

# 室蘭ミニバレーボールルールと審判心得 (平成27年5月20日改正)

## 第1章 名称

### ■第1条 名称

このゲームの名称は「ミニバレー」とします。

## 第2章 施設と用器具

### ■第2条 コート

#### 第1項 コートの広さ

1. コートはエンドライン6.1mとサイドライン13.4m (バドミントンW) のコートを使用する。

### ■第3条 ネット及びボール

#### 第1項 ネット

1. ネットはミニバレー用ネットを使用する。

#### 第2項 ボール

1. ボールはバドミントン支柱を使用する。

#### 第3項 ネットの高さ

1. ネットの高さは2mとする。

### ■第4条 ボール

#### 第1項 ボール

1. ボールは、ミニバレー専用ケンコウトリムボールを使用する。

大会時は、空気圧を測定して調節する。(大会時は、午前と午後に空気圧の調整や確認を、協会が行う。)

## 第3章 チームメンバーの権利と義務

### ■第5条 チーム

#### 第1項 チーム構成

1. チームのプレイヤーは4人とし(選手登録は6人以内)、前衛2人、後衛2人のポジションに位置する。

#### 第2項 キャプテン

1. プレイヤーの中の一人を、チームキャプテンとする。

### ■第6条 プレイヤー

#### 第1項 プレイヤーの服装

1. プレイヤーは、常にプレーに支障のない服装で、かつチームメンバーは原則として同一色の服装でプレーする。
2. プレイヤーは、原則として背に番号をつけるものとする。  
用意できない場合は、事務局からゼッケン付ビブスを借りてチーム全員が着用する。
3. キャプテンは、大会申込の際に、必ず申告することとする。
4. プレイヤーは、試合の妨げになるような装飾品を身につけてはいけない。

## 第2項 チームキャプテン

1. チームキャプテンは、ゲーム中の4人のチームメンバーの1人であることとする。
2. チームキャプテンは、プレー中の疑問について審判に質問し、説明を求めることができる。
3. チームキャプテンが交替する場合は、ゲームキャプテンを指名することができる。
4. チームキャプテンは、ゲーム開始前にトスをしたり、プレー中のタイムやプレーヤーの交替を要求したりすることができる。

## 第3項 監督及びプレーヤーの義務

1. チームメンバーは、ルールをよく理解し、守らなければならない。
2. 審判の判定に疑問のある場合は、キャプテンを通して質問をし、**審判**に説明を求めることができる。
3. チームメンバーは、審判や相手チームに対して、失言のない言動を取らなければならない。
4. チームメンバーは、スポーツマンとしての品位をもって、審判の判定を受け入れなければならない。

## 第4項 監督の責任

1. 監督は、プレー中のタイムアウトや選手交替を、副審に要求することができる。
2. 監督は、タイムアウト中またはセット間のタイムアウトのみ、チームに対してアドバイスを与えることができる。

## 第5項 失格

1. プレーヤーが審判、相手チーム或いは、観衆に対して名誉を傷つけるような言葉を発した場合、主審は失格を命ずることができる。

## 第4章 ゲームの準備と進行

### ■第7条 ゲームの開始と終了

#### 第1項 集合（整列）

1. 主審（**1名**）、副審（**1名**）、線審（**2名ないし4名**）、両チームのプレーヤーは所定の位置に集合する。

#### 第2項 トス

1. 主審は、両チームのキャプテンを呼んでトス（ジャンケン）を行い、サーブ権かコートの選択権かのいずれかを決めさせる。

#### 第3項 挨拶

1. 主審の笛の合図で全員挨拶を交わし、相手チームと握手をする。

#### 第4項 練習

1. **サーブ1本ずつ**の合同練習を行います。このときは、控えのメンバーが入ってもよい。

#### 第5項 ゲーム開始

1. **サーブ1本ずつの練習後に**、サーブ権を得ているチームのサーブでゲームが開始される。

#### 第6項 コートチェンジ

1. コートの交替の時には、主審の笛でエンドライン後方に整列したあと、主審の笛の合図でコートサイドを時計回りと反対に移動する。

## 第7項 ゲームの終了と勝敗と宣言

1. ゲーム終了後は、エンドライン後方に整列し、主審が勝ちチームを宣言したのち、笛の合図で礼を交わし、握手をして退場する。
2. このときの整列は、ゲーム開始のときと同様とする。

## 第5章 ゲームの方法

### ■第8条 ゲームの方法

#### 第1項 勝敗

1. ゲームはラリーポイント制とし、1セット21点の3セットマッチで、2セット先取したチームの勝ちとする。ただし、3セット目は15点で終了とし、**どちらかのチームが8点を取った時点でコートチェンジをする。**

