

ナイターパパギ্যালボール大会 競技規則

1. チームの編成

- 1) 旧小学校区及び町内単位のチームとする。(1 校区及び町内で 3 チームまで参加できる。) 学校区について新井小学校・新井中央小学校・新井北小学校・新井南小学校・姫川原小学校・矢代小学校・斐太北小学校・斐太南小学校・妙高小学校・妙高原南小学校・妙高原北小学校を学校区とする。
上記要件での編成できない場合には、特別連合チームを編成することができる。但し事務局に代表者会議前までに申し出を行い、代表者会議にて報告・承認を得ること。
- 2) チームは、監督 1 名、キャプテンを含む 18 名(交代選手含む)で構成される。監督は選手を兼ねることができるが、選手登録を行うこと。
なお、監督は町内在住で子供が参加していなくとも監督として登録できる。選手登録出来るお父さんは、自分の子供が中学生までのお子様がいるお父さんとし、男女の性別はどちらでも構わない事とし、大会にお子さんが登録されていなくとも参加登録することは可能である。
小学生は女子のみとし、男子の参加は出来ないこととする。また、町内の事情により小学生女子選手の人数が足りない場合に、中学生女子を選手として登録することができる事とする。
試合中は、小学生女子 7 名お父さん 2 名の 9 名とする。但し最大中学生女子 2 名までコート内に入れる。(小学生女子 5 名以上・中学生女子 2 名以下・お父さん 2 名)
お父さん 1 名は青いビブスを着用し、中学生女子はピンクのビブスを着用することとする。
- 3) チームメンバー欠員については、当日試合中にけが人が出た場合選手登録人員もなくチーム構成人員が確保できない場合、審判長が認めた場合に限り欠員構成で試合を続行することが出来る。欠員構成で大会期間中続行できるが登録選手がいる場合は認めない。(小学生の代わりに中学生は入れられない)

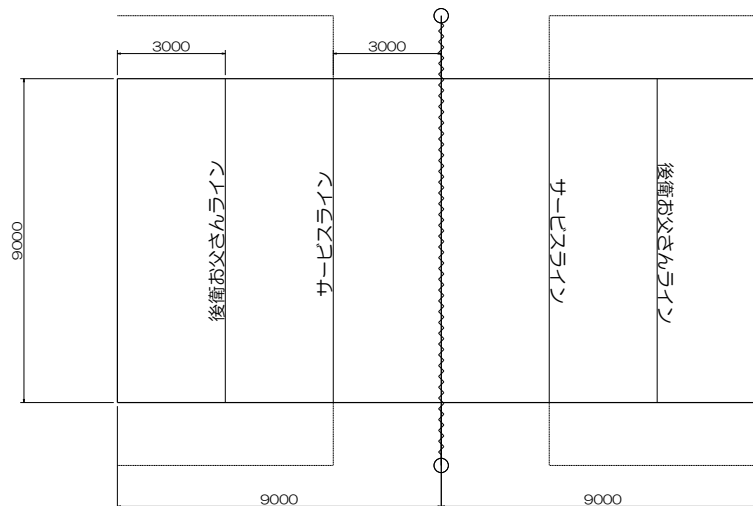
2. 基本的な権利と義務

- 1) 競技参加者は、競技規則を理解、遵守し試合中常にフェアプレーの原則とその精神に基づいた行動をとらなければならない。
- 2) 監督及びキャプテンは、チームの規律について責任を負わなければならない。応援席の秩序についても責任をもって管理を行うこと。
- 3) 試合中、監督、交代選手はフリーゾーンの外の定められたチームベンチにいないといけない。競技参加者はコート内の味方選手に対して声援や話しかけることができる
- 4) 監督は、選手交代及びタイムアウトを要求することができる。しかし、選手としてコート内にいるときはその権利を失う。監督は、いかなる場合でも審判員の判定に対して異議を申し出ることは許されない。
- 5) キャプテンは試合前にチームの代表としてジャンケンを行い勝ったチームが、サービスもしくはコートの選択権を得ることができる。負けたチームはサービスもしくはコートの選択権の残った方を選択する。

