

エアバレーマニユアル

【ゲーム編】

第一条 コート及び用具

第一項 コート

1. コートは、バドミントンコート(13.40m×6.10m)を準用する。アタックラインは、エンドラインより3.70mに設置する。
2. コートラインは、幅5cmのテープを使用する。

第二項 ネット

1. ネットは、バドミントン競技用を使用する。白帯、アンテナは使用しない。
2. ネットの高さは、1.80m～2.00mを使用し、部門によって異なる。50歳未満の部は2.00mを使用し、それ以外は1.80mを使用する。

第三項 ボール

1. ボールは、競技委員会が定めたボールを使用する。
2. ボールの大きさは、膨らませた状態で、ボール周囲91cm±1cmとする。

第二条 ゲームへの参加

第一項 チーム

1. チーム編成は、1チーム10名以内で構成し、ゲーム中ゲームコートには6名のプレイヤーがいなければならない。
2. 各競技部門において、規定された資格を有する人員をいれたチーム編成しなければならない。
3. チーム編成の中で、キャプテン1名を定めること。

第二項 競技者

1. 競技者は、競技にふさわしい服装をすること。また、プレー中は手袋等の付属品は禁止する。
2. 競技者は、エアバレー大会の競技方法とエアバレーのゲームルールをよく理解し、それに従わなければならない。

第三項 競技者の権利

1. 代表者またはキャプテンは、タイムアウトや競技者交代を要求できる。
2. 競技中断中は、チーム代表者またはキャプテンを通じてのみ、主審に対して質問することが出来る。
3. 競技の進行中に、審判の判定に対して異議申し立ては許されない。

第三条 ゲームの進行

第一項 競技方法

1. 一試合におけるゲームは、3 セットマッチ 2 セット先取、1 セット 15 点マッチ。
2. デュースの場合は 2 点勝ち越すか、先に 17 点先取したチームがそのセットの勝者となる。
3. 代表者またはキャプテンは、ジャンケンにてサービス権かコートを選択ができる。ジャンケンに勝った方から選択できる。(プロトコール)
4. コートは、1 セットごとにチェンジし、最終セットにおいてはいずれかのチームが 8 点先取したときにコートチェンジをする。
5. 競技者の位置は、最初のサーブの時、決められた位置を守らなければならない。
6. 競技者のローテーションは、ゲーム終了するまで守らなければならない。

第二項 競技開始

1. 両チームを、エンドラインに整列させ主審の合図にて一礼し、選手同士握手をさせる。
2. 試合は、主審の吹笛により、サーブチームの第一サーバーのサーブで開始される。
3. サーバーは、後衛右側にきた競技者とする。
4. サーブは、一度味方のチームに触れた後プレーをしなければならない。(直接ネットに触れた場合は反則)また、コート内の自チームのプレイヤーが、サーブで相手チームにボールを打つ時は、必ず体の一部がコートに触れていなければならない。
5. 第一サーバーのサーブの際は、手が腰より下(アンダー)を通るようにして打つこと。ただし、第二サーバーのサーブはこの限りではない。
6. サーブのネットインは認める。

第三項 ゲーム

1. ゲームは、ネットを境に分かれ、ネットを越して打ち合い、ボールを 3 回以内に相手方へ返す。
2. ボールヒットは、プレイヤーの体のどの部分を使ってもよい。
3. 相対するチームの競技者が、ネット上で同時にボールを打った場合は、ボールの落ちた側が最後に触れたものとみなす。

4. タイムアウトは、ゲーム中断中のみ、代表者またはキャプテンのいずれかを通して要求できる。1 セット 2 回まで、1 回 30 秒。
5. プレイヤー交代は、チームの代表者またはキャプテンが副審へ告げること。(1 セット何人でも可)
6. ゲームの反則は、別記記載のとおりとする。
7. オーバーネットについては、ネットを越えて相手コート領域にあるボールに触れてしまうと反則となる。
また、ネットより手等が相手コート領域に越えてしまっても反則となる(ブロック時)。ただし、自コート領域にあったボールを打った後に手がネットを越えたりした場合は、反則とならない。
8. 後衛がアタックラインより前に出て攻撃(ジャンプ)、またはブロックに参加した場合は反則となる。但し、ジャンプ後アタックラインを越えても反則にはならない。
9. ゲーム終了後は、両チームを、エンドラインに整列させ主審の合図にて一礼し、選手同士握手をさせる。

