

平成 30 年度精神障害者スポーツ大会開催要綱

1. 趣旨

県内の精神障害者が、スポーツを通して交流と親睦を図り、心身の健康増進と福祉の向上及び社会参加の促進に寄与することを目的とする。

2. 主催

長崎県精神障がい者福祉協会

3. 協力団体

長崎県障害者スポーツ協会

長崎県バレーボール協会

長崎県長崎こども・女性・障害者支援センター

長崎県精神科病院協会

一般社団法人長崎県作業療法士会

長崎県精神障害者団体連合会

長崎県精神障害者家族連合会

4. 運営

実行委員会を設置し、本大会の運営に当たる。

5. 参加資格

精神障害をもちながら社会復帰、社会参加を希望している者。

6. 種目及び出場チーム

① 「風船バレー」

※チーム登録は 12 名、6 人制。男女問わず。

② 「従来のソフトバレーボール」

※チーム登録は 12 名、6 人制。1 名以上女性又は 60 歳以上の男性を入れる。

③ 「ソフトバレーボール（九州ブロック大会選抜選考を兼ねる）」

※チーム登録は 12 名、6 人制。1 名以上の女性を必ず入れる。

7. 対戦方式

予選はリンクリーグとし、決勝はトーナメント方式とする。

※参加チーム数によっては変更が生じる場合もある。

8. ルール及び運営に関する申し合わせ事項

- ①「風船バレー」、「従来のソフトバレーボール」は独自のルールとする。（詳細については別紙に定める）
- ②「ソフトバレーボール（九州ブロック大会選抜選考を兼ねる）」は九州大会のルールに準ずるものとする。
※ルールの必要なチームは事務局までお問い合わせください。
- ③参加チーム数によっては、閉会式の時間が変更になる場合もあります。

9. 組み合わせ抽選

- ・ 大会当日受付時に抽選するものとする。

10. 参加申込み方法と申込先

(1)別紙参加申し込みに必要事項記入し、下記へ申し込むこと。

(2)申込先：長崎県精神障がい者福祉協会（長精福協）

〒852-8104

長崎市茂里町3番24号長崎県総合福祉センター県棟4階

TEL：095-842-5350 FAX：095-842-5351

E-mail：chikatsu@eagle.ocn.ne.jp

(3)申込期限

平成30年7月4日（水）までとする。

※参加者名簿につきましては、9月中旬頃発送いたしますので、期日までにご返送ください。

(4)問合せ先：上記申込先と同じ 担当 長精福協 多田

11. 費用

交通費、弁当代及びその他の費用（保険費用を除く）は各自負担とする。

12. 競技中の事故

選手の健康及び安全管理については、各チームで十分に配慮すること。

選手、審判、実行委員、ボランティアについては一日傷害保険に加入する。

13. 会場利用

- ・ 体育館シューズを持参すること。
- ・ 飲食はロビー又は、2階席ですること。（各自ゴミは持ち帰ること）
- ・ 喫煙される時は、必ず喫煙コーナーを利用すること。
- ・ 大型バス等を利用する際は、会場入り口ではなく、駐車場で下車すること。

14. 本要綱は平成30年7月14日より施行する。

【風船バレー】競技及び申し合わせ事項

<コート・ボール>

- ① コートはバトミントンコートを使用し、ネットの高さは1.55mとする。
- ② ボールは直径40cmに膨らませ、風船に鈴2個入れたものを使用する。

<チーム>

- ① 登録は1チーム12名以内とし、6人制で行う。
- ② 男女を問わず。

<試合方法>

- ① 試合は、1セットマッチ20分、又は得点を20点先取とする。コートチェンジなし。
時間が来た時点で終了。
決勝について、同点の場合は、次の得点により勝者を決める。
- ② 2回又は、3回で相手コートに返す。
- ③ パスは両手（手のひら）でも可とする。
- ④ 1セットにつき最大2回のタイムアウトを取ることができる。
- ⑤ 選手の交代は何回でも行うことができる。

