

# 湯沢市雄勝郡 8 人制バレーボール規則



湯沢市雄勝郡スポーツ推進委員協議会

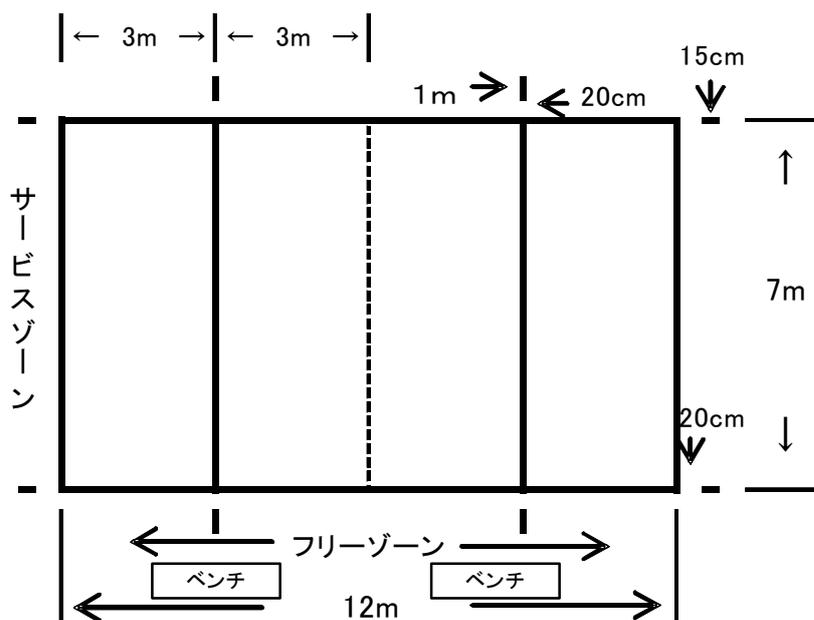
# 湯沢市雄勝郡 8 人制バレーボール規則

以下の規則（ルール）はバレーボール 6 人制競技規則（公益財団法人日本バレーボール協会）を参照し、作成されたものである。（H27.5 改訂）

## 競技場・設備および用具

1. コートの大きさはサイドライン 12m、エンドライン 7mとし、センターラインの中心線によって 6 × 7m の二つのコートに二等分される。さらにネットに平行して各々のコートを二等分する線（ハーフライン）を引く。さらに、ハーフラインの延長線としてサイドラインより 20cm はなして 1m の直線を引く。【別表 1】（H24.3 改訂）
2. サービスゾーンは、エンドライン後方 20cm にサイドラインの延長として引かれた、それぞれ平行な長さ 15cm のラインによって区画される。【別表 1】（H24.3 改訂）
3. ネットの高さは 2m10cm とする。サイドラインの直上のネットの両端に、コートに垂直に 5cm の白布地の標示帯（サイドマーカー）と柔軟なアンテナを取り付ける。（H24.3 改訂）
4. ボールは公益財団法人日本バレーボール協会制定ソフトバレーボール（ミニソフトバレーボールデラックス高学年用）とする。（H24.3 改訂）

## 【別表 1】



## チーム

1. 競技者の数はいかなる事情があっても 8 人でなければならない。チームは交代競技者を合わせて 15 名を超えることはできない。（H27.5 改訂）
2. 交代競技者及び監督は主審の反対側のコート外の定められた個所に位置する。
3. 競技者の交代は主審または副審のいずれかに対してチームキャプテンまたは監督の要求によって行われる。しかし、競技が停止しているときでなければならない。（H24.3 改訂）  
1 チームは 1 セットにつき 6 回を限度として競技交代を許される。交代競技者は交代が許されたときに直ちにコートに入れるように待機していなければならない。もし、交代が直に行われなかった場合は、そのチームに休息のタイムアウトが科せられる。休息のタイムアウトをすでに使っている場合は不当なタイムアウトの要求に準じて 1 点を

失う。(H24.3改訂)

4. いかなる場合においてもセットの初めの競技者は交代した後、同一セット内に再び復帰することができる。ただし、この場合復帰できるのは1回だけで、しかも以前に交代した競技者とだけ、交代できる。(S54.6改訂)
5. 各チームは1セットごとに2回のタイムアウトをとることができる。1回のタイムアウトは30秒間とする。タイムアウトの間、プレーをしていた競技者は味方側のベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない。(H5.6改訂)