#### 第2項 デュース

1. デュースは適用しない。  
(1・2セット目の20対20・3セット目の14対14時は、次の1点がどちらかに入った時点でセット終了となる)

#### 第3項 ゲームの没収

1. ゲーム中に、登録メンバーが退場もしくは負傷等により、ゲームの続行ができなくなったときには、そのゲームは没収される。
2. 没収されたチームが、それまでに得た得点とセットは、そのまま生かされる。

#### 第4項 棄権チームの取扱い

1. 何らかの理由で棄権とみなされた場合は、相手チームに2セットとも21-0、セットカウント2-0の記録で勝ちとする。

### ■第9条 プレーヤーの位置

#### 第1項 プレー開始のとき

1. 女子チームは、コート内に入っていれば、どの位置にいてもかまわない。
2. 混合チームは、男女が互いに対角に位置しなければならない。

#### 第2項 3セット（最終セット）コートチェンジのとき

1. 最終セットどちらかが8点を得たときにコートチェンジをするが、そのときは8点を得たときの位置のままで、プレーを再開する。

### ■第10条 プレーの開始

#### 第1項 プレー開始

1. プレーは、常に主審の笛の合図で始められる。

#### 第2項 プレーの無効

1. 笛の鳴る前のプレーは、無効としてやり直す。

#### 第3項 インプレー

1. 主審が笛を吹いた後、サービスが打たれた瞬間からインプレーとなる。

### ■第11条 サーブ権

#### 第1項 サーブ権

1. サーブ権は1本で、サーブ権がある時は、同一プレーヤーが行う。
2. 2セット目の最初のサーブは、1セット目の最初のサーブを行わなかったチームから行う。

3. 最終セットの最初のサーブは、キャプテンによるトス（ジャンケン）によって決定する。
4. サーブを行うプレイヤーは、後衛右にいるプレイヤーが行う。

#### ■第12条 コート交替

##### 第1項 コートの交替のしかた

1. 2セット目は、互いにコートを交替する。
2. 最終セットは、どちらかが8点を先取したときにコートを交替する。  
(コートを交代しても、選手の配置は変わらない。)
3. 最終セットでコートチェンジが正しく行われなかった場合は、誤りの気付いたときに直ちに交替する。
4. コートを交替するときには、プレイヤーはエンドライン後方に整列し、主審の笛の合図で速やかに交替する。

#### ■第13条 ローテーション

##### 第1項 ローテーションのしかた

1. サーブ権を得たときには、直ちに時計回りと同じ方向に1つだけポジションを移動する。

#### ■第14条 サーブ

##### 第1項 サーブの仕方

1. サーブは、サイドラインの延長線内でエンドライン後方から1本だけ打てる。
2. サーブは支持手から完全に離して打たなければならない。
3. サーブを打つ位置は、腰から下で打つ（アンダーサーブ）こととする。
4. サーバーの支持手から離れたボールがサーバーに触れないで地面に落ちた場合は一度だけやり直しができる。

##### 第2項 サービスの負敗

1. サーブされたボールは、ネット上を完全にしかも2本のポールの想像延長線に触れる範囲内を通過しなければならない。
2. サーバーは、エンドラインを踏んだり踏み越したりした状態で、サーブをしてはいけない。
3. ボールが、ネット及びポールに触れてはいけない。
4. ボールが、ネットの下を通ってはいけない。
5. ボールが、相手チームのプレイヤーに触れる前に味方プレイヤーか、その他の物体に触れてはいけない。
6. ボールがコート外に落ちてはいけない。
7. サーバーが、主審のサービス開始の笛の後、速やかに（5秒以内）サービスしなくてはならない。

※1～7の場合は、相手側にサーブ権が移動する。

#### ■第15条 パス（打球）

##### 第1項 パスのしかた

1. 1チームは、ボールを味方コート内で3回までプレーすることができる。ただし、ブロックの場合は除く。
2. プレーすること（パス）を認められる部位は、身の腰より上である。  
腰もよいものとする。

3. ボールは、静止しないで明瞭にはね返されるものでなければならない。ボールとの接触は、短く瞬間的でなければならない。
4. ボールがプレイヤーの指先に触れた直後、後方にはね返っていった場合でも反則とはならない。

