

各団体代表者の皆様へ

神奈川県バレーボール協会  
神奈川県ビーチバレーボール連盟

2025 年度国民スポーツ大会・全日本ビーチバレーボールジュニア選手権大会  
男女神奈川県予選会 連絡事項について

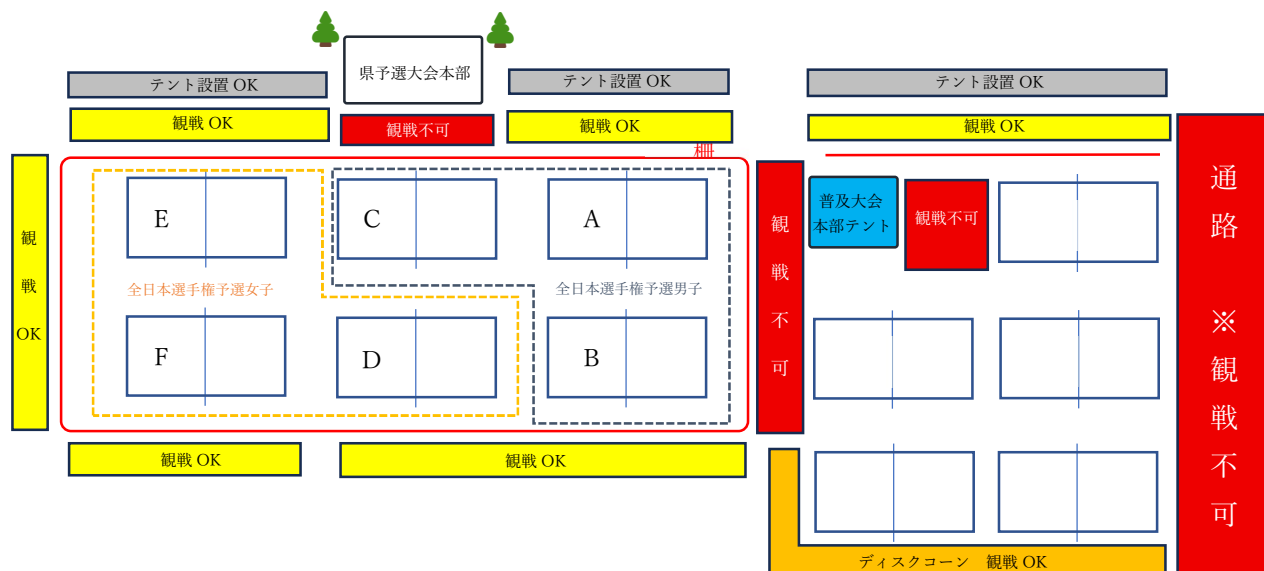
この度は 2025 年度国民スポーツ大会・全日本ビーチバレーボールジュニア選手権大会男女神奈川県予選会に  
エントリーいただきありがとうございます。ご協力の程宜しくお願い致します。

以下の【 注意事項を遵守してください 】

- 図で示している本部テント設置位置にはテントを設営しないでください。
- ユニフォームには **1 番 2 番の番号表記が必須**です。ユニフォームに番号表記が準備できないチームはガムテープに番号を記載してウェアに必ず貼り付けてください。
- 全てのチームが十分にアップするコートはございません。コートを **1 団体で占有することなく**、譲り合っ  
てご利用ください。
- 【 参加費はお釣りのないようにご準備ください。 】

各団体で必ず持ってくる物

・ユニフォーム（ビブス 1 番 2 番表記のもの）またはガムテープ、マジック



柵の中での応援はしないでください。応援する際は柵の外・ディスクコーンの外からお願い致します

1. 受付は**8：30**から受付開始予定です。各団体の代表者または引率者**1名**が参加費を持って本部テントに来てください
2. 試合時の服装について  
ビーチバレーボールのルールに準ずる服装、または運動に適した服装（T シャツ・タンクトップ・短パン等）で大会に参加するようにしてください。チーム（ペア）の服装が揃っていてもかまいません。

<参考>ビーチバレーボールの服装に関する公式ルール

形状の詳細は、以下の写真を参考にしてください。



3. 大会当日、持っている便利なもの
  - ①日差しが強い場合：サンドソックスや靴下（やけど防止）・帽子・サングラス・日焼け止め・ドリンク（2リットル以上）など
  - ②雨天等、気温が低い場合：雨具・防寒着・着替え・靴を入れるビニール袋 など
4. 観戦について（チーム関係者・保護者への連絡をお願いします。）
  - ① **監督を含め、サイドコーチは禁止です。**  
（プレーに関する指示、ボールのイン・アウト、狙うコースのアドバイスなど）。
  - ② **コートサイドの観戦は、柵の外からしてください。**
  - ③ **コート間では観戦できません。**
5. 大会当日参加する選手は「**自分たちのチーム名**」は**事前に確認**しておくこと（例 団体名 A など）
6. 予選リーグはラリーポイント 21 点打ち切り 1 セットマッチ（両チームの合計得点が 7 点の倍数の時、コートスイッチ）
7. 決勝トーナメントはラリーポイント 21 点ノーキャップ 1 セットマッチ
8. タイムアウト 30 秒 1 回
9. 3 チームリーグの 1 位が決勝トーナメントに進出します。順位は①勝敗②得失点差によって決定します
10. 予選リーグ第 1 試合の補助役員（ラインズマン 2 名、得点 1 名、記録 1 名）は予選リーグ戦表の自分のチームの下に表記のある両チーム（予選○コート予選 1 試合目の記載のあるチーム）で、それ以降は終了した 2 チームをお願いします。
11. 決勝トーナメントは予選リーグ表に記載されている団体で補助役員をお願いします。1 回戦以降負けたチームは補助役員をお願い致します。
12. その他
  - ① 盗難防止のため、貴重品の管理はお気をつけください
  - ② 食事をする際にはトンビに気をつけてください
  - ③ 熱中症には十分な対策をお願い致します