#### 競技者の権利および義務

1. すべての競技規則に精通し、これを守らなければならない。(H5.6改訂)
2. 競技停止中、競技者はチームキャプテンを通じて主審に対し発言することができる。また、チームキャプテンは義務を遂行する場合に限り、副審にも話しかけることができる。ただし、チームキャプテンがコート上にいない場合は、チームキャプテンがゲームキャプテンを指名する。(H24.3改訂)

#### 競技者・補欠競技者および監督の行為

次の行為はすべて処罰される。

1. 審判員の判定に対して執ように話しかけること。(H24.3改訂)
2. 審判員に対して好ましくない批判をすること。(H24.3改訂)
3. 審判員の判定に影響を及ぼすような不快な動作や態度を示すこと。(H24.3改訂)
4. 相手チームの競技者に対して不快な言動、あるいは人身攻撃を行うこと。
5. 競技中にコート外の誰かからコーチを受けること。
6. セット間のタイムアウト以外の時に主審の許可を得ないでコートを離れること。
7. ボールに触れる瞬間、特にサービスをレシーブする場合に主審のプレー上の判定を妨げる目的で手をたたいたり、声をあげたり、その他これらに類した行為をすること。

#### 審判員の構成

競技は次の審判員によって運営される。

主審1名、副審1名、線審4名、ただし事情により適宜変更することができる。(H24.3改訂)

#### 競技規則

1. 競技は2チームそれぞれ、常に8名の競技者において行わなければならない。(H24.3改訂)
2. 試合は3セットマッチとし、2セット先勝したチームがその試合の勝者となる。
3. 試合についてはラリー終了ごとに1点が記録され、先に15点を得たチームをそのセットの勝者とする。  
ただし、両チームが各々14点を得たのちは2点勝ち越したチーム、または17点先取したチームをそのセットの勝者とする。(H9.4改訂)
4. ポジション（競技者の位置）はネットに向かって前衛4名、後衛4名とする。
5. チームキャプテンはコートを選ぶか最初のサービス権を選ぶかについて、トスを行う。  
トスに勝ったほうのチームキャプテンはいずれか一方を優先して選択することができる。(H24.3改訂)
6. 競技は、主審の試合開始の吹笛によって始められる。サーバーは主審がアウトの吹笛を

するまでサービスを続行する。(H24.3改訂)

7. サービスは、手あるいは腕で打つものとし、回数は1回で直接相手側に入れなければならない。(H9.4改訂)
8. サービスは、アンダーサーブでボールを投げ上げて打つか、手より離して打たなければならない。(H9.4改訂)
9. サービスが、相手方競技者に触れることなく直接ネット、または相手方コート外の床面、あるいは他の物体に触れた場合はアウトとなる。(H24.3改訂)
10. サーバーは、つねに後衛右側に移動した競技者となり、サービスする場合は、サービスゾーン内で行う。(移動サーブ禁止)(H24.3改訂)
11. サーバーが主審のサービス許可の吹笛後、直ちにサービスを行わなかったとき(5秒以内に打たなかった場合)は、相手チームに対して1点を与える。(H24.3改訂)
12. 1チーム全員の位置は、サーブ権を得るごとに、隣の位置へ時計回りに1つずつ移動する。(H24.3改訂)
13. サーバーの誤りが発見された場合は、その競技者のサービス中に得たポイントはこれをカウントせず、アウトを宣し、同時に相手方チームに対し1点を与える。誤ったチームの競技者の位置は直ちに訂正する。(H24.3改訂)
14. 第2セットのサービス開始は第1セットにおいて最初にサービス権を行使しなかったチームが行う。第3セットは、新たに両チームのチームキャプテンのトスにより決める。(H24.3改訂)
15. コートをチェンジした場合の競技者の位置は新たに編成してよい。ただし、第3セット、ゲーム中のチェンジ(8点先取)はその時の状態とする。(S62.1改訂)
16. ボールの処理はサービスの場合を除いて、膝を含め、それより上のどの部分に当たっても良い。(H9.4改訂)
17. ブロックのとき、競技者は、相手方のプレーを妨害しない限り、ネットを超えて両手や両腕を出すことができる。ただし、相手方競技者がアタック・ヒットを完了するまでネットを超えてボールに触れることは許されない。(ペネトレーション・フォールト)(H24.3改訂)
18. 競技者は、ボールがインプレーの状態にあるとき、体または衣服のいかなる部分についても、ネット(アンテナを含む)に触れてはならない。ただし、ボールがネットに触れ、その結果、自然にネットが反対側競技者に触れた場合は反則ではなく、ボールはなおインプレーの状態にあるものとする。(タッチ・ネット)(H24.3改訂)
19. 競技者は、連続して2回ボール触れることはできない。(ダブル・コンタクト)(H24.3改訂)
20. 1つのブロックの接触は、チームの1つの打球として数えない。チームは、ブロックの接触の後、ボールを返すためにあと3回の打球が許される。ブロック後の1回目の接触は、ブロックのときボールに触れた競技者を含んで誰にでも許される。(H9.4改訂)
21. 2人もしくは3人の競技者が、同時にボールに触れてもよい。同一チームの2人(3人)の競技者が、同時に触れた場合、2回(3回)の打球として数えられる。(ブロックを除く)もし、同一チームの2人(3人)の競技者がボールに触れようとして1人の競技者だけが触れた場合、1回の打球として数えられる。(H24.3改訂)

