

## 第43回岐阜市スポーツ・レクリエーション祭

# 岐阜市ふらばーるバレーボール体験・交流祭 開催要項

- 1 目 的 「ふらばーるバレーボール」の体験を通じて、スポーツの交流と軽スポーツの普及振興を目指す。
- 2 主 催 岐阜市スポーツ・レクリエーション祭実行委員会
- 3 主 管 岐阜市スポーツ推進委員連絡協議会
- 4 期日・会場 2022年 6月12日(日) 午前8時30分集合 9時00分から開会式  
北部体育館  
※試合当日、緊急事態宣言発令等の感染防止に関する厳しい措置が実施されている場合は、試合を中止させていただく場合があります。  
また、午前6時00分時点で岐阜市に気象警報が発表されている場合は、試合を中止させていただきます。(各自で、気象警報をご確認ください。)  
※気象警報とは、大雨(土砂災害、浸水害)、洪水、暴風、暴風雪、大雪
- 5 チーム編成 1チームは、5名以上 最大7名とします。(感染防止【三密回避】のため)スポーツ推進委員が中心となり、チーム編成をお願いします。  
1地域で複数チーム参加可(ただし、先着24チームで締切り)
- 6 参加資格 18歳以上の地域在住者
- 7 参 加 料 試合に参加する場合は、1チーム=1000円(当日、受付時に徴収)
- 8 組み合わせ 試合の組み合わせは、申し込み締め切り後に、主催者側で行います。
- 9 競技の規則 別紙参照  
当日、デモンストレーションを行います。
- 10 競技の方法 試合は、グループに分かれて交流会を行います。
- 11 表 彰 試合結果で優勝・準優勝のチームには賞状を授与します。
- 12 申 込 方 法 裏面参加申込書により2022年6月2日(木)までに下記まで申込みください。ただし、先着24チームで締切りとさせていただきます。  
申込み先：各地域のスポーツ推進委員  
〒500-8701 岐阜市司町40番地1  
市民スポーツ課 加藤  
電 話：214-2370 FAX：214-2224
- 13 審 判 当日、対戦ごとに審判チームを選出し行います。
- 14 用 具
  - ・練習用ふらばーるボールは、各チームでご持参ください。
  - ・ネット等は、主催者側で準備いたします。
- 15 そ の 他
  - (1) コロナ社会を生き抜くために「人との距離の確保」、「マスクの着用」、「手洗いの励行」、「体調管理の徹底」を習慣化していく行動指針に従い、競技中の選手を除きマスクを着用していただき、会場への入場時には、手指消毒・検温に、ご協力ください。(審判もマスク着用)

- (2) 選手には、主催者にてスポーツ傷害保険に加入しますが、競技中の怪我等については応急処置までとし、その後の責任は負いかねますのでご了承ください。
- (3) 運動のできる服装と体育館シューズをご持参ください。
- (4) スポーツドリンク等飲み物は、各自ご準備ください。
- (5) 各会場は、駐車スペースに限りがありますので、チームで極力、乗り合わせてお越しいただきますようお願いいたします。

# 第43回 スポレク祭 ふらばーるバレーボール交流祭参加申込書

本参加申込書には、最新の名称、代表者名で記入ください。  
 ※1チームは、5名～最大7名とします。**（会場入場者人数制限のため）**  
 【最大7名ですが5名を下回らないために補欠者も記載できればお願いします。】

チーム名	地域(校区)	利用日時	令和 4年 6月 12日 時 分～ 時 分
参加者人数	人	利用施設	北部体育館

申込日：令和 年 月 日 ※申込時に参加予定者をすべて記入ください。

No.	氏名	住所	連絡先(携帯番号等)	年齢
1	代表者(監督)			
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

体温・体調は、当日の受付前に記入ください。

利用当日の体温	利用前2週間の状況(下記より選択)

※上記のチーム名で登録し、本大会は、上記メンバーで申し込みます。

↑ 該当する番号を記入(複数可)

