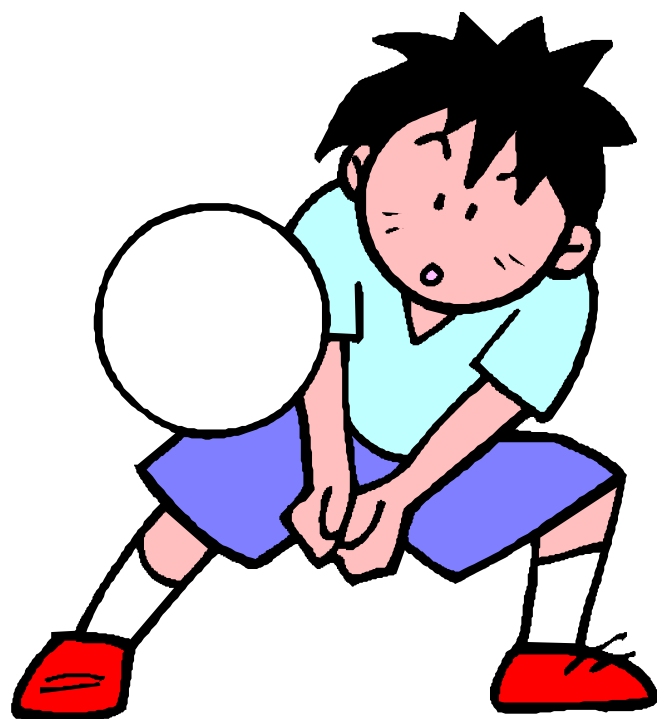


熊本県子ども会連合会

ビーチボールバレー ルールブック



2025年3月

※保存して使って下さい。

熊本市子ども会連合会 ビーチボールバレー・ルール

【2025 年 3 月理事会にて改正】

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 50 c m のサーブラインを設ける。また、サーブラインからエンドラインまでの範囲をサーブエリアとする。

(2) ネット

ネットの高さは 1. 5 5 m 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) ボールは、熊本市ビーチボールバレー協会の公認球とする。【図 3】

(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 番をつける。

2 競技の方法

(1) 競技

① 熊本市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（代表 5 名のジャンケン）とする。

④ 競技は、1 セット 15 点先取の 3 セット・マッチで行い、2 セットを先取したチームを勝者とする。サーブ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ていたとき

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 5 人制とし、3 人以内の交代プレーヤーで編成（チーム登録人数：最大 8 人）される。混合の部のチーム登録人数は、男女比の人数制限はない。なお、各チームには、監督、コーチをそれぞれ 1 名ずつ置くことができる。

② 判定について主審、または副審に質問できるのは、主将及び監督とする。

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】にいないてはならないが、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】に示した順番により行うものとする。
- 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 主将または監督は、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、3 人までとする。
- 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。
- ⑤ 3 回の選手交代を行った後、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、主将または監督が、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、体側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んではならない。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 次のようなときは、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) アタック

アタックラインとエンドラインの間の範囲（アタックエリア）でアタックができる。センターラインとアタックラインの間の範囲（アタックエリア外）でのアタックは、ファウルとする。アタックラインを踏んでのアタックもファウルとする。※アタックとは、手首を返して

打つことをいう。

(3) 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、もう一回プレーができる。
- ② ボールを打つ場合は、腰から上のどの部分を使っても良い。
- 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、体の2か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。

(4) タイム・アウト

- ① 主将または監督は、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、または必要で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)

(5) 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、ネットを超えて触れたときは『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ときは『タッチネット』の反則となる。
- ⑤ 相手チームのプレーに対して、妨害を加えたときは『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行ったときは『ポジション・フォールト』の反則となる。

