

# 室蘭ミニバレーボールルールと審判心得(令和 5 年 4 月改正)

赤字・・・改正箇所

## 第 1 章 名称

### ■第 1 条 名称

このゲームの名称は「ミニバレー」とします。

## 第 2 章 施設と用器具

### ■第 2 条 コート

#### 第 1 項 コートの広さ

1. コートはエンドライン 6 . 1 m とサイドライン 1 3 . 4 m (バドミントンW) のコートを使用する。

### ■第 3 条 ネット及びボール

#### 第 1 項 ネット

1. ネットはミニバレー用ネットを使用する。

#### 第 2 項 ボール

1. ボールはバドミントン支柱を使用する。

#### 第 3 項 ネットの高さ

1. ネットの高さは 2m とする。

### ■第 4 条 ボール

#### 第 1 項 ボール

1. ボールは、ミニバレー専用ケンコートリムボールを使用する。  
大空気圧を測定し (4.8 ~ 5.0KPa) を測定して調節する。(大会時は、午前と午後に空気圧の調整や確認を、協会が行う。)

## 第 3 章 チームメンバーの権利と義務

### ■第 5 条 チーム

#### 第 1 項 チーム構成

1. チームのプレーヤーは 4 人とし (選手登録は 6 人以内)、前衛 2 人、後衛 2 人のポジションに位置する。

#### 第 2 項 キャプテン

1. プレーヤーの中の一人を、チームキャプテンとする。

### ■第 6 条 プレーヤー

#### 第 1 項 プレーヤーの服装

1. プレーヤーは、常にプレーに支障のない服装で、かつチームメンバーは原則として同一色の服装でプレーする。
2. プレーヤーは、原則として背に番号をつけるものとする。  
用意できない場合は、事務局からゼッケン付ビブスを借りてチーム全員が着用する。
3. キャプテンは、大会申込の際に、必ず申告することとする。
4. プレーヤーは、試合の妨げになるような装飾品を身につけてはいけない。

※（例）暑い時期のリストバンド、寒い時期の手袋の着用など

第 2 項 チームキャプテン

1. チームキャプテンは、ゲーム中の 4 人のチームメンバーの 1 人であることとする。
2. チームキャプテンは、プレー中の疑問について審判に質問し、説明を求めることができる。
3. チームキャプテンが交替する場合は、ゲームキャプテンを指名することができる。
4. チームキャプテンは、ゲーム開始前にトスをしたり、プレー中のタイムやプレーヤーの交替を要求したりすることができる。

第 3 項 監督及びプレーヤーの義務

1. チームメンバーは、ルールをよく理解し、守らなければならない。
2. 審判の判定に疑問のある場合は、キャプテンを通して質問をし、審判に説明を求めることができる。
3. チームメンバーは、審判や相手チームに対して、失礼のない言動を取らなければならない。
4. チームメンバーは、スポーツマンとしての品位をもって、審判の判定を受け入れなければならない。

第 4 項 監督の責任

1. 監督は、プレー中のタイムアウトや選手交替を、副審に要求することができる。
2. 監督は、タイムアウト中またはセット間のタイムアウトのみ、チームに対してアドバイスを与えることができる。

