

北緯40度普代浜ビーチバレーボール大会競技規則

1. 施設及び用具

(1) コート

- ①チャンピオンカップの部はビーチバレーボール競技規則(16m×8m)を準用する。
- ②フレンドリーカップの部はバドミントンコートダブルス用(13.40m×6.10m)を準用する。

(2) ボール

- ①チャンピオンカップの部のボールの高さは、2.24mとする。
- ②フレンドリーカップの部のボールの高さは、2mとする。

(3) ネット

ネットは、ソフトバレーボールのネットを準用する。

2. チーム構成

- (1) チームは競技者4名、交代競技者2名の計6名以内とする。
- (2) プレーヤーは、男性3名以内、女性1名以上とし、全員女性も可とする。

3. 得点及び勝敗

- (1) 得点はラリーポイント制とする。
- (2) 15点先取の3セットマッチとし、2セット先取したチームの勝ちとする。
- (3) 予選リーグを行い、上位2チームが決勝トーナメントにて勝敗を決める。(予選リーグで勝敗が同じだった場合は、①セット数、②得失点差、③抽選により順位を決める。)

4. 競技時間とコートの選択

- (1) 試合における競技セット数は、3セットマッチ制で行う。
- (2) コート及び第1セットにおけるサービス権の選択は、主将のジャンケンで勝った方がコートを選ぶか最初のサービス権を選ぶか、そのいずれか一方を優先して選択する。
- (3) コートの交替はセット毎に行う。
- (4) 第2セットのサービスは、第1セットで最初にサービスしなかったチームが行う。ただし、ファイナルセットは改めてジャンケンをして最初のサービス若しくはコートの選択をする。
- (5) 競技の中断
 - ① 休憩のタイムアウトは、ボールがデッドのときに限り、主審又は副審によって認められる。
 - ② タイムアウト中に競技者(プレーヤー)はコートを離れたり、コート外の人と話すことは許されない。
 - ③ プレーヤーの交代(メンバーチェンジ)は、主審に申し出れば自由に交代できる。交代は速やかに行い、終わると同時に競技を再開する。
 - ④ プレーヤーが負傷した場合の交代は速やかに行う。
 - ⑤ 各セット間の競技停止時間は1分以内とする。

5. 競技の開始及びサービス

(1) サービス

サービスとは、エンドライン後方からサイドラインの幅以内でプレーヤーが手あるいは腕でボールを打ち、ネットを越えて相手コート内へ入れるプレーをいう。(ネットインは有効)

① サーバーは、サービスコート（サービスを行う場所）からボールを打ち、相手コートのどこへ入れてもよい。

もし、サーバーの支持手から離れたボールがサーバーの身体に触れないで地上に落下した場合は、サービスを1回だけやり直すことができる。ただし、主審はこのような方法を故意に行い競技を延長させることを許してはならない。

② サービスコートからサービスが行われた後であればサービスラインを踏んでもよい。

③ サーバーは、主審がサービス開始の笛を吹いた後、直ちにサービスを行わなければならない。

④ サーバーが主審の笛の前にサービスを行った場合は、そのサービスは取り消され改めてやり直す。

⑤ サービスが行われるまで、両チームのプレーヤーはコートの中に位置しなければならない。

(2) サービスの交替

サーバーは、主審がそのチームに失敗を認めるか、あるいは反則を宣言するまで続行する。

(3) サービスの失敗

サービスボールが次のような状態になったときは、主審はサービス権を移行する笛を吹く。

① ボールがネット上を通過しない前にネットに触れたとき。

② ボールがネット下を通過したとき。

③ ボールが相手チームのプレーヤーに触れる前に味方チームのプレーヤー、又はその他の物体に触れたとき。

④ ボールがコートの区画線外に落ちたとき。

⑤ サーバーが主審のサービス開始の笛が吹かれた後、直ちにサービスを行わなかったとき。
(5秒以内)