利用前2週間の状況	①平熱を超える発熱 ②咳(せき)、のどの痛みなどの風邪の症状 ③だるさ(倦怠(けんたい)感)、息苦しさ(呼吸困難) ④味覚や嗅覚の異常 ⑤体が重く感じる、疲れやすい等 ⑥新型コロナウイルス感染症陽性とされた者との濃厚接触 ⑦同居家族や身近な知人に感染が疑われる方がいる ⑧政府から入国制限、入国後の観察期間を必要とされている国、地域等への渡航又は該当在住者との濃厚接触
-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

※申込先：〒500-8701 岐阜市司町40番地1  
 岐阜市スポーツ推進委員連絡協議会事務局(ぎふ魅力づくり推進部市民スポーツ課内) 担当：加藤  
 FAX：058-214-2224 MAIL：kato-yuu@city.gifu.gifu.jp

【個人情報の取り扱いについて】  
 チェックシートに記載された情報は、保健所および新型コロナウイルス感染症対策本部から要請があった場合に限り開示することがありますが、感染拡大防止の目的以外に使用することはありません。

# 岐阜市 ふらば～るバレーボール

## 《競技規則》

2022



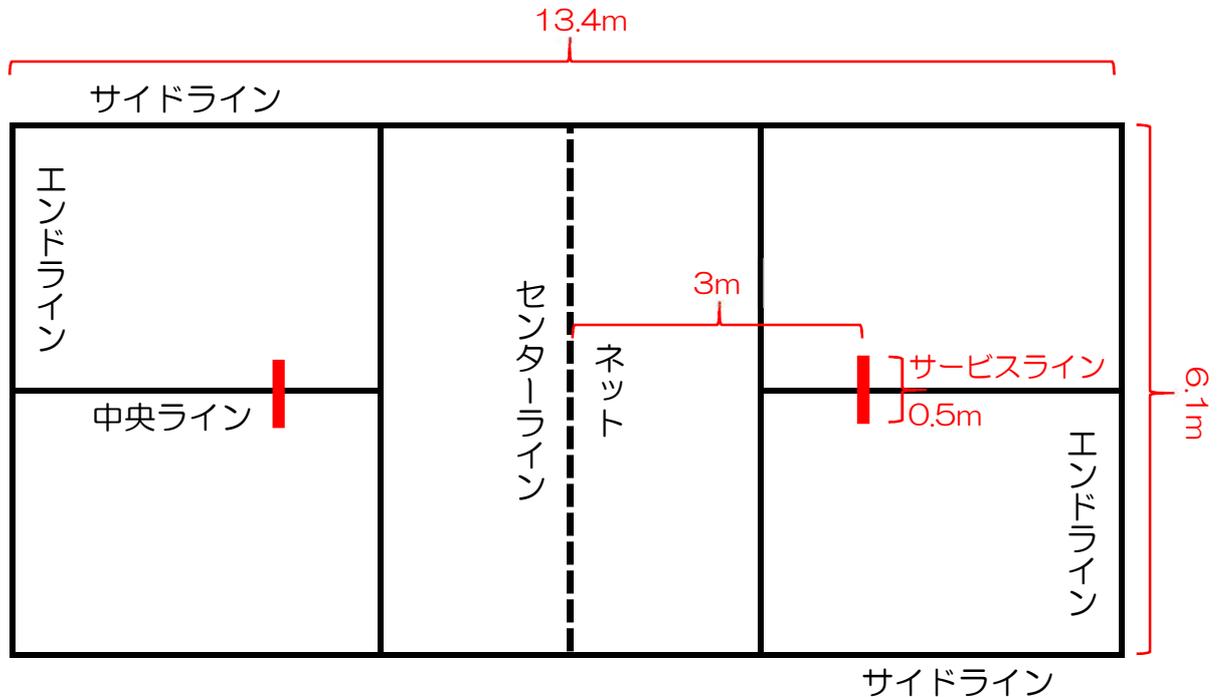
2022年6月12日

岐阜市スポーツ推進委員連絡協議会  
普及振興部

## 1. 用具等

- ① ボール：ふらば〜る（直径 43 cm：(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 ネット：ソフトバレー用ネット（またはバドミントン用ネット）、高さは 1.55m
- ④ サービスライン：ネット下より 3m で中央ラインを中心に 0.5m のライン

