
ソフトミニバレーボール

本市では、スポーツ推進委員が中心となってこの種目の普及に努めています。

基本は、バレーボールと同じですが、多くの異なった点があります。

- ・第一にボール。ゴム製で円周 80cm あります。軽くて何とも頼りないのですが、これが魅力となっています。
- ・競技者は 4 人で、ローテーション。しかも、セットの真中で選手が全員入れ替る方式。それに 3 回で必ず返すこと。また、ひとりの人が 2 度ボールに触れることができないという、まさに、全員が同じ量の活躍をしなくてはなりません。
- ・サーブが変わっています。なんと自分の味方に打つのです。このサーブを受けた人がレシーブ、続いてトス、そしてスパイク。サーブ権を持った側から三段戦法を始めるというしくみです。

このソフトミニバレーボールは各学区に広まってきており、市内 47 学区の親睦と交流を図る大会を開催しています。令和元年度の第 34 回大会には 73 チーム 707 人の参加を得て、岡崎中央総合公園総合体育館 12 面のコートで熱戦を展開しました。



§ ルール

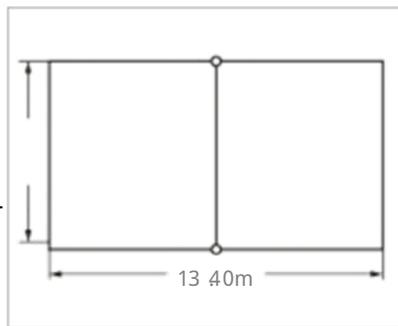
序 則

この規則は、従来のソフトミニバレーボールの競技規則を詳細に定め統一解釈をしたものである。

1. 競技場・設備及び用具

(1) コート及び区画線

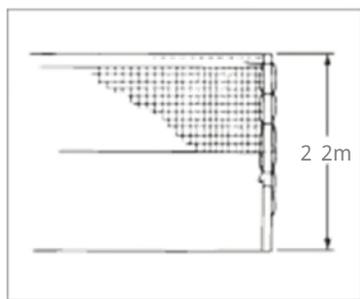
コートはバドミントンダブルスコートとし、区画線の幅は4cm とする。なおネット下のラインはないものとする。 (図1)



(図1)

(2) ネット

ネットは高さ2m20cmの位置に張る。 (図2)



(図2)

(3) ボール

ボールはソフトミニバレーボールとし、円周は80cmとする。ソフトバレーボールは使用しない。(基準・ミカサソフトミニバレーボールBM-LM)

2. チーム編成

チームは監督1名、選手8～12名(その内の1名を主将)とする。試合人数は4名とする。コーチ・マネージャーを一人置くことができる。(監督が選手を兼任することができる。ただし、この場合の選手は7～11名の登録となる。)

区分	氏名
監督	
選手	1
"	2
"	3
"	4
"	5
"	6
"	7
"	11
"	12

(図3)

(図3)

3. 監督・主将の権利と義務

監督・主将はタイムアウトを要求できる。タイムアウトは1セット1回30秒以内とし、選手はベンチ前でタイムをとる。(図4) 審判の判定に対する異議の申し立ては主将を通して行う。主将が欠けた場合は代理を立て主審の承認を受ける。



(図4)

4. 競技者の交替

競技者はどちらかのチームが8点先取した時、両チーム全員交替する。1名を単位とした途中交替は無いものとする。ただし怪我等により選手が欠けた場合は、審判の判断によって補充をする。補充にあたっては未出場の選手を最優先する。(図5)



(図5)

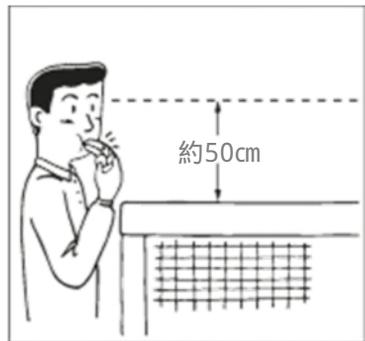
5. 審判の構成

競技は次の審判によって運営される。

(1) 主審1名

主審は競技進行の最高責任者であり、最終判定の権限を持つ。具体的には次のような権限と責務を持つ。

- ・サーバー及びサービングチームのポジションに関する反則を判定する。
- ・ボールをプレーするときの反則を判定する。
- ・ネット上方、及びその上部に関する反則を判定する。
- ・主審寄りのサイドラインのボールのアウト・インを判定する。