- 6) ゲームキャプテンのみが、ボールがアウトオブプレーの時に主審に対して質問及び確認ができる。(監督の主審等審判団に対する質問・抗議は一切認められない。)

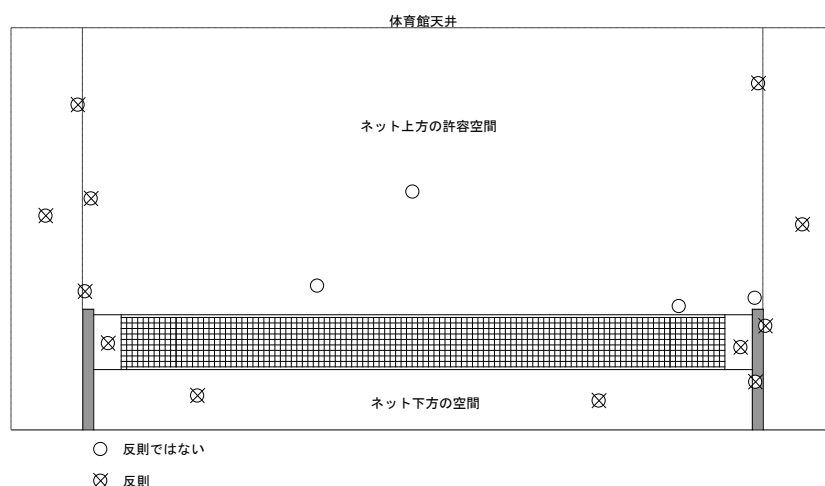
3. 競技場及び競技規則

- 1) コートの大きさは 18m×9mの長方形で、最小限3mの幅のフリーゾーンで囲まれている。フリープレー空間は、障害物が何もない競技エリアの上方の空間で競技する表面から最小限7mの高さがなければならない。(安全性から基本競技はインドアとする。)(参考図1)



参考図 1

- 2) ネット高さはネット中央部で2m10cmとする。(大会当日試合開始前に審判長が所定のスケールにて検尺を行う。ネットの張り具合も合わせて確認する。)
ネット両サイドにはアンテナを設けないが、ボールの許容空間は支柱の鉛直上までとする。(参考図2)



参考図 2

- 3) 使用ボールについては、ゴム製で、重さ 210 ± 10 g、円周 78 ± 1 cmの公益財団法人日本バレーボール協会検定のソフトバレーボールを使用する。なお、色については規定しない。(例年ミカサ検定球を使用、糸巻ボールの使用は認めない)

4. 競技について

1) セット数及び得点について

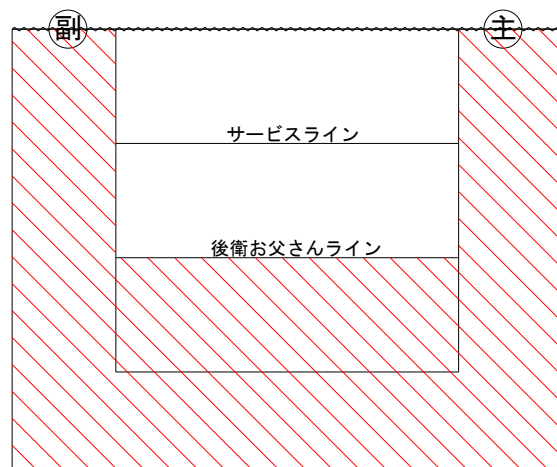
1 セット 21 点先取のラリーポイント制とし、3 セットマッチの 2 セット先取法とする。3 セット目に入った場合は 8 点目でコートチェンジする。但し、リードするチームが 8 点に達したときにコートチェンジを行わなかった場合は、気が付いた時点でコートチェンジする。コートチェンジしたときの得点はそのまま有効とする。

各セット最低 2 点をリードし、先に 21 点を得たチームが取る。20-20 の同点になった場合は、2 点のリードが得られるまでプレーは続く。(上限は設けない)

3 セット目は先に 2 点以上のリードを得て 15 点になるまで行うが、14-14 になった場合は 2 点リードが得られるまでプレーは続く。(上限は設けない)

