

高知県

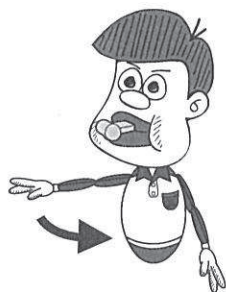
スカッシュバレー連盟

squash volley rule book

スカッシュバレー の ル ー ル。

サービスの許可

(サーブを打つ方向に腕を動かします)



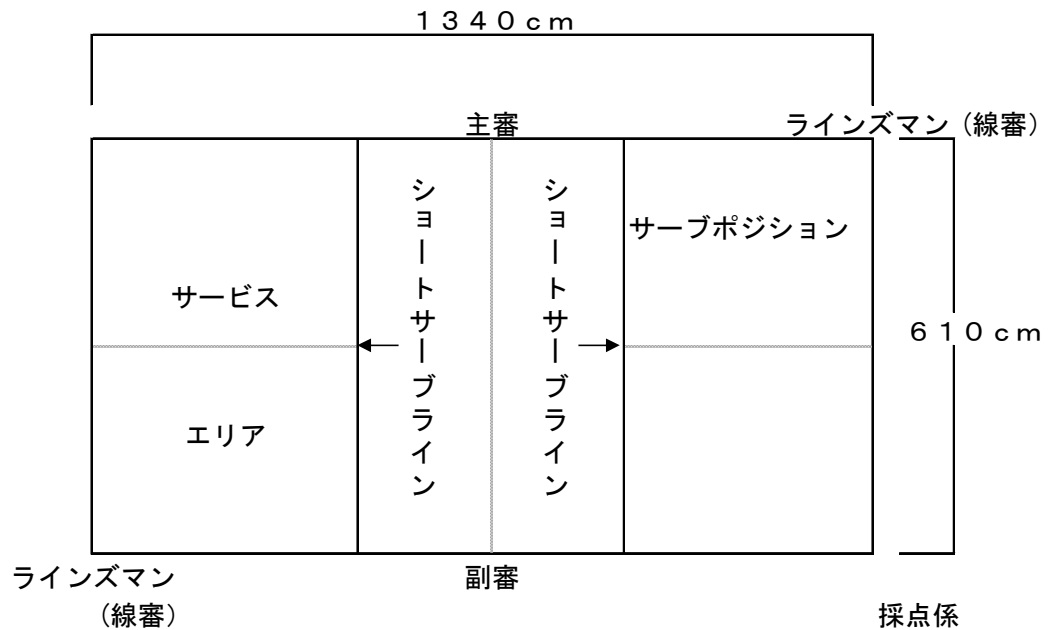
↑分かりやすいイラスト
ハンドシグナル。

高知県スカッシュバレー連盟公式ルール表

スカッシュバレー競技ルール

2019年4月改正

1. ボール ミカサチューブボール。 70cm (±1cm)
2. コート バドミントン (ダブルス) のコート



3. ネット ソフトバレー用のネットを使用し、高さは2mとする。
4. ゲーム
 - (1) 1セット=15点とし、1試合2セット得失点差によって勝敗の判定をする。但し、同点の場合は、3セット目を5点先取にて行う。
 - (2) 14対14の時はジュース無しの15点先取を勝ちとする。
 - (3) 1チームの人数は5人以内で競技人数は3人とし、コート内の位置は定めないものとする。
 - (4) コート内のプレーは3人が必ずボールに触れ、3回で返球する。
※ (2人同時にボールに触れた場合は1回とみなし、その後どちらも引き続きボールに触れる事が出来る)
 - (5) サーブ及び練習は予選第1試合のみ、各1本行う。
 - (6) ゲームは勝点方式とする。尚、勝ち上がり方法の順序は、以下の通りとする。
※勝ち点→得失点→直接対決→直接対決が無かった場合は5点マッチを行う。
 - (7) 決勝トーナメント準決勝より3セットマッチで行う。
5. ゲームの開始 ゲームの開始にあたっては審判員の合図により、ネットをはさんで整列する。
(この時、チーム登録選手全員整列、整列にいない選手のメンバーチェンジは認めない)
その後、両チーム代表者のトスによりコート又は、サーブを決定する。
(3セット目のサービス権は再度トスにて決定)
※代表者 (主将) は主審側に立つ。
6. メンバーチェンジ セット開始時のみ認める (ケガ等の場合はその限りではない)

