

第32回

浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 審判講習会

<日時> 令和3年 7月17日(土)

9時00分～15時30分

スーパードッジ 9時00分～

ビーチボール 11時00分～

ファミリーバドミントン 14時00分～

<会場> 浜松アリーナ(メインアリーナ)

(公財) 浜松市スポーツ協会

第32回 浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 審判講習会

①スーパードッジ②ビーチボール③ファミリーバドミントン

時 間	内 容
① 8:30～ ② 10:30～ ③ 13:30～	受 付
① 9:00～ ② 11:00～ ③ 14:00～	講習会開始 ① 実行委員長挨拶 ② 日程説明 ③ 決勝大会の決定事項の説明
① 9:10～ ② 11:10～ ③ 14:10～	全体準備・個々で準備体操
① 9:15～ ② 11:15～ ③ 14:15～	各種目に分かれてのルール確認、実技 ☆ 協力…県居小校区（スーパードッジ）
① 10:00～ ② 12:00～ ③ 15:00～	各コートで出された問題点のすり合わせ
① 10:10～ ② 12:10～ ③ 15:10～	全体での確認事項
① 10:20～ ② 12:20～ ③ 15:20～	講習会終了 ① 連絡事項 ② 講評
① 10:30～ ② 12:30～ ③ 15:30～	清掃・解散

第32回 浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項（案）

1. 趣旨

大会は、広く市民にレクリエーション・スポーツ活動を全市的な規模で実践する場を提供することにより、市民一人一人のレクリエーション・スポーツ活動への参加意欲を喚起し、市民のライフステージに応じた市民スポーツの振興を図ることを目的とする

この大会を通して、地域住民の連帯感を高め、地域スポーツ活動の一層の振興を図り、健康で明るい街づくりに役立てる

2. 主催

公益財団法人浜松市スポーツ協会

3. 主管

浜松市民レクリエーション・スポーツ大会実行委員会

4. 協力

浜松市体育振興会連絡協議会 浜松市スポーツ推進委員連絡協議会

浜松市レクリエーション協会 浜松市地域スポーツ指導者

5. 後援

浜松市

6. 決勝大会期日

令和4年1月16日（日）9：00～

7. 決勝大会会場

メインアリーナ【ファミリーバドミントン・ビーチボール】

サブアリーナ 【スーパードッジ】

8. 開催種目及び種別

ファミリーバドミントン 2部門【50歳以上の部、年齢フリーの部】

スーパードッジ 2部門【男子の部、女子の部】

ビーチボール 2部門【男女混合（50歳以上の部、年齢フリーの部）】

9. 参加資格

- ・ 各小学校区でチームを編成し、校区の予選大会・区大会へ参加する（チーム編成は、地域の実情に合わせ、より多くの人が参加できるよう配慮する）
- ・ 同一小学校区でない監督または選手の登録数は、チームで1名以内とする
- ・ 小学校が統合された小学校区については、予選大会等は地域の実情に応じ、できるだけ多くの人が参加できるようにチームを編成し、決勝大会は新校区名で出場する
- ・ 決勝大会へは、各区の代表チーム（種別各2チーム）が出場する（参加者は1人1種目）
- ・ 「ファミリーバドミントン50歳以上の部、ビーチボール男女混合50歳以上の部」は、**昭和46年度末（昭和47年4月1日）**までに生まれた人を対象とする
- ・ 在住小学校区は、**令和3年4月2日現在**とするが、市外から4月2日以降に転入した人は、転入した日を基準とする

10. 決勝大会参加費

1 チームにつき 2,000 円

11. 決勝大会での表彰

決勝トーナメントに勝ち上がったチームで、第 1 位から第 3 位までを表彰する

12. 事故対応について

決勝大会当日は、傷害保険の範囲で事故への対応を行う

13. 緊急時の実施及び判断

- ・ 感染症等の流行下での予選大会並びに決勝大会を実施する場合は、国・県・市など関係団体・機関が公表するガイドライン・マニュアル等に沿った運営とすること
- ・ 下記のいずれかに該当して参加者の安全確保に懸念が生じる場合、決勝大会は開催 4 ヶ月前、審判講習会は同 1 ヶ月前の時点で、実行委員長の指示により可否を判断する
 - A) 静岡県内に緊急事態宣言が発令されていること
 - B) 静岡県新型コロナウイルス警戒レベル「4」以上に相当する状況であること
 - C) 自然災害等の影響により、当日の会場利用が困難であること
 - D) 自然災害等の影響により参加者の 1/4 以上の方の会場集合が困難であること
- ・ 実行委員の安全確保に懸念が生じる場合、実行委員会は書面開催に振り替える
- ・ 決勝大会等の開催が決定した後、上記のいずれかの状況が生じ参加者または関係者の安全確保に懸念が生じる場合は、実行委員長は速やかに開催可否を決定できる

14. 実施方法の変更について

- ・ 決勝大会において、上記条件には満たないものの感染症等の流行が見られる場合は、必要に応じて下記のように健康面に配慮した方法を取る場合がある
 - A) 開催種目を分散させるため、実施会場・時間の見直しを行うこと
 - B) 来館者数を制限するため、観客を入れずに実施すること
 - C) 大会規定の一部を変更すること

15. 第32回大会の年間スケジュール予定

社会情勢の変化によって、スケジュールや内容を変更して実施する場合があります

日時	項目	主な内容
5/27 (木) 19:00～	第1回実行委員会 (浜松アリーナ第1会議室)	実行委員会の組織づくり 大会要項の検討 種目・ルール of 検討と決定
7/17 (土) 9:00～	市民レクリエーション・ スポーツ大会 審判講習会 (浜松アリーナ)	レクリエーション・スポーツ大会 種目のルールと審判法実技
7月中旬 ～ 11月中旬	校区大会・区大会	各区で代表チームを選出 ※ <u>11月中旬までにチーム数</u> <u>11月末日までにチーム名連絡</u>
12/2 (木) 19:00～	第2回実行委員会 (浜松アリーナ第1会議室)	区大会の反省 決勝大会に向けての最終打合せ 組み合わせ抽選会
1/16 (日) 9:00～	市民レクリエーション・ スポーツ大会 決勝大会 (浜松アリーナ)	浜松アリーナで決勝大会の実施 (メインアリーナ・サブアリーナ)
2/24 (木) 19:00～	第3回実行委員会 (浜松アリーナ第1会議室)	レクリエーション・スポーツ大会 第32回大会の反省 第33回大会について

※ その他 各区で講習会や予選大会を進めていただけるようお願いします

16. 決勝大会運営組織



17. 決勝大会に出場する各区のチーム数（募集数）

		チーム 数	中A	中B	東	西	南	北	浜北	天竜
ファミリー バドミントン	50歳以上	16	2	2	2	2	2	2	2	2
	年齢フリー	16	2	2	2	2	2	2	2	2
スーパードッジ	男子	13	2	2	2	2	2	1	1	1
	女子	13	2	2	2	2	2	1	1	1
ビーチボール	男女混合フリー	16	2	2	2	2	2	2	2	2
	男女混合50歳以上	16	2	2	2	2	2	2	2	2

18. 決勝大会日程（令和4年1月16日）

メイン(A～H・共通コート) ファミリーバドミントン		メイン(I ～Nコート) ビーチボール		サブ(女子北面 男子南面) スーパードッジ	
開会式 9：00～9：20					
9：40～	予選R 1	9：40～	予選R 1	9：50～	予選R 1
10：10～	予選R 2	10：00～	予選R 2	10：00～	予選R 2・3
		10：20～	予選R 3	10：20～	予選R 4・5
10：40～	予選R 3	10：40～	予選R 4	10：40～	予選R 6・7
11：10～	予選R 4	11：00～	予選R 5	11：00～	予選R 8・9
		11：20～	予選R 6	11：20～	予選R 10・11
11：40～	予選R 5	11：40～	予選R 7	11：40～	予選R 12・13
		12：00～	予選R 8		
12：10～	昼休憩	12：20～	昼休憩	12：00～	昼休憩
13：00～	決勝T ①～④	13：20～	決勝T ①②	13：00～	決勝T ①②
13：30～	交流戦 ⑤～⑧			13：20～	決勝T ③④
14：00～	決勝T ⑨⑩	13：40～	決勝T ③④	13：40～	決勝T ⑤⑥
		14：00～	決勝T ⑤⑥	14：10～	決勝T ⑦
14：30～	決勝T ⑪⑫	14：30～	決勝T ⑦⑧	14：20～	決勝T ⑧
閉会式 15：00～15：30					

＊試合日程の詳細

・ファミリーバドミントン P9

・スーパードッジ P11

・ビーチボール P14

18. 決勝大会参加者について

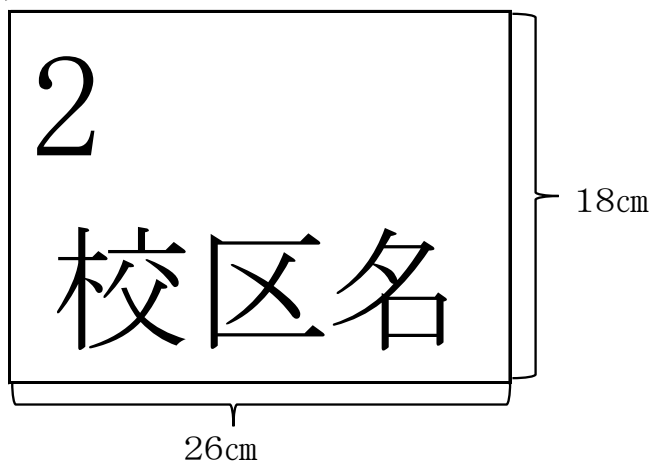
種目	種別	監督	登録人数	合計	参加資格
ファミリー バドミントン	混合	1	男子3～4・女子3～4	9	50歳以上
	混合	1	〃	9	年齢フリー
スーパードッジ	男子	1	コーチ1・子供14	16	小学3～6年生
	女子	1	〃	16	〃
ビーチボール	混合	1	男子2～3・女子2～3	6	フリー
	混合	1	〃	6	50歳以上

- ※ 「50歳以上の部」は、昭和46年度末までに生まれた人を対象とする
- ※ スーパードッジの監督・コーチは、選手として出場できない
- ※ 登録選手は、予選リーグの中で最低1試合は出場する

19. 着用するユニフォーム等の服装について

- ・ 登録選手は、校區名、番号が胸側ではっきりと分かるような統一されたユニフォーム、Tシャツ、またはビブスを着用する
- ・ 上記の服装を用意できない場合は、選手全員がゼッケンを着用すること
- ・ スーパードッジの監督とコーチについては、必ずゼッケンを着用すること
- ・ スーパードッジで選手が使用するハチマキには、会場で準備したものを使用すること

<ゼッケン作成例>



- ◎ ゼッケン（縦18cm・横26cmの白地の布）に黒字で記入し、まわりを糸で縫ってユニフォームの前（胸側）につける（スーパードッジは校區名のみ）

第32回 浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会規定

大会運営上のルールについて

(1) ファミリーバドミントン

試合は1ゲーム15点のラリーポイント制（ジュースなし）で行う

<予選リーグ>

2セットマッチで行う（1セットずつ取り合った場合は引き分け）

4チームずつのリーグ戦方式（各チーム3試合）

各リーグ表内に記載のアルファベット・数字は、試合場所と対戦順を表す

○50歳以上の部（ABCDコートと、50共通コート使用）

<Aリーグ>					<Bリーグ>					<Cリーグ>					<Dリーグ>				
		A1	A2	A4			B1	B2	B4			C1	C3	C4			D1	D3	D4
			A5	A3				B5	共2				C5	共3			共4	D5	
				共1					B3					C2				D2	

○年齢フリーの部（EFGHコートと、フリー共通コート使用）

<Eリーグ>					<Fリーグ>					<Gリーグ>					<Hリーグ>				
		E1	E2	E4			F1	F2	F4			G1	G3	G4			H1	H3	H4
			E5	E3				F5	共2				G5	共3			共4	H5	
				共1					F3					G1				H2	

<順位の決定について>

- ① 試合は、獲得セット数によって決定し、順位は勝ち点が多いチームから上位とする
（勝ち点…勝ち(○)→3点 引き分け(△)→1点 負け(×)→0点）
- ② 勝ち点と同じ場合には、全試合の得失点差によって順位を決定する
- ③ 得失点差も同じ場合は、直接対決の結果によって順位を決定する
- ④ 上記①～③まで同じ場合は、代表によるジャンケンで抽選順を決め、カードで決定する

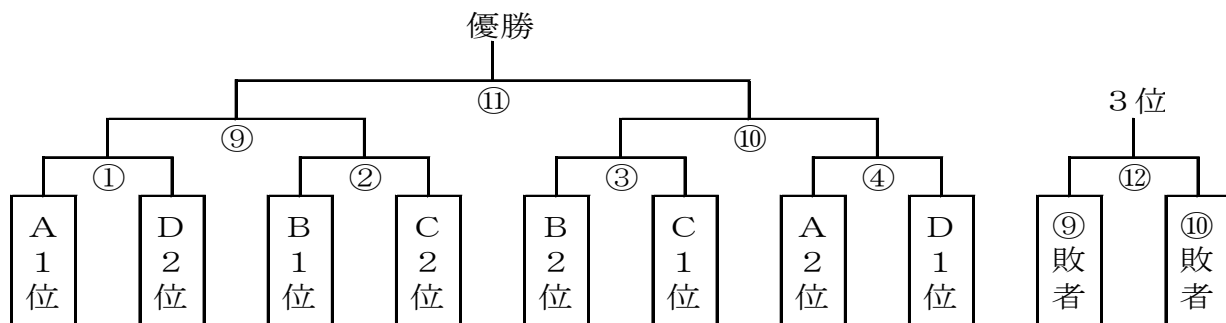
	Aチーム		Bチーム		Cチーム		Dチーム		勝敗	勝点	得失点差	順位
A			×	13-15 10-15	○	15-13 15-9	△	11-15 15-11	1勝1敗1分	4	1	3
B	○	15-13 15-10			○	15-12 15-11	○	15-13 15-13	3勝0敗0分	9	18	1
C	×	13-15 9-15	×	12-15 11-15			×	4-15 5-15	0勝3敗0分	0	-36	4
D	△	15-11 11-15	×	13-15 13-15	○	15-4 15-5			1勝1敗1分	4	17	2

