

ふらば～るバレーボール

《ルール・審判マニュアル》



平成30年9月 制定

柏崎市スポーツ推進委員協議会

ふらば〜るとは

おにぎり型の軽いボールを打ち合う、バレーボール型のスポーツ。

相手からの攻撃をワンバウンドでレシーブするため、ボールの軌道が予測できないのがふらば〜るの特徴。

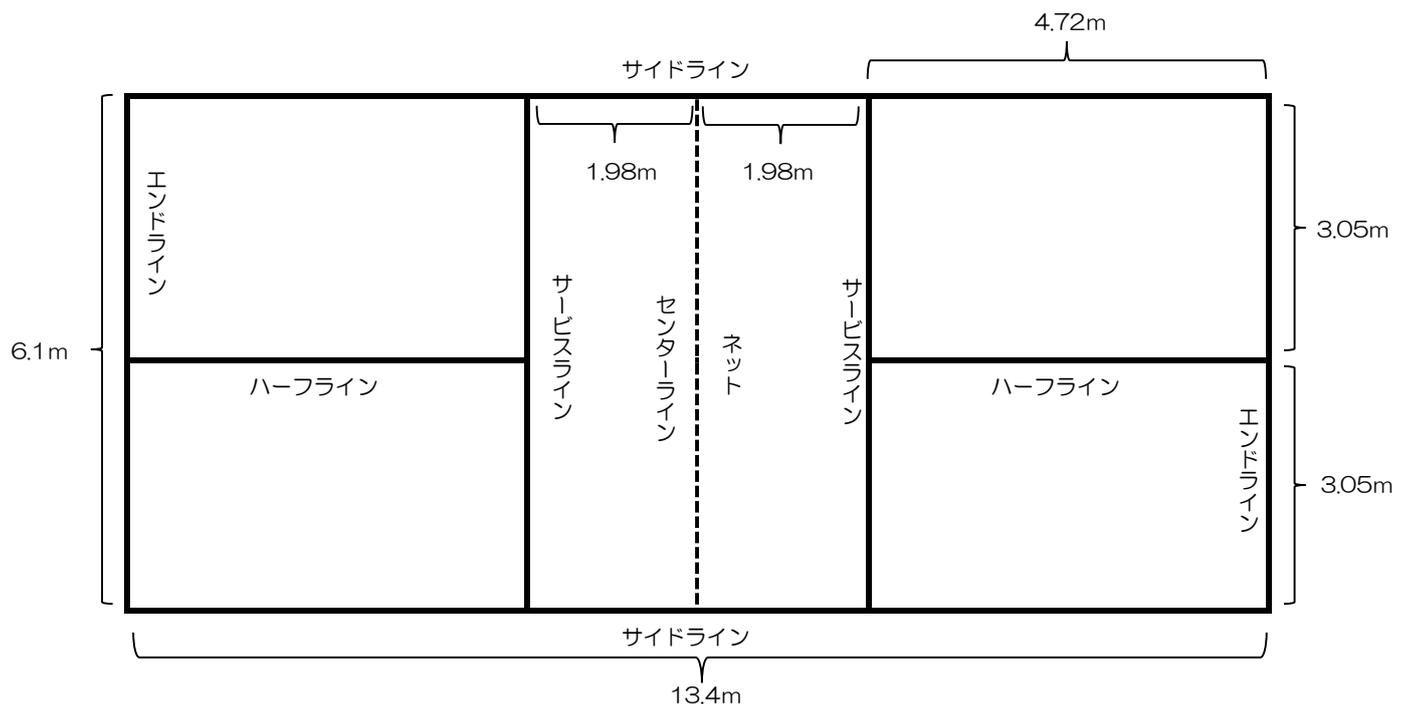
1. コート・用具

1-1 用具

- ① ボール：ふらば〜る（大・直径 43cm：（財）日本レクリエーション協会）
- ② コート：6.10m×13.40m（バドミントンダブルス用コート/下図参照）
- ③ ライン幅：40mm とする。（ラインを引く場合ラインテープの幅は 40mm とする。）
※センターラインは必ずラインテープで表示する。
- ④ ネット：ソフトバレー用ネット、高さは 2.00m
- ⑤ アンテナ：使用しない。その他：審判台、得点盤などは適宜
- ⑥ ポール：ソフトバレー用ポール

