

ビーチボール～中津川市ルール～ (H28.9.22.時点)

I. コートと用具

1. コート

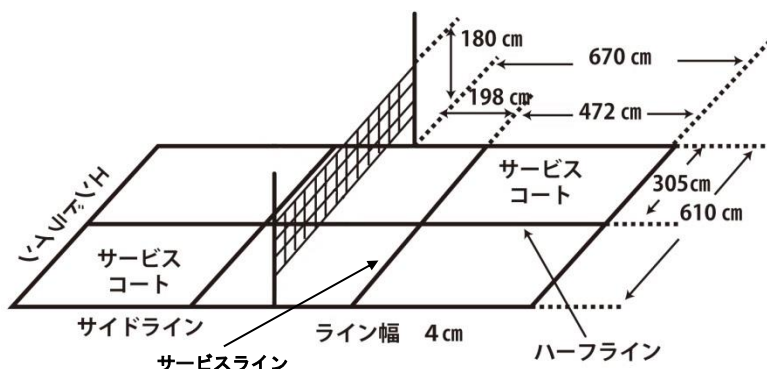
- ① コートサイズはバドミントンダブルスコート
- ② 区画線は4cmとする。

2. ネット

- ① ネットはバドミントンネット（無い場合はソフトバレーのネットでも可とする）
- ② ネットの高さは180cmとする。
- ③ 支柱の両端にアンテナを取り付ける。
- ④ アンテナはネット上に80cm以上出るように取り付ける。

3. ボール

- ① ボールは白と緑のもので、公認球を使用すること。（冬用練習球も可）
- ② ボールの直径は27cm±1cm、重さは70g±2gとする。



II. 主なルール

1. コート内に入れるのは、4名とする。補欠の人数は特に定めない。
2. 審判は、主審、副審、線審2名の4名で実施をする。副審か線審はスコアラーを、兼務することができる。
3. 1試合におけるセット数は3セットとし、2セット先取したチームの勝利とする。
デュースは無しで、ラリーポイント制15点先取したチームが、そのセットの勝者となる。

III. 競技の進め方

1. 試合前、試合後の整列

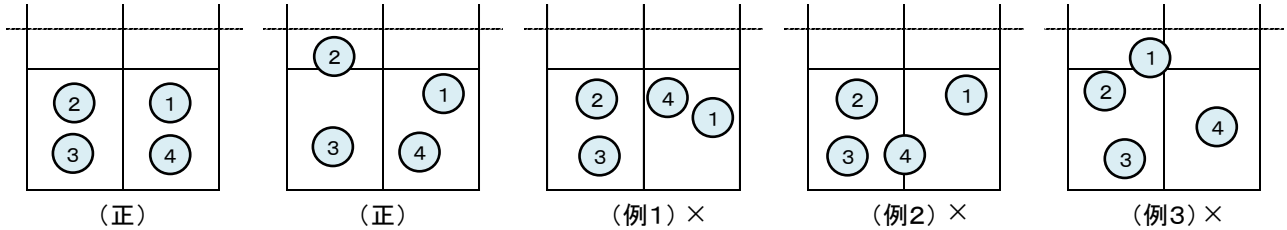
- ① 試合前、試合後にはサービスラインに整列し、コート内の選手が整列し挨拶、握手をする。その際、チーム代表者は主審側に整列すること。

2. コート及びサービス権の選択

- ① 試合前のジャンケンによって、勝ったチームはサービス権かコートを選択できる。
- ② 2セット目以降は、前のセットの最初にサービスを行わなかったチームが行うこととする。
- ③ コートはセットごとに交代する。
- ④ 3セット目は1セット目と同じコートで開始する。また、どちらかのチームが8点をとった時点でコートチェンジを行う。

3. セット開始時のプレーヤーの位置

- ① サービスのとき、2チームの選手はそれぞれのコート内に、2人ずつ2列に位置しなければならない。また、選手は前後、左右のポジションを守らなければならない。
- ② サービスが行われたら、各選手は味方コートのどこに動いても良い。
- ③ サービスを打つときに、両チームともサイドライン、ハーフライン、エンドライン及びセンターラインを踏んだり、踏み越えていた場合は反則とする。



※番号はプレーヤーのサービス順を記す。 ※(例1～3)は反則。

(例1) ④が①より前に出てはいけない。

(例2) ④がハーフラインを踏み越えている。(すべてのプレーヤーはサーブの際にハーフラインを踏み越えや踏んではいけない。)