7. サービス
- (1) サービス権を得たチームはバトミントンサービスライン後方の右半分コート内より相手方コートのサービスエリア内に行く。
 - (2) 競技メンバー3人のサービス順はチームで決定し各セットの移行及びメンバー交代があっても最初に決めた順に行い、2セット目のサーブは始め行った相手方より行う。
 - (3) サービスは1回とする。
 - (4) サービスはアンダーサーブとする。
(例・打球後トスを上げた方の肩より下に手が出ていると横打ちとなる)
 - (5) サーブする際は必ず片手でトスをしてボールを打つようにし、片方の手に乗せたままでは打たない。必ず静止状態で行う事。
 - (6) サーブ方法などを審判より警告を受けた場合、1試合2回目からは相手方得点となる。(※警告を宣告したプレイはノーカウントとなる)
 - (7) コート内の競技メンバー6人全てがコート内に入る事。コート内であればどの位置でもよい。
 - (8) スクリーンプレイをしてはならない。
(尚、サーブを受けるチームからサーブをする選手が見えない場合はアピールできる。)
 - (9) サーブ順を示す番号を体の全面の見えやすい位置につける。
(大きさは小さくても葉書大とする) ※安全ピンの使用は禁止する。
 - (10) 主審はコート内の6人全ての選手の位置を確認し、サーブの許可をする。また、サーブを打つ選手は主審の吹笛後、5秒以内にサーブを打つこと。

8. 得点 アウトオブバウンズ並びに反則を犯した場合相手方得点となる。

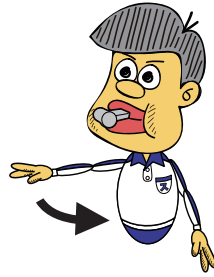
9. 反則
- (1) コート内で4回以上ボールに触れた場合 (オーバータイム)
 - (2) ボールを1回または2回で返球した場合 (アンダータイム)
 - (3) ボールに1人が2度触れた場合 (ドリブル)
 - (4) インプレイ中ネットに身体の一部に触れた場合 (ネットタッチ)
(ボールのネットから下の部分は可)
 - (5) ボールを持った場合 (ホールディング)
 - (6) 身体の一部が相手方コートへネット上より出た場合 (オーバーネット)
 - (7) 膝から下の身体でプレイした場合 (フットボール)
 - (8) サーブの時コートのラインを踏んだ場合 (ラインクロス)
 - (9) センターラインを越えて相手に接触して相手のプレイを妨害したと審判が判断した場合 (守備妨害)
(ブロック時、空中及びネット下で相手方に接触した時、妨害行為と審判が判断した場合)
 - (10) サーブしたボールがネットに当たった場合 (サーブネット)
 - (11) サーブを審判の吹笛後5秒以内に打たなかった場合 (5秒ルール)

10. 付 則
- (1) ネット（支柱を含む）の跳ね返りを利用する場合でも1人1回ボールに触れ、3回で返球する。
 - (2) 両支柱上のボールの通過は、セーフとする。
 - (3) 作戦タイムは1試合1回30秒とする。（モップタイム、ケガ等はその限りではない）但し、4.（ゲーム）－（7）以降の試合に限り、作戦タイムは3セット目に2回目を取っても良い。
 - (4) ライン上のボール判定については、ボール接着面がライン上にあればセーフとする。
 - (5) ゲームの遅延行為（著しいマナー違反を含む）と審判が判断した場合、警告し2回目からは、相手の得点とする。
 - (6) 競技中の申告は各チーム代表者のみとする。
 - (7) 相手方コートにボールが落ちた時点で、そのプレイは終了する。
※ただしネットタッチは反則となる。（返球後の一連の動作）
 - (8) サーブ順を間違えた場合、そのプレイの終了後、元の順番に戻す。
（得点は有効とする）
 - (9) ネット際でのプレイの際、相手側のコートに入った場合もっとも安全と思われる所から自分のコートに帰ってもよい。
（コートの外に出ても、ポールを回ってもよい）
11. 主審の任務と権限
- (1) ゲームの開始から終了までを主宰する。
 - (2) ゲーム中の問題やルールに明示されていない問題について決定を下す。
 - (3) ゲーム開始前に、コートや用具、ボールが適切か点検し確認する。
 - (4) トスを行い、サービス権を決定する。
 - (5) ゲーム中、全部のプレイと反則についての判定を行い、決定する。
 - (6) メンバーチェンジの要求を許可する。
12. 副審の任務と権限
- (1) 主審を補助しながら審判を行う。
 - (2) ゲーム中に、副審側の許容空間外のボールの通過、プレイヤーのネットタッチ、オーバーネット、ブロック時の反則などを監視し、合図する。
 - (3) 副審側サイドラインのボールの確認する。
 - (4) サーブ時、相手側のショートサービスライン横に位置し、判定しその後、元の位置に戻り、判定を行う。
13. ラインズマンの任務
- (1) ラインクロス及びマーカー（支柱）外通過の判断をする。
 - (2) エンドライン、サイドラインのボールの確認を行う。
14. 得点係の任務
- (1) 得点の確認と点示。
15. 適用
- 以上 高知県スカッシュバレー連盟主催の大会運営において、支障をきたすと認められた場合、そのチームは失格となる場合がある。

