

ソフトバレールールブック

2018版



今大会は横浜市老健協の特別ルールを採用します。基本的には6人制バレーボールのルールに則し、一部を9人制バレーボールルールを採用します。主な特別ルールは以下の通りです。

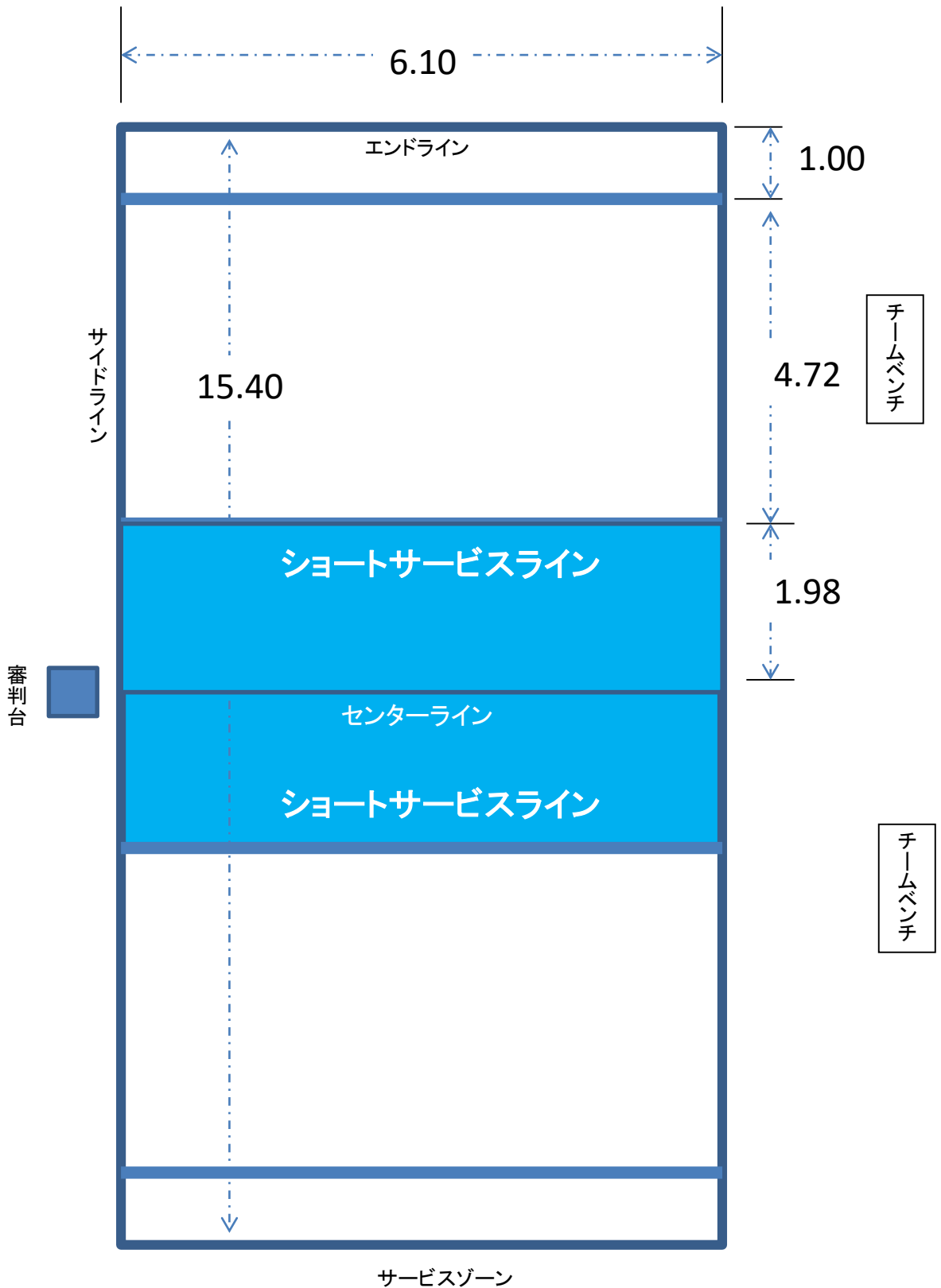
- ①6人制ではサイドアウトの際に時計回りにローテーションをしますが、今大会ではローテーションを行いません。サーブを打つ順番はチーム中で決めた順番通りにサーブを行なってください。サーブは6人制ルールに準じ1回とし、ネットインは認めます。必ず6人が順番に打ちます。順番を間違えた場合は相手に1ポイント入ります。
- ②コートはバドミントンコートを使用します。サービスラインから後方に1m伸長し、コートを6人制でできる広さに変更します。ネットの高さは2mです。
- ③スパイクはショートサービスラインよりネット側から打ってはいけません。安全上の問題でのルールです。ショートサービスライン内からボールを相手コートに打つ時は、肩より高い位置(オーバーハンド)からボールを打ってはいけません。審判がオーバーハンドと判断した場合は相手の得点になります。
- ④**ブロックは禁止。両手アタックも禁止とします。アタックライン内ではいかなる攻撃もしてはならない。両足着地しての返球(オーバートスまたはアンダートス)のみ許されます。**相手に1点が与えられます。
- ⑤試合中のタイムアウトは認めません。選手交代時は、キャプテンが速やかに交代を告げて、選手は入れ替わってください。
- ⑥制限時間は**12分**のラリーポイント制を導入。終了の合図があったときに得点の多いチーム、または、**12分**以内で25点先取したチームの勝ちとします(**12分**以内でもどちらかのチームが25点取った時点で終了)。また、同点の場合は、終了合図時、インプレーの場合はプレーを継続して、得点を取った方が勝ち。サイドアウトの場合はサドンデスで1点先取したチームの勝ち。この際、サーブは終了合図直前に得点を取ったチームがサーブを打ちます。
- ⑦**24対24の場合でも2点先取(Deuce)ではなく、25点目を先に取ったチームの勝ちとします。**
- ⑧試合中のコートチェンジは行ないません。
- ⑨各ブロックの順位は①勝敗②得失点差③コイントスで決定します。
- ⑩**試合中は審判の指示に従って、フェアプレーをお願いします。**遅延行為など審判が故意にフェアプレーを侵害したとみなした場合は、そのチームは試合を放棄したとみなし、0-25の不戦敗とします。