2) 選手のポジション制限について

選手のポジションについては、後衛のお父さん(青いビブス着用)を除くすべての選手については 9m×9m のコート内のどの位置に居ても構わない。但しラリー中の位置については、ビブス着用のお父さん以外はフロントゾーン・バックゾーン・サービスゾーン・フリーゾーンでのプレイが可能であるが、ネットの延長線上より相手コート側空間に入ってプレイすることは出来ない。また、ボール接触後にプレイの延長上で勢いがつき相手コート・フリーゾーンに進入することも出来ない。ビブス着用のお父さんは、フロントゾーン以外は何処でもプレイを行うことができる。(参考図 3) 但し、審判団の吹笛後はこの限りではない。



参考図 3

3) サービスについて

サービスについては、サービスラインより後方から小学生・中学生がサービスを打つことが出来る。サービスはアンダーサーブのみとし(アンダーサーブの打点は腰より低い位置とし、両チームを通じて 1 試合 1 回のみの注意を与え以後、2 回目の反則からは相手チームのポイントとなる。

サービスがネットを超えない場合は、再度サービスを行うことが出来る(打ち直しは 1 回のみ)。サービスが成功しそのラリーを得た場合は、次のサービスは 1 本目とカウントするので失敗した場合は再度 1 回打ち直しができる。しかし、サービスがネットを超えて相手コートのフリーゾーンまたは、サービスゾーンに落ちた場合は相手チームのポイントとなる。

但し、ネットに触れて相手コートの空間に落ちた場合は、ネットの接触が先に反則と

判断されるので打ち直しとする。

中学生については、ネットを超えない場合・ネットへの接触・相手コートフリーゾーン・サービスゾーンに落ちた場合は、相手チームのポイントとなる。

また、サービスチームの選手が1人又は集団でスクリーンを形成しサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害してはならない。

4) サービスの順番について

サービスの順番については、お父さんを除く7名の選手が順番で記載された規則に従い行うこととし、セットが変わってもサービスの順番は変わらない。

例（1セット目5番の選手で終わった場合は、2セット目6番の選手からサーブを行う）

5) 選手の反則について

大会のレベルに合わせて、ホールディング・ダブルコンタクト反則は取らないこととするが、主審の判断でホールディングの反則を取る場合がある。（但し、ブロック行為時にネットにボールが当たり「ブロック行為の一連と判断できない場合」はドリブルの反則を取る場合がある）

小学生は、すべてのプレーを行うことが出来どこの位置からでもアタックヒットを完了することが出来る。また、コート内にいるすべての小学生はブロックに参加することが出来る。

中学生はサービス以外、相手コートにボールを返球してはならない。また、小学生と同時接触の場合で相手コートに返球された場合も中学生の返球とみなし相手ポイントとなる。（曖昧でプレーで判断できない場合はダブルフォルトとする）

お父さんは、いかなる場合でも相手コートにボールを返すことは出来ない。また、ビブス着用のお父さんはフロントゾーンにてプレーすることが出来ない。3 参照
但し、フロントゾーン外からジャンプしてプレーし着地する場所がフロントゾーンでも構わない。ラインの一部でも触れた場合は反則とする。

※言葉の定義

サービスとブロックを除き、ボールを相手チームに送るすべての動作はアタックヒットとみなされる。

アタックヒットは、ボールがネットの垂直面を完全に通過した時点、または相手選手に接触（ブロック行為）した時点で完了する。

6) ブロックについて

ブロックとは、選手がネット上端より高い位置で相手チームから来るボールをネット近くで阻止する動作のことである。ブロックを完成するには、接触したボールの高さにかかわらず接触した瞬間には身体の一部がネット上端より高い位置にいないといけない。