第 5 項 失格

1. プレーヤーが審判、相手チーム或いは、観衆に対して名誉を傷つけるような言葉を発した場合、主審は失格を命ずることができる。

第 4 章 ゲームの準備と進行

■第 7 条 ゲームの開始と終了

第 1 項 集合（整列）

1. 主審（1 名）、副審（1 名）、線審（2 名ないし 4 名）、両チームのプレーヤーは所定の位置に集合する。

第 2 項 トス

1. 主審は、両チームのキャプテンを呼んでトス（ジャンケン）を行い、サーブ権かコートの選択権かのいずれかを決めさせる。

第 3 項 挨拶

1. 主審の笛の合図で全員挨拶を交わし、相手チームと握手をする。

第 4 項 練習

1. サーブ 1 本ずつの合同練習を行います。このときは、控えのメンバーが入ってもよい。

第 5 項 ゲーム開始

1. サーブ 1 本ずつの練習後に、サーブ権を得ているチームのサーブでゲームが開始される。

第 6 項 コートチェンジ

1. コートの交替の時には、主審の笛でエンドライン後方に整列したあと、主審の笛の合図でコートサイドを時計回りと反対に移動する。

#### 第 7 項 ゲームの終了と勝敗と宣言

1. ゲーム終了後は、エンドライン後方に整列し、主審が勝ちチームを宣言したのち、笛の合図で礼を交わし、握手をして退場する。**主審は勝利チームにサインを求め、試合票を本部に届ける。**
2. このときの整列は、ゲーム開始のときと同様とする。

### 第 5 章 ゲームの方法

#### ■第 8 条 ゲームの方法

##### 第 1 項 勝敗

1. ゲームはラリーポイント制とし、1 セット 2 1 点の 3 セットマッチで、2 セット先取したチームの勝ちとする。ただし、3 セット目は 1 5 点で終了とし、どちらかのチームが 8 点を取った時点でコートチェンジをする。

##### 第 2 項 デュース

1. デュースは適用しない。  
(1・2 セット目の 2 0 対 2 0・3 セット目の 1 4 対 1 4 時は、次の 1 点がどちらかに入った時点でセット終了となる)

##### 第 3 項 ゲームの没収

1. ゲーム中に、登録メンバーが退場もしくは負傷等により、ゲームの続行ができなくなったときには、そのゲームは没収される。
2. 没収されたチームが、それまでに得た得点とセットは、そのまま生かされる。

##### 第 4 項 棄権チームの取扱い

1. 何らかの理由で棄権とみなされた場合は、相手チームに 2 セットとも 2 1-0、セットカウント 2 - 0 の記録で勝ちとする。

#### ■第 9 条 プレーヤーの位置

##### 第 1 項 プレー開始のとき

1. 女子チームは、コート内に入っていれば、どの位置にいてもかまわない。
2. 混合チームは、男女が互いに対角に位置しなければならない。

##### 第 2 項 3 セット（最終セット）コートチェンジのとき

1. 最終セットどちらかが 8 点を得たときにコートチェンジをするが、そのときは 8 点を得たときの位置のままで、**休憩を挟まずに**、プレーを再開する。

#### ■第 1 0 条 プレーの開始

##### 第 1 項 プレー開始

1. プレーは、常に主審の笛の合図で始められる。

##### 第 2 項 プレーの無効

1. 笛の鳴る前のプレーは、無効としてやり直す。

##### 第 3 項 インプレー

1. 主審が笛を吹いた後、サービスが打たれた瞬間からインプレーとなる。

## ■第 1 1 条 サーブ権

### 第 1 項 サーブ権

1. サーブ権は 1 本で、サーブ権がある時は、同一プレーヤーが行う。
2. 2 セット目の最初のサーブは、1 セット目の最初のサーブを行わなかったチームから行う。
3. 最終セットの最初のサーブは、キャプテンによるトス（ジャンケン）によって決定する。
4. サーブを行うプレーヤーは、後衛右にいるプレーヤーが行う。

## ■第 1 2 条 コート交替

### 第 1 項 コートの交替のしかた

1. 2 セット目は、互いにコートを交替する。
2. 最終セットは、どちらかが 8 点を先取したときにコートを交替する。  
(コートを交代しても、選手の配置は変わらない。)
3. 最終セットでコートチェンジが正しく行われなかった場合は、誤りの気付いたときに直ちに交替する。
4. コートを交替するときには、プレーヤーはエンドライン後方に整列し、主審の笛の合図で速やかに交替する。

## ■第 1 3 条 ローテーション

### 第 1 項 ローテーションのしかた

1. サーブ権を得たときには、直ちに時計回りと同じ方向に 1 つだけポジションを移動する。

## ■第 1 4 条 サーブ

### 第 1 項 サーブの仕方

1. サーブは、サイドラインの延長線内でエンドライン後方から 1 本だけ打てる。
2. サーブは支持手から完全に離して打たなければならない。
3. サーブを打つ位置は、腰から下で打つ（アンダーサーブ）こととする。
4. サーバーの支持手から離れたボールがサーバーに触れないで地面に落ちた場合は、一度だけやり直しができる。