⑥ サービスがサービスコート内で行われなかったとき。又はサーバーがサービスを行う瞬間にサービスラインに触れるか踏み越えたとき。

(4) サーバーの誤り

① サーバーの誤りが発見された場合は、サーバーがサービス権を行使している間に得た得点を失う。

② サービス権の移行後に発見された場合は、得点はそのままとする。

(5) サービス権の移行

① サービングチームが反則を犯したとき。

② サイドアウトを宣言されたとき。

6. ローテーション

ローテーションは行わない。ただし、サービスの順番を間違わないこと。

7. 打球

(1) 打球回数

打球は3回以内とする。ただし、ブロッキングは1回に数えない。

(2) 打球許容部位

プレー中は身体のどの部分でボールを打ってもよい。

(3) 打球の条件

ボールは同時であれば2個以上に当たってもよいが、静止（ホールディング）しないではね返さなければならない。

(4) タッチボール

プレーヤーがインプレーの状態にあるボールに触れ、あるいはボールがプレーヤーに触れる状態をいい、1回のプレーとみなす。

(5) ドリブル

1度ボールに触れたプレーヤーが、他のプレーヤーがそのボールに触れる前に再び続いて身体のどこかに触れた場合はドリブルとなる。

8. 2人以上のプレーヤーによるプレー

(1) ネット上のプレーヤーによるプレー

- ① 相対するチームの2人以上のプレーヤーがネット上で同時に打った場合には、ボールが落ちた反対側のプレーヤーが最後に触れたものとみなす。従ってどちらに落下してもボールが入ったコートチームは3回プレーすることができる。
- ② 2人の相対するプレーヤーが同時にタッチしたボールがコート内の地表に落ちたときは、ボールを落とされたチームの失敗となる。
- ③ ボールをネット上で相対するプレーヤーが同時にホールディングした場合は、ダブルファールとしてプレーをやり直す。

(2) 同じチームの2人のプレーヤーによるプレー

- ① 同じチームの2人のプレーヤーが同時にボールに触れた場合は、1回のプレーとする。
- ② プレーヤーは、ボールを打ち返すために味方プレーヤーにぶつかったり、これを押しやったりしてもよい。しかし、ボールを打つためにこれをささえようとすることはできない。

(3) ブロッキング

1人あるいはそれ以上のブロック参加者の手が、ネットを超えてブロッキングすることはできない。ただし、ブロッキングしたときに、ブロッカーの手がネットを超えていてもボールに触れなかった場合はよい。

(4) ダブルファール

相対するチームの2人のプレーヤーが同時に個々の反則を犯した場合は、ダブルファールを宣言しプレーをやり直す。

9. ネットに関係あるプレー

(1) ネットボール

競技の途中においてサイドライン間上のネットに触れたボールは常に有効である。

(2) タッチネットの例外

ボールがネットに打ち込まれたために、相手方チームのプレーヤーが触れた場合のタッチネットは反則ではない。

(3) ダブルタッチネット

相対するチームの2人のプレーヤーが同時にネットに触れた場合は、ダブルファールでプレーをやり直す。

10. オーバーネット

(1) オーバーネット

アタック及びブロッキングの動作中、アタッカー及びブロッカーの手がネットを越えて相手方コート上にあるボールに触れたときは、オーバーネットの反則になる。

(2) アタック直後のオーバーネット

アタックした後に手がネットを越えて出ることは許される。

11. アウトボール

ボールがコート地表、物体に触れたときはアウトとなる。ただし、コートの区画線上に触れたときはアウトにはならない。

12. サイドアウトと得点

次の場合、サービス権の有無に関係なく、相手側に1点記録される。

- (1) オーバータイム（同一チーム内で4回以上ボールをプレーしたとき。）
- (2) ホールディング（ボールを受け止めるなど、ボールが静止したとき。）
- (3) ボールが地表に触れたとき。
- (4) アウトボール
- (5) ドリブル（同一プレーヤーが続けてボールをプレーしたとき。）
- (6) プレーヤーがネットに触れたとき。
- (7) オーバーネット
- (8) インターフェア（ボールが相手コートにおいてインプレーの状態にあるときに、ネットの下から手や足を出してボールやプレーヤーに触れたとき。）
- (9) 意識的にゲームを延長させたとき。
- (10) 不法なプレーヤー交替を行ったとき。
- (11) 非合法な方法でブロックしたとき。
- (12) サービスを失敗したとき。
- (13) アウトポジション