- 2 2. 競技者はインプレー中、味方競技者を幫助してはならない。また支柱などコート外の物体を利用して返球してはいけない。(H9. 4 改訂)
- 2 3. 相対するチームの2人の競技者が、ネットの上で同時にボールに触れ、ボールがなおインプレーの状態にある場合、レシーブをしたチームはさらに3回の打球が許される。このようなボールがアウトになった場合は、ボールが落ちた反対側のチームの反則となる。相対するチームの競技者が同時に触れ、キャッチ・ボールとなった場合は、ダブル・フォールトとなり、そのラリーはやり直しとなる。(H9. 4 改訂)
- 2 4. 競技者は、ボールがインプレーの状態にあるとき、相手側コートにおいて相手方競技者に触れ、または相手方チームのプレーを妨害することはできない。またボールが相手側においてネットに触れた場合、ネットの反対側から故意にこれに触れてプレーを妨害することは許されない。(インターフェア)
- 2 5. 競技者がサーブを打つ場合、エンドラインを踏んだり、サービスゾーンから出てはならない。(H5. 6 改訂)
- 2 6. ボールがインプレーの状態にあるとき、各チーム前衛または後衛の競技者は、各コート二等分する線(ハーフライン)を踏んだり越したりしてはならない。なお、ボールがコート外にある場合にも、ハーフラインの想像延長線を適用する。(ラインクロス)(H24. 3 改訂)
- 2 7. ボールがアンテナおよびそれより外側のネットに触れたときは反則となる。
- 2 8. ボールがコート外の床面、物体または標示外のネット(標示帯は含まず)およびネットの支柱に触れるか、もしくは標示帯の外側(標示帯は含まず)またはネット下方を通過した場合はアウトである。サイドラインまたはエンドラインに触れたボールはアウトではない。(H24. 3 改訂)
- 2 9. 競技者は、手袋またはこれに準じるものを着用してゲームに参加してはならない。

## ポイント

1. 次の場合、相手方に1点を与える
  - ① 正当なサーブが行われなかったとき。
  - ② インプレーの状態にあるボールを味方コート内の床面に触れさせること。ただし、ボールを1度以上プレーしたのちは、味方コート内外を問わない。(H24. 3 改訂)
  - ③ キャッチ・ボール(ホールディング)(H9. 4 改訂)
  - ④ ペネトレーション・フォールト(オーバーネット)
  - ⑤ タッチ・ネット
  - ⑥ インターフェア
  - ⑦ ダブル・コンタクト(ドリブル)(H24. 3 改訂)
  - ⑧ 競技者が不必要に競技の進行を阻害したとき。
  - ⑨ 膝から下でボールをプレーしたとき。
  - ⑩ フォア・ヒット(オーバータイムス)
  - ⑪ 不当なタイムの要求。
  - ⑫ 不当な競技者の交代。
  - ⑬ ポジショナル・フォールト
  - ⑭ ボールがアンテナに触れるかアンテナ外を通過したとき。(アンテナの想像延長上を含む)(アウト・オブ・バウンズ)(H24. 3 改訂)
  - ⑮ ボールを相手方コートに進出してプレーしたとき。
  - ⑯ サービスを行う瞬間に、サーバーがエンドラインを踏んだり、サービスエリアから出た場合。(S62. 1 改訂)
  - ⑰ サービスを行う瞬間に、競技者が正しいポジションにいなかったり、ハーフラインを踏むか、その他のラインを踏み越している場合。
  - ⑱ 禁止行為に違反し、罰則を受けたとき。