### 第 2 項 サービスの負敗

1. サーブされたボールは、ネット上を完全にしかも 2 本のボールの想像延長線に触れる範囲内を通過しなければならない。
2. サーバーは、エンドラインを踏んだり踏み越したりして状態で、サーブをしてはいけない。
3. ボールが、ネット及びボールに触れてはいけない。
4. ボールが、ネットの下を通過してはいけない。
5. ボールが、相手チームのプレーヤーに触れる前に味方プレーヤーか、その他の物体に触れてはいけない。
6. ボールがコート外に落ちてはいけない。

7. サーバーが、主審のサービス開始の笛の後、速やかに（5秒以内）サービスしなくては  
いけない。

※1～7の場合は、相手側にサーブ権が移動する。

## ■第15条 パス（打球）

### 第1項 パスのしかた

1. 1チームは、ボールを味方コート内で3回までプレーすることができる。ただし、ブ  
ロックの場合は除く。
2. プレーすること（パス）を認められる部位は、身の腰より上である。腰もよいものとする  
。
3. ボールは、静止しないで明瞭にはね返されるものでなければならない。ボールとの接触は  
、短く瞬間的でなければならない。
4. ボールがプレーヤーの指先に触れた直後、後方にはね返っていった場合でも反則とはなら  
ない。

## ■第16条 得点

### 第1項 得点のしかた

1. ラリーポイントの得点とする。

## ■第17条 タイムアウト

### 第1項 タイムアウトのとり方

1. チームは、ボールがデッドのとき、副審に告げてセット毎に1回のタイムアウト（30  
秒）を取ることができる。タイムアウト時は、コートから出てもよい。
2. タイムアウトを要求できる人は、キャプテン又はゲームキャプテンもしくは監督とする  
。
3. けが等で試合の続行が厳しい場合、主審の判断により、ゲームを一度中断することができ  
る。（チームが要求するタイムアウトとは別。）ただし、3分たっても試合が再開されな  
い場合は、そのチームは失格となる。その場合は、ゲームの没収となるが、それまで得  
た得点はそのまま生かさせる。まだ、チームが要求できるタイムアウトを使っていない  
場合は、まずはチームがタイムアウトを要求し、それでも回復しない場合は、主審の判  
断で中断できる3分のタイムアウトを用い、選手のけが等の快方に努める。主審の判断  
でゲームを中断したのち、主審は、3分後に試合の続行の可否をチームのキャプテンに  
意思確認する。

## ■第18条 プレーヤーの交替

### 第1項 プレーヤーの交替のしかた

1. ゲーム中のプレーヤーの交替は、ボールがデッドのとき副審に告げて行う。
2. プレーヤーの交替は、プレーがストップしているときであれば、何回でも交替することが  
できる。
3. プレーヤーの交替を要求できる人は、キャプテン、ゲームキャプテン、監督とする。

## 第 6 章 反則

### ■第 19 条 反則

次のような場合には反則とし、反則をしていない側の得点となる。

#### 第 1 項 タッチネット

1. プレーヤーは、身体のどの部分であってもネットに触れたとき。

(例外) ①ボールが強くネットに打ち込まれ、反対側チームのプレーヤーにネットが触れた場合は、反則ではない。

②ネットから下のボールに触れた場合は、反則ではない。

#### 第 2 項 ドリブル

1. ボールが、プレーヤーの身体、あるいは被服の一部に 2 回続けて触れたとき。
2. 同一チームの 2 人のプレーヤーが同時に触れた場合は、1 回プレーとみなし、同時プレー後、そのうち 1 人が続けてパスするとドリブルになる。(ブロックは例外)
3. プレーヤーがボールをネットに当て、そのボールに再び触れたとき。(ただし、ブロックの場合は除く)

