

南区
【ワンバウンドふらばーるボールバレー】
公式ルールブック
(第 12 稿 1.12.2)

広島市南区スポーツ推進委員協議会

○「ワンバウンドふらばーボールバレー」とは

2つのチームが、一定のコート上でネット越しに変形ボール(ふらばー)を打ち合う、バレーボール型のスポーツです。

軽い変形ボールを使用するため、スピードも遅く突き指の心配もないので、ボールに恐怖心を持つことはありません。

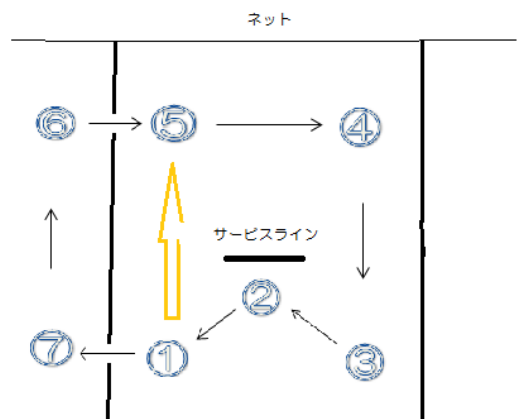
またボールの飛ぶ方向に意外性があり、予想が付きにくいことでゲームを面白くしています。参加者全員をローテーションの対象とするため、全員が平等に参加でき楽しめます。

1. 要 項

- (1) コート：コートは13.40m×6.10m(バドミントンダブルス用コート)を使用します。
- (2) サービスライン：センターラインの中心・ネットより3mの位置に設けます。
- (3) 支柱・ネット：支柱及びネットは、ミニバレー用とし、支柱の高さは2mとします。
- (4) ボール：ふらばー(大) 外周106cm(±1cm)のものを使用します。
チーム：5名～8名程度(男性の数が女性の数を上回らない比率(男子≤女子))で構成し、参加者は全員ローテーションの対象とします。ただし、コート内の競技者は5名とします。

2. 競技方法

- (1) ラリーポイント制で1セット15点の3セットマッチとし、2セットを先取したチームを勝者とします。第3セットはいずれかのチームが8点を先取した時点でコートチェンジを行います。この時サービス及び選手のポジションはコートチェンジ時のまま続けます。
- (2) デュースは無く15点を「先取」したチームを勝ちとします。
- (3) 試合前に両チームのキャプテンがじゃんけんを行い、勝者が「コート」か「ボール」を選択して開始します。
- (4) セット開始時の選手のポジション
 - ① サービス時、両チームの選手は各々のコート内に5人ずつ右図のように位置します。(左後衛に①番が位置し、他は反時計回り：サービス順に位置します。)
 - ② サービス時は両チームともコート内に位置しなくてはなりません。
 - ③ サービスが行われたあとは、各選手は味方のコート内のどこへ移動しても構いません。
 - ④ サーブ権を得たチームは、時計回りの方向へ1人ずつローテーションをしてサービスを行います。



※チームが5人の時は、太矢印：⑤へのローテーションを行います。

(5) 2セット目以降のローテーション

- ① 1セット目の最後のポジションのままコートチェンジを行います。
- ② 1セット目最初のサーブ権を持たないチームからサーブを行います。
- ③ この時ローテーションを行ってからサービスを行います。(最後のポジションから1ローテします。)
- ④ 3セット目は1セット目に同じく、左後衛に①番が位置してスタートします。

(6) サービス

- ① サービスはローテーションでコート後衛中央に位置する選手が行います。
- ② サービスは主審の吹笛後1回とします。
- ③ サービス時にサービスライン(50cm)を踏んではいけません。
- ④ サービスはサービスラインからエンドラインの間のゾーンで打たなければいけません。
- ⑤ サービスは、片手アンダーハンド：腰から下でヒットしなければいけません。
- ⑥ サービスされたボールがネットに当たった場合やネットの下を通過した場合、また支柱・アンテナ及び味方選手に触れた場合は失敗となります。
- ⑦ 故意にボールに回転を与えてはいけません。
→ 腕が横振りになったり、故意でなく回転となった場合、一度目は主審の判断で「注意」としてサービスの打ち直しをします(ノーカウント)。二度目から反則を取ります。

3. 競技の進め方

- (1) サーブレシーブはノーバウンドで行い、その後ノーバウンドで相手コートに「異なる3人」を経て「3回」で返します。相手コートから返ったボールはワンバウンド後にレシーブします。その後ノーバウンドで、同じく「異なる3人」を経て「3回」で返します。
ただし、ワンバウンドしたボールがネットに触れた場合は、ネットから離れて床に着く前にレシーブします。
- (2) パスがネットまたは支柱に触れた場合でも3回で返さなくてはいけません。
ただし3回目にボールがネットまたは支柱に触れ、自分のコートに来た時に限り、あと1回のプレーが許されます。この時4回目に触るのは誰でも構いません。
- (3) アウトオブバウンズ ボールがコート外の床面、アンテナ、壁面その他設置物に触れた場合は、最後にボールに触れたチームの失敗となり、相手チームは1点とサーブ権を得ます。
- (4) ボールの接地面がラインにかかった場合はイン、ライン外であればアウトとします。
- (5) 危険防止のため、足を使ったレシーブは反則とします。
- (6) タイムアウトは1セットにつき1回(30秒)取る事ができます。ただしケガ等の処置・対応の場合は含みません。
- (7) セット間のインターバルは2分を目安として、準備が整い次第開始します。