2. ダブル・フォールトのときは、これをカウントせず、ボールは再びサーブさせるべきものとする。(H24.3改訂)

#### 禁止行為ならびに罰則

1. 競技中の抗議はチームキャプテンが主審に対して行うものとし、その他の者の抗議は一切これを認めない。これに違反した抗議があるときは、主審はその者の所属するチームを失格させるか、相手チームにポイントを与えることができる。(H24.3改訂)
2. 主審は、競技者ならびにチームに所属する応援団または関係者が次に掲げる行為または著しく競技精神に違反する行為をした場合は、その者の所属するチームを失格させるか、相手チームにポイントを与えることができる。
  - (1) 審判員の判定に対して執ように話しかけること。(H24.3改訂)
  - (2) 審判員に対して好ましくない批判をすること。(H24.3改訂)
  - (3) 審判員の判定に影響を及ぼすような不快な動作や態度を示すこと。(H24.3改訂)
  - (4) 相手チームの競技者に対して不快な言動、あるいは人身攻撃を行うこと。  
(この規程は監督、補欠競技者にも適用する。)

#### チームの失格

1. 主審は、チームプレーを行うよう命じたにもかかわらずこれを拒んだ場合、そのチームを失格させることができる。(H24.3改訂)
2. 主審は、正当でない競技者の出場を発見した場合そのチームを失格させることができる。(H24.3改訂)

#### 判 定

1. 事実の問題に対するまたは関する主審の判定は最終である。(H24.3改訂)

#### (注意1) キャッチ・ボール(ホールディング)

a 「ボールを明りょうに打たなければならない」というのが規則の精神である。従ってキャッチ・ボールは原則としてボールが競技者の手その他の一部に静止したと認められる事実によって判定すべきであるが、フォームの点からいって次のプレーはキャッチ・ボールとみなされやすい。(H24.3改訂)

- (1) 左右の手のひらを上下にした、はさみ式のパス及びトス。(チェストパスおよびトス)
- (2) 指を伸ばした姿勢で手のひらで行う下手パス。(アンダーハンドパス)  
注 手の甲で打つもの、および強いボールをカットするものはよい。
- (3) 身体の左、または右外側から体の前方をクロスして反対側へ押し出すパス。
- (4) 頭上で極端にかぶって前方に押し出すパス。
- (5) 攻撃技術としてのタッチプレー。

注 明りょうにヒットするのはよい。フェイントは指または手のひらではじくのはよい。

b 次のようなプレーはキャッチ・ボールの反則としない。(H24.3改訂)

- (1) ボールを明らかにはじき出したり、打った場合(身体に静止しない場合)
- (2) 片手のにぎりこぶし、あるいは両手を組んでパスした場合(S54.6改訂)
- (3) 頭の後方でかぶり気味のボールを上方または後方にパスした場合。

#### (注意2) ダブル・コンタクト(ドリブル) (H24.3改訂)

競技者がボールに触れる(もしくはボールを打つ)と同時にそのボールがネットに触れた場合続く次のプレーヤーについては、次のように解釈する。

- (1) ボールがひとりのプレーヤーの体の2箇所以上に触れても、それが全く同時である場合は、ダブル・コンタクトの反則としない。

#### (注意3) ペネトレーション・フォールト(オーバーネット)

- (1) 手がネットを超えてもボールに触れなければ反則にはならない。(ネット下も同様とする)
- (2) フォローは反則ではない。(S62.1改訂)

(注意4) インターフェア

- (1) この規程は相手チームに妨害を与えない限り、ネットの上または下から手を出し、あるいはボールをプレーするため相手コートに足を踏み入れてもよいと解釈する。(S 62.1 改訂)

公式練習

試合前の公式練習は同時にハーフコート3分間の練習をしてもよい。ただし、試合時間等で短縮または、なくして試合に入る場合もありうる。

セット間の中断

セットとセットの間は試合を中断する。すべてのセット間の中断は2分間である。その間にコートの交替などを行う。(H24.3 改訂)

昭和56年6月改訂 昭和62年1月改訂 平成5年6月改訂 平成9年4月改訂  
平成24年3月改訂 平成27年5月改訂

湯沢市雄勝郡スポーツ推進委員協議会