【コートの広さ及びラインの名称】



## 2. チーム編成

- ① 1チーム5名以上で構成し、ローテーションにより最大7名でプレーする。
- ② コート内の競技者は5名とし、5人対5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。

## 3. ゲームの進め方

- ① 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。
- ② 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。
- ③ デュースはなし。

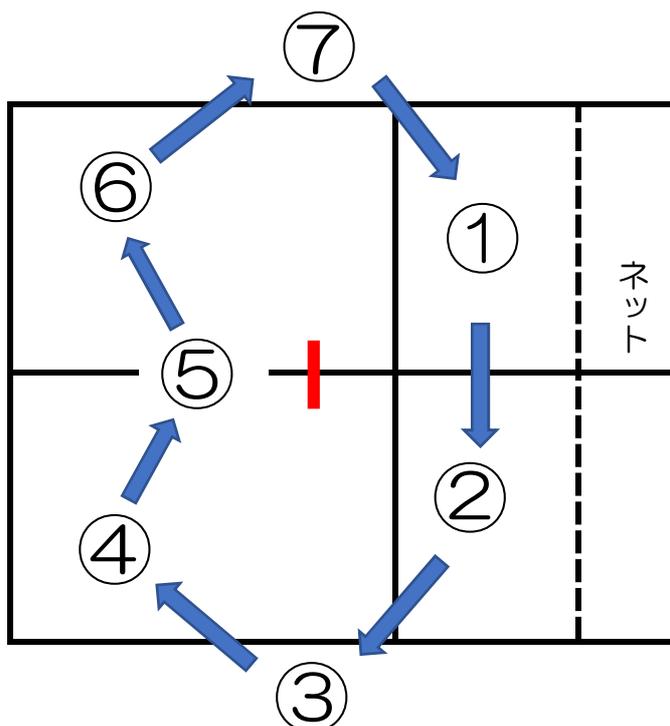
## 4. サービス権及びコートの選択権

- 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。

## 5. サービス開始時の選手の位置

- ① サービス時、各チームの選手は、サービスラインの前に2人（前列）、サービスラインの後に3人（後列）、コート内の規定のポジションにいなければならない。
- ② サービス時、サービスライン（0.5m幅）、エンドラインを踏んでいてはならない。
- ③ サービスが行われた後は、各選手はどこに動いても良い。
- ④ 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）。
- ⑤ 選手の位置（ポジション）はセット毎に変更ができる。

### 【各選手の規定の位置（ポジション）】



左図は、①～⑦の7人のチームがローテーションする場合であり、矢印の通り、時計回りに移動していく。

- ①：サービスラインの前で左側
- ②：サービスラインの前で右側
- ③：交代選手サイドライン右側の外（プレーを妨げない位置で待機）
- ④：サービスラインの後ろで右側
- ⑤：サービスラインの後ろで中央（この選手がサービスを行う。）
- ⑥：サービスラインの後ろで左側
- ⑦：交代選手サイドライン左側の外（プレーを妨げない位置で待機）

## 6. サービス

- ① サービスは、後列中央の選手（⑤）が行う。
- ② サービスを試みることができるのは1回とする。
- ③ サービスはコート中央のサービスライン（0.5m幅）後方から行う。
- ④ サービスライン及びエンドラインを踏んではならない。
- ⑤ サービスは片手アンダーハンド（腰より下）で打たなくてはならない。
- ⑥ サービスがネットに触れた場合はフォルトとする。
- ⑦ サービスは1人連続3回までとする。

