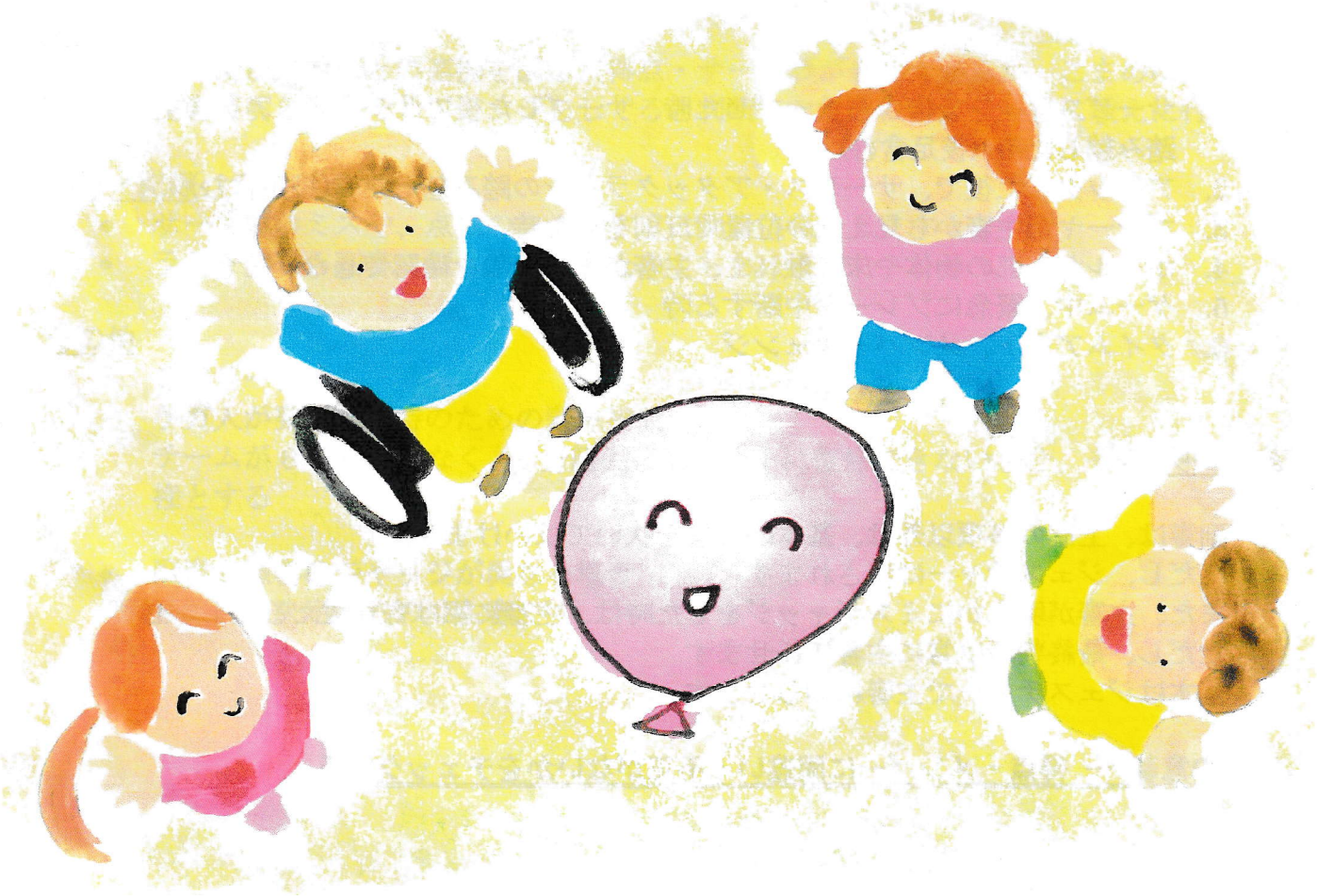
審判 Hand Book

表示されているルールは、大阪ふうせんバレーボール普及会が２０１０年より採用してる、関西発信 の「パラレル・ルール」です。
九州大会のルールに準じてますが、よりＨＰを中心としてＡＰはサポートを心がけることを期待する、関西発信の独特なルールです。
ハンディレベル（ＨＬ）１，２のＨＰの体力や運動能力を考慮しました。
特長的な「パラレル・ルール」部分には、アンダーラインが引いてあります。