■試合球について

■ボールはMOLTEN(モルテン)製S3V-1200一のボールを使用します。



■コートについて



* ネットの高さは2mです。

(単位:m)

■試合の進め方

(1) 試合開始前

- ①キャプテンが主審の指示に従ってじゃんけんをします。勝った方が、コートあるいはサービス権+を選びます。
- ②それぞれのコートに分かれ挨拶をします。
- ③サービスの順番を確認します。
- ④MCの開始のアナウンスに合わせ、最小のサービス許可のホイッスルで試合が開始されます。

注) 時間までにメンバーが揃わず、試合開始に支障をきたした場合は、その試合を放棄したと考え、不戦敗とします。不戦勝の場合は**25対0**で勝利したとして換算します。

注) 試合途中でのコートチェンジは行なわない。

(2) 得点と勝敗の決め方。

- ①試合は1セットマッチ時間制を採用します。
- ②得点はラリーポイントを採用します。
- ③各試合は12分間と設定し、終了の合図が鳴った時点で、得点が多い方が勝ちとします。
また、12分以内であっても25点を先取したチームの勝ちとします。どちらかのチームが25点取った時点で、試合は終了となります。
- ④ラリー中であったとしても、終了合図があった時点で、終了とします。
- ⑤ただし、同点の場合は、終了合図時、インプレーの場合はプレーを継続して、得点を取った方が勝ちとします。
(サイドアウトの場合はサドンデスで1点先取したチームの勝ち。この際、サーブは終了合図直前に得点を取ったチームがサーブを打ちます。)
- ⑥時間までにメンバーが揃わず、試合開始に支障をきたした場合は、その試合を放棄したと考え、不戦敗とします。不戦勝の場合は25対0で勝利したとして換算します。

(3) 終了時

- ①エンドラインに整列します。
- ②主審より勝者のコールをします。
- ③お互いに挨拶をして終了。
- ④速やかにコートを空けます。
次の試合開始までに5分しかありません。ご協力をお願いします。

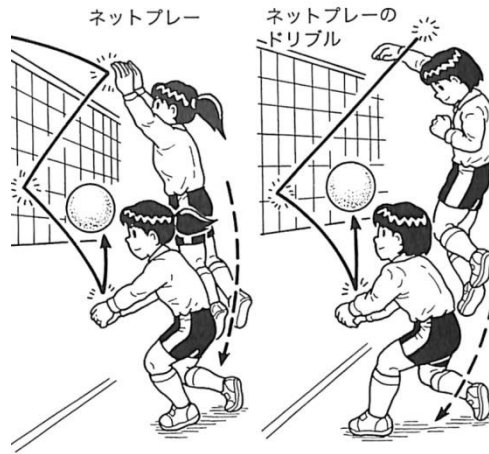
■プレー上の動作と反則

6人の選手はどのポジションにいても、ボールが自陣のコートにあれば、どんな高さからでもアタック・ヒットできます。ただし、前述の通り、**スパイクはショートサービスラインより後方(エンドライン側)からでなければ打ってはいけない。**安全上の問題でのルールです。