一人または2人以上のブロッカーによるボールへの連続的な接触は、1つの動作中であれば許される。

記載のとおり小学生以外のブロック行為は反則となる。

7) オーバーネットについて（参考図4）

インプレー中、選手がネット上を超えて相手コート内にあるボールに触れたときは、オーバーネットの反則とする。

オーバーネットの限界線は、ネット上端の白布のふくらみいっぱいまでとし、選手の手とボールとの接触点で判断する。

手または腕がボールに触れた後、相手コート内に出ても反則ではない。



参考図4

8) チームのヒット数

※言葉の定義

- ・ヒットとは、インプレー中の選手によるボールへの接触である。
チームは、返球のため最大3回のヒット（ブロックに加えて）が許される。これを超えると“フォアヒット”として反則となる。
- ・ボールは身体のどの部分で触れてもよい。
- ・ボールはつかむこと、投げることは許されない。ボールはどの方向にはね返ってもよい。
- ・ボールは接触が同時であれば、身体のさまざまな部分に触れてもよい。
- ・ブロックでは、1つの動作中であれば1人又は2人以上のブロkkerが連続して接触してもよい。
- ・チームの最初のヒットでは、1つの動作中であればボールは身体のさまざまな部分に連続して接触してもよい。

8-1 連続的な接触

1人の選手はボールを2回続けてヒットすることはできない。但し、ブロック行為は接触回数にカウントしない。

8-2 同時接触その1

2人または3人の選手は、ボールを同時に触れてもよい。2人（3人）のチームメイトが同時にボールに触れた場合は、2回（3回）のヒットと数える（ブロックを除く）。もしも複数の選手がボールに触れようとして、1人だけが触れた場合は、1回のヒットとみなす。選手同士が衝突しても反則したことはない。

8-3 同時接触その2

相対するチームの2人の選手がネット上で同時にボールに触れボールが引き続きインプレーの状態のときは、レシーブする側のチームは、さらに3回のヒットが許される。そのようなボールが“アウト”になれば、落下地点の反対側のチームの反則である。

8-4 同時接触その3

相対するチームの選手がネット上で同時にヒットし、そのボールへの接触が長引き場合でもプレーは続行される。

8-5アシステッドヒット

選手は競技エリア内でチームメイトまたは構造物・物体の助けを得て、ボールをヒットすることはできない。しかし、タッチネットなどの反則をしそうになる選手をチームメイトが静止したり、引き戻したりしてもよい。

9) ボールをプレーするときの反則

・フォアヒット

チームが相手コートに返球する前に、ボールを4回ヒットすること。

・アシステッドヒット（8-5）

選手が競技エリア内でボールをヒットするため、チームメイトまたは構造物・物体からの助けを得ること。

・キャッチ

ボールをつかむ、または投げること；この場合、ボールはヒット後はね返らない。

・ダブルコンタクト

1人の選手が連続してボールを2回ヒットすること。またはボールが1人の選手の身体のさまざまな部分に連続して触れること。

10) ネットを通過するボール

相手コートに送られるボールは、ネット上方の許容空間を通らなければならない。

許容空間は、ネットの垂直面の部分で以下のとおり限定される。（参考図2）

・その下部は、ネット上端により

・その両サイドは支柱とその想像延長線上によって

・その上部は天井によって

ボールがネット下の空間で相手コートに向かっているとき、ボール全体がネット垂直面を越える瞬間までプレーすることができる。

11) ネットに触れたボール

・ボールはネット上を通過するとき、ネットに触れてもよい。但し、サービスの時に接触した場合は打ち直しとする。（所定の回数）

・ネットにかかったボールは3回のチームの許容ヒット内でプレーすることができる。但し、1人が連続してボールに触れることは出来ない。

・ボールがネットの網を破るか引き裂いた場合は、ラリーは無効となりプレーはやり直しとなる。

12) ネットへの接触

ボールをプレーする動作中の選手による支柱間のネットへの接触は反則である。ボールをプレーする動作の中には（主に）踏切からヒット（またはプレーの試み）と安定した着地、新たな動作への準備が含まれる。