<決勝トーナメント・交流戦>

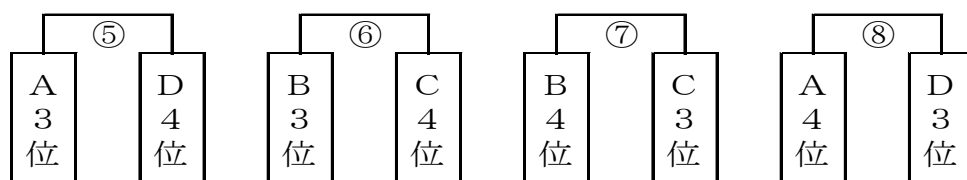
予選各リーグの1～2位が決勝トーナメント進出。3～4位が交流戦進出

3セットマッチ2セット先取で行う（ただし3セット目はタイブレーク方式で行う）

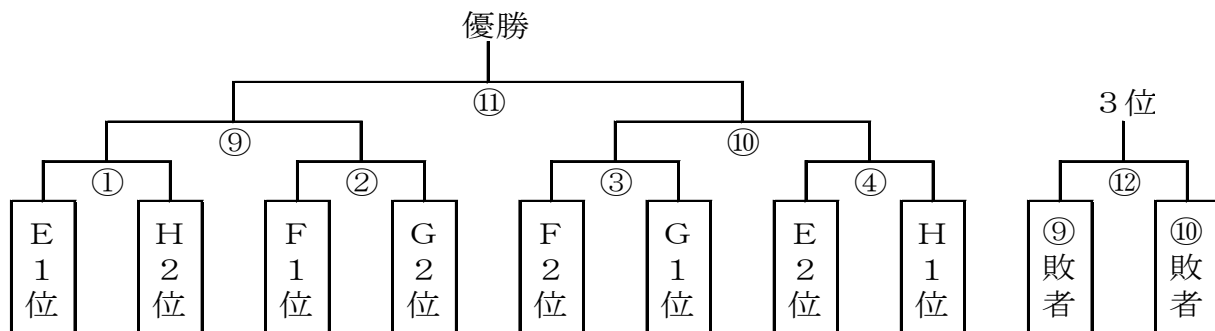
50歳以上の部 決勝トーナメント



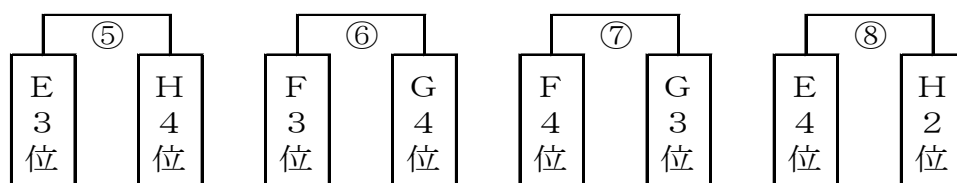
50歳以上の部 交流戦



フリーの部 決勝トーナメント



フリーの部 交流戦



<順位の決定について>

- ① 試合は、獲得セット数によって勝敗を決定する
- ② 3セット目のタイブレークは、10対10のスコアから開始する

<試合日程>

ファミリー バドミントン		50歳以上の部					フリーの部				
		A	B	C	D	50共通	E	F	G	H	フリー共通
9:40～	予選 リーグ	A 1	B 1	C 1	D 1	共 1	E 1	F 1	G 1	H 1	共 1
10:10～		A 2	B 2	C 2	D 2	共 2	E 2	F 2	G 2	H 2	共 2
10:40～		A 3	B 3	C 3	D 3	共 3	E 3	F 3	G 3	H 3	共 3
11:10～		A 4	B 4	C 4	D 4	共 4	E 4	F 4	G 4	H 4	共 4
11:40～		A 5	B 5	C 5	D 5		E 5	F 5	G 5	H 5	
12:10～	昼休憩										
13:00～	決勝 トーナメント	50歳 ①	50歳 ②	50歳 ③	50歳 ④	フリー ①	フリー ②	フリー ③	フリー ④		
13:30～		50歳 ⑤	50歳 ⑥	50歳 ⑦	50歳 ⑧	フリー ⑤	フリー ⑥	フリー ⑦	フリー ⑧		
14:00～						50歳 ⑨	50歳 ⑩	フリー ⑩	フリー ⑨		
14:30～						50歳 3決⑩	50歳 決勝⑪	フリー 決勝⑪	フリー 3決⑩		

※  は交流戦

<使用コート>

【午前】

- ◆ 50歳以上の部 A～Dコートと 50 共通コート
- ◆ フリーの部 E～Hコートとフリー共通
- ◆ コート

【午後】

- ◆ 決勝トーナメント 1 回戦 A～Gコートと 50 共通コート
- ◆ 交流戦 A～Gコートと 50 共通コート
- ◆ 決勝トーナメント準決／決勝 E～Gコートと 50 共通コート

(2) スーパードッジ

7分1セットマッチ

<予選リーグ>

4チームまたは3チームのリーグ戦方式（各チーム2試合）

<Aリーグ>					<Bリーグ>				<Cリーグ>				<Dリーグ>			
	①	②	③	④		⑤	⑥	⑦		⑧	⑨	⑩		⑪	⑫	⑬
①		1	5		⑤		2	6	⑧		3	7	⑪		4	8
②				9	⑥			10	⑨			11	⑫			12
③				13	⑦				⑩				⑬			
④																

※ リーグ表：男女共通

<順位の決定について>

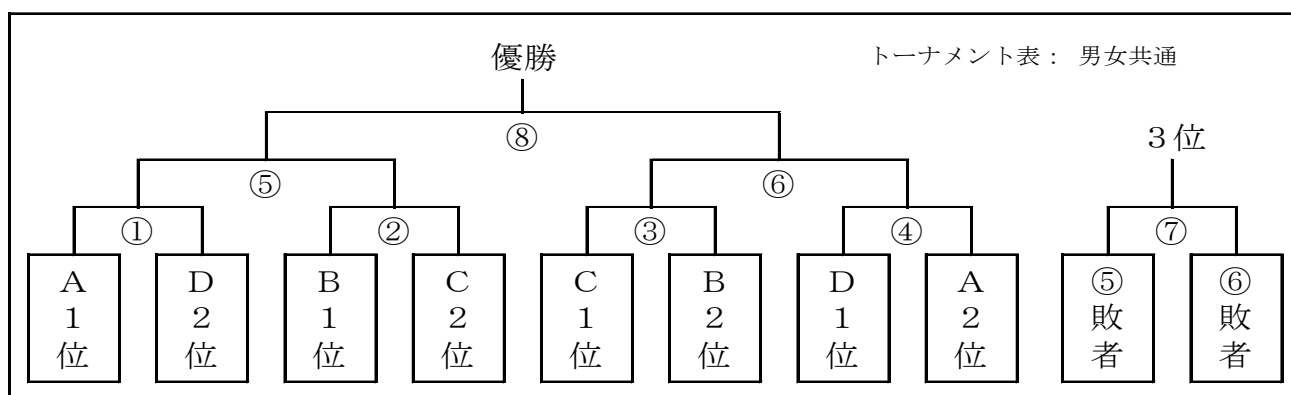
- ① 試合の勝敗によって勝ち点が決まり、勝ち点が多いチームから上位とする
- ② ヒット数が同数の場合は、引き分けとする
- ③ 勝ち点と同じ場合には、全試合の人数差によって順位を決定する
- ④ 人数差まで同じ場合は、代表によるジャンケンで抽選順を決めカードで決定する

<対戦結果の例>

勝ち点・・・勝ち（○）→3点 引き分け（△）→1点 負け（×）→0点

	A	B	C	勝敗	勝点	人数差	順位
A		△ 2-2	× 0-5	0勝1敗1引き分け	1	$2 - 7 =$ <u>-5</u>	3
B	△ 2-2		× 0-3	0勝1敗1引き分け	1	$2 - 5 =$ <u>-3</u>	2
C	○ 5-0	○ 3-0		2勝0敗0引き分け	6	$8 - 0 =$ <u>8</u>	1

<決勝トーナメント>・リーグ上位2チームが決勝トーナメントに進出する



<順位の決定について>

- ① 試合は、ヒット数によって勝敗を決定する
- ② ヒット数が同じ場合は、1分刻みの延長戦を行いそのヒット数によって勝敗を決定する

<スーパードッジ試合日程>

試合時間	9:50～10:00	10:00～10:10	10:10～10:20	10:20～10:30
	予選R 1	予選R 2	予選R 3	予選R 4
	10:30～10:40	10:40～10:50	10:50～11:00	11:00～11:10
	予選R 5	予選R 6	予選R 7	予選R 8
	11:10～11:20	11:20～11:30	11:30～11:40	11:40～11:50
	予選R 9	予選R 10	予選R 11	予選R 12
	11:50～12:00			
	予選R 13			
	昼休憩			
	13:00～13:10	13:10～13:20	13:20～13:30	13:30～13:40
	決勝T①	決勝T②	決勝T③	決勝T④
	13:40～13:50	13:50～14:00	14:10～14:20	14:20～14:30
	決勝T⑤	決勝T⑥	決勝T⑦	決勝T⑧

※日程：男女共通

※表記のうち、「予選R」は予選リーグ、「決勝T」は決勝トーナメントとなる

※決勝トーナメントの⑥と⑦は連続して試合があるため、10 分間の休憩時間をとる

<使用コート>

① 使用コートは、実施年度により男女交互に使用する

② 北側コート：奇数年度・・・女子、偶数年度・・・男子

③ 南側コート：奇数年度・・・男子、偶数年度・・・女子

※ 第 31 回大会が中止となったため、30 回大会とコートが入れ替わるようにした

(3) ビーチボール

試合は1ゲーム9点のラリーポイント制（ジュースなし）で行う

<予選リーグ>

2セットマッチとする（1セットずつ取り合った場合は引き分け）

4チームずつのリーグ戦方式（各チーム3試合）

各リーグ表内に記載のアルファベット・数字は、試合場所と対戦順を表す

○50歳以上の部（IJKコート使用）

<Aリーグ>					<Bリーグ>					<Cリーグ>					<Dリーグ>				
		1	5	17			2	6	18			3	7	19			4	8	20
			21	9				22	10				23	11				24	12
				13					14					15					16

○年齢フリーの部（LMNコート使用）

<Eリーグ>					<Fリーグ>					<Gリーグ>					<Hリーグ>				
		25	29	41			26	30	42			27	31	43			28	32	44
			45	33				46	34				47	35				48	36
				37					38					39					40

<順位の決定について>

- ① 試合は、獲得セット数によって決定し、順位は勝ち点が多いチームから上位とする（勝ち点…勝ち(○)→3点 引き分け(△)→1点 負け(×)→0点）
- ② 勝ち点と同じ場合には、全試合の得失点差によって順位を決定する
- ③ 得失点差も同じ場合は、直接対決の結果によって順位を決定する
- ④ 上記①～③まで同じ場合は、代表によるジャンケンで抽選順を決め、カードで決定する

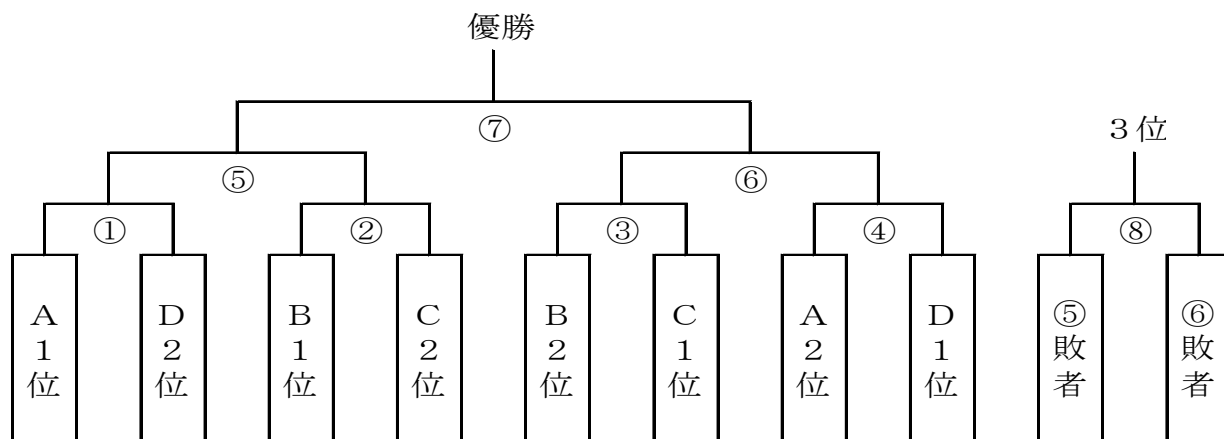
	Aチーム		Bチーム		Cチーム		Dチーム		勝敗	勝点	得失点差	順位
A			×	3-9 8-9	○	9-3 9-5	△	1-9 9-8	1勝1敗1分	4	-4	3
B	○	9-3 9-8			○	9-8 9-7	○	9-5 9-8	3勝0敗0分	9	15	1
C	×	3-9 5-9	×	8-9 7-9			×	7-9 8-9	0勝3敗0分	4	-16	4
D	△	9-1 8-9	×	5-9 8-9	○	9-7 9-8			1勝1敗1分	4	5	2

<決勝トーナメント>

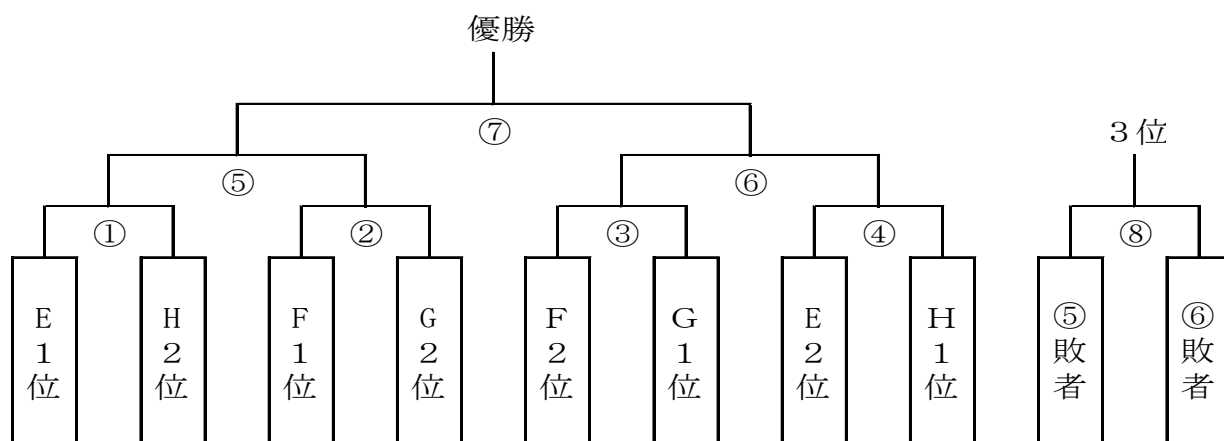
予選各リーグの1～2位が決勝トーナメント進出。

3セットマッチで行う（ただし3セット目はタイブレーク方式で行う）

50歳以上の部 決勝トーナメント



フリーの部 決勝トーナメント



<順位の決定について>

- ① 試合は、獲得セット数によって勝敗を決定する
- ② 3セット目のタイブレークは、5対5のスコアから開始する

<試合日程>

ビーチボール		50歳以上の部			フリーの部		
		I	J	K	L	M	N
9：40～	予選リーグ	1	2	3	25	26	27
10：00～		4	5	6	28	29	30
10：20～		7	8	9	31	32	33
10：40～		10	11	12	34	35	36
11：00～		13	14	15	37	38	39
11：20～		16	17	18	40	41	42
11：40～		19	20	21	43	44	45
12：00～		22	23	24	46	47	48
12：20～	昼休憩						
13：20～	決勝トーナメント	50歳 ①	50歳 ②	フリー ①	フリー ②		
13：40～		50歳 ③	50歳 ④	フリー ③	フリー ④		
14：00～		50歳 ⑤	50歳 ⑥	フリー ⑤	フリー ⑥		
14：30～		50歳 ⑧	50歳 ⑦	フリー ⑦	フリー ⑧		