(図6)

また主審は図6のような位置に立つ。

(2) 副審1名

副審は主審の反対側のネットの一端に位置し、主審を補佐する。

(図7)

主要な役割は次のとおりとする。

- ・タイムアウト、競技者の交替を許可する。
- ・タッチネットを判定する。
- ・副審側のサイドラインのボールのアウト・インを判定し、合図する。
- ・サーブ時のレシーブチームのポジションの反則を判定する。

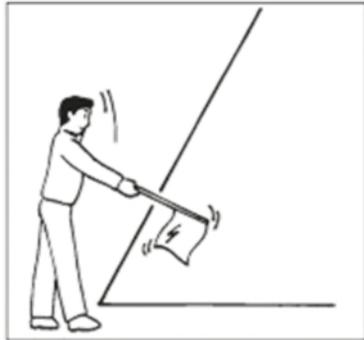


(図7)

(3) 線審

線審はサーバー側のエンドライン延長上に立ち、ボールのアウト・イン等を判定し、合図する。

またサーバー及び第1レシーバーのフットフォルトの判定をし、合図する。(図8)



(図8)

(4) 得点係

試合中の得点をつける。

6. 競技方法

(1) トス

前の試合の1セット終了後に主将は、主審の指示によりトスを行い、サーブ権かコートを選択する。

(図9)

(2) 挨拶

試合開始にあたっては、エンドラインに沿って整列し、主審の合



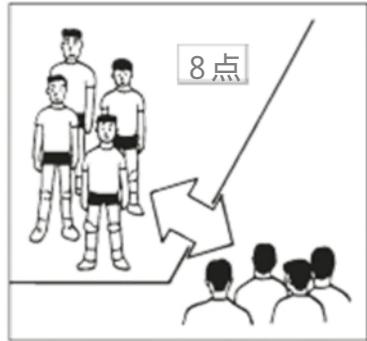
(図9)

図で挨拶をする。

(3) 競技者

競技は2チームの間において常に各々4名の競技者によって行われる。どちらかのチームが8点先取した時は全員交替する。

(図10)



(図10)

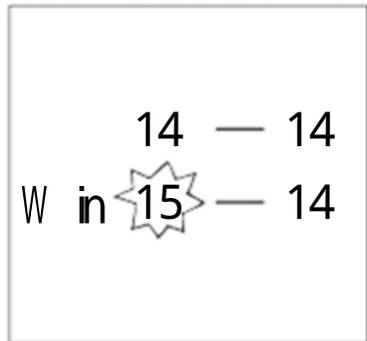
(4) 勝敗の決定

先に15点を得たチームをそのセットの勝者とする。2セット先取したチームを勝者とする。

(図11)

(5) 棄権チームの取扱い

棄権チームの全ての試合のスコアを15-0の2セットとし、相手チームの勝利とする。棄権チームのあるブロックの順位決定は、すべての試合を対象とする。ただし、1位チームの決定については、勝ち試合数の多いチームとする。勝ち試合数が同数となった場合は、対象チームによる1セットマッチを行い決定する。

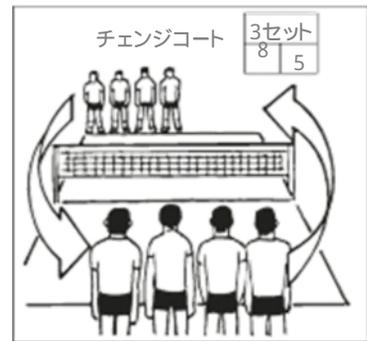


(図11)

7. 競技開始・コートチェンジ

主審の合図によって開始し、サービングチームの後衛ライトの競技者が最初のサービスを行う。2セット目はコートチェンジする。3セット目は、1セット目と同様の方法で主将のトスとする。また、3セット目はどちらかのチームが8点先取した時点でコートチェンジする。