別記 ゲームの反則

- ・ サーブフォールト 【サーブ時の失敗・打ち損じ・手が腰より下を通していない場合。】
- ・ オーバータイムス 【相手に、3 回以内で返球できなかった場合。】
- ・ ホールディング 【ボールの動きを止めてしまった場合。】
- ・ ダブルコンタクト(ドリブル)【同じプレイヤーが連続してボールに触れた場合。ただし、「1 回目のプレー」であり、「同一動作中の偶然」であれば、同じプレイヤーが連続してボールに触れても反則とならない。】
- ・ タッチネット 【ボール イン プレー中、ネットに触れた場合※髪の毛・衣服等も触れてはいけない。】
- ・ オーバーネット 【ネットを越えて相手コート領域にあるボールに触れてしまった場合。】
- ・ インターフェア 【完全に相手コートにあるボールを、ネットの下から手を伸ばして触れた場合。】
- ・ ラインクロス 【ラインを踏み越して、サーブを行った場合。】

第四項 ゲームの没収

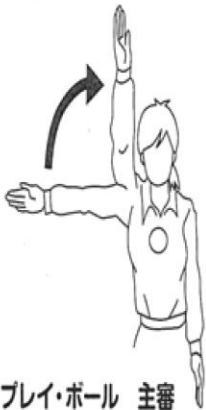
1. 主審がチームにプレーを行うよう命じたにもかかわらず、尚これを拒んだ場合。
2. 正当でない競技者の出場を発見した場合。
3. 1 チームの競技者が、6 名未満になった場合。
4. ゲーム開始時刻を 15 分経過しても、コートに集合しない場合。

【審判編】

第一条 審判

第一項 シグナル

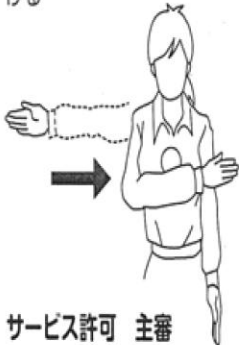
主・副審シグナル一覧



- 1 プレイ・ボール 主審**
サービス側の腕を横から上にあげる



- 4 サービスの打ち損じ 主審**
失敗となるサービスプレイヤー側の腕を前方に伸ばし、手のひらを上に向け静止する



- 2 サービス許可 主審**
サービスプレイヤー側に腕を伸ばし、その後手のひらを相手チーム側に流す



- 5 ポイント 主審(副審)**
腕を得点したチーム側にあげる

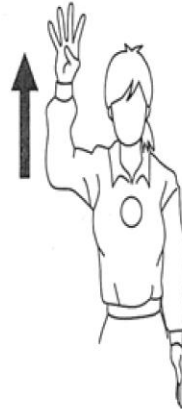


- 3 第1サーブの失敗 主審**
サービスチーム側の人差し指を立て、サービスプレイヤーに示す



- 6 ボールイン 主審(副審)**
ボールが落下したチームのコート中央を指す

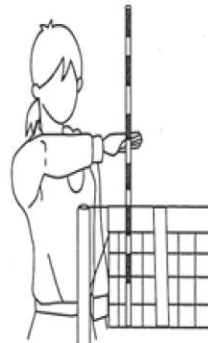
主・副審シグナル一覧



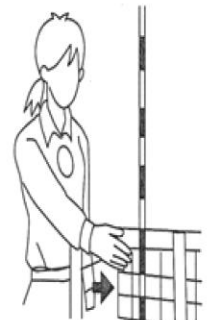
- 7 オーバertime 主審(副審)**
反則チーム側の指4本を立て示す



- 10 ホウルディング 主審(副審)**
反則チーム側の腕を斜めに出し、前腕をゆっくり持ち上げる



- 8 オーバネット 主審(副審)**
反則チーム側の前腕をネット上にかざす



- 11 タッチネット/サービスボールのタッチネット 主審、副審**
(ネット上端をたたいてもOK)
反則や失敗したチーム側のネットを手のひらでたたき仕種
副審はネットを想定しネットをたたき仕種