## 7. 競技方法

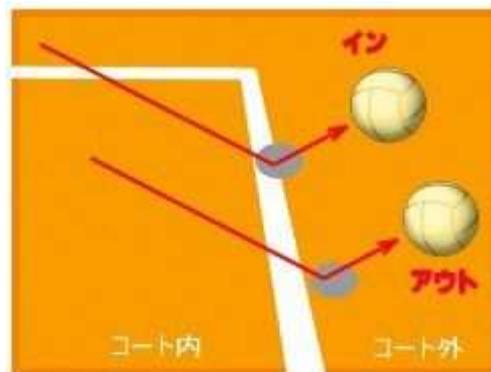
- ① サービスのボールだけは、ボールが床につく前にレシーブして（ノーバウンド）2回～3回以内で相手コートに返す。（1回での返球はできない。）
- ② これ以後のラリーは、相手コートから返ってきたボールを必ずワンバウンド後にレシーブして、3回以内で相手コートに返す。（ワンバウンド後は1回で返球もできる。）
- ③ 相手コートにボールを返球するまで同じ競技者が続けてボールに触れてはいけない。

- ④ 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。
- ⑤ ただし、3回目のボールがネットに触れて自分のコートに返ってきた時に限り、4回目での返球が許される。
- ⑥ 両足が床から離れた状態（ジャンプ）でボールを相手コートに返球してはならない。  
ただし、返球に攻撃性がなく自然に両足が浮いてしまった場合を除く。

## 8. アウト・オブ・バウンズ

- ① 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。
- ② ボールが相手側コートに入る時にネット支柱の外側や延長上を通過した場合はアウトボールとなる。（ネット支柱にボールが触れてもインプレーとする。）
- ③ ボールの輪郭がラインに掛かった場合はインとする。

（注：あくまでもボールの接地面であるが上からみた時、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ので、実際に接しているか否かの判定は線審の判断とする）



## 9. 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
- 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、サービスライン及びエンドラインを踏んだ時  
また、両足がコート面に触れた状態でない時
- ⑥ サイドサービス：サービスがアンダーハンド（腰より下）行われなかった時
- ⑦ インターフェアア：相手チームのプレーを妨害した時
- ⑧ タイムズフォルト：3回で相手コートにボールを返球できなかった時
- ⑨ 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
- ⑩ マーカー外通過：ボールがネットの上を通過しなかった時（ネット支柱の外側）
- ⑪ ジャンプアタック：ジャンプして返球した時（片手、両手を問わず不可）

## 10. 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、監督または主将が副審に申請する。
- ③ 選手交代は、各チーム1セット3回以内とする。

## 11. その他

- 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. 審判員の構成及び位置

- 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）：互いが対角の位置とする。基本位置は主審・副審の右側
- ④ 得点係（2人）：主審から得点板が見え易い場所に位置する。

### 2. 審判員の役割

#### 【主審】

- ① ゲーム進行の最高責任者であるとの自覚を持つ。
- 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侵入）
- ⑥ 判定に迷いがあった場合は副審・線審等と呼び寄せ、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

#### 【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、以下の通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
  - ・副審側のマーカー外通過
- ⑤ 主審とのアイコンタクト

### 【線審】

- ① 適切なポジションニングをして、最も近いエンドラインのイン・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
- ③ 主審に分かるように大きくシグナルを明示する。
- ④ 主審とのアイコンタクト

### 【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

### 《プロトコールから試合終了まで》

#### 【試合前の挨拶】

- ① 主審・副審・線審は主審位置側に一列に並ぶ。
- ② 並び方はネット右側に主審、左側に副審、線審はその両外側に
- ③ 主審の吹笛により両チーム選手全員はエンドラインに並ぶ。  
その際にチームキャプテンは主審側にして整列する。
- ④ 主審は挨拶を交わすよう吹笛し、選手はネットに歩いて握手する。
- ⑤ チームキャプテンはトスをして、サービス権かコートを選択する。
- ⑥ 1 セット目に出場する選手は所定の位置に付き、出場しない選手はベンチに戻る。
- ⑦ 主審・副審・線審も所定の位置に付く。

#### 【試合（第1セット）開始前】

- ① 副審はサブ権チームにボールを渡す。
- ② 公式練習を1～2本する。
- ③ ボールを副審に戻す。
- ④ 副審はサブ権チームにボールを渡す。
- ⑤ 主審は副審、線審のスタンバイOKを確認する。