大阪ふうせんバレーボール普及会 審判部

２０１７年６月　更新

記載内容・審判部責任者　石井勝治
〒５３３－００３３　大阪市東淀川区東中島１－１７－５－６３７
ＴＥＬ／ＦＡＸ（０６）６８１５－３５２３

主審・副審の心得

主審の意義 … 試合の統括責任者

主審の責務

1. 主審の判定を優先し、副審の判定が間違っていると確信した時 は、それを無効にすることができます
2. 任務を遂行していない副審には、注意をします
3. 競技方法に明示されていない全ての問題を含めて 、競技上のあらゆる問題を決定する権限を持ちます（ただし、大会本部にも相談すること）
4. 主審は自分の下した判定に関して、いかなる論争もしません
5. キャプテンから要求があった時には、主審の判定の基礎となった競技規則の適用あるいは解釈について、説明します

副審の意義 … 主審の補佐

副審の責務

1. サービスライン後方からサーブした時、サーブした後でサービス・アタックラインを踏み越した時（後足含む）
2. アタックした後で、サービス・アタックラインの踏み越した時(後足含む)
3. プレーヤが主審から見えない位置で反則をした時
4. ボールが外部の物体や床に触れて、主審がその接触を確認できないとき
5. ゲーム中、緊急にプレーを中断する時
6. タイムアウト、メンバーチェンジ

副審の吹笛

副審は、上記の事項以外は、基本的に笛を吹いてはいけません
ただし、ジェスチャーは許されます
また、主審が明らかにミスジャッジをした時は、主審に駆け寄り教えることも必要
ただし、最終判断は常に主審に任せます
基本はジェスチャーで主審に知らせます

記録の意義 … 得点・メンバーに間違い・不正がないかをチェックする

注意事項

主 審

- 笛は短く強く吹く
- 笛は『ピッ』(通常)、『ピッピ』(注意) が基本です
- 『ピッピッーー』は終了時
- 整列時のあいさつの笛を吹くときに審判代台の下に立ち、副審の右側に立つ
- 審判台からはいかなる時も下りない (緊急時を除く)
  何かある場合には、副審やキャプテンなどを呼びます
- タイムアウト、メンバーチェンジの際、副審が笛を吹いた場合、主審は吹かない
  (選手が気づいていないときには吹いてもよい)
- ジャッジは基本的に変えません
- ジャッジに迷った場合、まず副審を呼ぶ (選手は遠ざけ、会話は聞かせない)
- 笛を吹くタイミングは何かがあった『瞬間』でタイミングをずらさない
  (選手のアピールがあってからの吹笛は、しません)