(例3) サーブはコート右側のサービスコート内から行わなければならない。

4. サービス

- ① サービスは1本とする。
- ② サービスは前衛右に位置する選手が、主審のサービス開始のホイッスルにより、手あるいは腕で相手コートへ行う。
- ③ サービスはアンダーサーブとする。サーブをするとき、身体の側面からボール一個以上離れて行った場合、サイドサーブ(反則)となり、相手チームにサーブ権が移る。
- ④ サーブのとき、サーバーは身体と両足をネットに平行に位置し、主審のサービス開始のホイッスル後、一歩踏み出しの範囲内でサーブを行わなければならない。二歩以上踏み出して行われたサーブは、ランニングサーブ(反則)となり、相手チームにサーブ権が移る。
- ⑤ サーブの瞬間には、サーバーの両足が床についていなければならない。両足が付いていない場合は、ジャンプサーブ(反則)となり、相手チームにサーブ権が移る。
- ⑥ 主審のホイッスルの前にサービスを行った際は、サーブをやり直す。ただし、二回連続でホイッスルの前にサービスを行った際は、相手チームにサーブ権が移る。
- ⑦ サーブは、ローテーションがされるまで、同じ選手が行うこととする。ただし、ケガなどによって、選手が交代した場合は交代で入った選手がサーブを行うこととする。
- ⑧ 相手のサーブをネットより高い位置で返球、又は攻撃してはならない。

5. サーブの失敗

- ① サーブが下記になったとき、相手チームにサーブ権が移る。
 - (A) ボールがネットに触れたとき
 - (B) ボールがネットの下を通過したとき
 - (C) ボールがアンテナ及びポールに触れたとき。又はアンテナ間を通過しなかったとき。
 - (D) ボールが相手コートに行く前に、味方選手に触れたとき
 - (E) ボールがコート外に落ちた時
 - (F) サーバーがサービスラインを踏み越えるか触れた場合
 - (G) サービスが所定の場所で行われなかったとき

6. ローテーション

- ① サービス権を得たチームは、時計回りに一つずつ移動する。
- ② セット開始時のローテーション順はセットが終わるまで守らなければならない。
- ③ 新しいセットの開始時には、前のセットの位置等は関係なく、位置・ローテーション順を新たに決め、セットを始めることができる。

7. 選手の交代

- (ア) 交代は主審に申し出れば、自由に行うことができる。
- (イ) サーブを実施している選手の交代はできない。
- (ウ) 交代によって、コート外に出た選手は1プレイ終わるまで、コートに入ることはできない。
- (エ) 選手が怪我した場合は、この限りではない。

IV. ポイントとサイドアウト

1. ラインアウト

- ① ボールがコート外の床、物に触れたとき。(ただし、ボールを真上から見たときに一部でもラインにかかっていたらインとなる。)
- ② ネット下をボールが通過したとき
- ③ ボールがアンテナ及びポールに触れたり、アンテナの延長線上又は外側を通過したとき。

2. ホールディング

- ① 選手は腰より上ならば、どこを使っても良いが、ボールを静止することなく、プレーしなければならない。(ウエストより下で触れた場合は、故意でなくても反則)

3. オーバータイムス

- ① 1チームが、ボールを相手コートに返す前に、4回以上プレーしたとき。ただし、ボールがネットに触れたときは、5回以上プレーしたとき。

4. ドリブル

- ① ブロックは1回としてカウントし、一人のプレーヤーが2回連続でボールに触れた場合ドリブルとなり反則となる。ただし、一度触ったボールがネットに触れた場合は、再び同じ選手がボールに触れることができる。

5. オーバーネット

- ① アタック及びブロックの際に、手がネットを越えて相手コート上にあるボールに触れたときは、オーバーネットとなる。
- ② 手がネットを越えてもボールに触らなければオーバーネット(反則)にならない。
- ③ アタック又はブロックをした後に手がネットを越えてもオーバーネット(反則)にならない。

6. タッチネット

- ① 選手は、身体・服がいかなる場合もネット・アンテナ・支柱に触れてはならない。
- ② 風等でネットが膨らんで、選手に触れた場合もタッチネットとなる。
- ③ ボールがネットに触れ、その結果、相手選手にネットが触れた場合は反則とならない。

