

6. コートの交替

- (1) 最終セット(1対1の後の第3セット)を除き、それぞれのセットの終了後、チームはコートを交替する。
- (2) 最終セットでは、一方のチームが8点に達したとき、直ちにコートを交替する。競技者の位置は交替時のまま引き継がれる。なお、交替が正しい時点で行われなかった場合、誤りに気づき次第交替する。交替が行われた時点のスコアは、そのまま引き継がれる。
- (3) コートの交替時には、他のチーム・メンバーもベンチを交替する。

(注 解)

最終セット(1対1の後の第3セット)のキャプテン・トスは、第2セットが終了したらコート上の選手を元のベンチに引き上げさせて、改めて両チームのキャプテンを記録席前に呼び、試合の初めと同じ要領でトスをさせる。したがってトスに勝ったチームは、サービス権をとるか、コートを選択することができる。そのため第3セットでは、コートが入れ替わる場合もあるので、第2セットが終わった時点ではコートの交替はしない。

ために踏み切ったとき、コート(エンド・ラインを含む。)やサービス・ゾーン外のフリー・ゾーンに触れてはならない。(フット・フォールトの反則)

- 4) 「ファミリーの部」における小学校4年生以下の競技者は、ショートサービス・ゾーンからサービスをすることができるが、ボールを打った瞬間、あるいはジャンプ・サービスをするために踏み切ったとき、そのゾーンを区画している各ライン(エンド・ラインを除く)を踏んだり、踏み越したりしてはいけない。
- 5) サーバーのフット・フォールトやサービス側のアウト・オブ・ポジションとレシーバー側のアウト・オブ・ポジションが同時に起こったときは、サービス側の反則とする。

(注 解)

サービスのトスは、1度しかできないがボールを手の中で動かしたり、タイミングをとるため床にドリブルすることは許される。また、ボールをトスせず、片方の手のひらにボールを乗せたままヒットしてもよい。

Ⅳ 得点、セットおよび試合の勝者

1. 試合の勝者

試合は3セット・マッチとし、2セットを先取したチームがその試合の勝者となる。

2. セットの勝者

一つのセットは、最小限2点差をつけて先に15点を取ったチームがそのセットの勝者となる。14対14の同点になった場合は、2点リードに達するまで試合は続行される。ただし、17点で試合は打ち切れ、17点を先取したチームが、1点差でもそのセットの勝者となる。

3. 得点の方法

相手チームがサービスや返球に失敗したり、または他の反則を犯したときは、ラリーに勝って1点を得る。

また、もし相手がサービス・チームであれば、サービス権も得る。

4. セット(試合)の没収

負傷などで競技者交代が正規にも、例外的にもできない場合には、その競技者に3分間の回復のためのタイム・アウトが与えられる。回復しない場合には、そのチームは失格となり、次のセットの開始時に回復していない場合には、その試合は没収される。相手チームに対しては、そのセットまたは、その試合の勝者になるために必要な点数が与えられ、失格になったチームのそれまでに得た得点は生かされる。

(注 解) (ファミリー、トリムの部)

年代別や性別によってチームが構成されているので全国大会では、病気や負傷などの理由でやむを得ない場合、上の年代の者と下の年代の同性の者との交代を認め、なるべく「没収の処置」を避けるように配慮している。

V プレー上の動作と反則

1. サービス

サービスとは、サービス・ゾーン(あるいはショートサービス・ゾーン)内からバック・ライトの競技者が、片方の手または腕でボールを打ち、イン・プレーの状態にする行為である。

(1) セットの最初のサービス

- 1) 第1、第3セットの最初のサービスは、トスの結果、サービス権を得たチームが行う。
- 2) 第2セットの最初のサービスは、第1セットで最初にサービスを行わなかったチームが行う。