1-2 コート説明

【コートの広さ及びラインの名称】



2. 試合前準備

【チーム編成】

- ① 1 チーム 4 名以上～8 名以下で構成する。
- ② コート内の競技者は、4 名とし、4 人対 4 人でプレーする。
- ③ チーム内で 1 名、主将（チームキャプテン）を選出する。
- ④ 男女構成及び年齢は自由とする。

3. 競技方法

3-1 【ルール】

- ⑤ 3セットマッチとし、2セット先取したチームを勝者とする。
- ⑥ ラリーポイント制で15点を先取したチームが、そのセットの勝者とする。
- ⑦ デュース（14対14）の場合は2点先取したチームが勝者となる。（上限17点）

※) ローカルルール

- ・基本は上記のとおりだが、大会の趣旨に応じて、チーム編成やゲームの進め方は変更したり、時間制限（例：1セット10分など）を設けるなどの運用改定は適宜行うことができることとする。

3-2 試合の流れ

- ① サービスされたボールは、ノーバウンドでレシーブして3回以内で相手コートに返す。
- ② これ以降のラリーは、相手コートから返ってきたボールは、必ずワンバウンド後にレシーブし、その後はノーバウンドで2回以内に相手チームに返す。
- ③ 途中でボールがネットに触れた場合でも、3回で返さなければならない。
- ④ からだのどの部位でボールを打ってもよい。

【作戦タイム及び選手交代】

- ① 作戦タイムは、各チーム1セット1回以内（1回30秒以内）とする。
- ② 作戦タイムは、どちらかのチームがポイントを得てから主審がサービス開始の吹笛をするまでとする。
- ③ 作戦タイムは、監督または主将が副審に申請する。

3-3 サーブについて

【サービス権及びコートの選択権】

- ① 試合開始前の主将によるジャンケン（トス）により、サービス権かコートを選択する。
- ② 第2セットはコートチェンジし、サービス権は第1セットにサービス権を行使しなかったチームが得る。
- ③ 第3セットは再び主将のジャンケンによって、サービス権かコートを選択してスタートする。いずれかのチームが8点（15点制）を先取した時にコートチェンジを行う。