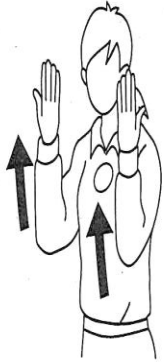


- 9 ドリブル 主審(副審)**
反則チーム側の腕を上げ第2、3指の2本を立てる



- 12 ボールアウトの直前、プレイヤーにボールが接触した意味 主審(副審)**
片手の指先をもう一方の指腹で払う仕種

主・副審シグナル一覧



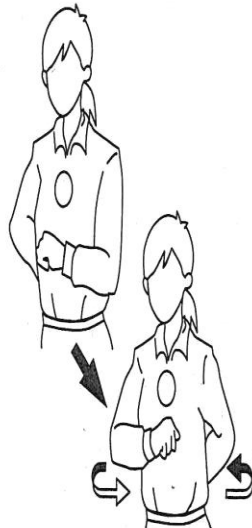
13 ボール・アウト 主審(副審)
両手のひらを開いて自身に向ける



16 プレイヤー交代 主審、副審、チーム
両前腕を胸の前で回す



14 ボウスファウル or ノーカウント
主審(副審)
親指(第1指)を立てたグリップ
を胸前に出す



17 チェンジコート 主審
左前腕を前にあげ、右前腕を背
に、左回りに両腕を動かす



15 タイムアウト/(含む)メディカル、
テクニカル) 主審、副審、チーム
顔の前で両手によるTの字で表す
(メディカル、テクニカルはその
後主審を示す)

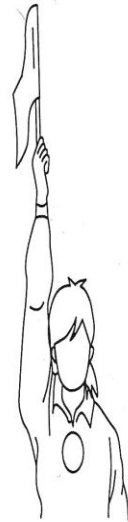


18 ゲームセット/セット終了
主審、副審
両前腕を胸の前にX字で示す

線審員シグナル一覧



1 ボールイン
小旗を正面に指し下ろす
顔だけ主審に向ける



3 ボールアウト
小旗を上方に上げる
身体の向きは責任ライン、顔は主
審に向ける



2 ボールアウト/サービス失敗
小旗を左右に振りながら、片手
で反則、失敗の起きた所を指す



4 ボールアウトの直前、プレイ
ヤーにボールが接触した意味
旗を立て、他方の手のひらを旗
の上部にのせる

第二項 主審・副審

1. プロトコール(試合開始事前)

①両チームの代表者(キャプテン)を集め、ジャンケンにて勝者からサービス権かコートを選んでもらう。また、代表者へ試合の注意事項を確認する。(サービス時の腕の位置やオーバーネット、ネットインサーブあり等)

②帯同審判員の役割と持ち場の確認。

- ・ 副審に対して、ボールが無いコート側を見て、おもにネットタッチや副審側サイドラインのジャッジをしてもらうことを伝える。
- ・ ラインズマンに対して、サイドラインとエンドライン二線のジャッジを行うことを確認する。

2. 試合開始

- ・ 両チームを、エンドラインに整列させ主審の合図にて一礼し、選手同士握手をさせる。

3. 試合中

- ・ ゲームの判定を随時行う。
- ・ 1セット15点、2セット先取。ただし、デュースの場合17点目を先取した方が勝者。
- ・ コートは、1セットごとに交替し、最終セットにおいてはいずれかのチームが8点先取した時、コートチェンジする。
- ・ タイムアウトは、1セット2回まで、1回あたり30秒とする。

4. 試合終了

- ・ 両チームを、エンドラインに整列させ主審の合図にて一礼し、選手同士握手をさせる。
- ・ 主審は、記録を確認し結果記録係へ持って行く。