#### 第 3 項 ホールディング

1. ボールが、プレーヤーの手や腕などに一時停止したとき。

(例) ①身体の前をクロスして押し出すパス

②頭の上で深くかぶって押し出すパス

#### 第 4 項 ラインクロス (バックアタック)

1. バックアタックのときに、アタックライン及び延長線を踏んだり、踏み越えたりしたとき。
2. アタックラインを踏んで、又は踏み越してジャンプしての返球をしたとき。

#### 第 5 項 オーバーネット

1. 相手チームが攻撃 (パス等も含む) する前、すなわち相手チームのプレーヤーがボールに触れる前に味方プレーヤーがネットを越えて、そのボールに触れたとき。

(例外) ブロックした後に、ネット上から手が越えてもオーバーネットにならない。

**ブロックでボールに触れた瞬間のジャッジとなる。**

#### 第 6 項 オーバータイムス

1. 同一チーム内で 4 回以上ボールをプレーしたとき。

#### 第 7 項 フットボール

1. ボールを腰より下の位置に当ててプレーしたとき。

#### 第 8 項 スクリーンプレー

1. サーブを行う側の他のプレーヤーは、サーバーを隠す行動をしたとき。  
その行為については、プレーヤーは主審を通じて相手チームに申し立てることができる。

**主審を通じて指摘をされた場合は、その解消を求められる。**

#### 第 9 項 アウトオブバウンズ (アウト)

1. プレー中に、ボールがコート以外の床面や物体に触れたとき。
2. 他コートにボールや人が入ってきたとき。
3. ボールがネット上を完全に通過しなかったとき。

4. ネットの想像延長線より相手側にあるボールをプレーしたり相手コートに入ってプレーしたりしたとき。
  5. いかなるプレーにおいても、ボールがボールに触れたとき。
- (例外) ボールはサーブ、アタックを問わずラインにボールが少しでもかかっている場合はセーフ(イン)となる。

#### 第 10 項 ファウルチャージ

1. ネット付近でのプレー中に相手コートのプレーヤーの身体に触れたとき。
2. アタック後に相手コートに入り、プレーヤーの次のプレーの妨害をしたとき。
3. サーブをして、相手チームプレーヤーがブロックまたは攻撃とみなされる返球をしたとき。

#### 第 11 項 フットフォルト

1. サーブを打つ瞬間にエンドラインを踏んだり、踏み越えたりしたとき。

#### 第 12 項 アウトポジション

1. サーブ順を誤ってサーブを打ったとき。
2. バックプレーヤーがブロックに参加したとき。
3. サーブ時に、コート内に位置していないとき。

#### 第 13 項 その他

1. 故意に手や腕以外でプレーしたとき。
2. バックアタックラインから前でジャンプして攻撃したとき。

#### ■第 20 条 ダブルファウル

次のような場合はダブルファウルとなり、ノーカウントとして、再び同じサーバーからプレーをやり直す。

- 第 1 項 両チームのプレーヤーが、同時に反則を犯したとき。(少しでも時間差があれば、早い方の反則が適用される。)

(例) ネット上で同時にホールディングを犯した場合。

#### ■第 21 条 ノーカウント

次のような場合は、ノーカウントとして、再び同じサーバーからプレーをやり直す。

- 第 1 項 審判の意見が分かれ、かつ主審が判定を下せないとき。
- 第 2 項 プレー中に、他の試合のボールが入ってきて、プレーに影響を与えたとき。また、プレーに影響を与えると審判が判断したとき。
- 第 3 項 プレー中に、ネットが外れたときや、ボールが破損したとき。
- 第 4 項 プレー中に、選手以外の人にプレーを妨害されたとき。

### 第 7 章 審判員及び審判法

#### ■第 22 条 審判団の構成

第 1 項 審判団は次のとおり構成します。

1. 主審 1 名、副審 1 名、線審 2 名ないし 4 名で試合を運営する。(線審が 2 名の場合、**エンドラインのネットに正対した左側に位置する。**)