4. 反則

以下の反則に該当した場合、相手チームは1点とサーブ権を得ます。

- ① オーバーネット：相手コート内でボールに触れた時。
- ② タッチネット：プレーヤーがネットに触れた時。
- ③ ドリブル：1人で連続してボールに触れた時。
- ④ ダブルタッチ：相手コートにボールを返球するまでに同一の選手が2回ボールに触れた特。（ただし3回目にボールがネットに触れ、自分のコートに返ってきたときはこの限りではない。）
- ⑤ ホールディング：ボールを持つ、持ち上げる、またはつかんだ時
- ⑥ サービスフォルト：サービスラインを踏むなど、サービス時の反則。
- ⑦ アウトオブポジション：サービス時に所定のポジションに位置しなかった時、サービスの順番を間違えた時。
- ⑧ インターフェア：相手チームの選手に触れる等、相手チームのプレーを妨害した時。
- ⑨ タイムズフォルト：異なる3人を経て「3回」で相手コートに返球できなかった場合。
- ⑩ マーカー外通過：ボールがネット（マーカー・チャンネル）の外を通過した場合。
→許容打数内でも危険防止のためアウトとします。
- ⑪ ダイレクトタッチ：ワンバウンドで触れなければならないボールに直接触れた場合。
- ⑫ フットフォルト：足を使ってレシーブした場合。
- ⑬ パッシング・ザ・センターライン：センターラインを踏み越した場合。
- ⑭ オーバータイムス：ボールが相手に返らず4回触れた時。

5. その他

- (1) ボールの破損：試合中にボールが破損した場合は、その時点でボールデッドとし、サービスからやり直します。
- (2) 試合の棄権・没収：試合の棄権・没収となった場合には、セット2：0（ポイントはともに15：0）と記録する。なお、これはゲーム途中での棄権・没収も同様とします。
- (3) 審判への質問：ゲーム中に規則の解釈等に関する判定の質問は、キャプテンに限り行うことができます。
- (4) 審判のジャッジ：原則主審が判断しますが、微妙な場合は他の審判（副審・線審）と協議の上裁定します。その後の判定は絶対とし、抗議は認められません。
- (5) 非紳士的行為：ゲーム中、スポーツマンとしてふさわしくないプレー・態度・言動などをとった選手に対し、主審は警告または退場を命じることができます。

現在、日本バレーボール協会などによる公式統ルールはありません。地域の特色や参加者に合わせるなど、その場にマッチしたローカルルールを適用して、楽しく競技されることが望ましいと思います。

審判の方法

1 審判員の構成及び位置

- ① 主審（1人）：ネットから時計で12時の方向に位置された審判台の上に位置します。
- ② 副審（1人）：ネットから時計で6時の方向に位置します。
- ③ 線審（2人）：主審・副審の右側で互いに対角の位置になるように、エンドラインとサイドラインが交差する付近に位置します。
- ④ 点字員（2人）：副審の後方でプレーの妨げにならず、かつ、主審から得点板が見える場所に位置します。

2 役割

① 主審

- i) ゲームの開始・終了及びその結果を宣言します。
- ii) ボールのインプレーまたはデッド、得点またはサイドアウトを判定します。
- iii) 反則の判定を行います。
- iv) 負傷者の発生時等に試合の一時中断（タイムアウト）を行います。
- v) 警告及び退場の勧告を行います。

② 副審

- i) ネット際（タッチネット、パッシングセンターライン等）及びサービス時の反則を判定します。
- ii) 線審がアウトオブポジションを取った場合、反則を判定します。
- iii) 主審による試合進行及び反則の判定を補助します。
- iv) 副審側のマーカー外通過を主審に分かるようにジェスチャーします。

③ 線審

- i) 最も近いエンドライン及びサイドラインにおけるイン・アウトを、その都度に主審に明確に分かるようにジェスチャーします。
- ii) サービスオーダー表を用いて、選手のポジション及びサービスの順番を確認します。
→アウトオブポジションがあった場合、旗を大きく振って主審・副審に知らせます。
→線審はそのサイドの「チーム担当」となり、チェンジコートとともに移動します。

④ 点示員

- i) 主審の得点の合図により、得点を数え表示します。

試合進行の手順

1.キャプテントス

- 1) 両チームのキャプテンを副審側に集合させます。
- 2) あいさつ（握手）をし、じゃんけんで勝者が「サーブ」・「コート」を選択します。

2.公式練習

- 1) 合同で練習（乱打）を行う。（3分または3本など）
- 2) 練習の間に主審は各審判員と打合せ・確認を行います。
- 3) 線審はサービスオーダー表を作成します。
→ビブスの番号に注意。

3.試合前のあいさつ

- 1) 両チームをエンドラインに並ぶように誘導します。
- 2) 主審・副審は副審側から主審台へ向かっていきます。
※このとき、ネットを挟んで副審側から見て左が主審、右が副審となります。
- 3) 主審の吹笛で両チームがネットまで歩み寄りネットを挟んで握手をします。
- 4) 握手の後は両チームを一旦ベンチへ戻し、主審・副審は所定の場所へ位置します。
- 5) あいさつの後は試合開始までボールを扱いません。

4.試合開始

- 1) 準備が整ったら主審の吹笛で両チームをコートに誘導します。
- 2) 線審は競技者の位置（ビブス番号）を確認し、OKであれば手を挙げて主審に合図します。

5.サービスの許可

- 1) 主審はサーバーを示し、副審がサーバーへボールを渡す。
- 2) 主審はサービスの許可を吹笛し試合開始する。

6.その他

- 1) 他コートへ出たボールは選手が拾い（取り）に行きましょう。
→線審は拾いに行きません。
- 2) 相手コートにボールを渡す時は、ネットの下をくぐらせます。