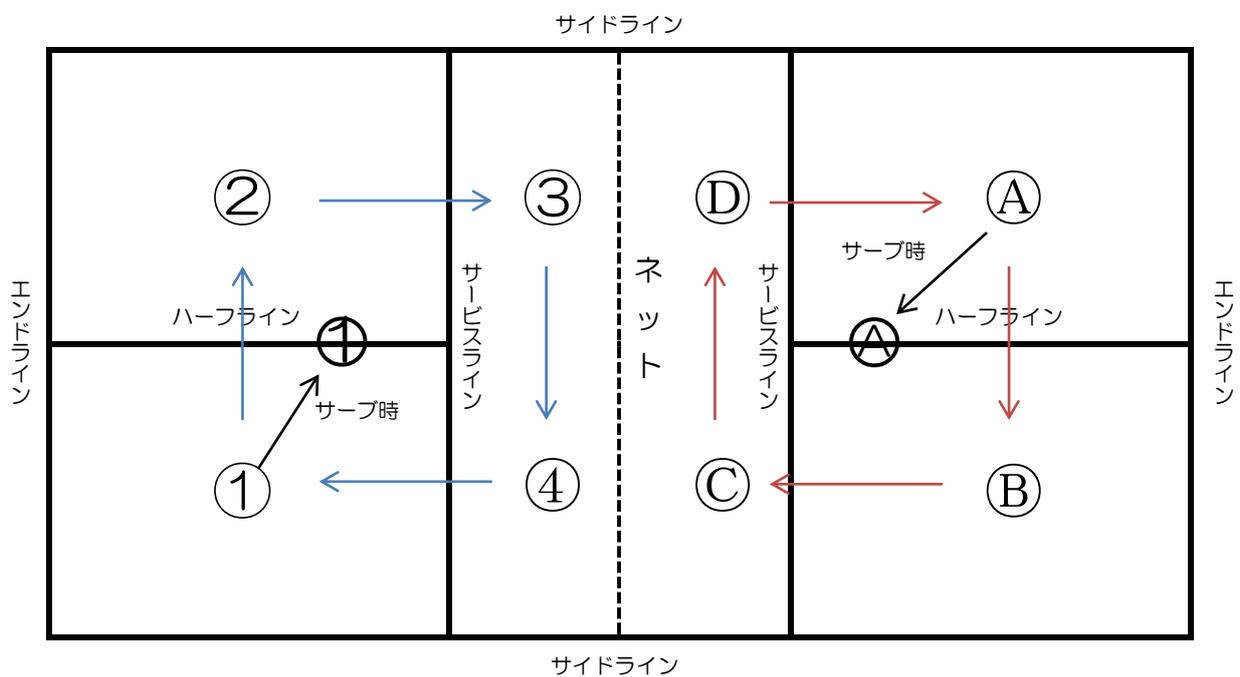
【サービス開始時の選手の位置】

- ④ サービス時、各チームの選手は前に2人（前列）、サービスラインの後ろに2人（後列）に位置し、コート内にいなければならない。（下図参照）
- ⑤ サービスが行われた後は、各選手はどこに動いても良い。
- ⑥ 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。（ローテーション）

- ⑦ 選手の位置（ポジション）はセット毎に変更ができる。

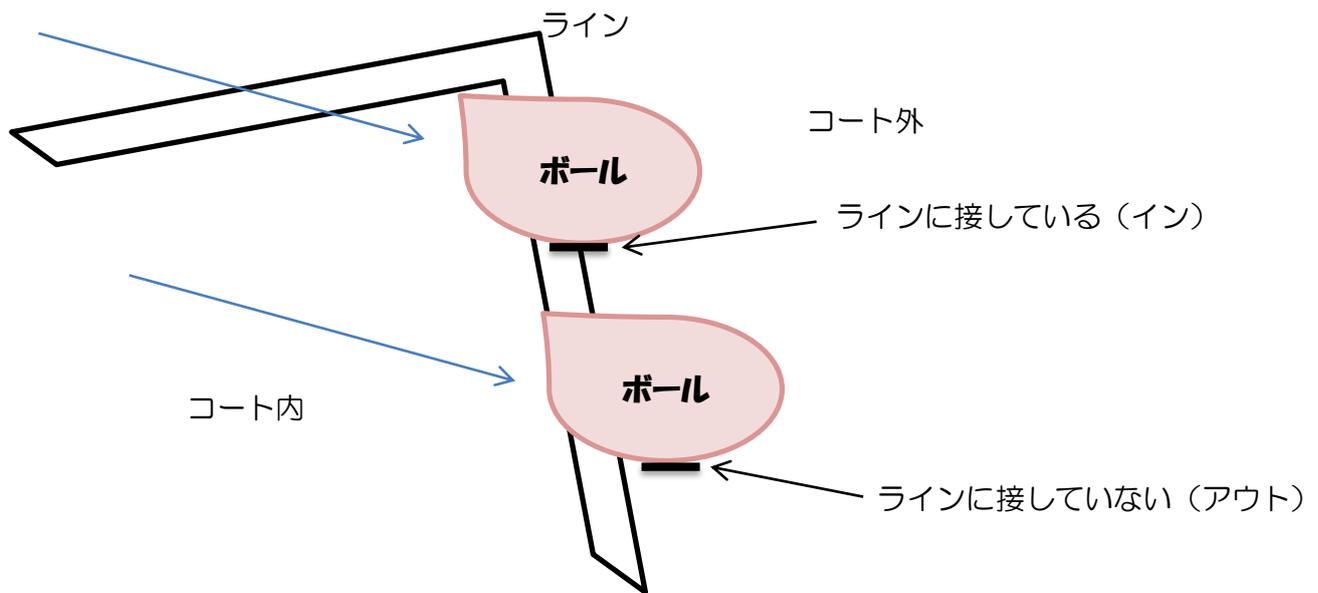
【サービス】

- ⑧ サービスは後列の選手（上記図の①と④のポジション）が行う。（上記図参照）
 ⑨ サービスを試みることができるのは1回とする。
 ⑩ サービスはハーフラインを踏んで行う。（前足、後ろ足、両足は問わない）
 ⑪ サービスライン及びエンドラインを踏んではならない。
 ⑫ ハーフラインを踏んでいる足を上げてサービスをしてはならない。
 ⑬ サービスは片手アンダーハンドで打たなくてはならない。
 ⑭ サービスがネットにふれた場合は失点とする。