## 競技方法

### <得点>

予選リーグ21点(打切)1セットマッチ。  
決勝トーナメント21点(ノーキャップ)1セットマッチ。  
両チームの得点合計が「7点」の倍数のときにコートスイッチします。  
(例: 4-3、8-6、12-9……)  
例えば4-3などでコートスイッチを忘れた場合は気づいた時点でスイッチをします。  
そのときの点数は戻さずそのままの点数で行います。  
★正式ルールでは、21点3セットマッチ(3セット目15点)です。

### <キャプテン>

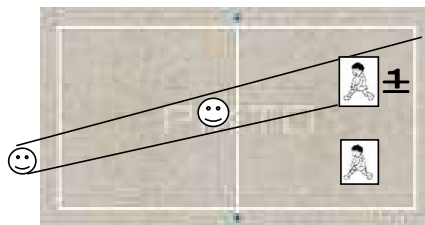
チームを代表してトスに立ち会います。  
質問があるときはキャプテンのみが主審に質問することが出来ます。  
タイムアウトの要求をする(その際、手で「T」の字を示すこと。)

## プレーについて

基本的には6人制のルールと同じことが多いです。  
ここでは、ビーチバレーボール特有のルールを抜粋して説明します。  
わからない場合や不安の場合は空いている時間に審判員に質問してください。

### <サーブ>

吹笛後5秒以内にサーブを打ちましょう。(6人制は8秒以内)  
サーブレシーブをするチームは、サーバーやサーブが打たれたボールが見えていないといけません。  
ということは・・・サーブを打つチームは故意にサーバーを隠してはいけません。  
これはスクリーンの反則になります。  
サーブレシーブするチームが見えない(片手を挙げる)場合は横に移動したりします。



「1」の選手にサーブを打つ場合スクリーンの反則になる場合があります。

### <サーブレシーブ ／ファーストコンタクト>

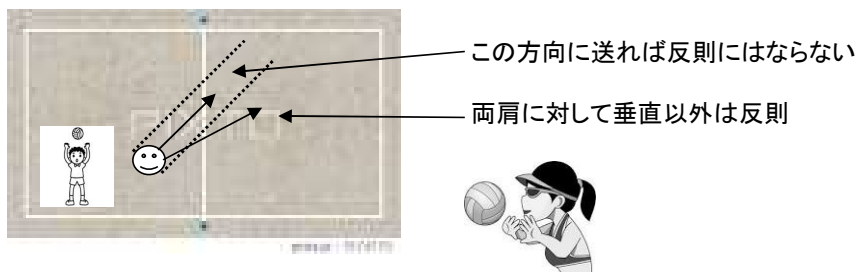
オーバーハンドパスで取っても構いませんが、ダブルコンタクトの反則になる場合があります。

### <オーバーハンド>

基本的に6人制に準じます。  
オーバーハンドに関する反則は以下の通りです。  
・手のばらつき・・・ダブルコンタクトの反則  
・指先のばらつき・・・ダブルコンタクトの反則  
・ボールを止める(持つ)・・・キャッチの反則  
※ビーチバレーボールではインドア(体育館)のバレーボールよりもオーバーハンドの基準は厳しいと言われていますが、全部のプレーがダメではありません。

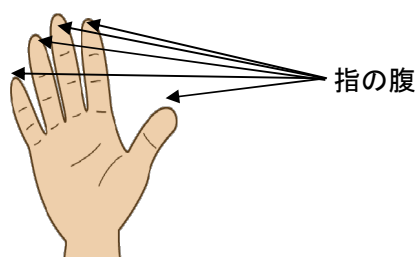
＜オーバーハンドパスで  
相手にボール返す場合＞

ダブルコンタクトの反則をせずに、両肩に対して垂直方向の前か後ろへの返球した場合は反則にはなりません。  
自分のチームメイトにオーバーハンドパスでトスを上げたボールが風に流されて相手コートに入った場合は反則にはなりません。  
※横から来るボールを体をスイングさせて垂直に出すプレーは反則です。



＜相手にボールを  
返す場合＞

指の腹を使い相手に返球するプレーはすべて反則になります。(フェイントなど)



指の腹以外の場所はすべてOKです。  
ただし、指先を使用する場合は、指全部(親指含む)が揃っているほうが望ましく、指先が揃っていないと反則になることがあります。



＜ブロック＞

ブロックは1回の接触と数えます。  
ブロックにボールが当たった場合は、チームはあと2回のプレーが出来ます。

＜インターフェアー＞

相手チームの妨害とならなければ、ネットの下から相手コートに入っても反則にはなりません。  
相手のプレーの妨害となった場合はインターフェアーの反則となります。

## その他

＜タイムアウト＞

チームキャプテンが、1セットにつき30秒間のタイムアウトが1回要求できます。

＜けがなどをした場合＞

1試合につき1回(最大5分間)のメディカルタイムが取れます。  
5分後、要求したチームに試合続行の確認をします。  
出来るのであれば試合続行。  
試合が出来ない場合は、試合終了。

＜外部からの指示＞

ビーチバレーボールでは、試合中に作戦を考えるのもタイムアウトを取るのもプレーをしている選手が行います。  
外部(監督・コーチ・観客)などが声援以外の指示などした場合は退場などになる場合があります。気をつけましょう。