

## 卓球バレー

卓球バレーは、京都市の鳴滝養護学校（当時）で始められた競技で、ルールや用具の改善、工夫しながら現在に至っています。

卓球台が1台あれば、椅子や車椅子に座ったままでできるので、子どもから高齢者まで誰でも容易に始められます。

### ●設備・用具

#### 1. 使用台

「日本卓球ルール」に規定するテーブルを使用します。

#### 2. 使用ボール

直径が4.0cmの卓球ボールの中に0.6グラム～0.8グラムの金属球4個を入れたものとします。

#### 3. ネット

テーブルの中央に、エンドラインと平行して、ネットの下縁がコート面より5.7cmの高さに張り、サイドラインから一定距離のネットに、アンテナをたてます。（サポートを支える金具部分の先端より垂直にネットの上縁まで）

#### 4. サポート

ネットを支えるサポート立てをテーブルにとりつけます。

#### 5. ラケット

ア. 縦、横とも30cm以内の大きさの板（木製）で、かつ平坦で硬くなければいけません。

イ. ラケット保持のための最小限の加工は許されます。

#### 6. 車椅子または椅子

競技者は車椅子または椅子に座って競技しなければなりません。

### ●チームおよび競技者

#### 1. チーム

ア. 1チーム6～12名の競技者で編成します。

イ. 6名のプレーヤーよりなり、そのうちネット側2名をブロッカー、他の4名をサーバーとします。

#### 2. 監督・キャプテン

ア. チーム登録メンバーの中に必ず監督を、競技者の中にキャプテンを置きます。

イ. 監督は作戦タイム（1セット1回、30秒）及び競技者交替を要求できます。

ウ. キャプテンは競技者を代表して主審に対し発言することができます。

但し、競技に参加していない場合は別にゲームキャプテンを定め、その任務を代行します。

エ. 両チームのキャプテンは試合の開始に先だちコートを選ぶか、最初のサービスをとるかについてトスを行い、勝ったチームのキャプテンがどちらか一方を優先的に選択することができます。

### ●勝敗・得点

1. 1セットは15点とし、3セットマッチで2セット先取したチームを勝ちとし、デュースは行わない。

2. 得点は全得点法（ラリーポイント制）とします。

## ●サービス

1. サービスは主審の合図から5秒以内に行い、サーバーの正面のエリア内にボールを静止させ、ボールから手を離して打ち出すものとする。またボールはネット（支柱も含む）に触れることなく相手コートに達するものとする。
2. サービスはネットぎわの者（ブロッカー）を除いた残り4人（サーバー）で主審側から順番に行う。2セット目以降のサーブは、前のセットで最初にしなかったチームから行う。
3. 各チーム1本ずつ交代で行う。
4. サービスの反則
5. 正規のサービスを行わなかったとき。
  - ア. 正しい位置からサービスを行わなかったとき。
  - イ. サービスのときボールから手を離さず行なったとき。
  - ウ. ボールを静止させずに行なったとき。
  - エ. 5秒以内に行わなかったとき。
  - オ. 故意による空振りやフェイントをしたとき。
  - カ. サービスしたボールがネットや支柱にあたったとき、あるいはネットを越えたとき（アウト）。
  - キ. サービス順をまちがえたときは次のように判断する。
    - ・気がついた時点で正規の順に戻るが、それまでの得点は有効とする。
    - ・サービスが始まってからのアペールは認めない。

## ●打球

1. ブロッカーはサービスされたボールを1打で返してはいけない。（サービスブロック）
2. 相手コートへ3打以内に返さなければならない。但し、3打目のボールがネットに触れた場合は4打まで打ってもよい。
3. 有効な打球とは、打球されたボールがネットの下をくぐり、相手コートに達した（触れた）場合をいう。サービス以外はネットに触れても、ネットの下をくぐるボールは全て有効である。
4. ボールを打球するとき、ラケットが身体から離れても、ラケットとボールが触れるときにラケットが握られていれば、その打球は有効である。但し、離れたラケットが相手のプレーの妨げになったと見なされた場合はその限りではない。

## ●反則（次の場合、相手側に1点を与える）

1. サービスミス  
正規のサービスが行えなかったとき。
2. サーブブロック  
ブロッカーがサービスされたボールを直接、相手コートに返したとき。
3. ボールアウト  
相手コートにボールを返すことができず自分のコートから打球が出たとき。  
相手コートに入ったボールがバウンドせずにコートから出たとき。
4. オーバータイムス  
3打（3打目がネットに触れたときは4打）以内に返球できなかったとき。

## 5. ドリブル

1人の競技者が連続して2回触れたとき（但し、ネットに触れた場合はもう1回だけボールに触れることができる）。

## 6. ホールディング

ボールを押さえたり押し出したりしたとき。

## 7. オーバーネット

ネットの上や下から相手コート内にラケットや身体の一部がでたとき。

## 8. タッチネット

ラケットや身体が支柱やネットに触れたとき。

## 9. サポート

打球したボールが支柱やアンテナ、その間のネットに触れたとき。

または、支柱とアンテナの間の空間を通過したとき。

## 10. ストップボール

自分のコート上でボールが静止したとき。

## 11. ボディボール

コート上でボールが競技者にあたったとき。

ラケットの範囲以外で打球したとき。（ラケットの範囲とは、ラケット及びラケットを保持する手首まで）

## 12. スタンディング

競技者が車椅子または椅子から臀部を浮かしたり、車椅子または椅子を動かして打球したとき。

## 13. インテンションファール

打球後、ラケットをわざと手から離れたとき。

コート上のボールを故意に吹いたり、あおいだりしたとき。

その他、競技者として相応しくないプレーをしたとき。

## ●その他

1. ラリー中の空振りとは原則として認めるが、ボールに影響が出たときは、主審の指示に従う。

2. 台の継ぎ目でボールが止まったときや、変則的なバウンドしたときは、主審の判断でノーカウントとすることができる。