(2) サービス順

サービスは、ライン・アップ・シートに記入された順に従って行われる。もし、サービス順通りに行われなかったときは、サービス順の誤りの反則となり、反則中に得た得点は取り消され、相手チームにサービス権と1点を与えた後、正しいポジションに戻す。各セットの最初のサービスの後、

- 1) ラリーに勝ったチームがサービス・チームであれば、前にサービスした同じ競技者がサービスを行う。
- 2) サービスをレシーブしたチームがラリーに勝った場合は、サービス権を得てローテートし、バック・ライトに位置した競技者がサービスを行う。
- 3) 小学生の部では、サービスをレシーブしたチームがラリーに勝った場合は、サービス権を得て次の順位の者がサービスを行う。

(3) サービスの実行

- 1) サービスは、1回とする。小学生の部では、サービス・トスしたボールが、サーバーの身体に触れないで床に落下したときは、1回だけサービスをやり直すことができる。
- 2) サーバーは、主審のサービス吹笛後5秒以内にボールを打たなければならない。主審の吹笛以前に行われたサービスは無効となり打ち直される。
- 3) サーバーは、ボールを打った瞬間、あるいはジャンプ・サービスをする

2. ボールへの接触

- (1) チームは、ネットを越えてボールを返すために、ブロックへの接触を除いて最大限3回プレーすることができる。
- (2) 競技者は連続して2回ボールを打つことはできない(ブロッキングのルールを除く)。
- (3) 同一チームの2人の競技者が同時にボールに触れたときは、1回触れたものとし、その後、いずれの競技者も引き続いてボールに触れることができる。
- (4) ボールは、身体の中のどの部分に当たってもよい。
- (5) ボールは、打たなければならない。つかんだり、投げてはならない。
- (6) 両チームの競技者が同時にボールに接触した後、そのボールがアンテナやコート外の物体に触れた時は、ダブル・ファウルである。また、そのボールがコート外に落下した場合は、落ちた側の勝ちである。

(注 解)

- ① チームの第1回目打球のとき、ボールが身体の中の2箇所以上に連続して当たってもよい。ただし、その接触は、一つの動作中のものに限られる。
- ② ホールディングやドリブルなどのボール・ハンドリングの基準は、試合のレベルに応じて緩和されることが望ましい。

3. アタック・ヒット

サービスとブロックを除き、ボールを、ネット上端より完全に高い位置から相手に向かって送ろうとするすべての動作は、アタック・ヒットとみなされる。アタック・ヒットは、ボールがネット上方の垂直面を完全に通過した瞬間、あるいは相手方競技者に触れた時、完了する。

- (1) 4人の競技者は、どの位置にいても、味方のプレー空間内であれば、どんな高さからでもアタック・ヒットを行うことができる。ただし、ファミリーの部では、バックに位置した大人の競技者のアタック・ヒットは反則となる。
- (2) 相手方のサービスしたボールを、アタック・ヒットすることは許されない。

4. ブロック

ブロックとは、競技者がネットに接近して相手方から送られてくるボールを、ネットの上端より上方で阻止する行為をいう。ブロックは、ボールがブロッカーに触れたとき完了する。

- (1) 4人の競技者は、どの位置にいても、相手のプレーの後、ブロックすることができる。ただし、オーバーネットは許されない、その基準はボールと手の接触点で判定される。なお、ファミリーの部では、バックに位置した大人の競技者のブロックは反則となる。
- (2) 相手方のサービスしたボールを、ブロックすることは許されない。
- (3) ブロックの後の1回目の接触は、ブロックのときボールに触れた競技者を含めて誰にでも許される。

(注 解)

ブロックの形をしていてもネット上端部分より下であればブロックとみなされない。

5. ボール・インとボール・アウト

- (1) ボール・イン
ボールが、コート区画線を含むコート内に接触したとき、そのボールはインとなる。
- (2) ボール・アウト (第4図)
① ボールが、コート区画線の完全な外側の床に落下するか、コート外の物体に触れたとき。
② ボールが、アンテナのみに触れたとき。

(第4図)