<使用コート>

【午前】

- ◆ 50歳以上の部 I～Kコート
- ◆ フリーの部 L～Nコート

【午後】

- ◆ 50歳以上の部 I～Jコート
- ◆ フリーの部 K～Lコート

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項等の変更について

【議題1】

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項「9.」について（P2）

- ・参加資格を、「予選大会等は、地域の実情に応じ、出来るだけ多くの人に参加できるように実施する」から「チーム編成は、地域の実情に合わせて、より多くの人に参加できるように配慮する」とし、全監督・選手が必ずしも同一小学校区で統一しなくてもよいものとする。
- ・上記資格については、「同一小学校区でない監督または選手の登録数は、チームで 1 名以内とする」原案を会長・事務局で作成した。
- ・50 歳以上の部は、昭和 46年度末(昭和 47年4月 1 日)までに生まれた人を有資格者とする。

【議題2】

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項「13.」「14.」について（P3）

- ・実施にあたり、参加者及び大会関係者の安全や健康を確保できるようにする。
- ・当初計画を変更する場合は、各ガイドラインやマニュアルに沿ったものとし、出来るだけ速やかに対応するため、参加者及び大会関係者に対してその目安を明示する。

【議題3】

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項「15.」について（P4）

- ・前回大会の経験を踏まえ、感染対策を配慮した実施方法についてあらかじめ議論を深めておく必要があり、5月開催の第1回実行委員会実施時に作成した案を例示する。

	審判講習会	決勝大会
案 1	種目ごとの分散開催 ➤ 昨年度と同様に行う ➤ ドッジ⇒ビーチ⇒ファミバド	前日練習を活用し2日間開催とする ➤ 例：土曜ファミバド／ドッジ男子 日曜ビーチ／ドッジ女子
案 2	人数制限を行い一斉開催 ➤ 密になる時間を短縮する	予選をなくし決勝のみ開催とする ➤ 例：ファミバド／ビーチ…16試合 ドッジ…12試合
案 3	体調チェックカード／誓約書等の提出 ➤ 体調不良の参加者を制限する ➤ 当日参加者の検温を実施する	主審、副審を互審とする ➤ 例：主審(推進委員)／副審(選手) 線審(推進委員／選手)
案 4		開会式、閉会式の簡素化 ➤ 出席人数を各チーム3名まで ➤ 選手関係者は観客席より参加する
案 5		関係者の入場制限 ➤ 観戦入場者を制限する ➤ 観戦者に入場券を配布する
案 6		体調チェックカード／誓約書等の提出 ➤ 体調不良の参加者を制限する ➤ 当日選手の検温を実施する
※ 各区で予選会が開催できなかった場合の決勝大会の対応は、別途協議する		

【議題4】

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項「16.」について（P4）

- ・運営組織・担当区について、次のように決定した。

	ファミリーバドミントン			スーパードッジ		ビーチボール		
31 年度	中区 B	東区	中区 A	北区	浜北区	南区	西区	天竜区
3 年度	北区	中区 A	浜北区	南区	西区	中区 B	天竜区	東区
4 年度(予)	浜北区	南区	天竜区	西区	中区 B	東区	北区	中区 A
5 年度(予)	南区	天竜区	西区	中区 B	東区	北区	中区 A	浜北区
6 年度(予)	西区	北区	中区 B	東区	中区 A	浜北区	南区	天竜区

- ・各競技の審判委員長について、次のように決定した。

	区	氏 名
ファミリーバドミントン	中区 A	佐原 雅祥
スーパードッジ	南区	宮本 貴史
ビーチボール	天竜区	丸木 和之

【議題5】

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項「17.」について（P5）

- ・「ファミリーバドミントン:各種別 16 チーム(合計 32 チーム)」「スーパードッジ:各種別 13 チーム(合計 26 チーム)」「ビーチボール:各種別 16 チーム(合計 32 チーム)」とする。
- ・決勝大会に出場予定のチームが、やむを得ない理由で棄権した場合の対応については、昨年度と同様に「前回大会優勝区が第 1 優先」「準優勝区が第 2 優先」「3 位区が第 3 優先」「予選大会の出場数の多い区を第 4 優先」とし、優先順位は次のとおりとなる。

	第 1 優先	第 2 優先	第 3 優先	第 4 優先
ファミバド 50 歳以上	中区 A	北区	中区 B	東区 or 南区
ファミバドフリー	東区	中区 A	東区	
スーパードッジ男子	西区	西区	中区 A	南区 or 中区 A
スーパードッジ女子	東区	中区 A	東区	
ビーチボール 50 歳以上	東区	西区	浜北区	東区 or 天竜区
ビーチボールフリー	東区	中区 A	西区	

【議題6】

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会要項「18.」について（P5）

- ・実施年度で使用コートを男女で交代しており、今年度は「男子南面」・「女子北面」となる。

【議題7】

第32回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 大会規定(案)について（P7～14）

- ・昨年度からの変更はない。

【議題9】

浜松市民レクリエーション・スポーツ大会 競技規則(案)について

- ・ファミリーバドミントン、ビーチボールについては前回大会からの変更はない。
- ・スーパードッジについては、前年度審判講習会で確認をした下記の点について再確認を行う。

※ 内野から投げたボールが、外野を超えて出てしまった場合は次の対応とする。

- ・相手の内野を通過し外野を超えた場合、味方の外野がとり損ねたため相手ボールとする。
- ・相手の内野を通過せず外野を超えた場合、ボールデッドとなり相手ボールとする。

【その他連絡事項】

- ・12/8（水）19:00～「地域スポーツ指導者養成講習会」（浜松アリーナ メインアリーナ）にてレクリエーション・スポーツ大会の審判実技講習を実施する。

令和3年度

第32回 浜松市民 レクリエーション・スポーツ大会

種目別競技規則

※ この競技規則は、決勝大会の競技規則を基本に作成しています。区大会等ではそれぞれの実情にあわせて、大会の目的に沿うかたちでの運用をお願いします。

P1～P3 『ファミリーバドミントン』

P4～P6 『スーパードッジ』

P7～P13 『ビーチボール』

浜松アリーナ

ファミリーバドミントン競技規則

HAMAMATSU (R3年度)

1. コート

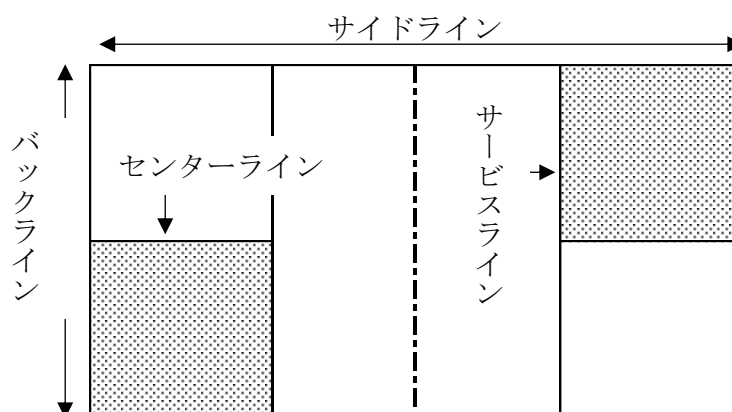
① コートサイズ

サイドライン	13.40m
バックライン	6.10m
センターライン	4.72m

② ネット

ネットの高さ	1.55m
--------	-------

バドミントン用ネットを使用



2. 用具 (日本ファミリーバドミントン協会検定品)

日本ファミリーバドミントン協会検定品のシャトルおよびラケットを使用する。

3. チーム構成

- ・選手数は8名以内、プレーヤーは前衛1名 (●) 後衛2名 (○) の3名がコートに入る。
- ・第1セットに出場したプレーヤーが、第2セットに出場することはできない。
- ・男性と女性は、第1セットが男性1名・女性2名で、第2セットが男性2名・女性1名の出場割合とする。

4. 競技

① 勝敗の決定

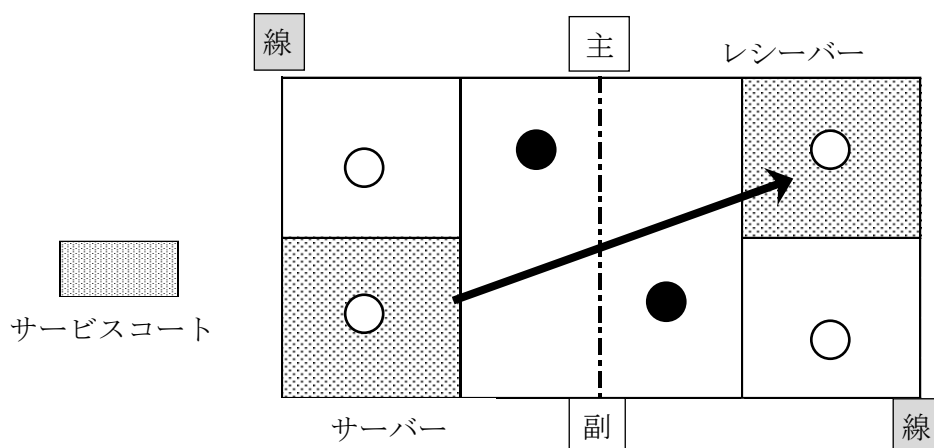
- ・1試合 (ゲーム) は、15点先取のラリーポイント制、ジュースなしで行う。
- ・15点を獲得したチームをセットの勝者とし、2セット獲得したチームを試合の勝者とする。
- ・予選リーグについて、両チームが1セットずつ獲得した場合は、引き分けとする。
- ・決勝トーナメントについては、3セットマッチ2セット先取で勝敗を決定する。

② サービス

- ・サーバーは、前足の裏全体またはその一部が床面に着いた状態でサービスしなければならない。
- ・サービス時は、「シャトル」「ラケットのヘッド」「ストリング・エリア」は、サーバーのウエストライン及び手の肘・手首より完全に下になければならない。
- ・サーバーは、ローテーションが後衛で右側のプレーヤーで、サービスコート内でサービスを行う。
- ・サーバーは、サービスコートを取り囲むラインを踏んでサービスしてはならない。
- ・サーバーは、主審の開始のシグナルにより、フォアハンドでサービスを行う。
- ・サービスは、ネットの上をとおりレシーバーのサービスコート内に入らなければならない。
- ・ボール部分がオンラインのサービスは、インとする。

※サービスの取扱いは
日本協会「H24改正」
並びに「H27申合せ」
と同様で判断します

- ・シャトルがネット又はポストに触れた場合は、触れていないサービスと同様の判定とする。



③ レシーバー

- ・レシーバーが、エリア内で明らかにアウトとなるサービスをレシーブした場合は、インプレーとなる。

④ ポジション

- ・前衛のプレーヤーは自陣内でサービスラインを超えてプレーすることができる。
- ・インプレー中の後衛のプレーヤーは、いかなる場合もサービスラインを踏むか、または踏み越えてはならない。サイドラインの外側サービスラインの仮想延長線も同様である。

⑤ ローテーション

- ・サービスの瞬間、すべての選手はそれぞれ正規のローテーションのポジションにいないといけない。
- ・相手チームからサーブ権が移ってきたときに、自チーム内で時計回りに1つローテーションを入れかえる。
- ・正規のローテーションでない場合は、審判が正しいものにする。ただし、スコアの訂正は認められない。

⑥ スマッシュ

- ・シャトルをストロークした瞬間、シャトルが打点よりただちに下を向くものすべてを「スマッシュ」という。
- ・スマッシュは、後衛の選手に限ってストロークできるが、レシーバーの1打目はこの限りではない。

⑦ フォルト

- ・オーバーネット・・・ラケットまたは身体が、ネットの上や下を越えて相手のコートを侵したとき
- ・タッチネット・・・ラケット・身体または着衣がネットに触れたとき
- ・ドリブル・・・同じプレーヤーが2回以上連続してシャトルを打ったとき
- ・ホールディング・・・シャトルをラケットに乗せて運んだとき

- ・ラインクロス・・・前衛がネット下ライン、後衛がサービスラインを踏み、または踏み越えたとき。ラケットがサービスラインより前のコートに面に触れたとき。
- ※ 前衛のラケットや身体（着衣を含む）に触れるような、単なる接触はフォルトになりません。ただし、前衛がサービスラインより前で、後衛がサービスラインを踏み越えるのを阻止するために支えるなど、故意による接触はフォルト。前衛が後衛ゾーンにいた場合は問題なし。
- ※ 後衛選手が前衛エリアにラケットを落とした場合、前衛の選手がラケットを床に滑らせて後衛に渡すことができる。手渡しや後衛選手が拾った場合はラインクロスとなる。
- ・オーバータイムズ・・・1回の攻撃中、同チームの選手がシャトルを3回以上打ったとき。
- ・スマッシュ・・・前衛が、シャトルの打点がただちに下を向くストロークをしたとき。
- ・ファール・・・シャトルがラケット以外に当たったとき。（フレームやグリップはOK）
相手コート内にラケット又は身体の一部が入ったとき。
ラケット以外でストロークをしたとき。

⑧ レット

- ・「レット」はプレーを停止させるため、主審によってコールされる。
- ・「レット」となった場合は、その前のサービス以後のプレーは無効とし、そのサーバーが再びサービスをする。 ※シャトルが破損した場合も同じ。

⑨ タイブレイク

- ・決勝トーナメントの第3セットは、タイブレイク方式で実施する。
- ・タイブレイクの開始スコアは、10対10からとする。
- ・タイブレイク実施時のメンバーは、男女混合とする。
- ・タイブレイク開始前に、じゃんけんで勝った方が「サービス」か「コート」かを決める。

