ビーチボールバレー競技規則

１　競技の成立

競技は、選手、主審、副審及び点数係をもって成立する。

２　コート

コートは、バドミントンコート（１３.４０ｍ×６.１０ｍ）【図1】を使用し、センターラインから双方３ｍの中央に、長さ５０ｃｍのサービスラインを設ける。また、サービスラインからエンドラインまでの範囲をサービスエリアとする。なお、ネットの高さは１.５５ｍとする。

３　ボール

ボールは、ビニール製で白色とし、直径３５ｃｍのビーチボールを使用する。

４　チーム

（１）チームの編成は分館単位で行い、１チーム１０名以内とする。各チームには監督、主将をそれぞれ１名ずつ置くことができ、監督は選手を兼ねることができる。

（２）同一競技及び他競技種目との選手登録の重複は可能とする。ただし、出場できるのは、いずれか１つの競技種目とする。なお、同一競技種目であっても複数チームでの出場は不可とする。

５　競技の方法

（１）競技は５人制（男女フリー）とする。

（２）競技はリーグ戦による予選を行い、決勝は各リーグ上位チーム（１または２チーム）によるトーナメント方式とする。なお、決勝トーナメントの組み合わせは出場チームによる抽選で決定する。ただし、申し込みチーム数により変更する場合もある。

（３）競技はラリーポイント制で行い、１試合を前半７分、休憩２～３分、後半７分とし、前後半の通算点数が多いチームを勝ちとする。なお、コートチェンジは、前半終了後に行う。

（４）時間競技のため、試合中のタイムアウト（作戦会議）は行わない。前半終了後の休憩時に行うこと。

（５）プレー中に試合終了のホイッスルがなった場合は、そのプレーの得点までとする。

（６）予選リーグについては、勝率方式とし、勝率が同じ場合は得点の多い方、得点が同じ場合は失点の少ない方のチームを勝ちとする。なお、それでも同じ場合は抽選（各チーム代表５名のじゃんけん）とする。

（７）予選リーグは引き分け有とし、決勝トーナメントについては、試合時間終了時に同点の場合にはデュースとし、２点差がついた時点で勝敗を決する。

（８）競技中の抗議は監督のみ認めるが、試合終了後の抗議は一切認めない。

（９）参加申込書に記載されていない選手は、いかなる場合も出場できない。

（10）競技前及び競技中の棄権または違反等による失格があった場合、そのチームは３０対１０の負けとする。

６　 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、サーブが行われる瞬間には定位置【図 2】にいなくてはならないが、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 コートチェンジ後のローテーションは、コートチェンジ前にいた位置から開始する。プレーヤーは、コートの外側を回って移動する。

（２）プレーヤーの交代

① 選手の交代は、同一試合内で前後半を合わせて３回の３人までとし、監督または主将がボールデッドのときに、主審に申し出る。ただし、事故等で選手交代が必要になった場合には、主審の判断により対応する。

② 試合途中の交代は速やかに行い、作戦会議は行わない。

③ 選手交代でコートに入ったプレーヤーは、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、その試合中は交代することができない。

７　 プレー上の動作と反則等

（１）サーブ

① 競技開始前にプレーヤー代表によるじゃんけんにより、勝者がサーブ権かコートかのいずれかを選択する。

② サーブの順番は、同一試合が終了するまでは代えることができない。なお、後半のサーブは前半の最後に得点したチームから行う。

③ サーブは体側を離れないようにし、しかも地面と垂直にして、ボールに回転や故意に変化をつけずに打たなければならない。なお、審判が、そのように判断をしたときには、１回目はやり直しを認めるが、２回目からは反則としサーブ失格とする。

④ 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揃えて置き、足の位置は変えずにサービスラインを踏み越えてはならない。

⑤ サーブの順番を間違えたときは、アピールプレーが成立し、相手側の得点となり、サーブ権も移動する。ただし、アピールがなく次のプレーに移ったときは、そのまま試合を続行する。

⑥ 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。

⑦ サーブは１回とし、両支柱の間をネットに触れないように相手コートへボールに回転をつけずに入れる。

⑧ 次のようなときは、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

（２）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人の競技者を経て相手コートに返し、１回または２回で返した場合は反則とする。ただし、３回目のボールがネットに触れた場合には、もう１回プレーができる。その際、アタックラインより前でプレーするときは、相手コートにボールを高く返すこと。

② ボールを打つ場合は、腰より上であればどの部分でもよい。腰より下に触れると反則となる。その他、『ホールディング』 及び『ドリブル』についても反則となる。ただし、平手レシーブについては、特に制限しない。

③ 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。

（３）アタック

　① アタックは、必ずボールに触れる３回目のプレーで行うこと。３回目がネットに触れた際は、アタックライン後方からのみ、もう１回アタックを打つことができる。

② アタックは、アタックラインを踏み越えて打ってはならず、腰から上でボールに触れた場合にのみ有効とする。また、アタックラインより前にいた場合でも、アタックライン後方に移動して打った場合にも有効とする。

③ アタックラインはアタック後も踏み越えてはならず、アタックの動作がアタックラインを踏み越えず静止できたのち、次のプレーへ移行できる。

　④ ３回目で相手コートにボールを返球するとき、アタックラインを踏み越えた状態でプレーするときは、相手コートへボールを高く返したときには有効とする。

８　ボールインとボールアウト

　　サイドライン及びエンドライン上に着地したボールの判断は、ボールの着地面が少しでもラインにかかっていれば『ボールイン』とする。

９　その他の反則等

① 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。

② インプレー中に、身体の一部がネットの白帯に触れたときは『タッチネット』の反則となる。

③ 相手チームのプレーに対して、妨害を加えたときは『インターフェアー』の反則となる。

④ インプレー中に、ボールがコート外にあるものに触れたときは『ボールアウト』とする。

⑤ 主審が遅延行為と判断した場合は、相手側の得点となり、サーブ権も移動する。

⑥ 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。



アタックライン