<サーブ>

- ① サーブは2回までとし、打ち方は自由とする。
- ② 主審が笛を吹いた後、サーブを打つ。
- ③ サーブはサーブラインの後方から打つ。
- ④ サーブは順番で打つが、サーブ後のポジションはフリーとする。
- ⑤ ネットインは失敗としてカウントとする。

<反則>

- ① サーブを直接アタックした場合。
- ② すべてのプレーにおいてブロックした場合。
- ③ 競技中のネットへの接触（タッチネット）した場合。
- ④ 競技中相手コート上にあるボールに触れた場合（オーバーネット）

<その他>

- ① 試合中の判断は主審に任せる（異議ある場合は、監督が代表で説明を受ける。）
- ② 試合中はルールを守り、フェアプレイを原則とし、スポーツマンとしてふさわしくない行為は禁止する。
- ③ 細部不具合が生じた場合には、大会当日実行委員で協議し決定する。

※ 詳細は別紙ルールブックをご参照ください。

【ソフトバレーボール】 競技及び申し合わせ事項

<コート・ボール>

- ① コートはバトミントンコートを使用し、ネットの高さは2mとする。
- ② ボールは糸巻き（円周78±1cm、重量210±10g）協会規格のものを使用する。

<チーム>

- ① 登録は1チーム12名以内とし、6人制で行う。
- ② 女性1名以上又は60歳以上の男性をいれる。

<試合方法>

- ① 予選の試合時間は25分とし15点・2セットマッチで行う。
（リンクリーグ方式）
※2セット取った方が勝ち。セットカウントが同じ場合は、得失点で勝者を定める。
さらに同点の場合はキャプテンによるじゃんけんとする。
- ② 決勝戦、3位決定戦は15点・3セットマッチで行う。
※2セット先取した方の勝ちとする。
- ③ 予選、決勝戦ともデュースは無し。
- ④ 1セットにつき最大2回のタイムアウトを取ることができる。
- ⑤ 選手の交代は何回でも行うことができる。

<サーブ>

- ① サーブは1回としアンダーサーブのみとする。
- ② 主審が笛を吹いた後、サーブを打つ。
- ③ サーブは原則的にはエンドラインの後方、サイドラインの延長の内側で打つ。但し、エンドラインの内側からも打つことができるものとする。
- ④ ネットインは有効とする。

<反則>

- ① サーブを直接アタック・ブロックした場合
- ② 競技中のネットへの接触（タッチネット）した場合
- ③ 競技中相手コート上にあるボールに触れた場合（オーバーネット）

<その他>

- ① 両手の手のひらを広げてのアンダーパスは可とする。
- ② 試合はローテーションで行うが、サーブ後のポジションはフリーとする。
- ③ 試合中の判断は主審に任せる。（異議ある場合は、監督が代表で説明を受ける。）
- ④ 試合中はルールを守り、フェアプレイを原則とし、スポーツマンとしてふさわしくない行為は禁止する。
- ⑤ 細部不具合が生じた場合には、大会当日実行委員で協議し決定する。

【選抜バレー】競技及び申し合わせ事項

本大会は、平成 30 年度(公財)日本障がい者スポーツ協会編「全国障害者スポーツ大会競技規則」及び(公財)日本バレーボール協会 6 人制競技規則により実施する。

1 主な競技規則

(1) 施設と用具

- ① コートの広さ：18m×9m
- ② ネットの高さ：2m24cm

(2) 試合球

試合球は、日本ソフトバレーボール連盟公認球の「ソフトバレーボール球・糸巻きタイプ」を使用する。

◎使用球：モルテン製 品番 S3V1500-WX(円周 78±1cm、重量 210g±10g)