ボールがネットにかかり、その反動でネットに選手が触れても反則ではない。

また、プレーがアウトオブプレーになってからの接触は認める。

（主審・副審の吹笛後または、ボールが床その他の物体に接触後）

13) ネット近くの選手の反則

・相手チームのアタックヒットの前、またはその最中に選手が相手空間でボールもしくは相手選手に触れたとき。

- 選手がネット下から相手空間に侵入し、相手チームのプレーを妨害したとき。
(相手チーム選手に接触またはプレーの妨害が発生しなければ反則とはならない)
- ネットに触れることにより相手チームに対して自チームが有利な状況を不正に作り出すこと。
- 相手チームによる正当なボールへのプレーの試みに対し、それを妨害する動作をすること。
- ネットをつかんだり、握ったりすること。
ボールがプレーされているときに、ボールの近くにいるいかなる選手やボールをプレーしようとしている選手自身も、たとえボールに触れなくてもボールをプレーする動作とみなされる。

5. 中断とインターバル

中断とは、ラリー完了から主審による次のサービスのホイッスルまでの間の時間をいう。正規の試合中断はタイムアウトと選手交代だけである。

- 正規の試合中断回数
各チームは、1 セットにつき 1 回までのタイムアウトと選手交代を要求することができる。
- 正規の試合中断の要求
正規の試合中断は監督より要求される。監督が不在の場合はゲームキャプテンだけが要求される。
- タイムアウト
タイムアウトは、ボールがアウトオブプレーでサービスのホイッスルの前に該当する、ハンドシグナルを示して要求しなければならない。チームの要求するすべてのタイムアウトは 30 秒間である。
選手はサイドラインよりフリーゾーン側に出て、水分補給等を行うこととし床等に水分をこぼさないように補給を行う。こぼれて場合は速やかに拭き取り選手のプレーに影響が出ないようにチームで対応すること。

6. 選手交代について

選手交代とは、コート内の選手と登録済みの選手の交代のことをいう。選手の登録変更は開会式の代表者会議までとし、それ以降の選手の変更は認めないこととする

- 選手交代に関する注意
コート内の選手と登録済み選手の交代については、同年代・同性を基本とする。

交代例

小学生女子	→	小学生女子	交代可能
中学生女子	→	小学生女子	交代可能
小学生女子	→	中学生女子	交代不可能
中学生女子	→	中学生女子	交代可能
前衛お父さん	→	登録済みお父さん	交代可能
後衛お父さん	→	登録済みお父さん	交代可能
前衛お父さん	→	後衛お父さん	ポジション入れ替え交代可能

子供たちの交代については、上記例をもとに行ってください。

なお、サービスの順番については交代前の選手の順番とします。交代選手のポジションは各チームの都合による。

- 例外的な選手交代

当日、試合中に、けが人が発生し登録選手もなく編成人員が確保できない場合は審判長が認めた場合に限り欠員編成で試合を続行できる。なお、トーナメント戦で試合を大会期間中続行できるが、登録人員がある場合は認めない。（小学生の代わりに中学生は入れない。）不慮の事態に備えて登録選手は試合に出られるように会場にすることが望ましい。

- 例外的な試合の中断

ボールがインプレー中で、もしも重大な事故が起きた場合には審判員は直ちに試合を止め、医療担当者がコートに入ることを許可しなければならない。ラリーはその後やり直しとなる。医療担当者が負傷者をした選手の状況を確認するが、治療等を行う場合はベンチ後方のフリーゾーンで行う。

負傷や病気の選手に対し、正規にも例外的にも選手交代ができない場合はその選手に3分間の回復のための時間が与えられるが、その試合中は同じ選手に対して繰り返しては与えられない。もしも選手が回復しない場合は例外的な選手交代を適用する。（上記以外の場合は、審判長が状況を判断し決定する。）

- 外部からの妨害

試合中に外部からなんらかの妨害があった場合には、プレーを止めなければならない。ラリーはやり直しになるが故意と思われる事態が発生した場合は発生案件によりポイントが相手チームに与えられる場合がある。

例（隣接コートからボールがコートに入る等はやり直し）

7. インターバルとコートチェンジ

インターバルとはセット間の時間のことをいう。すべてのセット間は2分30秒とし、セット終了の主審の吹笛後からカウントし2分30秒後に副審が吹笛を行う。

- コートチェンジ

各セット終了後にコートチェンジする。

3セット目はリードしているチームが8点に達したときは、チームは直ちにコートチェンジする。選手のポジション・サービスの順番は引き継がれる。