#### ■第16条 得点

##### 第1項 得点のしかた

1. ラリーポイントの得点とする。

#### ■第17条 タイムアウト

##### 第1項 タイムアウトのとり方

1. チームは、ボールがデッドのとき、副審に告げてセット毎に1回のタイムアウト（30秒）を取ることができる。タイムアウト時は、コートから出てもよい。
2. タイムアウトを要求できる人は、キャプテン又はゲームキャプテンもしくは監督とする。
3. **けが等で試合の続行が厳しい場合、主審の判断により、ゲームを一度中断することができる。（チームが要求するタイムアウトとは別。）ただし、3分たっても試合が再開されない場合は、そのチームは失格となる。その場合は、ゲームの没収となるが、それまで得た得点はそのまま生かさせる。まだ、チームが要求できるタイムアウトを使っていない場合は、まずはチームがタイムアウトを要求し、それでも回復しない場合は、主審の判断で中断できる3分のタイムアウトを用い、選手のけが等の快方に努める。主審の判断でゲームを中断したのち、主審は、3分後に試合の続行の可否をチームのキャプテンに意思確認する。**

#### ■第18条 プレーヤーの交替

##### 第1項 プレーヤーの交替のしかた

1. ゲーム中のプレーヤーの交替は、ボールがデッドのとき副審に告げて行う。
2. プレーヤーの交替は、プレーがストップしているときであれば、何回でも交替することができる。
3. プレーヤーの交替を要求できる人は、キャプテン、ゲームキャプテン、監督とする。

### 第6章 反則

#### ■第19条 反則

次のような場合には反則とし、**反則をしていない側の得点となる。**

##### 第1項 タッチネット

1. プレーヤーは、身体の中の部分であってもネットに触れたとき。
- (例外) ①ボールが強くネットに打ち込まれ、反対側チームのプレーヤーにネットが触れた場合は、反則ではない。
- ②ネットから下のボールに触れた場合は、反則ではない。

##### 第2項 ドリブル

1. ボールが、プレーヤーの身体、あるいは被服の一部に2回続けて触れたとき。
2. 同一チームの2人のプレーヤーが同時に触れた場合は、1回プレーとみなし、同時プレー後、そのうち1人が続けてパスするとドリブルになる。（ブロックは例外）
3. プレーヤーがボールをネットに当て、そのボールに再び触れたとき。（ただし、ブロックの場合は除く）

### 第3項 ホールディング

1. ボールが、プレーヤーの手や腕などに一時停止したとき。

(例) ①身体の前をクロスして押してやるパス

②頭の上で深くかぶって押し出すパス

### 第4項 ラインクロス (バックアタック)

1. バックアタックのときに、アタックライン及び延長線を踏んだり、踏み越えてたりしたとき。
2. アタックラインを踏んで、又は踏み越してジャンプしての返球をしたとき。

### 第5項 オーバーネット

1. 相手チームが攻撃 (パス等も含む) する前、すなわち相手チームのプレーヤーがボールに触れる前に味方プレーヤーがネットを越えて、そのボールに触れたとき。

(例外) ブロックした後に、ネット上から手が越えてもオーバーネットにならない。

### 第6項 オーバータイムス

1. 同一チーム内で4回以上ボールをプレーしたとき。

### 第7項 フットボール

1. ボールを腰より下の位置に当ててプレーしたとき。

### 第8項 スクリーンプレー

1. サーブを行う側の他のプレーヤーは、サーバーを隠す行動をしたとき。

その行為については、プレーヤーは主審を通じて相手チームに申し立てることができる。

### 第9項 アウトオブバウンズ (アウト)

1. プレー中に、ボールがコート以外の床面や物体に触れたとき。
2. 他コートにボールや人が入ったとき。
3. ボールがネット上を完全に通過しなかったとき。
4. ネットの想像延長線より相手側にあるボールをプレーしたり相手コートに入ってプレーしたりしたとき。
5. いかなるプレーにおいても、ボールがポールに触れたとき。

(例外) ボールはサーブ、アタックを問わずラインにボールが少しでもかかっている場合はセーフ (イン) となる。

### 第10項 ファウルチャージ

1. ネット付近でのプレー中に相手コートのプレーヤーの身体に触れたとき。
2. アタック後に相手コートに入り、プレーヤーの次のプレーの妨害をしたとき。
3. サーブをして、相手チームプレーヤーがブロックまたは攻撃とみなされる返球をしたとき。

### 第11項 フットフォールト

1. サーブを打つ瞬間にエンドラインを踏んだり、踏み越えたりしたとき。

### 第12項 アウトポジション

1. サーブ順を誤ってサーブを打ったとき。
2. バックプレーヤーがブロックに参加したとき。
3. サーブ時に、コート内に位置していないとき。

### 第13項 その他

1. 故意に手や腕以外でプレーしたとき。

2. バックアタックラインから前でジャンプして攻撃したとき。

#### ■第20条 ダブルファウル

次のような場合はダブルファウルとなり、ノーカウントとして、再び同じサーバーからプレーをやり直す。

第1項 両チームのプレーヤーが、同時に反則を犯したとき。(少しでも時間差があれば、早い方の反則が適用される。)