3-4 アウト・オブ・バウンズについて

- ④ ボールがコート外の床面、施設の壁面・天井その他設置物等に触れた場合には、最後にボールに触れたチームの失敗となる。
 ⑤ ボールの輪郭がラインに掛かった場合はインとする。（注：あくまでも接地面であり、上から見たとき、あたかもボールがラインと接しているように見えることもあるかもしれないが、実際に接していない場合もあるので、線審は視線の高さに注意する。）
 （下図参照）



4. 反則

以下の反則に該当した場合、相手チームはサービス権及び1得点を得る。

- ① オーバーネット：ボールを相手コート内で触れた時、ただし、自分のコートにあるボールに触れた後、手や腕が相手コート内に出ても反則にはならない。
- ② タッチネット：プレーヤーがネットまたは支柱に触れた時、ただし、ボールがネットに触れ、このネットが相手チームの競技者に触れても、その競技者は反則ではない。
- ③ ドリブル：1人で連続してボールに触れた時。
- ④ ホールディング：ボールを持つ、または掴んだ時。
- ⑤ フットフォルト：サービス時、ハーフラインを踏んでいない、またはサービスライン及びエンドラインを踏んだ時。またハーフラインを踏んでいた足がラインに触れた状態でない時。
- ⑥ インターフェア：相手チームのプレーヤーに触れる等、相手チームのプレーを妨害した時。
- ⑦ ポジショナルフォルト：サービス時、各選手が規定のポジションにいなかった時。
- ⑧ パッシングザセンターライン：身体がセンターラインを越えて相手コート内に入った時。