副 審

- 常に得点/記録との連携を図る (得点・サーブ順が合っているか、こまめに確認)
- 主審が明らかなミスジャッジをしてると判断したときにはラリー後に教えに行く

得点/記録

- サーブ順のミスや、点数のミスはすぐに副審に報告します
- ラリー前なら副審に頼んで試合を止めてもらいます

その他

- **レフリータイム**
  ケガ人が発生した時のための緊急措置
  チームが6名しかいなく、3分経過後もコートに復帰できない場合、そのチームは棄権とする

- **副審と線審のジャッジが異なる場合**
  最終的に決定するのは主審です

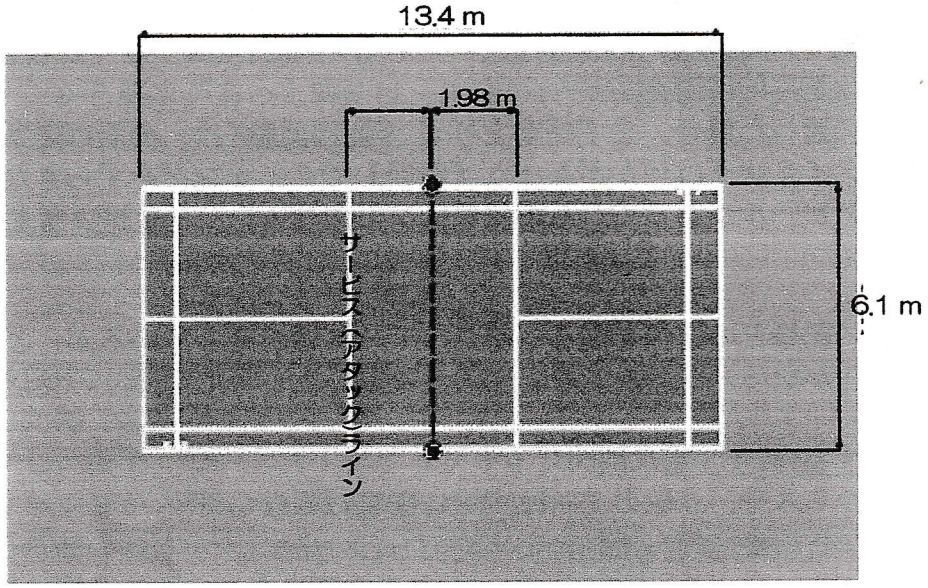
競技方法

２４チーム参加の大阪大会では、予選はリーグ戦（各チームが３試合対戦）。
決勝戦はトーナメント形式（各チームが２試合以上の、変則トーナメント形式）。

＊　以下の、アンダーラインのあるルールは、パラレルルールの特長です。

コート

コートとネット（高さ 1.55 m）はバドミントン(ダブルス)用を使用し、ネットから1.98 m のバドミントン用ショートサービスラインをサービス（アタック）ラインとします。ライン（約 5 cm）の幅はコートに含まれます。



ボール

直径 約 40cm に膨らませた、風船に鈴 2 個を入れます。
結び目は幅 約 5 cm、長さ 約 12～15 cmのテープで留めます。

チーム

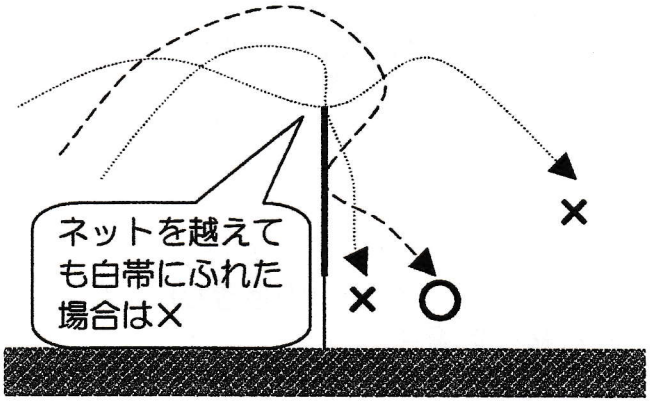
障がいのあるプレーヤー（ハンディプレーヤー、以下 HP）3～5 名と
ハンディのないプレーヤー（アドバンテージプレーヤー、以下 AP）1～3 名で構成された計 6 名。
ゼッケンは①,③,⑤は HP、②,④,⑥は AP を原則とします。
アタックは、ゼッケン①,③,⑤のプレーヤーしか行うことができません。
試合は、ハンディレベルが合計 18 点以内で行います。

