

## 第10回鳥取県ふうせんバレーボール大会ルール 競技上・審判上の確認事項

### 【基本的なルール】

ふうせんバレーボールは、バドミントンコートを使用し、ネットで分けられたコートにそれぞれ1チーム6人ずつ入り、ネット越しに両チームがボール(ふうせん)を打ち合うスポーツです。  
一番の特徴は、障がいのある人と障がいのない人とがチームを組み、チーム全員がボールに触れ、10回以内に相手コートにボールを返すことです。

### 【コート・ボール】

- ① コートは、バドミントンコート(外側のライン) ネットの高さ(1.55m)を使用し、ネットから2.5mのラインを引き、サービスライン(アタックライン)とする。
- ② ボールは直径40cmに膨らませ、ふうせんに鈴2個を入れ、結び口にビニルテープを貼ったものを使用する。
- ③ 試合球は、ピンク色を基本とする。

### 【チーム】

- ① ハンディプレイヤー(HP)3～5名とアドバンテージプレイヤー(AP)1～3名の合計6名で構成する。

### 【ボールのアウト・イン】

- ① ライン上のイン・アウトは、真上から見てボールの一部がラインにかかっていたらインとする。
- ② ネット上を通過して返球されればインとする。
- ③ コート外の床、人、物にボールがふれた場合はアウトとする。

### 【ゲーム進行】

- ① コートキャプテンのジャンケンでサーブ権を決めておく。
- ② 両チーム主審側からゼッケン順でサービスラインに沿って整列する。
- ③ 1・3・5番をハンディプレイヤーとする。
- ④ 主審のホイッスルで挨拶し、ゲームに入る。  
(ゲームの進行は主審が行う、プレイヤー等の判断でプレーを止めない。)

### 【サーブ】

- ① 2本以内に相手コートに打ち込む。ネットに触れて入ってもよい。
- ② サーブ権は、得点が入る毎に相手チームへ移動し、ゼッケン順に打つ。
- ③ 車椅子使用者は、サービスラインより前でサーブを打ってもよい。  
ゼッケン番号1・3・5の選手は、サーブトスとサーブ後1打のアシストを受けることが出来るが、ネットに触れた後のアシストはできない。アシスト後のネットインは可。

### 【レシーブ・パス・返球】

- ① 全員が接触し、10回以内であれば、同一競技者は2回までプレーすることが出来る。  
(審判は全員が触れたかを確認する。)
- ② 同一競技者が連続して触れることは出来ない。  
ただし、ただしサーブやアタックの第1レシーブの時、一連の動作の中でのダブルタッチは、主審の判断によりOKとする。
- ③ ラリー中に車椅子等にボールが触れた場合はカウントしない。

### 【アタック】

- ① ゼッケン番号1・3・5の選手しかできない。
- ② 立位者は原則としてアタックライン後方から打つ。
- ③ ジャンプしてのアタックはできない。

### 【反則】

- ① 全員が触れる前に相手コートに返した場合……ナットオール
- ② 10打以内に相手コートに返球できない場合……オーバータイム
- ③ 一人の競技者が連続してボールに触れた場合……ドリブル
- ④ ボールを持ったり、運ぶようなパスをした場合……ホールディング
- ⑤ サーブやアタックをジャンプして行った場合……ジャンプアタック
- ⑥ ボールを操作するためにネットに触れた場合……タッチネット
- ⑦ 相手コート上でボールに触れた場合……オーバーネット
- ⑧ サービスライン(アタックライン)を踏んだり、踏み越したりしてアタックやサーブをした場合  
……………オーバーライン

### 【ゲーム終了】

- ① 12分の試合時間又は15得点先取のラリーポイント制。
- ② サービスラインに整列、審判が得点と勝利チームをコールし、挨拶をしてゲーム終了。

### 【勝敗】

- ① リーグ戦の順位の決定
  - (1) 勝ち点の多いチーム (勝…3点、引分け…1点、負…0点)
  - (2) 得失点差が大きいチーム (3) 総得点の多いチーム (4) 抽選
- ② 試合時間終了時点で同点の場合
  - ・リーグ戦は引き分けとする。
  - ・トーナメント戦は抽選とするが、決勝戦は試合を止めずに1点差がつくまで続ける。
- ③ 試合を棄権した場合は、0対15の負けとする。

### 【補足説明】

- \* 複数競技者が同時に触れた場合…それぞれのカウントとするが、次のボールは誰が触れても良い。
- \* ドリブル…2度打ち、明らかに両手ばらばら、身体に当たってから打つ。
- \* ホールディング…手に乗せ運ぶ、つかむ、ネット・身体で挟み込む。
- \* アタック…相手コートに打ち込む行為を全てアタック。
  - アタックの反則…アドバンテージプレイヤーがネットより高い位置から、ネット通過時水平より鋭角にアタックした場合。