5. 補足

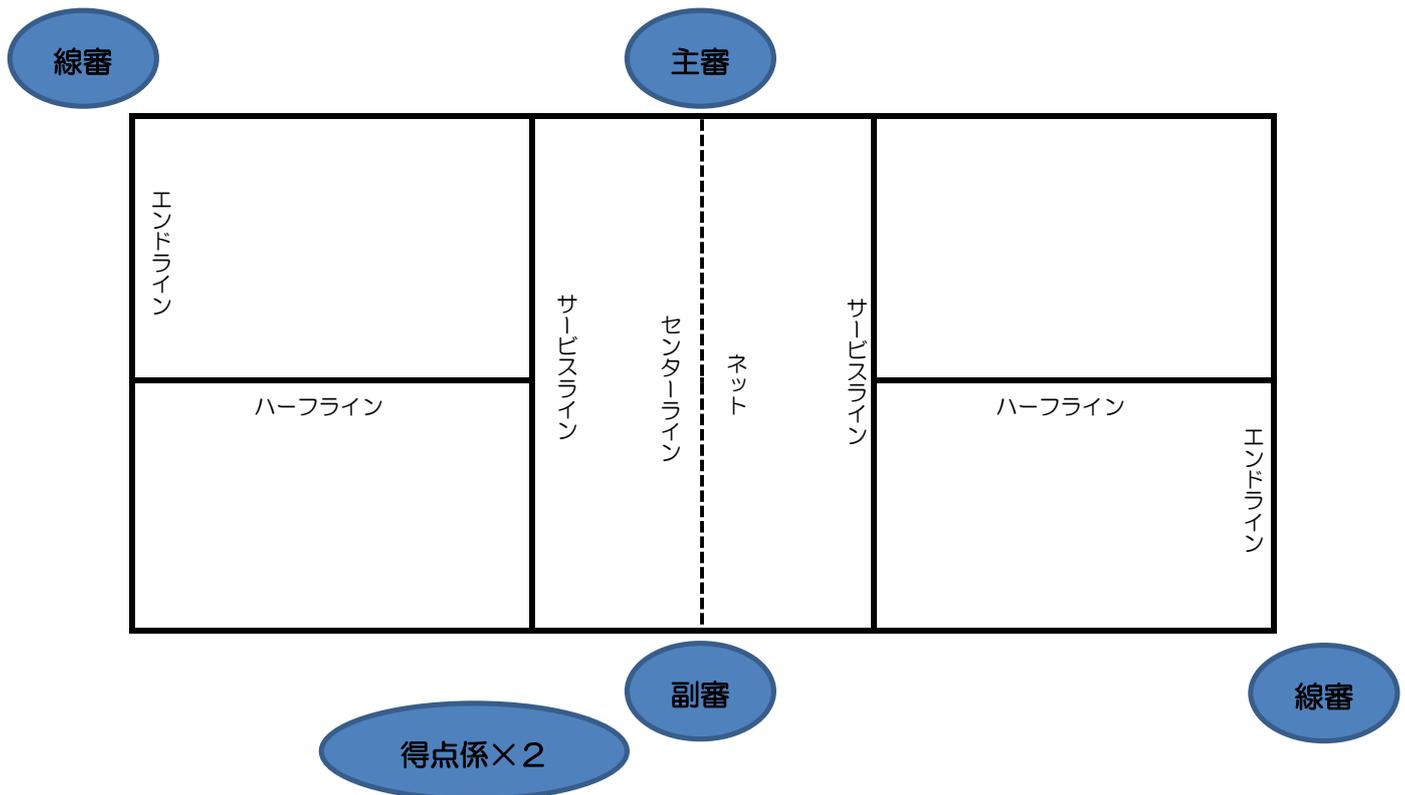
- ① ボールの破損：試合中にボールが破損した場合は、その時点でボールデッドとし、サービスからやり直す。
- ② 試合の棄権及び没収：試合の棄権及び没収となった場合には、セットカウント2：0（ポイントはともに15：0）と記録する。なお、これはゲーム途中での棄権及び没収でも同様である。

- ③ 審判への質問：ゲーム中に規則の解釈等に関する判定についての質問は、直ちに行わなければならない。なお、質問を行うことができるのは監督及び主将に限る。
- ④ 審判への抗議：審判のジャッジは絶対とし、一切の抗議は認められない。
- 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及び態度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る。

～審判の方法～

1. 審判の構成及び位置（下図参照）

- ① 主審（1人）：ネットから時計で12時の方向に位置する。
- ② 副審（1人）：ネットから時計で6時の方向に位置する。主審の対面。
- ③ 線審（2人）：互いが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する。基本位置は、主審・副審の右側。
- ④ 得点係（2人）：副審側のフリーゾーンでプレーの妨げにならず、かつ、主審から得点が見えやすい場所に位置する。



2. 審判員の役割

【主審】

- ① ゲーム進行の最高責任者である。
- ② 信頼性のあるメリハリの利いた吹笛で試合をコントロールする。
- ③ タイミングの良い迅速な吹笛でスムーズな流れを作る。
- ④ 大きく明瞭なハンドシグナルで判定を表現する。
- ⑤ 試合中の安全確保には常に気を配る。(負傷者の発生、他コートからのボールの侵入)
- ⑥ 判定に迷いがあった場合は、副審・線審等呼び寄せ意見を聞き最終決定する。
- ⑦ 副審・線審・得点係との連携、アイコンタクトを行う。

【副審】

- ① 主審による試合進行及び反則の判定を補助する。
- ② 選手のポジション及びサービスの順番を確認する。
- ③ 制限時間を設けている試合では時間計測をする。
- ④ 副審が基本的に吹笛できるケースは、以下のとおりであることを理解する。
 - ・ポジショナルフォルト
 - ・タッチネット
 - ・パッシングザセンターライン
- ⑤ 主審とのアイコンタクトを行う。
- ⑥ 両チームのベンチコントロール(タイムアウト、選手交代等)を行う。