審判員の
ハンドシグナル

サービスの許可

(サーブを打つ方向に腕を動かします)



主審

セット(ゲーム)の終了



主審

タイムアウト



主副審

ポイント

(ポイントが入ったチームコートを指します)



主副審

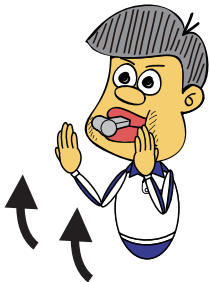
ボールイン

(ボールが落ちた場所(コート内)を指します)



主副審

ボールアウト



主副審

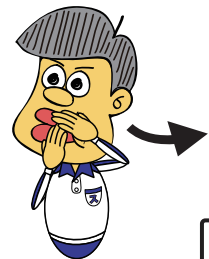
ダブルフォールト
(ノーカウント)



主副審

ワンタッチ

(片方の手を他の指腹でこすります)



主副審

ホールディング

(片方の手のひらをゆっくり持ち上げます)



主副審

ドリブル



主副審

ラインクロス

(サーバーを指し、次にその足もとを指します)



主審

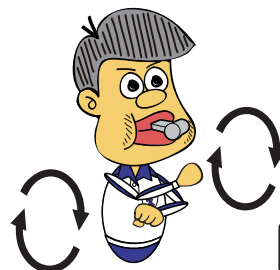
オーバータイム

(指を四本立て、その手をあげます)



主副審

メンバーチェンジ



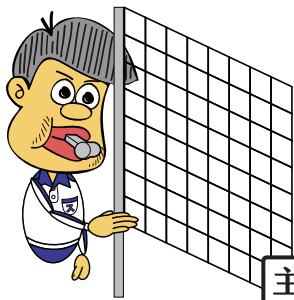
主副審

コートチェンジ



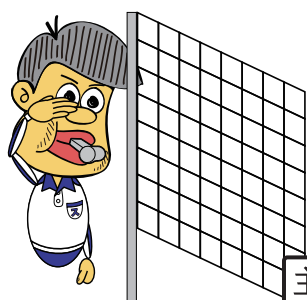
主審

ネットタッチ



主副審

オーバーネット



主副審

スクリーンプレイの反則



主審

サーブ5秒ルールの反則



主審

正しいジャッジで
楽しいスカッシュを!

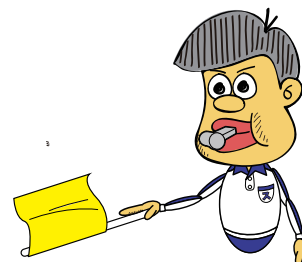
byスカラスさん



ボールアウト



ボールイン



ラインズマンの ハンドシグナル

測定不能



マーカー外・ラインクロス

(支柱上またはラインクロスの場所を
指さして旗を左右に振る)



ワンタッチ



★ラインズマンは、エンドライン・サイドラインの判定がしやすい位置に立つ

- 自分側のサーブや攻撃の場合、相手側コートとサイドラインの判定がしやすい位置に立つ。
- 相手側のサーブや攻撃の場合、自分側のエンドラインの判定がしやすい位置に立つ。