1 ボール

ミニバレーのボールはオリジナルボールです。ビニール製の直径35cm、重量50g。生地厚0.2mm。柔らかく軽いボールは、初心者にも親しみやすく、レシーブも片手でできます。ボールの球道は意外な変化を生み、その意外性がゲームに笑いをもたらし、ほほえましいムードを醸しだします。そして何よりも痛くないことが魅力です。平成４年には、全日本ミニバレー協会でオフィシャルボールを作製し使用しています。（商標登録しています）

2 コート・ネット及びポール

コート／サイドライン９.0m、エンドライン6.10mです。（バレーボールコートの1/3のサイズです。）

ネット／バドミントン用ネット又は、ミニバレー専用ネットを使用します。ネットの高さは、ポストのところで1.55mです。

ポール／バドミントン用ポールを使用します。

3 チームプレーヤー

<チームの構成>プレーヤーの人数

●１チームは、最大６名のプレーヤーと１名の監督で構成します。

●ゲームは、１チーム４名のプレーヤーで行います。

●プレーヤーの中の１人をチームキャプテンとします。

●男女混成のときは、男2女2とし、男女は対角に位置します。

4 ゲームの方法

ゲーム／ゲームは１セット11点の３セットマッチで行い、２セット先取したチームの勝ちとなります。

ジュース／両チームがそれぞれ10点を得たときからは、引き続き２点を勝ち越すまでゲームを行います。

トス／ゲーム開始前に両チームのキャプテンによりトスを行い、サーブ権か、コートの選択権のいずれかを決めます。

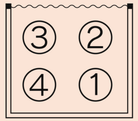
※特別ルール／ゲームの進行上3セット目を11点のラリーポイント制で行ったり、ジュースを行わないなどの大会ルールや会場ルールで行うこともあります。

5 プレーヤーの位置

●プレー開始のときのプレーヤーの位置は、前衛右②前衛左③後衛右①後衛左④として、サーブが打たれプレーが開始されるまではこのポジションを崩してはいけません。

●プレーの開始のときは、プレーヤーは必ずコートの中にいなければなりません。

●プレー開始後の位置は、自由とします。



6 プレーの開始

●プレーは常に主審の吹笛で始められます。

●吹笛前のプレーは無効としてやり直します。

7 コートのチェンジ

●２セット目は、互いにコートを交代します。

●最終セットは、どちらかのチームが６点を先取したときにコートを交代します。

●コートチェンジをするときはプレーヤーはエンドライン後方に整列し主審の合図で、反時計回りに交代します。

8 サーブ権

●サーブ権は１本で、サーブ権がある間は同一プレーヤーが行います。

●２セット目の最初のサーブは、１セット目の最初にサーブを行わなかったチームから行います。

●最終セットの最初のサーブは、チームキャプテンによるトスによって決定します。

●最初にサーブ権を得てサーブを行うプレーヤーは、後衛右にいるプレーヤーから行います。

9 ローテーション

●サーブ権を得たときには、直ちに時計回りの方向に１つだけポジションを移動します。

10 サーブ

●サーブはサイドライン延長線内で、エンドライン後方から１本だけ打てます。

●サーブは完全に支持手から離して打たなければなりません。サーブを打つときはエンドラインを踏んだり踏み越してはいけません。

●主審の吹笛後サーバーの支持手から離れたボールが、サーバーの身体の一部に触れないで地上に落ちた場合は、やり直すことが出来ます。

●サーブされたボールはネット上を完全に、しかも２本のポールの想像延長線にかかる範囲内を通過しなければなりません。

●サーブを打った瞬間は体の一部がコート外になければなりません。

●サーブ順の間違いに気づいた場合は直ちに正しい順に戻します。それまでの得点は生かされますが間違いと判定されたときの得点のみ無効としサーブ権を移動します。

11 パス

●プレーヤーは、ボールを正しくヒットしなければなりません。

●１チームのプレーヤーは、ボールを最大限３回プレーすることができます。

●ボールは、ウェストより上であればどの部分でプレーしてもよいこととします。

●ブロック等でワンタッチがあった時は、１回プレーしたこととします。ワンタッチしたプレーヤーは再び続けてプレーすることはできません。ただし、ネットにボールがふれた場合はこの限りではありません。

12 アウト オブ バウンズ(アウト)