(図12)

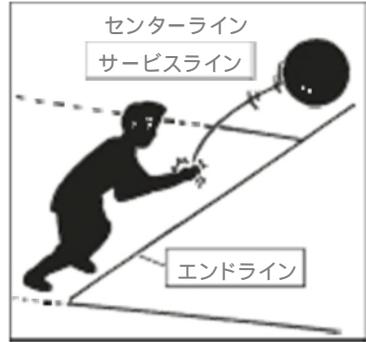


(図12)

8. サービス

(1) 回数と打ち方

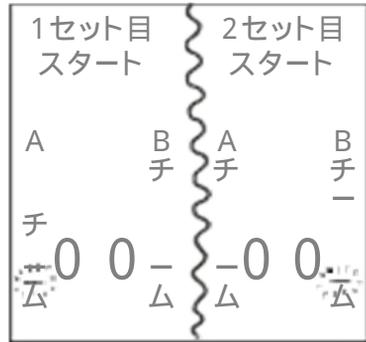
サーブは1回とし、アンダーサーブとする。サーバーの支持手から離れたボールがサーバーに触れず地上に落下した場合は1回だけやり直しができる。また、サーブは味方コートに打つこと。(この場合、レシーブ者の片足がラインを含まないコート内にあること。一方の足でもコート外に出ればフォールトとなる。)サーブ権を持つチームは、サーブを後衛ライトの選手が、エンドライン後方より、後衛レフトの選手に打ち、その後、前衛ライトへパスし、3回目に前衛レフトの選手が、相手コートに返球しなければならない。



(図13)

(2) サービスエリア

サーバーはボールを打つ瞬間は、両足をエンドラインの後方に置き、バドミントンコートの中央に引かれた線とサイドラインの想定延長線を踏んではならない。



(図14)

(図13)

(3) 第1セット以降のセットのサーブ

2セット目のサービスの開始は、前のセットの最初にサービスを行わなかったチームから行う。3セット目は主将のトスで決める。

(図14)

9. ローテーション

ポイントを得たチームは、直ちに時計の針と同じ方向へ一つずつ移動する。なお、連続ポイントの時もその都度ローテーションし、サーブを打つ選手は交代する。

ローテーションミスはアピールプレーとする。ローテーションミスのアピールはサーブを打った時点で有効となる。アピールがあった場合、判定後サイドアウトとする。また、ローテーションミスのアピールが間違っていた場合は、判定後、選手は正しい位置に移動し、試合を再開する。なお、サーバーがサーブを打ってラリーが終了し、次のプレー（サーブ）が開始された場合は、今までのローテーションミスは取り上げないものとする。

(図 15)



(図 15)

10. タイムアウト

監督または主将はボールデッドの時主審または、副審に作戦または休息のタイムアウトをとることができる。タイムアウトは1セット1回とする。休息・作戦のいずれの場合も30秒以内とする。

また、セット間のタイムアウトは選手の交替も含めて2分間とする。

(図 16)



(図 16)

11. 打球

(1) 打球許容回数

両チームは、ネットによって分けられたコート halves を占有し、ボールをコート of the 床面に触れさせ



(図 17)

ないで、お互いに3回目にネットを越えて相手コートへ返さなければならぬ。(1回目、2回目にネットに触れた場合も同様)ただし、3回目にネットに触れた場合は、もう1回プレーすることができる。従ってこの場合4人触球したことになる。

(図17)

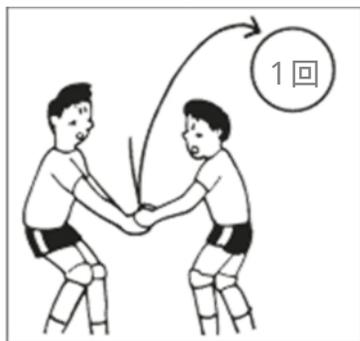


(図18)

(2) 一人の触球回数

返球のための触球は一人1回とする。ただし、3回目にネットに触れた後のボールへの触球は2回とみなさない。1回目、2回目にネットにかかった場合それまでに触球した者が再び触れた場合は2回の触球となり反則となる。

