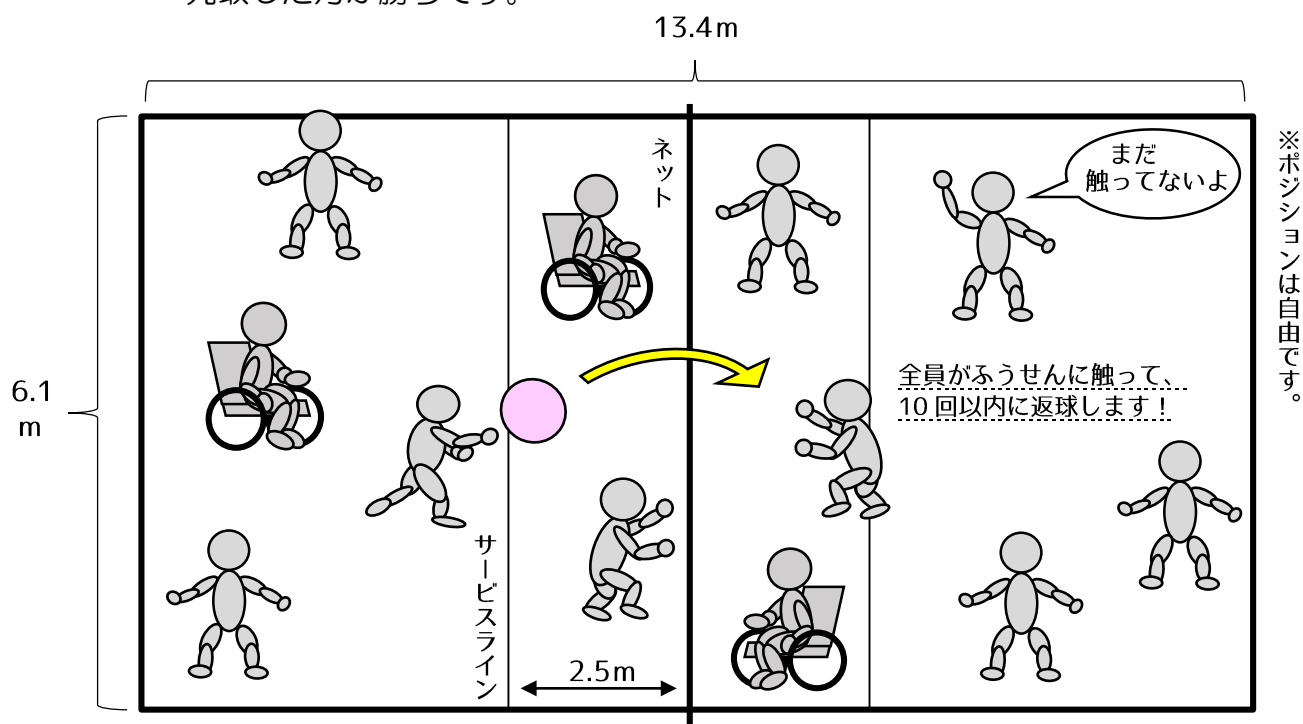


【簡易版】ふうせんバレーボール ルール (R2.7.28 更新)

- ◆コート バドミントンコート (6.1×13.4m) を使用。
ネットの高さは 1.55m。ネットから 2.5m にサービスラインを引きます。
- ◆準備物
 - ・ふうせんバレーボール (直径 40cm、鈴を 2 個入れる) 1 個
 - ・バドミントンネット、ポール 1 式
 - ・ゼッケン (2 色×6 枚)
 - ・スコアボード 1 個
- ◆概要 1 チームは 6 人でネット越しにふうせんを打ち合います。
子どもから高齢者、障がいのある人など、一緒にチームを組んで楽しめます。
1 セットマッチ (15 分間) で、時間制限時の得点で勝敗を決めるか、15 点先取した方が勝ちです。



- ◆サーブ サービスラインから相手コートにふうせんを打ちます。
1 打目を失敗しても、2 打目を打つことができます。ネットインは可。
手からボールが離れた時点で 1 打と見なします。
サーブは相手チームと交互に行い、同チーム内で背番号順にサーブします。

※同チーム内でサーブの順番を間違えたときは、失点になりません。
次のプレーで修正します。

(例) 3 番目のサーバーを間違えたとき → 修正 (1、2、4、3、5、6)

ハンディキャップがあると判断される人は、サービスラインより前からサーブできます。同じチームの人は、トスとサーブ後に 1 打のアシストができます。

(サーブのミス・失点)