5. 競技の進行

- ① 試合前にメンバー票を提出する。
- ② 審判は審判台付近に、両チームはネットをはさんで整列する。
- ③ 挨拶後、ジャンケンをして勝った方が「サービス」をとるか「コート」をとるか決める。
- ④ 主審の合図で試合開始する。原則としてセット中での交代は認めない。
- ⑤ チェンジコートはセットが終わったときに行い、2セット目は、前のセットの勝者がサービスをする。
- ⑥ 主審は常にシャトルの行方を追う。
副審は、サーバーの足元、ネットタッチ、ラインクロス等を確認する。
線審は、主にバックラインと、サービス時のセンターラインを確認する。（サービスボールの IN or OUT の確認）

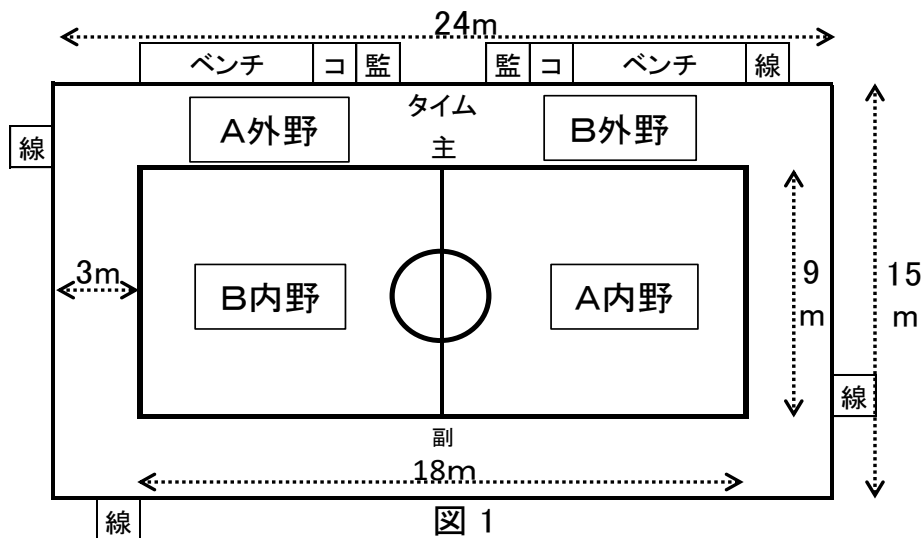
6. その他

上記以外の競技規則は、日本ファミリーバドミントン協会『ファミリーバドミントンルールブック』に準ずる。

スーパードッジ競技規則 HAMAMATSU (R3 年度)

1. 競技場、用具

- ① スーパードッジの試合は、図 1 で示している大きさのコートで行われる。
- ② ボールはケンコウソフティ 210 を使用する。
- ③ 頭にハチマキを巻く。首に巻くのは禁止。（主催者で準備）
- ④ 監督、コーチはゼッケンをつける。（大会要項 P 4 参照）



2. チーム

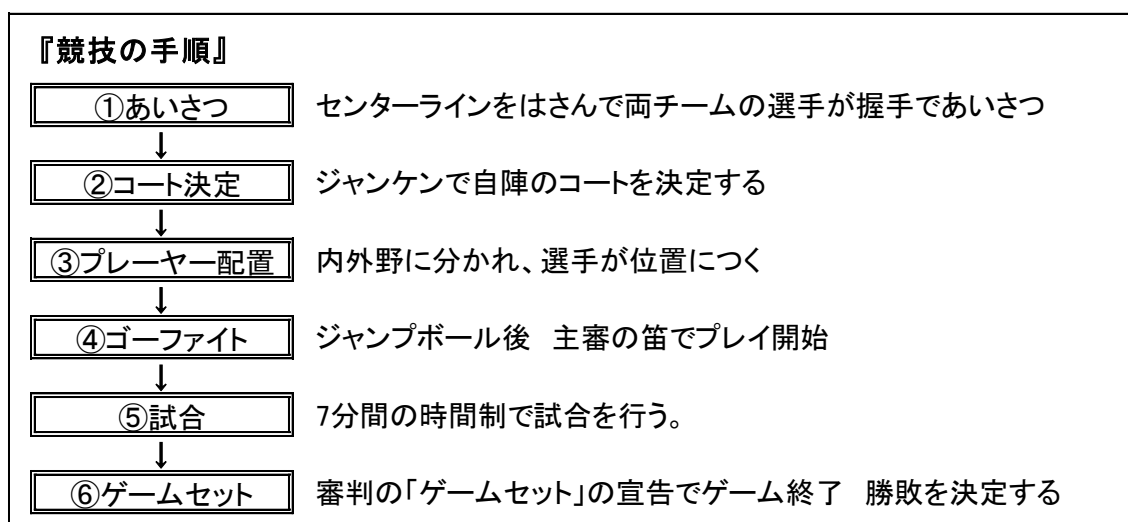
チームの構成及び交替競技者

- ・ チームは監督、コーチ各 1 名と選手（小学生）14 名を登録できる。（交替不可）
- ・ 試合は小学生 10 名が常時コート内でプレイする。
- ・ 内野 7 名、外野 3 名を先発基本フォーメーションとする。
- ・ 選手の交替は 1 セット 1 回 2 人まで、ボールの権利がある時に行える。
（但し、ボールデッドの時）
- ・ 交替した選手は前の選手の権利を受け継ぐ。

3. 競技

① ゲーム

- ・ 競技はチーム対抗形式で行う。
 - ・ 競技はすべて審判の笛によって始まり、審判の笛によって終わる。
 - ・ 試合は時間制。競技時間は 7 分間とする。（作戦タイム以外はランニングタイム）
 - ・ センターマークでのジャンプボールによって試合開始。そのボールをプレイヤーが捕球し主審が競技者の準備が整ったことを確認後、主審の笛の合図で競技スタートとする。
- ※ タイムキーパーは試合時間の計測を開始、また、試合終了 10 秒前を主審に伝える。
- ・ プレーの再開は、すべて内野ボールからとする。



② 勝敗の決定

- ・ 時間内に相手チームの選手全員をヒットすれば、そのチームの勝利。
(これをノックアウトゲームと呼ぶ)
- ・ 全員ヒットできなかった場合、ヒット数の多いチームが勝ち。
(ハチマキの数を数える)
- ・ ヒットされていない選手の数が同じ場合は、予選リーグでは、引き分けとする。
- ・ 決勝トーナメントで、ヒット数が同じ場合は、1 分刻みの延長戦を行い、勝敗を決定する。延長戦以降は、いったんスタート時の人数に戻しジャンプボールで競技を開始する。

③ 作戦タイム

- ・ 1 セットに 1 回だけ監督が審判に要求することができる。(30 秒以内)

④ ヒットについて

- ・ 「ヒット」とは相手選手の身体に当てたボールが床に着いた状況をさす。(当てられた選手の味方選手も含める) また、首から下なら体のどの部分にボールを当ててもよい。
- ・ 捕球とは、一時的ではなく、完全にボールをキャッチした状態をいう。
- ・ ヒットの対象になるのは、内野の選手のみ。ヒットされた内野手は、ハチマキをとり、素早く外野へ出る
- ・ 試合スタート時の外野 3 選手はヒットされた内野選手と交代しなければならない。
- ・ ワンバウンドで当たった場合はヒットにならない。

《ヒット・ダブルヒット》

- ・ 捕球できず、当てられてボールが床についた場合、ヒット。
- ・ 1 人目が当てられた後、味方内野がコート内におり、かつノーバウンドで捕球した場合は、2 人ともセーフ。
- ・ 1 人目が当てられた後、捕球しようとした味方内野がコート内におり、かつノーバウンドでキャッチできなかった場合(2 人目も当たってしまった場合)は、2 人ともヒット。
- ・ 1 人目が当てられた後、味方外野または相手チームの外野や内野が、ノーバウンドで捕球した場合、1 人目はヒット。(2 人目が味方内野ではないので無効)

- ・ 1 人目が当てられた後、捕球しようとした味方内野が、ラインクロスしてノーバウンドでキャッチした場合 1 人目はヒット、2 人目はセーフ。…☆
 - ・ 1 人目が当てられた後、捕球しようとした味方内野が、ラインクロスでボールに触れてキャッチできなかった場合（2 人目も当たってしまった場合）は、2 人ともヒット。…☆
- ※ ☆の場合、ヒットされたチームの内野ボールで再開する。

⑤ 試合中の反則

- ・ 味方同士でのパス回しは連続 4 回までとし、5 回目の投球はアタックでなければならない。それ以上ボールをパスすると、ボールの権利は相手チームへと移る。
- ・ プレー中、ラインを踏むか踏み超えた場合はラインクロスとなり、相手の内野ボールとなる。投球動作後にラインを踏むか踏み超えた場合もラインクロスとなり、相手をヒットしてもそのプレーは無効とする。
- ・ 内野選手がボールを当てられた勢いで外野に出てしまった場合、ラインクロスとなり相手の内野ボールとなる。当てられた選手については、ボールを捕球していればセーフ、落とした場合はアウト。
- ・ ボールをキックした場合は反則。転がっているボールを足で止めるのは良い。
- ・ 首から上の部位にボールを当てた場合は反則となり、相手の内野ボールとなる。ただし、ヒットを避けるため故意に頭を出して当りに行った場合は、ヒット扱いとする。
- ・ ドリブルはゲーム全体で 1 回目は警告、2 回目以降は反則とし、相手側の内野ボールから再開する。

4. その他

※ 《遅延行為》優位にあるチームの選手の遅延行為を禁止する。

- ・ ボールを持った選手がボールを投げようとしない。（5 秒以上持っていて投げない）
- ・ 5 秒以上のボールの保持はタイムキーパーが主審に伝える。
- ・ 遅延行為の判断は主審が行い、副審・線審は主審にアドバイスできる。

※ 外野の外ラインよりボールが外に出た場合、空中にあるボールが床に落ちる前に、外野内選手がキャッチできればそのまま続行できる。

※ 内野から投げたボールが、外野を超えて出てしまった場合は次の対応とする。

- ・ 相手の内野を通過し外野を超えた場合、味方の外野がとり損ねたため相手ボールとする。
- ・ 相手の内野を通過せず外野を超えた場合、ボールデッドとなり相手ボールとする。

※ 手袋の着用は認めない。

※ プレーに支障が出る場合は、主審の判断で時計をとめることができる。

※ 線審は 1 人が旗を挙げたら他の線審も旗を挙げて合図する。

※ 試合終了合図は、選手の投球動作中はしない。投球後相手がボールを捕球、またはヒットして動作が止まった時点で合図する。

※ 競技場（フロアー）内は、監督・コーチ・選手のみ。

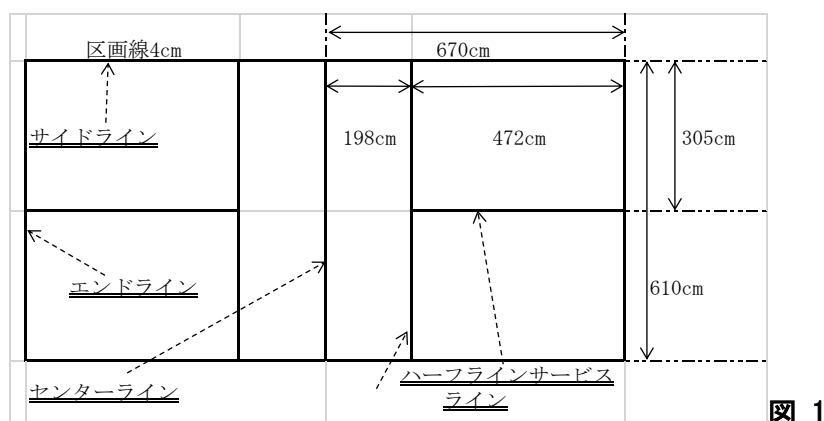
保護者等応援席は、観覧席最前列（1 列目）を利用し、応援席は試合ごと入替制とする。

※ 試合コートは、年毎男女交代制とする。

ビーチボール競技規則 HAMAMATSU (R3 年度)

1. コート・競技用具

- ・ バドミントン（ダブルス）コートを使用する。
- ・ 支柱は、ビーチボール用又はバドミントン支柱を利用し、ネットの高さは、200cm。
- ・ 支柱の両端（外側）にアンテナを付ける。アンテナはネットの上に 80cm 以上、出るように取り付け、10cm 間隔に白と赤のしま模様を付ける。
- ・ ボールは直径 27cm (±1cm)、重さ 70 g (±2 g) とする。

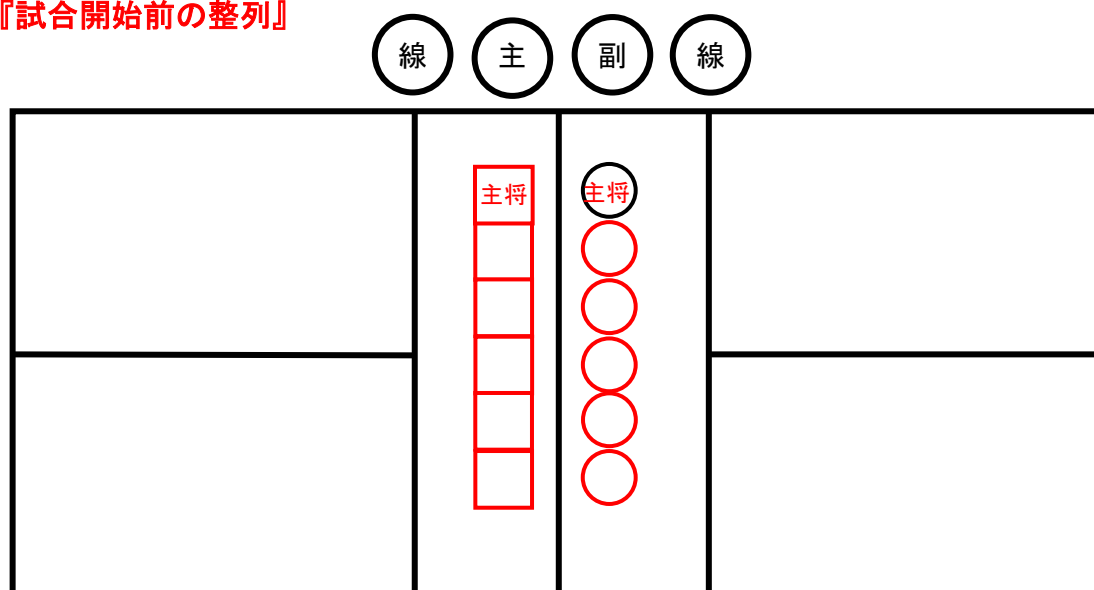


2. 主なルール

- ・ 登録は、1 チーム 6 名以内とする。
- ・ 1 試合（ゲーム）は、9 点先取のラリーポイント制、ジュースなしで行う。
- ・ 9 点を獲得したチームをセットの勝者とし、2 セット獲得したチームを試合の勝者とする。
- ・ 予選リーグについて、両チームが 1 セットずつ獲得した場合は、引き分けとする。
- ・ 決勝トーナメントにおいて、両チーム 1 セットずつ獲得した場合、第 3 セットをタイブレーク方式で実施する。

