2 5				
6位	3 0	2 3				
7位	2 0	1 8				
8位	2 0	1 7				
9位	2 0	1 6				
10位	2 0	1 4				
11位	2 0	1 3				
12位	2 0	1 2				

#### 次回大会の組み合わせ方法

次回大会の組み合わせは、本大会の主旨に則り公明正大なものとするため、以下のよう  
に取り扱う。

	A パート	B パート	C パート	D パート	E パート
該当大会順位	1位	2位	3位	4位	5位
該当大会順位	10位	9位	8位	7位	6位
該当大会順位	11位	12位	13位	14位	15位
該当大会順位	20位	19位	18位	17位	16位
該当大会順位	21位	22位	23位	24位	25位
該当大会順位	30位	29位	28位	27位	26位
全リーグに共通					

上記表のように、終了した大会（直前大会）の戦績に基づき、1位～30位をZ型に羅列して次回大会の組合せとする。

従って、大会終了後、次回の組み合わせが自動的に決定されることとなります。

(JAPAN-CUP ルールブック改定版2004年12月)