<p>サービス</p>	<p>サービスは、エンドラインの後方、コート幅から打ちます。主審の笛の後、速やかに打ちます。吹笛前に行なわれたサービスは無効となり、再度やり直しとなります。</p> <p>A、サービスの反則</p> <ol style="list-style-type: none"> ①サービスの順番を間違えたとき。 ②サービスゾーンから足を踏み出したり、エンドラインを踏んでいたとき。 ③ボールを投げたりして、ヒットしなかった時。 ④サービス以外の選手が、サイドラインやエンドラインを踏み越して位置していたり、コートの外に出ていた時も反則になります。 <p>B、サービスの失敗</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ボールがネットや支柱、アンテナに触れたり、味方の選手に当たったとき。 ただし、ネットに当たって相手コートに入った場合は、インプレーとします。 ②ボールがアンテナの外側やネットの下を通過したとき。 ③ボールがレシーブ側の選手に触れる前に、コート外に出たとき。
<p>オーバーネット</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット上、あるいは下から相手空間上にあるボールに触れたとき。 オーバーネットは、ボールと手との接触点がネットを越えているかどうかで判定します。 ・6人の選手はどのポジションにいても、ブロックすることができます。但し、ネットを超えてブロックをすると反則になります。 ・また、相手からサービスされたボールをブロックして、直接相手方コートに返すと反則になります。 <div data-bbox="899 1081 1213 1352" data-label="Image"> <p style="text-align: center;"><反則ではない> <反則ではない> <反則> オーバー・ネット</p> </div>
<p>ホールディング</p>	<p>・ボールを持ちあげたり、持ち運んだり、投げたり、あるいは明らかにボールが手の中や体の一部に止まるようなプレー。</p> <div data-bbox="628 1468 1285 1777" data-label="Image"> <p style="text-align: center;">いろいろなホールディングの例</p> </div>

ドリブル

- ・同じ選手が2度続けてボールに触れたとき。ただし、チームとして第1回目のプレー（ブロックに触れてきた場合はその直後の接触）は、身体の2か所以上に連続して当たっても反則になりません。
- ・ブロック以外のプレーで、ボールがネットにかかり、同じ選手が続けてボールに触れたときはドリブルになります。



<この場合は反則ではない>

ブロック後ネットにさわって落ちたボールをもう1度打つ。

<ドリブルになる>

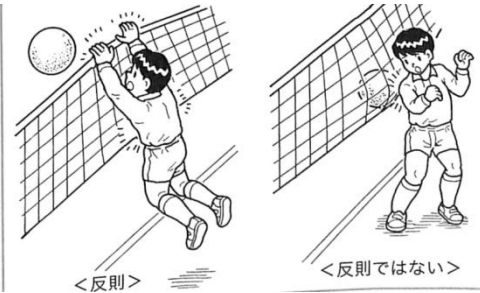
ネットにボールを打ちこんだ人はネットボールを処理できない。



2箇所同時のボールタッチでも同一動作なら反則にならない

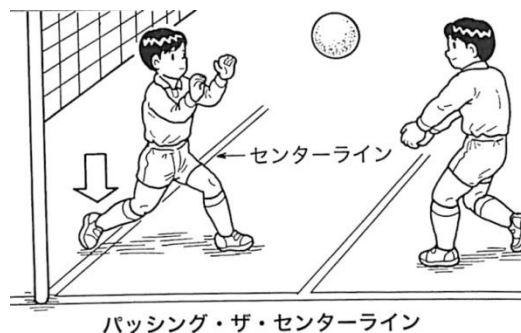
ネットタッチ

- ・プレー中に、その選手の体にネットが振れたとき。ただし、相手方にかかったボールの勢いで体がネットに触れた場合は反則になりません。



パッシングセンターライン

- ・イン・プレー中に手や足がセンターラインを完全に越えて相手コートに触れたり、肘、膝、頭など体の他の部分が相手コートに触れたとき。



<p>ボール・アウト</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 ・ボールがコートの区画線の完全な外側に落下するか、またはコート外の物体に触れたとき。 ・ボールがアンテナ、ネット、支柱に当たった場合は <ul style="list-style-type: none"> ・アンテナ部分にのみ当たったとき ・支柱と床に同時に触れたとき <div data-bbox="486 372 891 639"> </div> <div data-bbox="933 417 1279 653"> </div> <div data-bbox="519 732 658 763"> <p>ボール・イン</p> </div> <div data-bbox="772 732 933 763"> <p>ボール・アウト</p> </div> <div data-bbox="484 780 925 1089"> </div> <div data-bbox="714 1097 1200 1128"> <p>ラインにボールが触れていればボール・イン</p> </div>
<p>オーバータイムス</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットを越して相手方コートにボールを返すためにプレーできる回数はブロックへの接触に加えて最大3回までです。ブロックへの接触は数えません。 ・二人の選手が同時にボールに触れたときは1回触れたものとし、この後、どちらの選手が振れても反則になりません。 ・ネット上で、両チームが同時に触れた場合、タッチ回数に数えず、その後新たに3回プレーができます。 ・ネット上で同時に触れたボールが、直接コート外に落ちた場合は、そのコートの反対側のチームの反則になります。

■ その他の反則

<p>インターフェア</p>	<p>ネット越しに相手のプレーを妨害したとき。</p>
<p>テクニカル・ファウル</p>	<p>スポーツマンシップに反するような行為があったとき。</p>