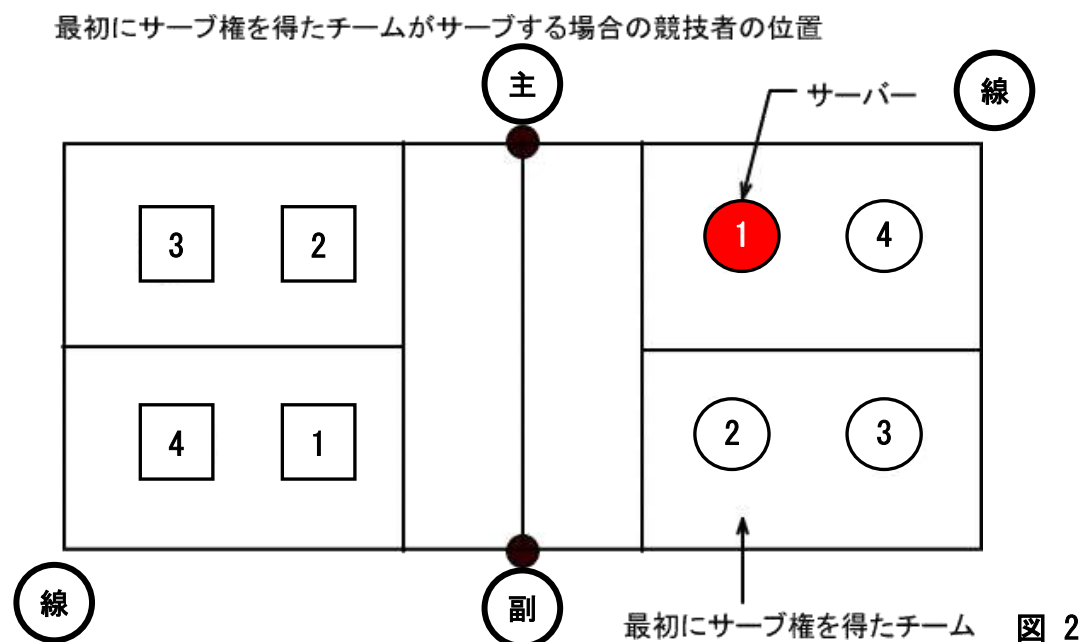
3. 競技の進め方

『試合開始前の整列』



① コート及びサーブ権

- ・ 整列はネットを挟んで審判団側から主将を先頭に並び、主審の合図で挨拶、握手をして、主将のジャンケンでサーブ権とコート権を選ぶかを決める。一方のチームがサーブ権を取った場合は、相手チームにコート権があたえられる。
- ・ コート権を得たチームは、どちらのコートで試合をするか主審に申し出る。コートの変更がある場合は、主審の合図で速やかに変更し、試合スタート位置に入る。（ネットを潜ってチェンジしてもよい）
- ・ セットごとにコートは交換する。第2セット目の最初のサーブは、前セットでサーブ権を行使しなかったチームが行う。また、第3セット目のサーブ権は、ジャンケンで決定する。
- ・ 第3セットの使用コートの選択権は、サーブ権がないチームにある。
- ・ 副審は、サーブを行う際に守備側のサービスラインに位置し、サーブのイン・アウトを確認する。
- ・ 1セット目が終了し2セットのコートチェンジの際、サブメンバーは選手の列に加わらない。



② セット開始時のプレイヤーの位置

- ・ サーブのとき、2チームの選手は、おのこのコート内に2人ずつ2列に位置する。
（プレイヤーの位置は、サービスラインより後方のコート内で基本田の字とする）
- ・ サーブが行われた時点で、各プレイヤーは味方コートのどこに動いても良い。
- ・ 選手はサーブを打つ瞬間には、コート内に入っていないなければならない。選手がサイドライン、ハーフライン、エンドライン及びセンターラインを踏んだり、踏み越えていたりした場合は反則となる。
- ・ ゼッケン番号にあわせて、図3のように並ぶ。したがって、ゼッケン番号①～④がスターティングメンバーになる。（男女関係なくポジションは自由）

《ポイント》

第1セットでサーブ権を得たチームがサーブをする時は、相手コート側の競技者の位置は、自分のチームと同じ位置にいます。

『試合開始時の選手配置』

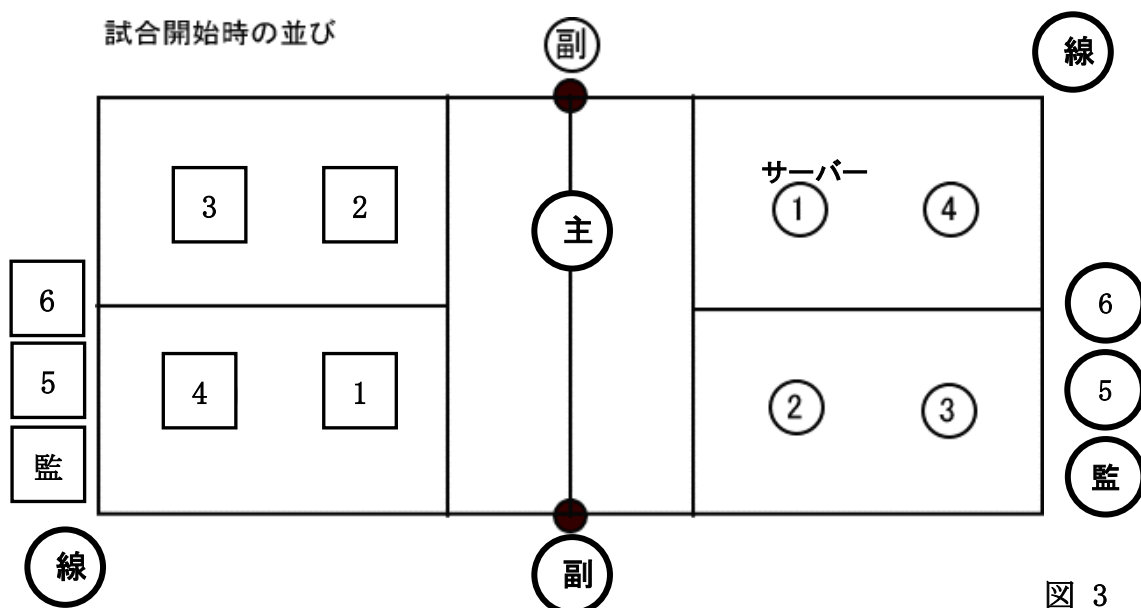


図 3

③ サーブ

- ・サーブは1本。前衛右の位置にあるプレーヤーがアンダーサーブで行う。
- ・サーブは、サーブ開始の笛後5秒以内に行う。サーブ時サーバーは、ネットに身体及び両足を並行に位置する。サーバー以外の選手の姿勢はこの限りではない。
- ・前方へ一歩の踏み出した範囲内でサーブを行わなければならない。サーブの瞬間、サーバーの両足の一部は床面にあること。

※ その他のサーブの反則

イ) 後方への踏み出し

ロ) ジャンピングサーブ (足の一部が床から離れる)

ハ) ランニングサーブ (前方へ2歩以上踏み出す)

ニ) サイドサーブ (体側からボール1個分以上離れる) *1回目は警告!

- ※ サーブトスの高さは、サーバーの肩より下で、トスボールに回転をかけてはいけない。
- 主審の警告は、1試合1回 (両チーム含めて)、2回目からは反則となる。

- ・主審の笛前にサーブを行った場合、そのサーブは取り消され改めてやり直す。
- ・サービスは、そのチームが主審によってサイドアウトを宣告されるまで、同一サーバーによって続行する。
- ・サーブ側、レシーブ側とも、サーブを打つまで足 (下半身) を動かしてはいけない。動いた場合は反則となる。また、ラインを踏んでも良いが、踏み越えてはならない。
- ・レシーブ側は、サーブしてきたボールをアタックなどで攻撃してはいけない。ただし、レシーブしたボールが1打目で返った場合は例外とする。
- ・次のときは、サーブミスとなる (相手にサーブ権が移行、得点が入る)。
- イ) サーブを空振りした場合。
- ロ) ボールがネットにふれた場合。
- ハ) ボールがアンテナ及びポールに触れた場合、又はアンテナ間を通過しない場合。
- ニ) サーブインゾーン内にボールが落ちない場合。
- ホ) サーブの打ち方に違反があった場合 (ジャンピングサーブ、ランニングサーブ、サイドサーブなど)

【サーブミス図解】

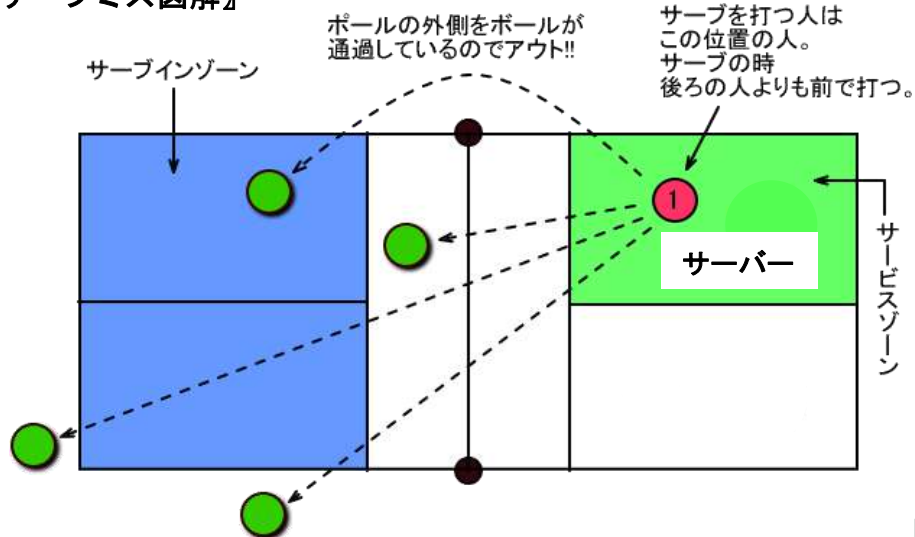


図 4

④ ローテーション

- ・ サーブ権を得たチームは、直ちに時計回りで1つずつ移動する。
- ・ 第1セットでサーブ権を得なかったチームがサーブをする時は、相手コート側の競技者の位置は、自分のチームと1つずつ、ずれた位置にいる。

「ローテーション間違いの罰則」

- ・ サーブ側の間違い
1点減点し、サーブ権が移動。(0点の場合は減点なし。)
- ・ レシーブ側の間違い
1点減点。(相手チームに、得点加算はなし。)
- ・ 間違いが、どちらのチームかわからない時は、サーブ権のあるチームにあわせて、レシーブ側の位置をなおす。減点なし。