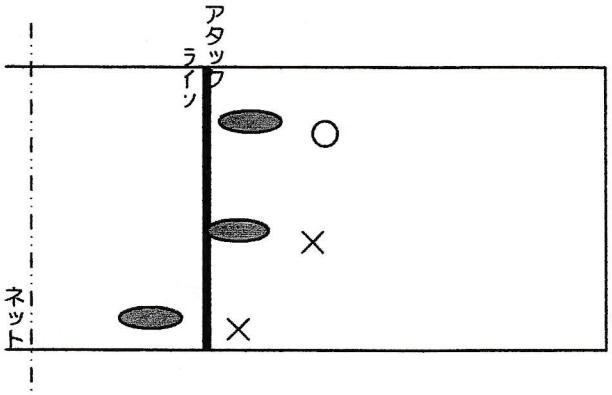
ハンディレベル（詳細は、最終頁よく読んで下さい）

レベル 1　自力でボールを追うことが困難で、かつ、当てるような打ちかたしかできない（ボールコントロール不能）。
レベル 2　ボールを追うことと打つことに部分的介助が必要。
レベル 3　ある程度自力移動が可能で打つことも可能（幼児・高齢者含）。
レベル 4　プレーにほとんど支障がない
（障がいがある場合も「レベル 4」とし、ＡＰとして参加も可。）

サービス

サービスは2回制（1回目失敗後の選手交代は不可）、サーブ権はチーム交互。
ゼッケン番号の若い順に行われ（1.HP→2.AP→3.HP→…）、6名が終了した時点で最初のサーバーに戻ります。
APはサービスライン後方から、HPは任意の場所から（ただし、HPで打ち込みのできるプレーヤーはサービスライン後方から）行います。
HPは同チームのプレーヤーからトスのアシスト、サーブ後に1打のアシストを受けることができます。また、ボールを投げ入れても構いません。
空振りや手からボールが離れた後にサーブを中断した時は、1回のカウントです。
ボールがセンターラインを超える際、ネットに当たった場合はアウトとします。
ただし、ネットを越えた後に白帯部分以外のネットに当たった場合は、セーフとします。
サービスライン後方からサーブした場合、サーブした後で、サービス・アタックラインを踏み越した場合も反則です（後足含む）。

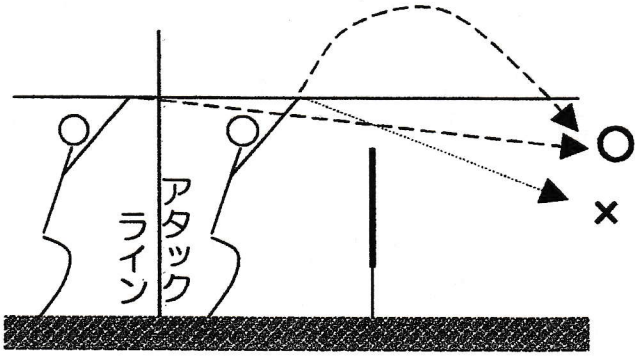




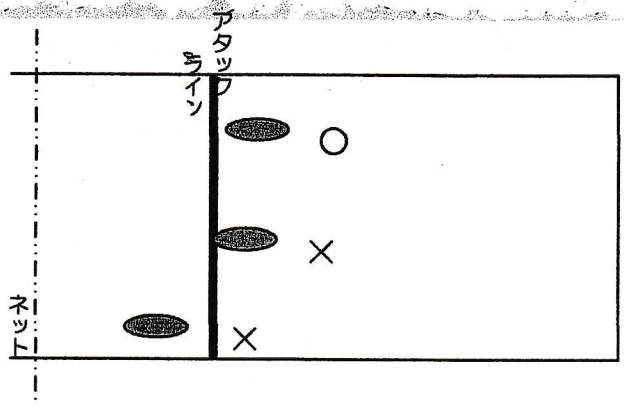
アタック

アタックはゼッケン番号1, 3, 5のプレーヤーしか打つことができず、
原則としてアタックライン後方から打たなければなりません。
ボールを打った位置からボールが下に向かって進んだ場合は、すべてアタックと判定します。ただし、明らかにチョコンと当てるような弱い打ちかたはフェイントと判断し、ボールが下方向に向かってもアタックとは判定しません。