●プレー中にボールがコート外の床面や物体及びネット下のポールに触れたとき。

●サーブされたボールがネット上を完全に通過しなかったとき。

●ボールがネットのポール外側延長線を完全に通過したとき。

●ボールが3回目のプレー後にネットに引っ掛かったとき。

●ボールの接地面がコートの一部に触れていないとき。

●ボールがポールと床に同時に触れたとき。

●ボールがネット下を通過したとき。

13 ノーカウント

●審判の意見が別れ、かつ主審が判定を下せないとき。

●プレー中ボールが割れたり、ボールの空気がぬけたとき。

●２回目までのプレー中、ボールがネットに引っか掛かったとき。

14 得点（ジュース）

●サーブ権のあるチームが勝ったときのみ得点となります。

●サーブ権をもたないチームが勝ったときにはサーブ権を移動します。

●両チームがそれぞれ10点を得たときからは引き続き２点を勝ち越すまでゲームを行います。

15 タイムアウト

●チームは、ボールがデッドのとき副審に告げて、それぞれのセットごとに2回までタイムアウトを取ることができます。

●１回のタイムアウトの時間は、30秒以内とします。

●最終セットの前に、主審は３分間のタイムアウトを与えることが出来ます。

●タイムアウトを要求できる人は、キャプテンまたは監督とします。

●タイムアウトのときにプレーヤーはコート外に出られず監督や控えプレーヤーもコート内に入れません。

16 プレーヤーの交代

●ゲーム中のプレーヤーの交代はボールがデッドのとき副審に告げて行い、登録プレーヤーならどのポジションとでも何回でも交代することが出来ます。ただしサーブのみを行う交代は出来ません。

●新しいセットに入るときは、副審に告げて前のセットと異なるスターティングオーダーを組むことが出来ます。

●交代を要求出来る人は、キャプテンまたは、監督とします。

反則 つぎのような場合には反則とし、得点とするかサーブ権を移動します。

1.オーバータイムス

●同一チーム内で4回以上ボールをプレーしたとき。

2.ドリブル

(同一人が２回続けてプレーすること)

●一度ボールに触れたプレーヤーが続けてボールに触れたとき。

●ブロックしたプレーは１回とみなし、そのボールが他のプレーヤーまたはネットに触れる前に再びプレーしたとき。

3.ホールディング

●ボールをすくいあげたり、つかんだり、または運んだり明らかにボールを停止させてプレーしたとき。

4.フットボール

●ボールをウエストより下の位置にあててプレーしたとき。

5.オーバーネット

●プレー中ネットを越えて相手ボールに触れたとき。ただし手や身体の一部がネットを越えてもボールに触れなければオーバーネットではありません。

●自分のコート側でプレーしていてもボールに触れた瞬間に、そのプレーヤーの身体の一部がネットを越えていたとき。

6.ファウルチャージ

●身体の一部が相手コートに入り、相手プレーヤーと接触したとき。

●身体の一部が相手コートに入り相手のプレーを妨げたとき。

●身体の全部が相手コートに入ったとき。

●ネット下の支柱に身体が触れたとき。

7.フットフォールト

●サーブを打つ瞬間にエンドラインを踏んだりコート内に足を踏み入れたとき。

●サーブを打つ瞬間にサイドラインの想像延長線を踏み越したとき。

8.スクリーンプレー等

●サーブを行うチームのサーバー以外のプレーヤーが故意にサーバーを隠す行為をしたとき。

●サーブを打たれるまで、肩から上の位置に手を上げてはいけません。

9.アウトオブポジション

●サーブが打たれた瞬間に、レシーバー側、又はサーバー側の前衛と後衛の前後関係、及び左右の位置関係が違っていたとき。

●プレーヤーの位置の判定は、前後については、前衛と後衛の前足又、左右については、左プレーヤーは左足、右プレーヤーは右足の位置により判定します。

10.タッチネット

●プレー中は、体のどの部分でもネットに触れてはいけません。ただし打ったボールがネットに触れ、その弾みで相手プレーヤーにネットが触れた場合はタッチネットではありません。

11.テクニカルファール

●故意にプレーを遅らせる。ボールを蹴る。ネットにぶらさがるなど、フェアプレーの精神に反するプレーや行動は罰せられます。（黄色または赤色カード）

12.ダブルファール

●両チームのプレーヤーが同時に反則を犯したときや、両チームのプレーヤーがネット上で同時にボールを押しあいボールが明らかに静止したときはノーカウントとして再び同じサーバーからプレーをやり直します。

13.バイオレーション

●サーブされたボールがネット上を完全に通過しないうちにレシーバー側プレーヤーがボールに触れたとき。