2. 副審が得点板を兼ねることができるが、人数に余裕がある際は、得点板を専属で行い、サブ権側に立つようにし、ゲームの進行に貢献する。

## ■第 2 3 条 主審

### 第 1 項 主審の権限

1. 主審はゲームを監督し、そして進行させ、その最終判定を宣告する。
2. 主審はゲームについての最高役員となり、ゲームの開始から終了まで副審と線審及び全プレーヤーを支配する権限が与えられる。
3. 他の審判（主審以外）の判定が誤っていると判断した場合には、主審はそれを覆することができる。

### 第 2 項 主審の責務

1. ゲーム開始前に、コート of 諸条件や用具等の点検を行う。
2. ゲーム開始前に両チームの主将を招集して、トス（ジャンケン）を行わせ、サービス権、コートの選択について決定する。
3. プレーは主審の吹笛によって始まり、主審の吹笛によって終了する。
4. 主審は反則を発見したときに限り吹笛して、ハンドシグナルを用いて反則の種類を示し、次にサービス権をもっているチームを示す。
5. 反則の種類についてのアピールはゲームキャプテンのみができ、主審はルールの解釈と適用に関する質問を受け付ける。必要があれば、両チームのキャプテンを呼んで説明をする。
6. ゲーム終了後、勝敗の判定と宣告を行う。勝利チームのキャプテンから、試合票にサインをもらい、**本部まで持っていく。**

## ■第 2 4 条 副審

### 第 1 項 副審の権限

1. 副審は主審の反対側のコートの床上に位置し、主審を補佐する。
2. 副審は、両チームのメンバーの行為を監督する。もし不法な行為があったときには、主審に報告する。
3. 副審は、両チームが使用したタイムアウトとプレーヤーの交替を統括し、正規のプレー中断中に主審と監督、ゲームキャプテンにその旨を通告する。
4. 副審は、正当に要求されたプレー中断を承認し、その時間を計る。（タイムアウトは 1 セットで 1 回とし、その時間 30 秒とする。）
5. 副審は、チームが要求した際のタイムアウト、セット間のタイムアウトのときボールを持つ。
6. 副審は、自分の権限以外の反則については、吹笛することなく合図することができるが、主審に強要はできない。

### 第 2 項 副審の責務

1. バックアタック時のアタックラインに関する判定をする。
2. ボールが副審側のポール上方の想像延長線の許容空間より外側を通過したとき、主審に合図する。
3. ボールがポールに触れたときの反則を、主審に合図する。



4. プレーヤーがネットに触れたときの反則を主審に合図する。
5. プレーヤーがネットより下の部分で、相手プレーヤーの身体のどこかに接触する反則を、主審に合図する。
6. ボールがコート外の物体に触れたかどうかについての監視にあたる。
7. プレーヤーが、副審側のボールの想像延長線を越えて相手コートでプレーしたときの反則を、主審に合図する。

## ■第 25 条 線審

### 第 1 項 線審の位置

1. 線審が 2 名の場合は、それぞれ対角に位置する。（エンドラインの左側）

### 第 2 項 線審の責務

1. 線審は、最も近いサイドラインとエンドラインを監視する。
2. 線審は、主審を補佐してボールがアウトのときは旗を上げ、インのときは旗を下げて合図する。
3. 線審は次のとき主審に合図する。
  - (1) サーブのときにプレーヤーが反則を犯したとき。
  - (2) アウトボールを落下前に、レシーブチームのプレーヤーがボールに触れたとき。
  - (3) ブロックでワンタッチがあったとき。
  - (4) ボールが許容空間の外側を通過したとき。

※線審は明確なジャッジに努め、判断に迷う時や判断できない時には主審に伝える。  
最終的な判断は主審に委ねる。

## 第 8 章 女子のルール（令和 4 年に試験的運用を経て、令和 5 年 4 月より一部改訂）

### 第 1 項 前衛プレーヤーの攻撃

1. 前衛の 2 人は、前打ち（アタックラインを踏んで、もしくは踏み越えての跳んでの攻撃）ができる。
2. 後衛プレーヤーがサーブ後に前にでてきてセッターをし、前衛の 2 枚打ちはできない。それ以外は適応されない。