【線審】

- ① 適切なポジショニングをして、最も近いエンドライン及びサイドラインの2線におけるボールイン、ボールアウトを担当する。
- ② ライン際に落ちたボールに対する正確・迅速な判定をする。
- ③ 主審に分かるように大きくフラッグシグナルを明示する。(主審の吹笛とほぼ同じタイミング)
- ④ 主審とのアイコンタクトを行う。(フラッグシグナルは、しばらくの間明示し続ける。)

【得点係】

- ① 主審のポイント(サイドアウト)のハンドシグナルを確認して、得点を表示する。
- ② 主審とのアイコンタクトを行う。

《判定時の主審の手順》

- 短めに強く吹笛をする。(プレーを止める。)
↓ (速やかに)
- 「サイドアウト (ポイント)」のハンドシグナル。
↓ (速やかに)
- ポイントの決定となった事項 (ボールのイン・アウト・反則等) を示すハンドシグナル。
↓ (サーバー、レシーバーの準備を確認して)
- 「サービス許可 (プレーボール)」のハンドシグナルと吹笛

～プロトコール～

(試合前、セット間および終了後の手順)

(試合開始前)

チーム	主審・副審
両審判員のネット等のチェック時は、ネットを使用してウォーミングアップすることができる。	両審判員は、ネットの高さ、張り具合のチェックをする。
チームキャプテンは、コイントスを行いサービス権かコートを決める。	主審は、副審を立ち合わせてトスを行う。
両チームと一緒に公式ウォームアップを開始する。(3～6分)	主審は、公式ウォームアップ開始を吹笛する。 線審と打ち合わせをおこなう。 副審は、公式ウォームアップの計時を行う。
公式ウォームアップを終了する。	主審は、公式ウォームアップの終了を吹笛する。 主審と副審を除く審判員は、それぞれの位置につく。
全プレーヤーは、チームキャプテンを右端にしてエンドライン上に整列する。 主審の吹笛の合図によりネット付近で両チームのメンバーが挨拶(握手)を交わす。 その後、各チームのメンバーは速やかにチームベンチに戻る。スターティングプレーヤーは、コート上で待機する。	主審は、両チームのプレーヤー全員をエンドライン上に導く。 その後、主審と副審は審判台の前で、ネットを挟んで右側に主審、左側に副審が位置する。 両チームが整列したら、主審は、挨拶(握手)を交わすよう吹笛する。

	副審は、ボールを最初のサーバーに送る。
最初のサーバーは、主審のサービス許可の吹笛によりサービスを行う。	主審は、サービス許可の吹笛をする。

(セット間)

チーム	主審・副審
セットが終了したら、コート上のプレイヤーはエンドライン上に整列する。 プレイヤーは、主審の吹笛で、向かって右側のサイドラインに沿って進み、支柱の外側を通過したら直接それぞれのベンチに戻る。	主審は、両チームのプレイヤーがエンドライン上に整列したら、コートを交替するよう吹笛とハンドシグナルで合図する。
主審の吹笛により、次のセットのスターティングプレイヤーはコートに入る。	

(第3セットのコートチェンジ)

チーム	主審・副審
いずれかのチームが8点目を先取した時、主審の吹笛で、コート上のプレイヤーはそのままの位置から、向かって右の支柱の外側をまわりコートを交替する。	主審は、8点目の吹笛後、両チームにコートを交替するよう吹笛とハンドシグナルで合図する。
主審の吹笛により、ゲームを再開する。	得点の変更、プレイヤー及びサービスプレイヤーを確認後、主審はサービス許可の吹笛をする。

(試合終了後)

チーム	主審・副審
試合が終了したら、交代選手を含めチームの全員はエンドライン上に整列し、主審の吹笛で、ネット付近で相手チームと挨拶(握手)を交わす。その際、向かって右側の支柱に向かって一列で進み、主審、副審を経由して、ネットを挟み交差するように相手チームの一人一人と挨拶(握手)を交わす。	主審は、両チームのプレイヤー全員をエンドライン上に整列させる。 主審は、審判台を降り、副審が審判台左側の定位置に着いたら、吹笛で両チームに挨拶(握手)をさせる。