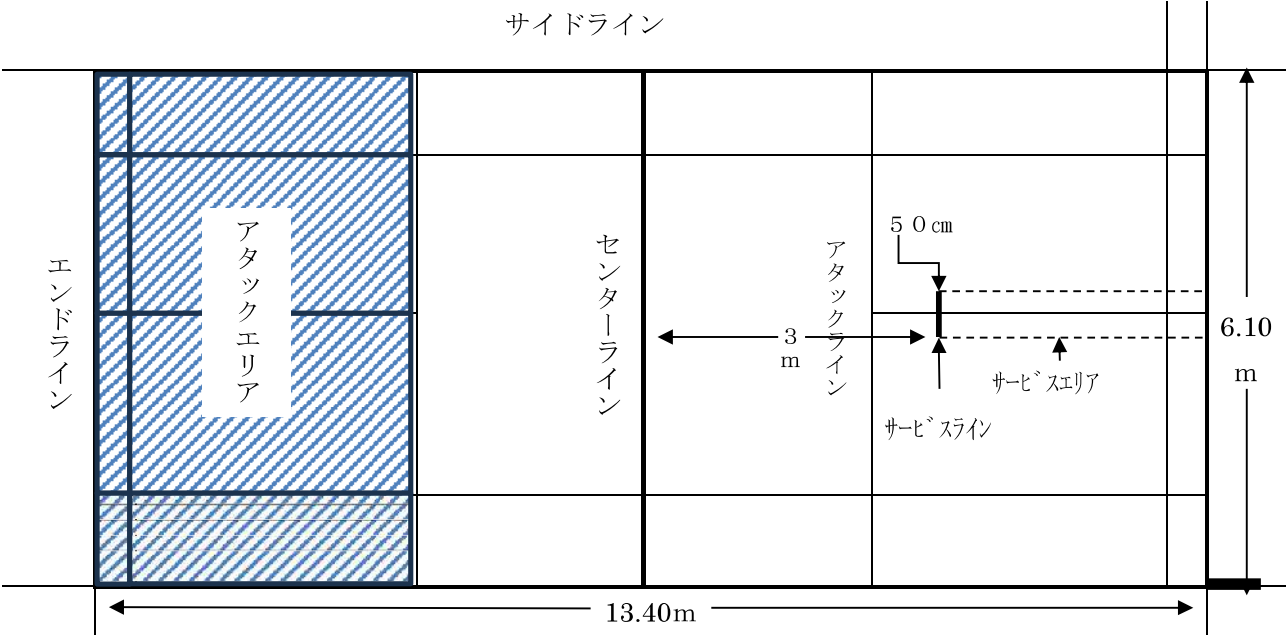
【開催要項追加項目】

ビーチボールバレー大会（男子の部、女子の部、混合の部）開催要項

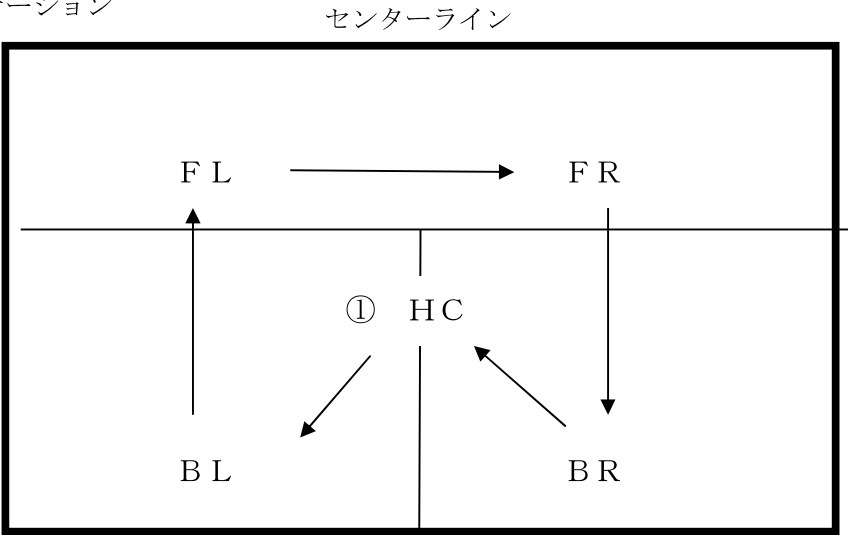
1 1 番 選手の変更

当日の選手変更は、受付時に申し出て監督会議にて確認する。

【図1】コート



【図2】ローテーション



【図3】公認球規格

商品名	ビーチボールバレー35cm 弁付
JANコード	4560458446813
規格（折りたたみ時）	35cm
重量	約52g
形状	