「2セット目以降のサーブの順番」

- ・ 次のセットの競技者の位置は、前のセットの終了時の位置とする。
- ・ セット終了時の整列はネットに向かって右前の位置にいた人を先頭に並ぶ。

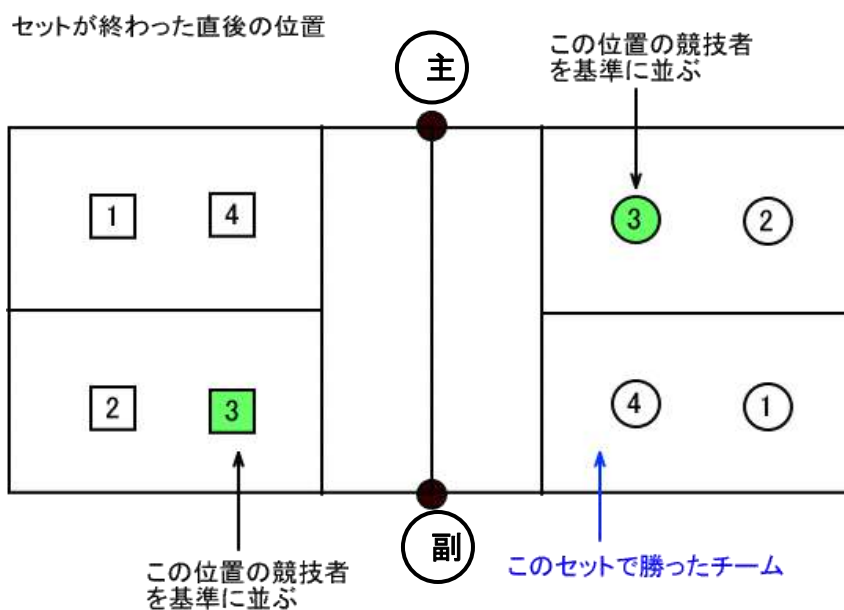


図 5

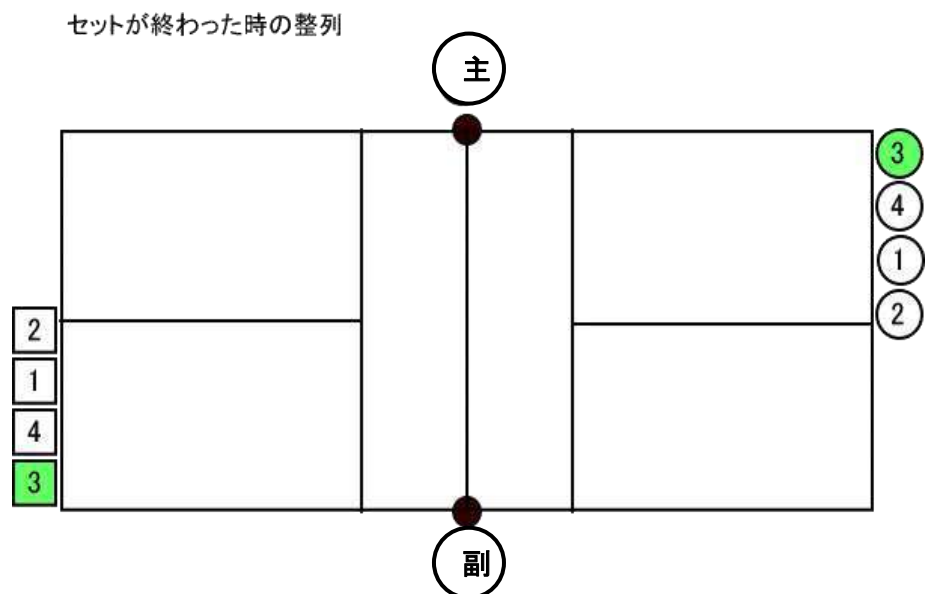


図 6

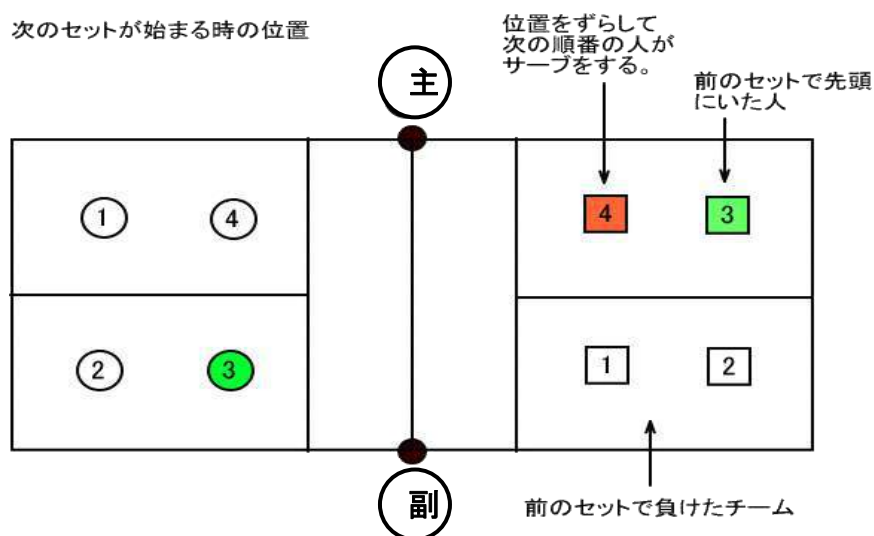


図 7

⑤ メンバーチェンジ

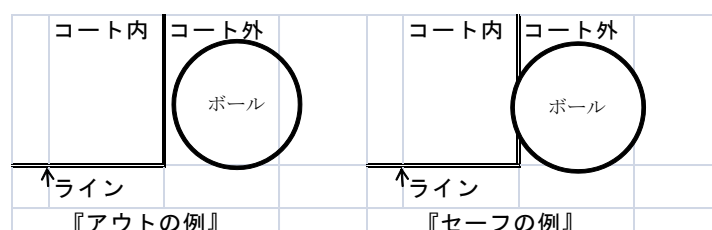
- ・メンバーチェンジは監督又は主将が、主審に申し出れば1セット内に2回まで自由に交代できる。ただし、5人のチームの場合は1回である。
- ・一度交代した選手はそのセット内では交代できない。
- ・サーブ続行中のサーバーの交代はできない。ただし、負傷等によりサーブの続行が不可能と主審が判断した場合はこの限りではない。
- ・2セット目の始めにメンバーチェンジをする場合は、1セット目の最終選手がコートに入り、守備位置について主審の確認が終わってから、交代を主審に申し出る。
- ・交替する選手は、交替した選手のポジションに入らなければならない。(サーブの順番を変更してはいけない。)
- ・競技者が負傷した場合は、すみやかに交替しなければならないが、そのセットで交替回数が終わっていると交替ができず、そのセットは負けとなる。

⑥ タイムアウト

- ・各チームは監督が主審に申し出ればセットごとに1回のタイムアウトができ、30秒以内とする。各セット間の競技停止時間は1分間とする。
- ・靴ひもの締めなおし、競技者が負傷した場合のタイムアウトは審判タイムとなるので、チームのタイムアウトの回数にはかぞえない。
- ・タイムアウト中プレーヤーはコート进行を離れたり、コート外の人と話しをすることは許されない。監督の助言を受けることはできる。監督はコート内には入れない。

⑦ アウト・オブ・バウンズ

- ・ボールがコート外の前、物体に触れたとき。ただし、ボールの一部が想像延長線上のラインに掛ってれば、アウト・オブ・バウンズにならない。



⑧ ネット上のプレー

- ・相対する2人の競技者が同時にボールと触れた場合は、ボールが落下したチームの反対側のチームが最後に触れたものとする。したがって、ボールが入ったチームは3回プレーすることができる。
- ・相対する2人の競技者が同時に反則（ホールディング、タッチネット等）をした場合、ダブルファール（プレーのやり直し）になる。
- ・ブロックは、1回のプレーとみなす。

⑨ タイブレイク

- ・タイブレイクの開始スコアは5対5からとする。
- ・タイブレイク実施時のメンバーは、2セット目のメンバーを引き継がなくてもよいが、男女比は変わらないものとする。
- ・タイブレイク開始のサーブ権は、ジャンケンで決定する。
- ・メンバーチェンジについては、2セット目までと同様に取り扱う。

4. 反則

① オーバータイムス

- ・同一チーム、ボールを相手コートにかえす前に4回以上ボールをプレーしたとき。ただし、プレー中にボールがネットに触れたときは、5回以上

② ホールディング

- ・ウエストより上の身体の中の部分で打ってもよいが静止することなく跳ね返さなければならない。ボールを受け止めたり、ボールが体の一部で静止したとき。

③ フットボール

- ・ボールがウエスト（腰）よりも下に当たったとき。

④ ドリブル

- ・同一競技者が続けてボールに触れたとき。
 - ※ 1度触れた直後に、ボールがネットに触れた場合は、そのボールを同一競技者が触ってもドリブルにならない。
 - ※ 身体の2ヶ所に同時に触れた場合は反則としない。静止状態（ホールディングは反則。）
 - ※ 同じチームの2人以上の競技者が同時にボールに触れた場合は、1回のプレーとし、どちらが続けてプレーしてもドリブルにはならない。

⑤ タッチネット

- ・競技者がネット及びボールに触れたとき。

⑥ オーバーネット

- ・手などがネット上をこえて、相手のコートにあるボールに触れたとき。
 - ※ 打点が自コート内であって、そのあとの流れで超えた場合は反則にならない。

⑦ インターフェア

- ・ネットの下から、相手コートに体が出たとき。（センターラインは踏んでもかまわないが踏み越えてはいけない。）

5. 確認事項

- ・試合前の練習は相手チームと一緒にやる。（各チーム1本）
- ・セット間の水分補給は主審にその旨を伝えればよい。（タイムにはならない）
- ・捕球は、ウエスト（腰）から上の部分であれば、どこで打ってもかまわない。

上記以外の競技規則は、『日本ビーチボール協会ルールブック』に準ずる。

ハンドシグナル

審判を行うために

ファミリーバドミントン

スーパードッジ

ビーチボール

P1～2『ファミリーバドミントン』

P3～5『スーパードッジ』

P6 『ビーチボール』

浜松アリーナ

○ファミリーバドミントン

審判員のハンドシグナル

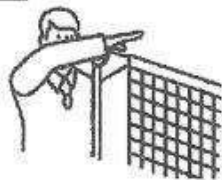
主…主審 副…副審 線…線審

主 ●サービス開始



サービスの方向を手で示す。

主 副 ●オーバーネット



片方の手のひらを下に向け
ネット上方に伸ばす。

主 ●ポイント



フロアーを指す。

主 副



ポイントを取ったチーム側に手で示す。(腕
を横にあげる)

主 ●オーバータイムス



指を3本伸ばし、その手をあげる。

主 副 ●タッチネット



ネットの上方または側面に、反則を犯した側の片方
の手で触れる。

主 副 ●アウト(他のプレーヤーや
物体に当たった場合も同じ)



手のひらを自分の方に向け両手をあげる。

主 ●オーバーウエスト
(オーバーハンドも同じ)

副



腰より上でサーブを打った時。
片方の手のひらを上に向け、その
手をウエストから上にあげる動作
をする。

主 ●レット(ノー・カウント)



両手の親指を立てて、両腕をあげる。

主 ●ホールディング



ラケットでシャトルを運ぶ。

片方の手のひらを上に向け、前腕をゆっくり持ち
あげる。

審判員のハンドシグナル

主…主審

副…副審

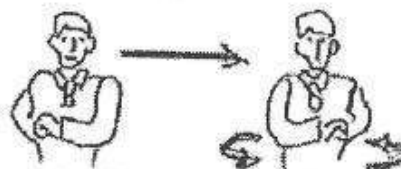
線…線審

主 ●ドリブル



指を2本伸ばし片方の手を上げる。

主 ●チェンジコート



左腕は前から後ろへ 右腕は後ろから前へ 弧を描く。

主 副 ●フットフォルト



サーバーを片方の手で指して、次に足元を指す。

主 ●セットおよび試合の終了



手のひらを自分の方に向けて両腕を胸の前で交差する。

主 副 ●ラインクロス



片方の手でサービスラインを指さす。

線 ●アウト



旗を上にはげアウトの合図をする。

主 ●打ち込み



打点が下がった時。
片方の手を上に伸ばし、前腕を振り下ろす。

線 ●イン



旗を斜め下に伸しセーフの合図をする。

副 ●ローテーション



ローテーション間違い。
片方の手の人差し指で身体の前に円を描く。

○スーパードッジ

【審判の役割】

- 主審…ヒットや反則の判定を行い、試合をコントロールする
- 副審…ヒットや反則の判定に対して、主審をサポートする
- 線審…ラインに関する反則を、選手に近い場所で判定して主審に合図する

【ハンドシグナル】

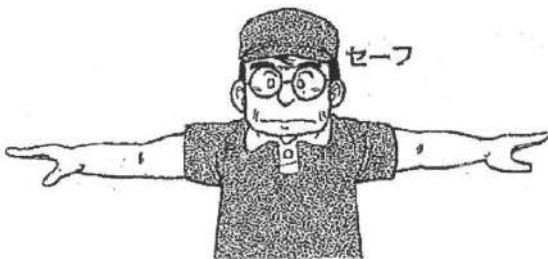
① ヒット



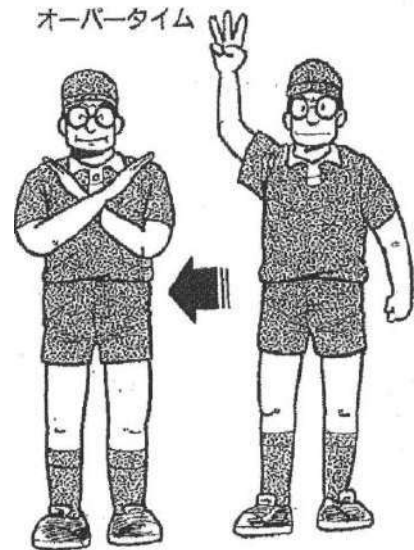
② ラインクロス



③ セーフ



④ オーバータイム



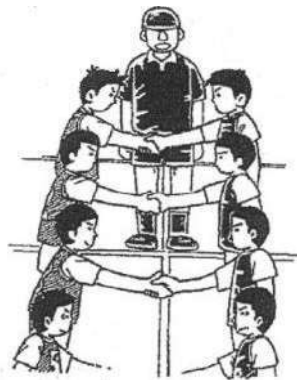
⑤ その他の反則



【試合進行】

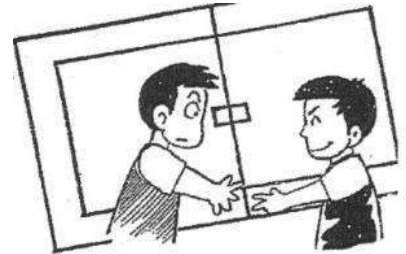
① あいさつ

両チームの選手は、主審のコールによりあいさつをする。終了後、主審は選手にルールを説明する。



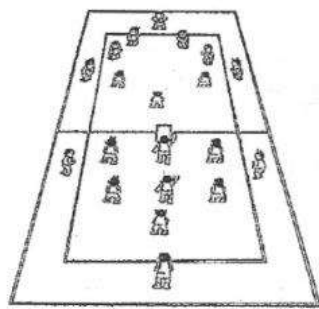
② コート決め

それぞれのキャプテンがジャンケンをして、どちらのコートを使用するか決める。



③ 選手配置

両チームの選手が、コートの内野と外野に入る。コート内は規定人数となっているか、確認する。



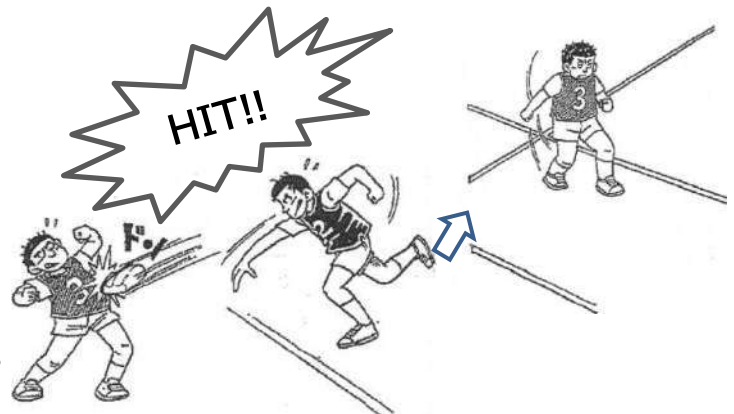
④ ゴーフアイト

ジャンプボールで試合を開始する。



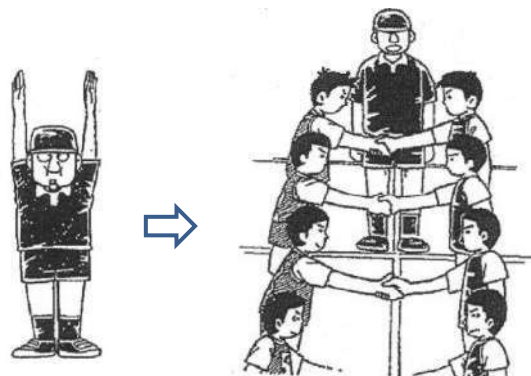
⑤ 試合開始

1セット7分間でゲームを行う。両チームは、互いに内野選手を狙ってボールを投げあう。内野選手にボールが当たることを「ヒット」という。ヒットされた内野選手は外野へうつり、外野でプレーを続ける