(3) チームの構成と競技参加者

- ① チームの構成は、監督、コーチ、マネージャー各 1 名、選手 12 名以内とし、男女混合チームを構成すること。
- ② 試合中は 6 人のプレーヤーの中に必ず 1 名以上の女性選手が入っていないといけない。ゲーム中の負傷等により女性選手が出場できなくなった場合は、その時点でゲームを終了し、女性選手が参加できなくなったチームを不戦敗とする。

(4) タイムアウトと選手交代

チームには 1 セットにつき最大 2 回(1 回 30 秒)のタイムアウトと 6 回の選手交代が認められ、要求は監督または、ゲームキャプテンが行うこと。

なお、交代競技者は速やかな交代を行うため、監督のわきで待機すること。

〔交代例 1〕

- ・スターティングメンバーの競技者が試合途中で交代で一旦コートを離れても、1 セットに 1 度だけ元のポジションに戻ることができる。

〔交代例 2〕

- ・試合中の不慮の事故やケガ等によって競技者が交代する場合は、必ずコート外の競技者と交代すること。競技に参加している競技者間のポジション変更やローテーションの移動等によって交代することはできない。

なお、いかなる場合でも女性選手 1 名以上が試合に参加していなければならない。

(5) サービスの実行

- ① サーバーは、主審がサービス許可の吹笛後、8 秒以内にボールを打たなければならない。
- ② サーバーは、エンド・ラインの後方かつサイド・ラインの延長線の内側でサーブを打たなければならない。その際、ラインを踏んではならない。
- ③ サービスはボールがトスされたか、手から離れた後、片方の手または、腕で打つこと。片方の手のひらに置いたままのボールをもう一方の手で打つことはできない。
- ④ サーバーがボールをヒットするまでは、ローテーションに従って位置し、ボールが打たれた瞬間から自由に移動してプレーすることが許される。
なお、バックプレーヤーのジャンププレー等は、現行の規定どおり。

(6) プレー上の動作

- ① サービスを直接アタックもしくはブロックして相手コートに返すことはできない。
- ② 両手のひらを上に向けてのアンダーハンドトスは、規則上のドリブルやホールディングの反則と見なされる。

(7) 審判への申し入れ及びチームスタッフに関する規定

- ① 競技中の判定等に対する主審への申し入れや確認を行う場合は、そのチームのゲームキャプテンが行うこと。その他のチーム関係者が行うことはできない。
- ② 監督は、チームベンチの記録席に最も近い位置に着席する。ただし、一時的にベンチを離れることは許される。
また、試合を妨害あるいは遅延しない限り、アタックラインの延長線からウォームアップエリアまでのベンチエリアの範囲内において自由に動きながら選手に指示を与えることができる。
- ③ コーチ、マネージャーはチームベンチに着席するが、タイムアウト時を除き、試合に介入することはできない。

2 競技方法

- (1) 試合は、リンクリーグ方式とする。
- (2) 全試合 3 セットマッチとし、2 セットを先取したチームを勝ちとする。
- (3) 1 セット 25 点ラリーポイント制とする。
なお、得点が「24 対 24」の同点となった場合、それ以降、2 点リードしたチームがそのセットの勝者とする。
- (4) 第 3 セットは 25 点制で行い、コートの交代はいずれかのチームが 13 点先取した時に行う。
- (5) 試合は、ワンボールシステムで行う。
- (6) 競技時間等の都合により「テクニカルタイムアウト制」は取り入れない。

3 服装等

- (1) 参加チームの選手は、チームで統一した上下規定のユニフォームを着用し、競技に参加すること。(長ズボン等での競技参加は認められない。)
なお、ユニフォームの背番号とキャプテンマークは、規定サイズのを胸部と背部の中央に付け、番号は 1 番から 12 番までが望ましい。また、靴下の色もチームで統一すること。
- (2) 監督、コーチ、マネージャーは、チームで統一した上下の服装(丸首のシャツを除く)で参加し、必左胸に規定のワッペンを付けなければならない。
- (3) リベロプレーヤーを採用する場合(試合毎に登録し、人数は 2 名まで)は、他の競技者と明確に区別できるユニフォームを着用すること。
※ 何らかの事情により上記の服装が揃えられないチームは、前年度までの申し合わせが適用される。