#### 【試合開始】

- ① 主審はサーバーに対して強い吹笛でサービスを許可する。

#### 【試合中】

- ① 主審は的確な吹笛と明確なハンドシグナルで試合をコントロールして流れを作る。
- ② ライン際のボールについては線審・副審の判定を見るが、最終判定は主審がする。
- ③ 反則は瞬時の判断で即座に吹笛する。ハンドシグナルは遅れても良い。
- ④ 副審の吹笛範囲は、アウトオブポジション、タッチネット、副審側のマーカー外通過のみと理解する。それ以外は権限がないため、吹笛はできない。
- ⑤ 審判団は危険な状況になった場合には即プレーを止めても構わない。

#### 【第1セット終了】

- ① 主審は吹笛でセット終了を告げる。
- ② 1セット目の出場選手をエンドラインに整列させる。（整列順は問わない）
- ③ コートチェンジの吹笛で選手はベンチに戻る。

#### 【第2セット開始前】

- ① 所定のセット間の時間等が到達したら、審判団は所定の位置に付く

- ② 審の吹笛により、第 2 セットの出場選手のみがエンドラインに並び。
  - ③ 副審はサーブ権チームにボールを渡す。
  - ④ 主審は副審、線審のスタンバイ OK を確認する。
- ※) 以後は第 1 セットと同じ。

◆【第 2 セット終了し、2-0 で試合終了】

- ① 主審は吹笛でセット終了を告げる。
- ② 2 セット目の出場選手をエンドラインに整列させる。(整列順は問わない)
- ③ 主審は次の吹笛で選手全員をエンドラインに整列させる。チームキャプテンは主審側にして整列する。
- ④ 審判団も主審位置に並び。(試合開始時の隊列に戻る)
- ⑤ 主審は試合結果(勝敗)を告げる。
- ⑥ 主審は挨拶を交わすよう吹笛し、選手はネットに歩いて握手してベンチに戻る。
- ⑦ チームキャプテンは記録用紙の内容を確認してサインする。
- ⑧ 主審も内容を確認してサインする。

◆【第 2 セット終了、1-1 で第 3 セットへ】

- ① 主審は吹笛でセット終了を告げる。
- ② 2 セット目の出場選手をエンドラインに整列させる。(整列順は問わない)
- ③ 2 セット終了の吹笛後にチームキャプテンによるトスを行い、第 3 セットのサーブ権かコートを選択する。

【第 3 セット開始前】

- ① 所定のセット間の時間等が到達したら、審判団は所定の位置に付く
  - ② 審の吹笛により、第 2 セットの出場選手のみがエンドラインに並び。
  - ③ 副審はサーブ権チームにボールを渡す。
  - ④ 主審は副審、線審のスタンバイ OK を確認する。
- ※) 以後は第 1 セットと同じ。

【コートチェンジ】

- ① 主審はどちらかのチームが 8 点に達したら、選手をネットの外側を時計と反対回りにコートチェンジさせる。
- ② 副審はコートチェンジ前と同じポジションに選手が着くことを確認する。
- ③ 副審は 8 点を取ったチームにボールを渡す。
- ④ 主審は副審、線審のスタンバイ OK を確認する。

【第 3 セット終了、2-1 で試合終了】

- ① 主審は吹笛でセット終了を告げる。
- ② 3 セット目の出場選手をエンドラインに整列させる。(整列順は問わない)
- ③ 主審は次の吹笛で選手全員をエンドラインに整列させる。
- ④ 審判団も主審位置に並び。(試合開始時の隊列に戻る)
- ⑤ 主審は試合結果(勝敗)を告げる。
- ⑥ 主審は挨拶を交わすよう吹笛し、選手はネットに歩いて握手してベンチに戻る。
- ⑦ チームキャプテンは記録用紙の内容を確認してサインする。
- ⑧ 主審も内容を確認してサインする。

以上