⑥ 試合終了

主審の笛の合図により試合終了となる。主審は勝敗を判定する。



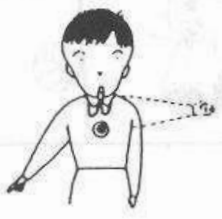
●ジェスチャーは、こんな順でおこなわれる●

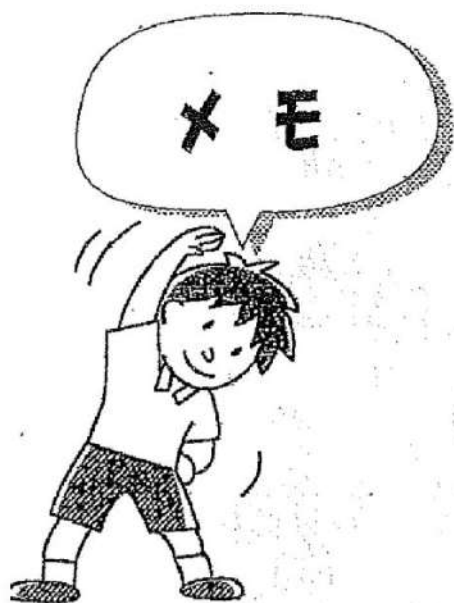


○ビーチボール

審判ハンドシグナル

 アンテナへのボールタッチ (アンテナを指す)	 チェンジコート (左腕は前からうしろへ、右腕はうしろから前へ弧を描く) コートの交代	 タイムアウトの終了、サブスティチューションの終了 (吹笛して両手を上げ主審に示す)	 グッド	 アウト  ワンタッチ
 アンテナの外側通過 (アウト・オブ・バウンズと同じ動作) ボールがアンテナの外側を通過した場合	 タイムアウト (両手で「T」の字を作る) ボールデッドの場合主審、副審によって認められる	グッド (以下主審と同じ) アウト・オブ・バウンズ ワンタッチ タッチネット アウト・オブ・ポジション タイムアウト サブスティチューション	 サーバーのフットフォールト	 アンテナ外側通過ボール

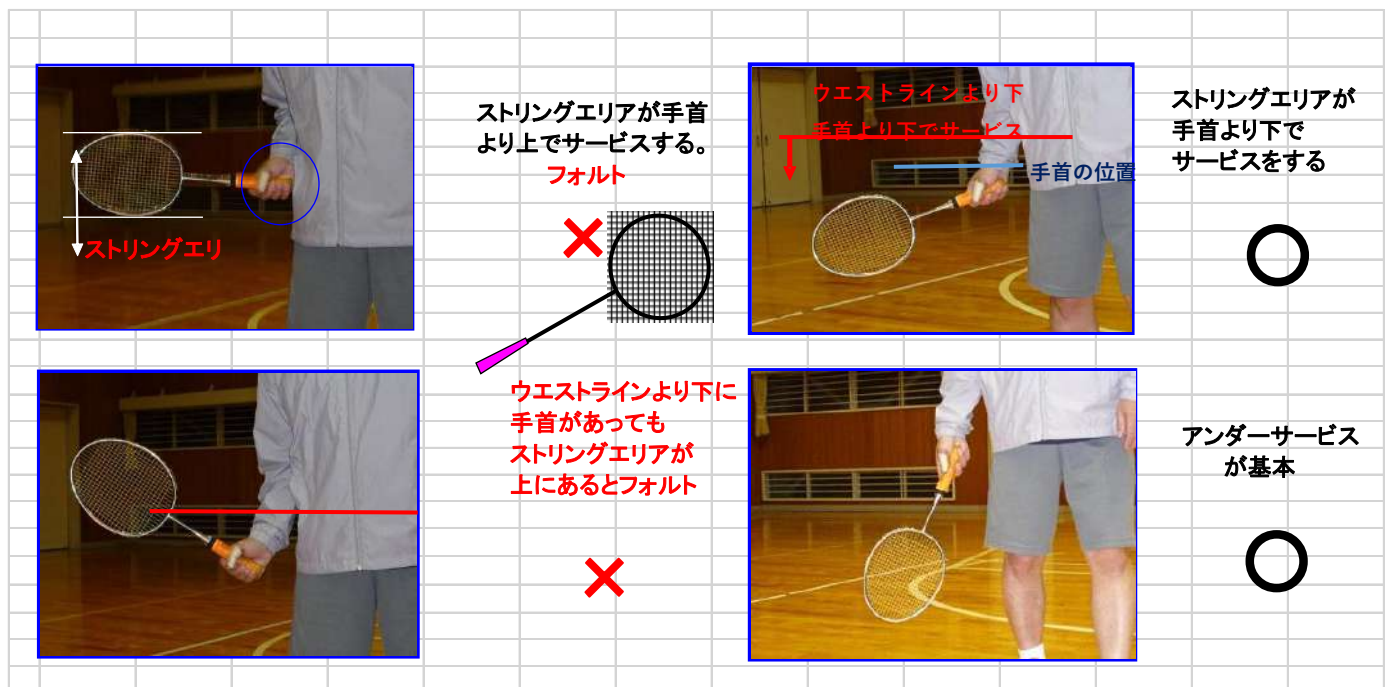
 セットおよびゲームの終了【ゲームセット】 (両腕をクロスさせる)	 サービスの5秒経過 (指で5を示す) 主審の吹笛後、サーブをせず5秒を経過した場合【反則】	 サブスティチューション (前腕部を互いに回す) 競技者の交代	 オーバーネット (ネットを越え、相手コートのボールに触れた場合【反則】)	 オーバータイムス (指で4を示す) 3回以内に、ボールを相手コートに返せない場合【反則】
 ポイントおよびサイドアウト (サービス権を得たチーム側に腕を水平に上げ、サイドを示す)	 フットフォールト (足を指す) サーブの瞬間にサーバーがラインを踏むこと【反則】	 ホールディング (手のひらをすくいあげる) ボールが競技者の手や腕などに静止した場合【反則】	 タッチネット (ネットの側面をたたく) 競技者がインプレー中にネットに触れること【反則】	 ダブルファウル【ノーカウント】 (親指を立てる) 両チームの競技者が同時に反則をした場合
 グッド (コートを示し、サービス権、得点を得たチーム側の腕を上げる)	 アウト・オブ・ポジション (指で円を描く) 競技者の位置の誤り【反則】	 ドリブル (指で2を示す) 1人の競技者がボールに2度続けて触れること【反則】	 フットボール (手でウエストを斜め下に切る) ボールがウエストより下にタッチした場合【反則】	 ワンタッチ (指先を他の指腹でなでる) ボールが競技者に触れてコートの外に出た場合



2018 年 11 月

ルールブックに記載されていない微妙なルールについて解説いたします。

第 5 章 1 3 条	フレームにガードテープを着けることは可能。
第 5 章 1 4 条	「シャフト及びガットには、付着物、突起があつてはならない。」とあるが振動止めをガッドに着けることは可能。
第 9 章 2 2 条	1 打目でも、2 打目でも打点より下にシャトルが下がればフォルトです。 1 打目で味方にパスした時でも同じです。 「ラリーの時」とは「インプレー中のサービス時以外の状態」です。
第 1 2 章 3 3 条 (6)	オーバーウェスト・オーバーハンドはストリングエリアがウェストライン及び手首より上でサービスした時となり、打点が基準とはなっていません。 写真を参考にしてください。



第 1 4 章 3 7 条 2 (2)	シャトルがボールの外・ネット下を通過した時点でフォルト。その他はシャトルがコート面に落ちた時点で判定する。2 打目がネットを超えていなくてもシャトルがコート面につく前にフォルトがあればそのフォルトが優先される。
第 1 4 章 3 7 条 1 (3)	歩いてのサーブは出来ません。
第 1 4 章 3 7 条 3 (4)	後衛が身に着けているものがサービスラインより前のコート面に落ちた時はフォルト。

第 1 4 章 3 7 条 3 (4)	後衛が前衛のラケットや身体（着衣含）に触れるような、単なる接触はフォルトになりません。ただし、前衛がサービスラインより前で、後衛がサービスラインを踏み越えるのを阻止するために支えるなど、故意による接触はフォルトになります。 なお、もう一人の後衛、若しくはサービスラインより後ろにいた前衛が引っ張って助けた場合はフォルトになりません。
第 1 4 章 3 7 条 3 (11)	「声や身振りなどの動作で、故意に相手の注意をそらしたとき」はラリー中であってもレットにして、1 回目は注意、2 回目からはフォルトにします。（チームで 2 回）
第 1 5 章	後衛の 1 打目がネットに引っかかった時はレット。 また、相手側のネットに引っかかった時もレット。 ただし、前衛の 1 打目、後衛の 2 打目が自陣側のネットに引っかかった時はフォルト。
第 1 5 章 3 8 条	レットは主審以外できませんので、アクシデントがあっても選手がプレーを止めた場合はフォルトになります。
第 1 6 章 4 2 条	「アウト・イン」「作戦に関するもの」「試合の残り時間」などは助言にあたります。
第 1 6 章 4 5 条	遅延行為・助言・不快・不品行な振舞い・主審の許可なくコートを離脱した場合も同様です。 得点は 1 回目の注意はそのまま、2 回目からフォルトですので相手に得点を与えてゲーム再開となります。

かんたん! ボッチャ ガイド



公益財団法人
日本障がい者スポーツ協会

〒103-0014
東京都中央区日本橋蛸殻町2-13-6
ユニゾ水天宮ビル3階

[TEL] 03-5939-7021

[FAX] 03-5641-1213

[HP] <http://www.jsad.or.jp/>

[FB] <https://www.facebook.com/jpsasports>

● 障がい者スポーツの情報や動画は
日本障がい者スポーツ協会HPへ



● 最新情報を随時更新中!
日本障がい者スポーツ協会FBへ



ボッチャとは？

ジャックボール（目標球）と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのボールをいかに近づけるかを競うスポーツです。

カーリングのように、相手のボールを弾いたりして、自分が優位に立てるよう位置取りをしていきますが、的も弾いて移動させることができるため、カーリングとは一味違う戦略、魅力がある競技です。



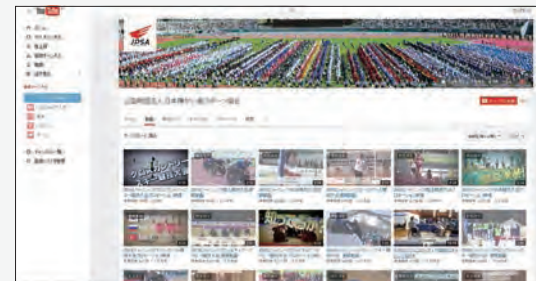
ボッチャは1984年からパラリンピックの正式競技として行われています。男女の区別はなく、障がいの程度でクラス分けをして順位を競います。

選手たちは、重度の脳性まひなど四肢に障がいがあります。見た目には激しい運動はありませんが、知的な戦略とそれを実行するための技術力、集中力がこの競技では求められます。

CONTENTS

競技の概要	3
クラス分け	4
使用するコートやルール	5
試合の流れ	7
選手とともに戦うアシスタント	10
COLUMN	
● 様々な用具の工夫	11
● ボッチャの奥深い戦術！	13
● もっとボッチャを知りたい！	14

日本障がい者スポーツ協会公式YouTube



<https://www.youtube.com/user/jsadchannel>

ジャパンパラをはじめ
障がい者スポーツ動画が
充実！



一般社団法人日本ボッチャ協会



<http://japan-boccia.net/>

ボッチャの
最新情報はコチラ



競技の概要

ボッチャは重度の脳性まひ者や同程度の重度障がい者が四肢にある人のためにヨーロッパで考案されたスポーツです。近年では障がいの有無に関わらず、老若男女、誰でも楽しむことができるスポーツとして注目されています。

トップレベルのアスリートともなると、レクリエーションとは一線を画する競技力で、観る者を魅了します。何手も先を読んだ戦略、それを実現する針の穴を通すような投球は、たゆまぬ努力の果てにのみ身につけることができます。

障がい者が重いからスポーツは楽しめないわけではなく、障がい者が重くても楽しめるスポーツを開発すればいいのです。そのルールの中で競技力を高め、アスリートとして成長していくことは可能なのです。

ボッチャの魅力は誰しもがスポーツを楽しむことができるという障がい者スポーツの理念を体現しているところにもあります。



使用する用具は、白（ジャックボール）、赤、青のボールと、投げられない選手が使用するランプ（勾配具）



白いボールに自分のボールをどれだけ多く近づけられるかを競う



ボールは上から投げてても下から投げててもかわらない。手で投げられない選手は足を使って蹴ってもよい



用具についてはP11へGO!

パラリンピックなどの国際大会では、以下の障がいの種類と程度によって分けられた4クラス内でそれぞれ順位を競います。

BC1

- 種目
- 個人戦
- チーム戦



- ・車いす操作不可で四肢・体幹に重度のまひがある選手
- ・下肢で車いす操作可能で足蹴りで競技する選手

BC2

- 種目
- 個人戦
- チーム戦



- ・上肢で車いす操作がある程度可能な選手

BC3

- 種目
- 個人戦
- ペア戦



- ・最重度の選手が該当するクラス
- ・自力による投球ができないため、競技アシスタントによるサポートにてランプを使用し競技を行う

BC4

- 種目
- 個人戦
- ペア戦



- ・頸髄損傷や筋ジストロフィーなど、BC1、BC2と同等の重度四肢機能障がいのある選手

※ペア戦はBC3クラスとBC4クラスの各クラスで2名ずつで、チーム戦はBC1クラスとBC2クラスにおける3名（そのうち1名以上がBC1クラス）で行われます

各クラスの特徴

クラス	対象	投球	アシスタント
BC1	脳原性疾患	可（足蹴り可）	○
BC2	脳原性疾患	可	×
BC3	脳原性疾患／非脳原性疾患	不可で勾配具を使用	○
BC4	非脳原性疾患	可	△（足蹴りの選手のみ）

使用するコートやルール

試合では、シングルス戦、ペア戦、チーム戦に関わらず同じサイズのコートを使用し、選手が投球する位置は細かく決められています。

ジャックボールの投球

最初に投球するジャックボールをジャックボール無効エリアで静止させてしまう、またはサイドラインやエンドラインを超えて投球してしまうと反則となり、相手にジャックボールを投げる権利が移ります。その相手もジャックボールの投球で反則となった場合、ジャックボールを投げる権利が再び戻ってきて、以降、投球が成立するまで繰り返します。

ジャックボール無効エリア

スローイングライン

スローイングボックス



選手、アシスタント、ランプすべてがボックス内に収まるようにしなければなりません。

使用するスローイングボックス

シングルス戦：③と④（赤ボールが③、青ボールが④）
 ペア戦：②～⑤（赤ボールが②・④、青ボールが③・⑤）
 チーム戦：①～⑥（赤ボールが①・③・⑤、青ボールが②・④・⑥）

クロス

競技中に押し出されたジャックボールがサイドラインやエンドラインに触れるか外に出てしまった場合、このクロスの位置にジャックボールが戻されます。オンラインもアウトです。

サイドラインとエンドライン

投球したボールがサイドライン、エンドラインを超えてしまうと無効になります。

● 投球時の時間制限 ●

頭脳戦が繰り広げられるポツチャですが、投球にかけられる時間は限られていて、各1エンドあたりでクラス、カテゴリごとに決められています。もし6球すべてを投げ切る前にその時間を消費してしまうと、残りの球を投げることはできません。