(図18)



(図19)

(3) 同時の触球

二人以上の競技者が同時にボールに触れた場合は1回とみなす。その競技者は再びボールに触れることができる。

(図19)

(4) サーバーの触球

サーブの触球は1回とはみなさない。

(5) 許容部位

競技者の打球許容部位は、ウエストより上ならどこでボールを打ってもよい。

(図20)



(図20)

12 . アウトオブポジション

プレイヤーのアウトオブポジションは、6人制のルールを適用する。従って、サーブが打たれるまで、各自のポジションを確保し、サーブが打たれたら移動ができるものとする。

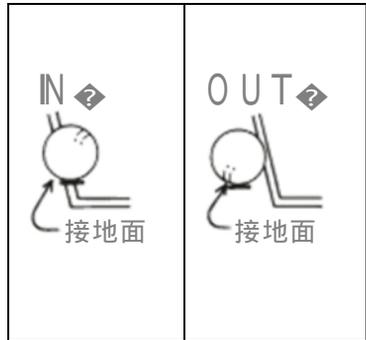


(図 21)

13 . 失 点

次の場合、サービス権の有無にかかわらず1点を与え、サーブ権は得点したチームのものとなる。

- (1) ボールが床面に触れた時。
- (2) オーバータイムス（規定回数以上ボールに触れた時）
- (3) ウェストより下でボールを扱った時。（規定部位以外での触球）
- (4) フットフォールト（サーバーがラインを踏んで打つ）（図 21）
- (5) アウトオブバウンズ（コート外にボールが落ちた時。ボールの接地面で判定する。（図 22）ネット上の空間においては、支柱上にアンテナが張ってあるものとし、アンテナの内側をボールが完全通過の状態のみグッドとする。又、支柱に当たった場合はすべて相手の得点になる。）
- (6) ドリブル（一人で2回触球した時。ただし3回目にネットにかかった場合は次の誰が処理してもドリブルとならない。）（図 23）



(図 22)



(図 23)

(7) タッチネット（ネット及び審判台に身体の一部あるいは身につけている物が接触した時）

(8) オーバーネット（ボールに触れた時点で、指先がネットを越えた場合）

（図 24）

(9) ホールディング（触球時にボールが静止した場合。両手を開いて下からすくうようにパスするのは良いものとする。）

（図 25）

(10) インターフェアー（相手のチームのプレイを妨害した時。ネット下のラインを踏み越える反則はないが、インターフェアーの可能性が高い。）

(11) 支柱への身体接触プレーは、すべて相手チームの得点になる。

(12) ダブルフォールト（両チームが同時に反則を犯した場合で、やりなおしとなる。）



（図 24）



（図 25）

§ 審判をするにあたって

- 1 できるだけ、服装を整えて審判台に立つ。
- 2 ゲーム開始前に主将を集める。この時が肝心です。毅然たる態度で臨む。
- 3 吹笛は、はっきりとやや強めに吹く。
- 4 審判のジェスチャーは大きな動作で自信を持って行う。
- 5 動作は、吹笛(ゲームを止める)、反則等のジェスチャーを示す(できれば該当者を指し示す)、勝ち負けの判定ジェスチャーをする。
- 6 判定に対する異議は主将のみとりあげる。チーム全体に話したい場合は主将を呼び伝える。
- 7 ゲームの進行に気をつけ、スムーズに進める。
- 8 マナーに反するような言動は厳しくする。1度は指導し、2度目は相手にサイドアウトと得点を与える。3度目は退場とする。

以上、ルールと競技方法を紹介しました。

なお、このソフトミニバレーボールとよく似たゲームに、「ソフトバレーボール」があります。全国的にみると「ソフトバレーボール」の方が普及しており、全国大会もあります。こちらの方は内容的にみて、バレーボールにずっと近くなります。

ソフトミニバレーボールも、ソフトバレーボールもいろいろ挑戦してみてください。ソフトバレーボールは、愛知県のバレーボール協会が積極的に普及に努めており、いろいろな講習会、研修会を開催しています。