ボールに回転を与えて、一度上がって落ちるようなドライブのかかった打ちかたもアタックと判定します。



ジャンプしてのアタックは、アタックラインの内／外とも反則とする。



反則

◎ については、HP のハンディレベルにより配慮します。

ダブルフォルト	サーブを２回とも失敗した場合
ナットオール	全員ボールを打つ前に相手コートに返球した場合
オーバータイムス	10 回以内に相手コートに返球できなかった場合 同一プレーヤーが 3 回ボールを打った場合
◎ドリブル	同一プレーヤーが連続して 2 回ボールを打った場合
◎ホールディング	ボールを持ったり、運ぶようなパスをした場合
ジャンプアタック	ジャンプしてサーブやアタックをした場合
オーバーライン	アタック(サービス)ラインを踏んだり、または 越えてアタック、サービスをした場合(後足含む)
フットボール	AP が故意にボールを蹴った場合
ナットパス	HP へ故意に当てるようなパスをした場合、およびサーブの アシストとして HP の頭上から落とすようなパスをした場合
タッチネット	ネット（ネット部分の支柱）に身体の一部および補助具が触れた 場合
オーバーネット	身体の一部がネットを越えてボールに触れた場合
インターフェアー	相手選手のプレーを妨害または、威嚇・示威・ 人身攻撃をした場合（審判に対する暴言なども含む）
テクニカルファウル	主審の許可を受けずに、監督やコーチ・交代選手がコート内に 行った時 不当なタイムアウトを要求した時（第 1 サーブと 第 2 サーブの間、2 回目のタイムアウトなど） 遅延行為と思われる場合

勝敗

ラリーポイント制（サーブ権はチーム交互）、10 分(優勝戦 15 分)の時間制
または 15 点先取。
終了時に同点の場合、予選トーナメントでは引き分け、決勝トーナメントでは
延長し（最大３分間）１点先取した方を勝利とします。

その他

(1) 試合開始時刻に集合できないチーム、試合を放棄した場合には 0 対 15 の負けとします。
(2) 審判の判定に対して、如何なる場合も選手のアピールは受け付けません。
アピールはキャプテンのみに認めます。

(3) 同チームの２人のプレーヤーが同時にボールに触れた場合、それぞれが１打ずつ触れたとみなし、合計２打とカウントします。この後、どちらかのプレーヤーがボールに触れてもドリブルとはなりません。