- ・サーブを2回失敗したとき。———— ダブルフォルト
- ・サービスラインを越えてサーブ（アタック）したとき。—— オーバーライン
- ・ジャンプしてサーブ（アタック）したとき。———— ジャンプアタック

◆レシーブ 10回以内で相手コートに返球します。

ただし、返球するまでにチーム全員がふうせんに触れなければなりません。

同じプレイヤーが2回までふうせんを触れますが、連続しては触れません。

2人が同時にレシーブしたときは、2打でカウントします。

補助具（車イスや杖など）に当たったときは1打と認めません。

(レシーブのミス・失点)

- ・チーム全員がボールに触らず返球したとき。———— ナットオール
- ・10回以内に相手コートに返球できなかったとき。
同じプレイヤーが3回ふうせんに触ったとき。——— オーバータイムス
- ・同じプレイヤーが連続してふうせんに触ったとき。————— ドリブル
- ・ふうせんを持ってしまったとき。————— ホールディング
- ・ひざから下にふうせんが触れたとき。————— フットボール
- ・故意にハンディーのある人にふうせんを当てたとき。——— ナットパス
- ・ネットに触れたとき。————— タッチネット
- ・ネットの上下を越えてふうせんに触ったとき。— オーバー・アンダーネット
- ・故意に補助具（杖など）でふうせんに触ったとき。————— ファウルタッチ

(反 則) ※チーム全体で1回目は注意。2回目以降は相手に1点が入ります。

- ・相手を威嚇したり、相手のプレーを妨げたとき。———— インターフェア
- ・主審の許可無に監督・コーチなどがコートにはいったとき。
不当なタイムアウトを要求したとき。
明らかな遅延行為をとったとき。————— テクニカルファール

◆アタック ふうせんで打った位置から下向きに飛んだときアタックと判断します。

サービスラインより後方からしか打ってはいけません。

ジャンピングアタックは反則です。

◆試合進行 ①じゃんけんでサービス権を決めます。

②主審の笛で試合を開始し、サービス権を得たチームがサーブします。

③10回以内にチーム全員がふうせんに触ってから相手コートに返球します。

④ミスや反則があったときは、相手に1点が入ります。

⑤ポジションやメンバーチェンジは自由です。

ただし、再度、同じ選手が交代する場合は同一選手と交代します。

⑥キャプテンの申出で作戦タイムを1回（30秒以内）取れます。

このときのメンバーチェンジは認めません。

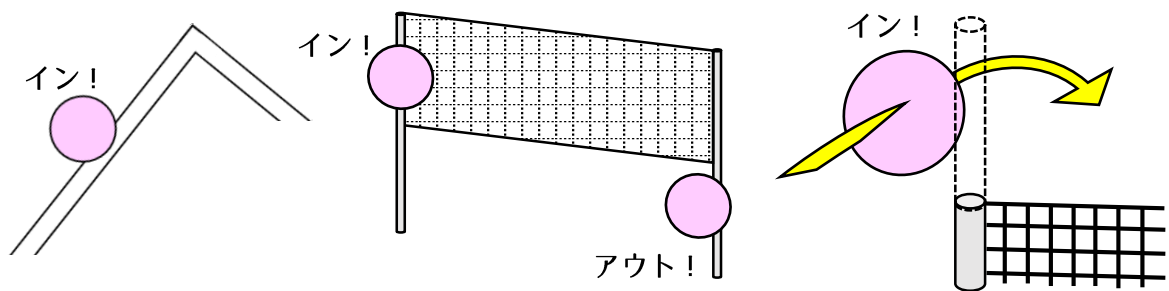
⑦体調不良や怪我のときはメディカルタイム（1分間）を取れます。

⑧得点が14-14のときはデュース（2点差がつくまで続行）となります。

⑧試合は15分間です。ただし、15点先取したときも試合終了となります。

- ◆判定 試合時間（15 分）の終了時点の得点で勝敗を決めるか、15 点先取した方が勝ちです。
同点の場合は、3 分または 5 分の延長試合を行うか、じゃんけんか抽選で勝敗を決めます。

- ◆その他 （イン・アウトの判断）
- ・ラインに少しでもふうせんが触れていたときはイン。
 - ・ネットより下のポールに当たったときはアウト。
 - ・返球するときは、ボールの延長線上より内側をふうせんが通過しなければなりません。ふうせんの一部がボールの延長線上にかかっていたときはイン。



（B アタック）

- ・チーム全員がふうせんに触れた後、視覚障がい者が捕球したとき、ゲームを一時中断して、サーブライン後方からアタックができます。

（ノーカウント）

- ・ふうせんが割れたときは、ノーカウントでプレーをやり直します。