個人戦	BC1	5分
	BC2	4分
	BC3	6分
ペア戦	BC4	4分
	BC3	7分
チーム戦	BC4	5分
	BC1&2	6分

※上記時間は1エンドあたりで各個人、ペア、チームごとに計測されます



試合の流れ

ポッチャはどれだけボールを的に近づけることができるかを競うシンプルなルールです。ここではどのように試合が進むかを説明します。

1

両選手(ペアやチーム)が6個ずつのボールを使用します

A選手

B選手

試合開始となる第1エンドは常に赤ボールが先攻となります(以降、偶数エンドは青ボール、奇数エンドは赤ボールが先攻)

2

先攻側が的にとなるジャックボールを投げ、続けて1投目の投球を行います

A選手

最初にジャックボールを投げます

A選手

続けて自分のボールを投げます

3

後攻側が最初の投球を行います

B選手

後攻側がボールを投げます

4

以降、ジャックボールからより遠い位置にボールを投げた側の選手がその次の投球を行います

例1

→青の方がジャックボールに近いため、次は赤側の投球となります

例2

→赤の方がジャックボールに近いため、次は青側の投球となります

5

赤、青ともに6球ずつを投げた時点で得点を計算します

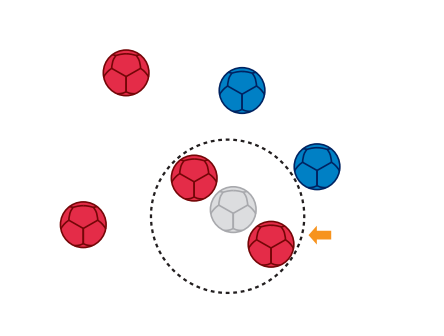
エンド終了時、ジャックボールにもっとも近いボールを投げた側にのみ得点が入ります。相手側のジャックボールにもっとも近いボールよりも、ジャックボールに近いボール1個につき、1点が与えられます。

→青の方が赤よりも3つジャックボールに近いため、3点が入ります。

この一連の流れを1エンドとし、個人戦とペア戦は4エンド、チーム戦は6エンドを行います

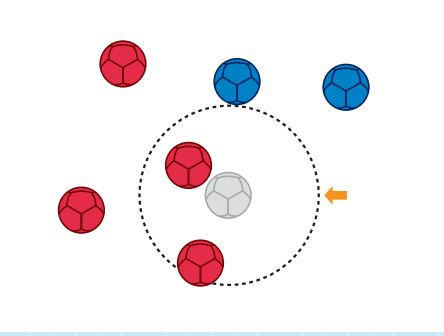
6 以降、同様の形式で各エンドを戦い、点数をつけます

●第2エンド



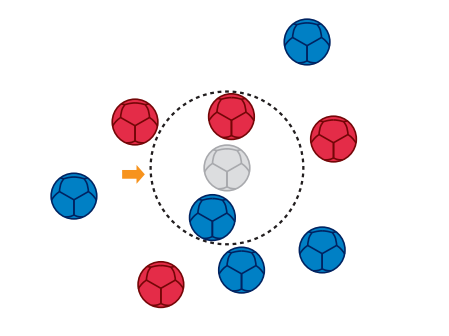
→赤の方が青よりも2つジャックボールに近い、赤に2点が入ります

●第4エンド



→赤の方が青よりも2つジャックボールに近い、赤に2点が入ります

●第3エンド



→赤、青ともにジャックボールから同距離ということで両チームに1点ずつ入ります

個人戦	第1エンド	第2エンド	第3エンド	第4エンド	合計
A選手(赤)	0	2	1	2	5
B選手(青)	3	0	1	0	4

5-4でA選手(赤)の勝利!

選手とともに戦うアシスタント

パラリンピックに出場するボッチャの選手は、比較的重度な障がい、ボールを投げるのが難しい選手のクラスもあります。そこでアシスタントがサポートすることで、選手たちは最大限に自分の実力を発揮することができます。

Q すべての選手にアシスタントがつくの?

A アシスタントをつけられるのは、BC1クラスとBC3クラス、足蹴りのBC4クラスのみです。

Q アシスタントは何をするの?

A アシスタントができるのは、あくまで選手のサポート。選手へのアドバイスや合図を送ることは禁止されています。

●BC1クラスとBC4クラス(の内、手で投球ができず足蹴りで投球する選手)のアシスタントの主な役割

選手の指示を受けて車いすの位置を調整、選手にボールを渡す、渡す前にボールを丸める など

●BC3クラスのアシスタントの主な役割

選手の指示を受けてランプの調整や設置、ボールを丸める、選手がプッシュする位置にボールを置く など



ボールを丸めることで真球に近づき、まっすぐに転がりやすくなります



BC3クラスのアシスタントは競技中、コートに背を向けていて、コートの様子を見ることは認められていません

●すべてのエンドが終了時点で同点の場合

個人戦とペア戦は4エンド、チーム戦は6エンドを行った後、同点の場合はタイブレイクを行います。タイブレイクは、まずコイントスで先攻・後攻を決め、ジャックボールはコート中央のクロスに置かれます。その後は通常のエンドと同様にお互いのボールを投げ合い、点数の多い方がその試合の勝者となります。もしそれでも勝負が決まらない場合は、同様のタイブレイクを2回、3回と行います。



さまざまな用具の工夫

1 それぞれのボールの特性

ボッチャで使用するボールは、ルール上大きさと重さの規定が決まっています（周長が270mm±8mm以内、重さは275g±12g以内）。

しかし、同じ赤青のボールでも微妙に違う色をしていたり、硬さや材質が違うことがあります。ボールにはそれぞれ特性があり、選手は障がいの特性やプレースタイルによってボールを使い分けているのです（ボッチャはマイボール制です）。



天然皮革製



ボールに凹凸が少なく、まっすぐ転がりやすい特徴があります。

フェルト製



表面が毛羽立っているので滑りやすい性質から、ボールを弾く時などに向いています。

人工皮革製

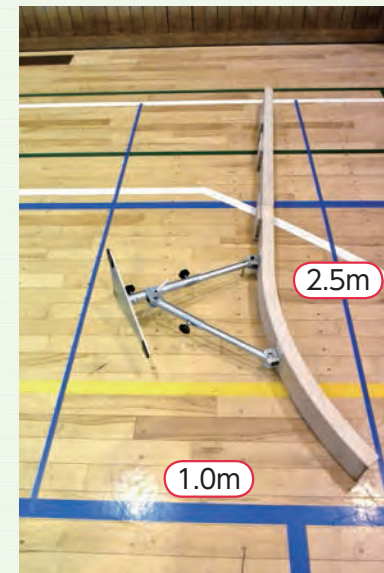


表面がしっとりとしていて滑りにくい性質から、ボールの上にボールを乗せたいときなどに向いています。



2 選手の投球を支えるランプ

ランプとは、ボールを投げることができないBC3クラスの選手が使用する勾配具。ボールを転がすことで投球を行います。ランプは長さを継ぎ足すことで高さを調節でき、それによってボールのスピードを速くし、遠い距離を狙ったり、コート上のボールを弾くことができます。



大きさの規定は、最大に支柱を伸ばし、ランプの継ぎ足しを全てつけた状態で床面に寝かせスローイングボックス（2.5m × 1.0m）内に収まること。



簡単に高さの調節ができ、バリエーションのある投球を可能にします。



自分の手でボールを押し出すことができない選手は、頭部や口にリリーサーを装着し、投球を行います。リリーサーの長さは50cm以内に収まるようにしなければなりません。



ボッチャの奥深い戦術!

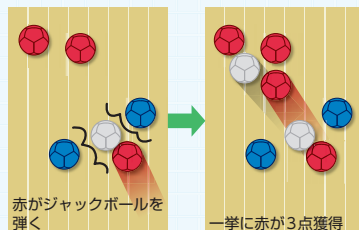
ボッチャは頭脳戦と言われる通り、様々な戦術を駆使して戦う競技です。観戦する際の楽しみ方や着眼点をご紹介します。試合中は選手の狙いがどこにあるのかを考えてみても面白いかもしれません。

1 的の位置を自由に決められる

ボッチャはカーリングに似ていますが、その最大の違いは的の位置を選手が決められること。最初に投げるジャックボールの位置をどこにするかがまず重要な駆引きです。例えば、「相手が長距離の投球が苦手なら遠い位置にジャックボールを投げる」や、「あくまで自分の得意な近距離で勝負する」など、何を主眼に

置くかで戦い方が変わってきます。

また試合の途中でも、自分のボールをジャックボールにぶつけることで的の位置を変えることができます。コートの外にジャックボールをはじき出すとコートの中心にジャックボールが戻されるため、場合によっては不利な状況を打破する手段にもなります。



広いコートのどこで勝負するのかが、駆引きが面白い!

2 残りの球数が多い方が有利

1エンドの中でそれぞれが6球ずつボールを投げ合いますが、残りの球数が少なくなるほど仕掛けられる戦術の幅が狭くなり、不利な状態では状況を打破することが難しくなります。つまり、できるだけ相手にボールを消費させて残りの球数を少なくさせることが勝利のために重要です。では、どのようにしたら相手に多くのボールを投げさせることができるのか。カギとなるのは各エンド序盤にどれだけ正確な投球をして

ジャックボールに近づけることができるか、です。ボッチャはジャックボールから遠い位置にボールを投げた側がその次のボールを投げます。もし先にジャックボールにピッタリと近づける投球ができれば、相手にボールを投げさせる機会が増え、球数を消費させることができるというわけです。コートの状況が相手の有利な状況でも、残りの球数が多ければその状況をひっくり返すこともできるかもしれません。



お見事! 1投目でジャックボールにピッタリと近づけました。こうすることで有利に戦うことができます。

もっとボッチャを知りたい!



日本ボッチャ選手権大会

日本一を争う日本選手権大会は、予選会と本大会に分かれています。

日本全国で競技者が増えているボッチャですが、国内チャンピオンを決める本大会に出場できるのはほんの一握りの選手のみです。クラスによって出場できる人数は異なり、また前年度の本大会で上位に入った選手に翌年度の本大会に出場できるシード権が与えられます。



クラス	本大会出場人数(シード選手数)
BC1	8名(4名)
BC2	16名(8名)
BC3	16名(8名)
BC4	8名(4名)

そのため、予選会を勝ち抜いて本大会に出場できるのは、各クラスでわずか4名または8名のみ。

またこの大会の特徴は、オープンクラスが設けられていること。パラリンピックでは実施されない比較的障がいの軽い選手を、座位と立位の2クラスに分け、他のクラス同様に日本一が決められています。このようにボッチャは障がいの種類や程度に関わらず、競い合える舞台が用意されています。

この大会を勝ち抜いて活躍することが国際大会出場へとつながり、パラリンピックへとつながっていきます。2020年の前に、ぜひ日本最高峰の舞台で行われるボッチャを観戦してみたいはかがでしようか。



◎ ファミリーバドミントン

- ・ サービス時の審判の役割に関して
 - ⇒副審はサービス側のサービスラインを確認した後、直ちにネットまで戻る。
 - ⇒レシーバー側の線審はバックラインのセンターライン延長上に移動する。
 - ⇒線審は、サービスのイン・アウトとラインクロスをジャッジする。
 - ⇒主審と副審で、線審の位置確認を指示する。
- ・ ラインクロスについて
 - ⇒各審判が協力してジャッジを行う。
- ・ サービス時の前衛の立ち位置について
 - ⇒競技規則 P2 上図のと通りの対応とする。
- ・ コロナ対策について
 - ⇒試合開始前・終了後の整列は、十分に間隔を取って行う。
 - ⇒各チームのキャプテンは、主審に一番近い場所に整列してもらう。
 - ⇒ラケットの消毒は、試合終了後にチームごとに実施する。

第 32 回浜松市民レクリエーション・スポーツ大会審判講習会 確認事項

◎ スーパードッジ

- ・ はちまきの取扱いについて

⇒大会要項 19.にある「使用するはちまき」に関して、コロナウィルス対策のため、会場準備品を使用せず、選手自身ではちまきを管理、繰り返し使用する。他のチームと同色となる場合があり、可能ならチームで2種類準備する。できない場合は、アリーナのものを使用する。(使用方法は同じ)

⇒ヒットの場合は、はちまきは審判に渡さず選手自身のポケットに入れ管理する。プレーに支障がないように、速やかに行う(審判は収納を確認し、笛を使用)

- ・ コロナ対策について

⇒試合開始終了の挨拶は距離をとって実施

用具の消毒は試合後のたび、フロアの消毒は休憩時に、審判側で実施する。握手やマスクの取扱いについては、決勝大会参加チームに改めて連絡する。

- ・ 5秒ルールの徹底

⇒5秒たった際は相手ボールになるが、見落としがちなので注意する。

- ・ ヒットの確認

⇒ボールがヒットした後、続けて頭にボールが当たった場合は『ヒット』となる。

- ・ 審判の確認事項

⇒センターラインのラインクロスなど、『主審と副審』がそれぞれに確認するなど、近くにいる審判で協力して確認する。

⇒『主審』はチームからタイムの依頼を受けたら、大きなジェスチャーで他の審判にシグナルを送る。他の審判が気づくように、声でも知らせる。主審が依頼に気づかない場合は、他の審判が主審に伝える。また選手交代では、時間を止める。

⇒投球がパスかアタックかどうか分かるよう、『副審』が常時指で数える。パスが続けて5回目の判定となれば、ボールの権利は相手ボールとなる。また、パスかアタックかの判断は、ボールの勢いや狙い方等で『主審と副審』が判断する。

⇒試合終了の合図は、『主審』が1連のプレーが終わったことを確認し笛を吹く。

⇒『主審』は、ヒットされた選手が速やかにはちまきをポケットにしまい、ポジションに位置したことを確認して笛を吹く。

⇒ジャンプボールは、少し高めにあげてほしい。

- ・ 内野同士のボールの手渡しについて

⇒内野内で味方同士ボールを手渡しすることも、パス1回とカウントする。

◎ ビーチボール

- ・ サーブについて
 - ⇒サーブを打つ時に、トスを上げたボールに回転を与えてはいけない。ボール本体の打つ場所は、中心部でなくても良い。
 - ⇒サーバーは、ネットに対して足を平行にして構え、一歩踏み出してサーブを打っても良い。（後ろ足は浮かさない）
- ・ 競技規則 P13_⑦インターフェアについて
 - ⇒「相手側にプレーを妨害していなければ反則にならない」の部分を削除する。
- ・ 隣接コートにボールが入ってしまった場合について
 - ⇒隣接コートにボールを入れてしまった場合、アウト・オブ・バウンズとなる。
 - ⇒隣接コートからボールが入ったことによりプレーに支障が出る場合は、ノーカウントとし、プレーをやり直しする。
- ・ 線審について
 - ⇒選手やボールの動きに合わせて自身も移動し、ボールやラインを見極める。