(4) タイムアウトはキャプテンの申し出により、1回(30秒以内) に限り認められます。

(5) チームの第１回目の打球は、ボールが身体の２か所以上に連続し当たってもよく、ただし、その接触は一つの動作中のものに限られます。

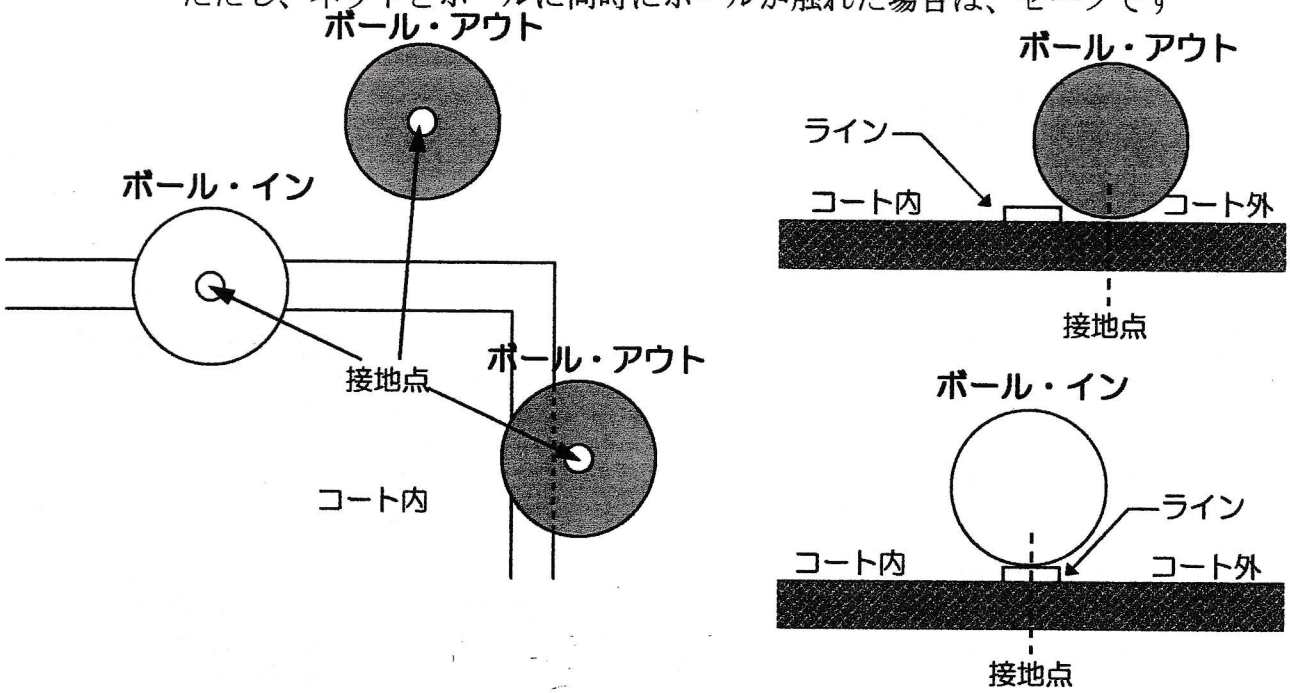
(6) アウトオブバウンズ

ライン上のボールのイン・アウト … 接地点で判定する（バレーボールのルールに準じます。下図参照)

・コート外の床、人、物にボールが触れた場合

・隣接コートとの中間点やその延長線上に、ボール及びプレーヤーが触れた(超えた)場合

・ネットより下のポールにボールが当たった場合はアウトとします
ただし、ネットとポールに同時にボールが触れた場合は、セーフです



＜ノーカウント＞ ボールが割れた場合

（ただし、ボールが床やコート外の人や物に当たり割れたときは通常の判定を行う）

① ボールが空中で割れた時や、判定不能の場合

② その他やむを得ない理由で競技が中断した場合

③ ノーカウント後のサーブ

（１）１本目のサーブでノーカウントになった場合のサーブは２本

（２）２本目のサーブでノーカウントになった場合のサーブは１本

＊ 上記以外は、審判部にて随時対応します。

以　上

試合の手順

	主　審	副　審	線審（パラレルルール時、なし）	得点／記録
試合前	• • ネット、ふうせんの大きさ、得点板等をチェック • 両チームオーダー表、HLの持ち点をチェック • チェック後は副審に渡す • 両チームを整列させ、サーブ権の決定後、試合開始のあいさつをコール • 得点／記録の得点表準備等が整えば、本部に合図する（腕で大きく〇を作る）	• ふうせんを2個準備 • 得点表（サーブチェック表）を持ってコートに入る • 両チームをコートへ誘導し、試合開始のあいさつ時は、主審左側に並ぶ • あいさつ後、得点板側の支柱、コート外側へ移動し、サーブ権のチームへふうせんを渡す • すべての準備が整えば、主審へ合図する	• エンドライン／サイドラインをチェック • 観戦者をコートから離れるよう誘導する • 試合開始のあいさつ時は、主審右側に並ぶ • あいさつ後、主審／副審の右側コーナーに移動	• 得点板をチェック • 得点表（サーブチェック表）に必要事項を記入 • 試合開始のあいさつ時は、線審右側に並ぶ • あいさつ後、得点板側へ移動
試合中	• 本部からの合図とともに笛を吹き、試合を開始 • ルールに従って判定する • 得点が入った場合は、必ず得点板を確認 • サーブ時は、必ず片手をネット上部に触れておく • ボール交換の申し出があった場合は、相手チームのキャプテンにも了承を得る • HL がオーダー表（申告）よりも高いと思われるチームは大会本部に判定を依頼 •	• ルールに従って判定する • 競技者の交代があった場合は、HLの持ち点(18点以内)を確認（18点を超える場合は交代を認めない） • ボールデッドの間にキャプテンからタイムアウトの申請があった場合は、30秒間のタイムアウトを与える • 主審からの質問には的確に対応する • タイムと競技者交代を記録する	• ネットに向かってコートの左側の両隅から、1~2m離れた位置に立つ • 、担当するコーナーで結ばれたエンドラインとサイドラインに関して判定する • ボールのイン、アウト等を監視し、旗を使って合図する • 明らかにボールが支柱の外側を通過したとき合図する	• 得点板を管理し、得点経過、サーブ順を表示する • 得点やサーブの表示／記録は、常に主審のハンドシグナルに従わなければならない • 得点板が常に正しいか確認間違いがある場合にはすぐに副審に伝える • サーブ順が正しいか確認間違いがある時にはすぐに副審に伝える