(例) ネット上で同時に**ホールディング**を犯した場合。

#### ■第21条 ノーカウント

次のような場合は、ノーカウントとして、再び同じサーバーからプレーをやり直す。

第1項 審判の意見が分かれ、かつ主審が判定を下せないとき。

第2項 プレー中に、他の試合のボールが入ってきて、プレーに影響を与えたとき。**また、プレーに影響を与えると判断したとき。**

第3項 プレー中に、ネットが外れたときや、ボールが**破損した**とき。

第4項 プレー中に、選手以外の人にプレーを妨害されたとき。

### 第7章 審判員及び審判法

#### ■第22条 審判団の構成

第1項 審判団は次のとおり構成します。

1. 主審1名、副審1名、線審2名ないし4名で**試合を運営する**。(線審が2名の場合、サーバーの反対側に位置する。)
2. 副審が**得点板を兼ねることができるが、人数に余裕がある際は、得点板を専属で行い、サブ権側に立つようにし、ゲームの進行に貢献する。**

#### ■第23条 主審

第1項 主審の権限

1. 主審はゲームを監督し、そして進行させ、その最終判定を宣告する。
2. 主審はゲームについての最高役員となり、ゲームの開始から終了まで**副審と線審及び全プレーヤーを支配する権限が与えられる。**
3. 他の**審判**(主審以外)の判定が誤っていると判断した場合には、主審はそれを覆すことができる。

第2項 主審の責務

1. ゲーム開始前に、コート of 諸条件や用具等の点検を行う。
2. ゲーム開始前に両チームの主将を招集して、トス (**ジャンケン**) を行わせ、サービス権、コートの選択について決定する。
3. プレーは主審の吹笛によって始まり、主審の吹笛によって終了する。
4. 主審は反則を発見したときに限り吹笛して、ハンドシグナルを用いて反則の種類を示し、次にサービス権をもっているチームを示す。
5. 反則の種類についてのアペールはゲームキャプテンのみができ、主審はルールの解釈と適用に関する質問を受け付ける。**必要があれば、両チームのキャプテンを呼んで説明をする。**
6. ゲーム終了後、勝敗の判定と宣告を行う。**勝利チームのキャプテンから、ゲーム用紙にサインをもらう。**

## ■第24条 副審

### 第1項 副審の権限

1. 副審は主審の反対側のコートの上上に位置し、主審を補佐する。
2. 副審は、両チームのメンバーの行為を監督する。もし不法な行為があったときには、主審に報告する。
3. 副審は、両チームが使用したタイムアウトとプレーヤーの交替を統括し、正規のプレー中断中に主審と監督、ゲームキャプテンにその旨を通告する。
4. 副審は、正当に要求されたプレー中断を承認し、その時間を計る。(タイムアウトは1セットで1回とし、その時間30秒とする。)
5. 副審は、チームが要求した際のタイムアウト、セット間のタイムアウトのときボールを持つ。
6. 副審は、自分の権限以外の反則については、吹笛することなく合図することができるが、主審に強要はできない。

### 第2項 副審の責務

1. バックアタック時のアタックラインに関する判定をする。
2. ボールが副審側のポール上方の想像延長線の許容空間より外側を通過したとき、主審に合図する。
3. ボールがポールに触れたときの反則を、主審に合図する。
4. プレーヤーがネットに触れたときの反則を主審に合図する。
5. プレーヤーがネットより下の部分で、相手プレーヤーの身体のどこかに接触したときの反則を、主審に合図する。
6. ボールがコート外の物体に触れたかどうかについての監視にあたる。
7. プレーヤーが、副審側のポールの想像延長線を越えて相手コートでプレーしたときの反則を、主審に合図する。

## ■第25条 線審

### 第1項 線審の位置

1. 線審が2名の場合は、それぞれ対角に位置する。(サーバーの反対側)

### 第2項 線審の責務

1. 線審は、最も近いサイドラインとエンドラインを監視する。
2. 線審は、主審を補佐してボールがアウトのときは旗を上げ、インのときは旗を下げて合図する。
3. 線審は次のとき主審に合図する。
  - (1) サーブのときにプレーヤーが反則を犯したとき。
  - (2) アウトボールを落下前に、レシーブチームのプレーヤーがボールに触れたとき。
  - (3) ブロックでワンタッチがあったとき。
  - (4) ボールが許容空間の外側を通過したとき。