

# ビーチボール

(主なルールを抜粋)

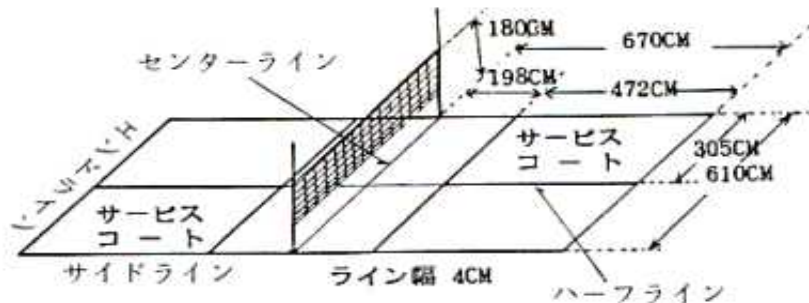
ビーチボールとは

2つのチーム(1チーム4人)が一定のコート上でネット越しにビーチボールをボレーで打ち合い、決められた点数(1セット9点)を早く得点することを競います。

## I. コートと用具

### 1 コートと競技用具

- ・ コートは、バドミントンコート(ダブルス)を準用する。
- ・ 区画線は幅4センチとし、長い側の区画線をサイドライン、短い側の区画線をエンドラインと呼ぶ。また、両エンドラインを結び、サイドラインと平行にコートを2等分する区画線をハーフライン、ネットの真下で両サイドラインを結びコートを2等分する区画線をセンターラインと呼ぶ。

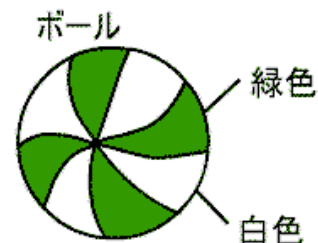


### 2 ネット

- ・ ネットはバドミントンネットを準用する。
- ・ ネットの頂上線は水平で、コート面から180センチの高さとする。
- ・ ネットは両支柱間に、その全幅をコート面に垂直に、かつコートを2等分するように強く張る。
- ・ 支柱の両端(外側)にアンテナを取り付ける。

### 3 ボール

- ・ ボールは球状で、白と緑のビニール製のものとする。  
【直径】 27cm ± 1cm 【重さ】 75g ± 2g



## II 主なルール

### 1 チーム

- ・ チームは、1チーム監督1名、プレーヤー6名以内。
- ・ 補欠プレーヤーの数は2名以内。

### 2 ゲームの勝敗

- ・ 1試合における競技セット数は、3セットとし、2セット先取したチームを勝者とする。
- ・ 9点を先取したチームが、そのセットの勝者とする。

- ・ 両チームがおのおの8点を得た場合は、2点を勝ち越したチームをそのセットの勝者とする。

### III 競技の進め方

#### 1 コートおよびサービス権の選択

- ・ 両チームのキャプテンは、試合の開始に先立ち、トスを行う。トスに勝ったキャプテンは、コートを選ぶか、最初のサービス権を取るのかのいずれか一方を優先的に選択することができる。
- ・ 第1セット以外の各セットのサービス開始は、前のセットで最初にサービス権を行使しなかったチームが行う。
- ・ コートはセットごとに交替する。
- ・ 第3セットは、いずれかのチームが5点先取したとき、再びコートを交替する。しかし、サービスおよび選手のポジション、交替時の状態のまま続行する。

#### 2 セット開始時の位置

- ・ サービスのとき、2チームの選手は、おのおののコート内に2名ずつ2列に位置する。ただし、選手は前後左右のポジションを守る。
- ・ サービスが行われたら、各プレーヤーは味方コートのどこに動いてもよい。

#### 3 サービス

- ・ サービスは1本とする。
- ・ サービスは前衛右の位置にあるプレーヤーが、主審のサービス開始の吹笛により、サービスエリアから、手あるいは腕で相手コートへ行う。
- ・ サービスは、アンダーサービスとする。
- ・ サービスの時、サーバーはネットに身体及び両足を平行に位置し、主審のサービス開始の吹笛後、前方へ1歩の踏み出しの範囲内でサービスを行わなければならない。
- ・ サービスの瞬間には、サーバーの両足の一部は床面についていなければならない。

#### 4 位置の移動(ローテーション)

- ・ サービス権を得たチームは、直ちに時計の針と同じ方向へ、位置をひとつずつ移動する。この結果、前衛左が前衛右に移動してサービスを行う。
- ・ セット開始時のローテーション順は、セットが終了するまで守らなければならない。
- ・ チームは、セットの競技開始前に副審に確認を受け、前のセットとプレーヤーの交替または位置を自由に変更することができる。

#### ポイントあるいはサイドアウト

次のような場合、チームは、サービングチームならサービス権を失う(サイドアウト)。レシービングチームならば相手側に1点を与える(ポイント)。

#### 1 アウト・オブ・バウンズ

- ・ ボールがコート外の地表・物体に触れたとき。(ただし、ボールの一部がラインにかかっている場合は、アウト・オブ・バウンズにならない。)
- ・ インプレー中、ボールがネット下を通過したとき。
- ・ ボールがアンテナ及びポール(支柱)に触れたり、アンテナの延長線上または外側を通過したとき。