試合中	• ボールデッドの間にキャプテンからタイムアウトの申請があった場合は、30 秒間のタイムアウトを与える（1試合中、各チーム1回のみ）	• アクシデント（レフリータイム・例外的な交代・点数のミス）があった場合には得点表（サーブチェック表）下部余白に記載する	• 可能な限りワンタッチを監視し主審に合図する	
試合後	• 本部の終了合図と同時に笛を吹き、試合を終了する (同点の場合は、予選トーナメントでは引き分け、決勝トーナメントでは 1 点先取するまで試合を止めない) • 得点／記録から得点表（サーブチェック表)を受け取り、両チームのキャプテンを呼び、得点、勝敗を確認させる • チームを整列させ、勝敗のコール、あいさつ、握手をさせる • 両チームにオーダー表を返却 • 得点表（サーブチェック表)を副審に渡す	• 試合終了後、得点板と得点表（サーブチェック表)が同じであることを確認した後、得点表を主審に渡す • 試合終了後のあいさつの時は、主審の左側に並ぶ • あいさつ終了後、得点表を本部記録係へ提出する	• 試合終了後のあいさつの時は、主審右側に並ぶ	• 試合終了後、速やかに得点と勝敗を得点表（サーブチェック表)に記入 • 異議があった場合には得点表（サーブチェック表)下部余白に記載します キャプテンに記入させてもよい • オーダー表、得点表（サーブチェック表)を副審へ渡す • 試合終了後のあいさつの時は、線審右側に並ぶ

ハンディレベル（ＨＬ）の判定基準

★ 基本的には、障がいがあるためにボールを追ったり、打つ動作に全面的介助が必要な人を**レベル１**、部分的介助が必要な人を**レベル２**、単独プレーが可能な人を**レベル３**、障がいのない人を**レベル４**とします。

★ **ハンディレベル（ＨＬ）１～３の人を『ハンディプレーヤー（ＨＰ）』、レベル４の人を『アドバンテージプレーヤー（ＡＰ）』**とし、チーム構成やルール適応の基準とします。

★ 試合中にいて、選手のハンディレベル（ＨＬ）がわかるように、名札を色分けします。

ＨＬ１・・・赤　　ＨＬ２・・・青　　ＨＬ３・・・黄　　ＨＬ４・・・緑

１．四肢機能による判定基準

① 自力でボールを追うことが困難で、かつ、当てるような打ち方（ボールコントロール不能）しかできない程度の人を**『レベル１』**とします。

② ボールを追うことと打つことに部分的介助が必要な人を**『レベル２』**とします。
考え方としては、全介助のレベル１でもなく、ほぼ単独プレーが可能なレベル３ほどでもない人は、すべて**『レベル２』**とします。

③ ある程度自力移動が可能で、打つことも可能な人を**『レベル３』**とします。

２．視覚による判定基準

○ボールを確認できる距離によってレベルを分けます。

ボールを確認できる距離	レベル
１ｍ以下の人	1
３ｍ以下の人	2

ボールを確認できる距離	レベル
３ｍを超える人	3

３．判断能力の障がいによる判定基準

○介助の必要な度合いによって判定します。

状　　態	レベル
メンバーの指示が通らず、ルールなども理解できない人	1
メンバーの指示やアシストがあればプレーできる人	2
自分でプレーできるが判断能力が遅れている人	3

４．聴覚による判定基準

○聴覚に障がいのある方は『レベル３』とします。