7. ポジション

- ① サーブされた瞬間に、選手の定位置が誤っていた場合は反則となる。

8. インターフェア

- ① ネット下を完全に通過していないボールを相手選手がボールに触れたとき。
- ② 故意に相手選手のプレーを妨害したとき。
- ③ 相手側に対する不愉快な言動や手や足による騒音で相手チームを妨害したとき。

9. ディレーイング

- ① 意図的にゲームを遅延させたとき
- ② サーバーがサーブ開始のホイッスル後、5秒以内にサーブを行わなかったとき。

10. その他の反則

- ① ボールをウエストより下で触れたとき。
- ② 味方を支えにしてボールを打ったとき。
- ③ プレー中に身体の一部がセンターラインを越えた場合、相手プレイヤーの邪魔となった場合のみ反則とする。

V. 二人以上の選手によるプレー

1. ネット上のボールプレー

- ① 相対する二人のプレイヤーがネット上で同時にボールを打った場合、ボールが落ちたコート側ではない選手が最後にボールに触れたこととする。そのため、ボールが落ちた側のチームは、ボールに3回触れることができる。
- ② 2人の合い向かいのプレイヤーが同時にボールに触れ、ボールがコートに落ちた時は、ボールが落ちた側の失敗となる。コート外にボールが落ちたときは、相手側のチームの失敗となる。
- ③ ボールをネット上で会い向かいのプレイヤーが同時にホールディングした場合には、お互いの反則として、サーブからプレーをやり直す。

2. 同じチームの2人以上のプレイヤーによるプレー

同じチームの2人以上のプレイヤーが同時にボールに触れた場合、そのチームのボールに触れた回数は1回として数える。その後は、どのプレイヤーがボールに触れても反則(ドリブル)とはならない。

3. ブロック

- ① ブロックは誰でも自由に参加できる。
- ② ブロックしたときに、ブロッカーの手がネットを越えても、ボールに触れなかった場合は反則とはならない。

4. ダブルファウル

両チームが同時に反則をした場合は、サーブからプレーをやり直す。

VI. ネットに関係あるプレー

1. ネットボール

競技中に両翼のアンテナの間のネットに触れたボールは常に有効とする。ただし、ボールがネットに引っかかった場合は、サーブからプレーをやり直す。

2. アンテナとボール

2本のアンテナあるいはアンテナの延長線の間を通過したボールは有効とする。ただし、アンテナの延長線間の外側を通過したボールはどんな場合でも相手コートに入ってプレーすることはできない。

Ⅶ. タイムアウト

1. タイムアウト

- ① 代表が主審に申し出ることによって、1チーム1セットに2回までタイムアウトをとることができる。時間は1回に30秒とする。

Ⅷ. その他の規則

1. 反則が疑われるプレー

- ① 反則が疑われるプレーについては、1試合に1回までは注意とし、サーブからのやり直しとする。その際、審判は両チームの代表者に反則が疑われるプレーについて説明すること。

2. ボールの破損

試合中にボールが破損した場合は、サーブからやり直しとする。

3. 試合の棄権

- ① 相手チームが棄権もしくは試合放棄した場合はセットカウント15対0、ゲームカウント2-0とする。
- ② 主審から競技するように指示されながら、それを拒否したチームは棄権とみなす。
- ③ 試合開始時間10分が経過してもチームの4人が集合できない場合は棄権とみなす。
- ④ 試合中に負傷等により4人の選手が確保できない場合は棄権とみなす。

4. 異議申し立て

審判の判定に異議がある場合は、コート内にいるチームの代表者に限り異議申し立て及び判定の確認ができる。しかし、過剰な異議申し立て等により、試合の進行を妨げたと審判が判断した場合は試合を終了し、異議申し立て等を行ったチームは試合を放棄したものとする。(必要に応じて審判は副審や線審、スコアラー等と相談することができる。)

5. 審判

① 主審

主審はゲームに関する最高責任者とし、事柄の最終決定は主審が行う。試合の開始終了、結果を宣言するとともに各種ルールを順守して試合運営を行う。

② 副審

副審は主審の運営を助け、反則等があった場合にはホイッスルを使って主審に知らせる。(主にネット際の反則に注意する)

③ 線審

線審は各ライン付近のアウトかインを判定するとともに、ワンタッチ、アンテナに対するボール通過位置等確認する。反則があった場合には、ただちに主審に知らせること。