## 2 ホールディング

ボールをプレーする場合、ウエストより上の身体の中の部分で打ってもよいが、静止することなくはねかえさなければならない。

## 3 オーバータイムス

1チームが、ボールを相手コートに返す前に、4度以上プレーしたとき。ただし、プレー中にボールがネットに触れた場合は、5度以上プレーしたとき。

## 4 ドリブル

1度ボールに触れたプレーヤーが、他のプレイヤーに触れる前に、再び続いて身体のどこかに触れた場合はドリブルとなる。ただし、一度触れたそのボールがネットに触れた場合は、再び続いて一度だけボールに触れることができる。

## 5 オーバーネット

- ・ アタック及びブロッキングの動作中、アタッカーの手がネットを越えて相手方の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。
- ・ 手がネットを越えても、ボールに触れなければ反則にはならない。
- ・ アタックまたはブロックをした後に手がネットを越えて出ても反則とはならない。
- ・ オーバーネットは、ボールに触れた身体の位置で判定する。したがって、手がネットを越えていて、顔でブロックした場合に、顔がネットを越えていなければ反則とならない。

## 6 タッチネット

- ・ ボールがインプレーの状態にあるとき、プレーヤーは、身体または衣服のどの部分もネットに触れてはならない。アンテナおよび支柱に触れた場合も同様に扱う。
- ・ 正当な位置にいるプレーヤーに、風のためネットがふくらんで触れても、タッチネットの反則は成立する。
- ・ ボールがネットに触れ、その結果、自然にネットが反対側プレイヤーに触れた場合は反則ではなく、ボールはなおインプレーの状態にあるものとする。

## 7 アウト・オブ・ポジション

- ・ サーブされた瞬間に、プレーヤーの定位置が誤っていた場合は反則である。
- ・ プレイヤーの定位置の誤りが発見された場合は、誤ったチームのプレーヤーの位置を直ちに訂正する。得点はそのまま有効とする。
- ・ 反則が、サーブ側チームならばサイドアウトなり、レシーブ側チームなら1点を失う。

## 8 インターフェア

- ・ ネットに当たったボールが、ネット越しに当たるだろうと予測して、故意に手や体をあらかじめ突き出して触れたとき。
- ・ ラストボールがネットにあたり、相手側プレイヤーが故意に触れた場合。
- ・ ネット下を完全に通過しないボールに、相手側プレイヤーが故意に触れたとき。
- ・ ネットの上、または下でネット越しに、相手コートに手または身体を出し、その動作によって相手のプレーを妨害したと判断されたとき。ただし、ネット越しに相手側コートに手や身体を出しても、相手側のプレーを妨害したり、相手側プレイヤーに触れなければ反則ではない。
- ・ 相手側プレイヤーに対する不愉快な言動、あるいは人身攻撃、手や足による騒音を発したりして相手側プレイヤーのプレーの妨害となったとき。

## 9 デイレイング・ザ・ゲーム

- ・ 意識的な態度でゲームを遅延させたとき。
- ・ サーバーが、サーブの開始に吹笛後、5秒以内にサーブを行わなかったとき。

## 10 その他の反則

- ・ ボールをウエストから下の部分でプレーしたとき。
- ・ プレーヤーは、ボールを打ち返すために味方プレーヤーにぶつかったり、またこれを押しやったりしてもよい。しかし、ボールを打つためにこれをささえようとすることはできない。

### 2人以上のプレーヤーによるプレー

#### 1 ネット上のボールプレー

- ・ 相対するチームの2人のプレーヤーがネット上で同時に打った場合は、ボールが落ちた反対側のプレーヤーが最後に触れた者とみなす。したがって、どちらに落下してもボールが入ったコートのチームは3回プレーすることができる。
- ・ 2人の相対するプレーヤーが同時にタッチしたボールがコート内に落ちたときは、ボールを落とされたチームの失敗となり、コートの外に落ちれば、相手側チームの失敗となる。
- ・ ボールをネットの上で相対するプレーヤーが同時にホールディングした場合に、ダブルファウルとしてプレーをやりなおす。

#### 2 同チームの2人のプレーヤーによるプレー

- ・ 同一チームの2人以上のプレーヤーが同時にボールをプレーした場合、そのチームのボールの接触回数は1回として数える。この場合とくに、そのいずれかのプレーヤーが続いてボールに触れても反則とはならない。

#### 3 ブロッキング

- ・ ブロッキングは誰でも自由に参加できる。
- ・ ブロッキングしたときに、ブロッカーの手がネットを越えていても、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

相対するチームの2人のプレーヤーが同時に個々の反則をした場合は、ダブルファウルを宣しプレーをやり直す。

## VI ネットに関係あるプレー

### 1 ネットボール

- ・ 競技の途中において両翼のアンテナ間のネットに触れたボールは常に有効である。
- ・ ボールがネットに引っ掛かったときは、ノーカウントとし、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その想像延長線上の間を通過したボールは有効である。アンテナの想像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方コートへ進出してプレーすることはできない。

### 3 ダブルタッチネット

相対するチームの2人のプレーヤーが同時にネットに触れた場合は、ダブルファウルでプレーをやりなおす。