4 申し合せ事項

上記以外の競技に関する規定は、平成 30 年(公財)日本バレーボール協会 6 人制競技規則及び本大会の監督会議において決定された申し合わせにより実施する。

【風船バレー】競技及び申し合わせ事項

<コート・ボール>

- ① コートはバトミントンコートを使用し、ネットの高さは1.55mとする。
- ② ボールは直径40cmに膨らませ、風船に鈴2個入れたものを使用する。

<チーム>

- ① 登録は1チーム12名以内とし、6人制で行う。
- ② 男女を問わず。

<試合方法>

- ① 試合は、1セットマッチ20分、又は得点を20点先取とする。コートチェンジなし。時間が来た時点で終了。
決勝について、同点の場合は、次の得点により勝者を決める。
- ② 2回又は、3回で相手コートに返す。
- ③ パスは両手（手のひら）でも可とする。
- ④ 1セットにつき最大2回のタイムアウトを取ることができる。
- ⑤ 選手の交代は何回でも行うことができる。

<サーブ>

- ① サーブは2回までとし、打ち方は自由とする。
- ② 主審が笛を吹いた後、サーブを打つ。
- ③ サーブはサービスラインの後方から打つ。
- ④ サーブは順番で打つが、サーブ後のポジションはフリーとする。
- ⑤ ネットインは失敗としてカウントとする。

<反則>

- ① サーブを直接アタックした場合。
- ② すべてのプレーにおいてブロックした場合。
- ③ 競技中のネットへの接触（タッチネット）した場合。
- ④ 競技中相手コート上にあるボールに触れた場合（オーバーネット）

<その他>

- ① 試合中の判断は主審に任せる（異議ある場合は、監督が代表で説明を受ける。）
- ② 試合中はルールを守り、フェアプレイを原則とし、スポーツマンとしてふさわしくない行為は禁止する。
- ③ 細部不具合が生じた場合には、大会当日実行委員で協議し決定する。

※ 詳細は別紙ルールブックをご参照ください。

【ソフトバレーボール】 競技及び申し合わせ事項

<コート・ボール>

- ① コートはバドミントンコートを使用し、ネットの高さは2mとする。
- ② ボールは糸巻き（円周78±1 cm、重量210±10 g）協会規格のものを使用する。

<チーム>

- ① 登録は1チーム12名以内とし、6人制で行う。
- ② 女性1名以上又は60歳以上の男性をいれる。

<試合方法>

- ① 予選の試合時間は25分とし15点・2セットマッチで行う。
（リンクリーグ方式）
※2セット取った方が勝ち。セットカウントが同じ場合は、得失点で勝者を決める。さらに同点の場合はキャプテンによるじゃんけんとする。
- ② 決勝戦、3位決定戦は15点・3セットマッチで行う。
※2セット先取した方の勝ちとする。
- ③ 予選、決勝戦ともデュースは無し。
- ④ 1セットにつき最大2回のタイムアウトを取ることができる。
- ⑤ 選手の交代は何回でも行うことができる。

<サーブ>

- ① サーブは1回としアンダーサーブのみとする。
- ② 主審が笛を吹いた後、サーブを打つ。
- ③ サーブは原則的にはエンドラインの後方、サイドラインの延長の内側で打つ。但し、エンドラインの内側からも打つことができるものとする。
- ④ ネットインは有効とする。

<反 則>

- ① サーブを直接アタック・ブロックした場合
- ② 競技中のネットへの接触（タッチネット）した場合
- ③ 競技中相手コート上にあるボールに触れた場合（オーバーネット）

<その他>

- ① 両手の手のひらを広げてのアンダーパスは可とする。
- ② 試合はローテーションで行うが、サーブ後のポジションはフリーとする。
- ③ 試合中の判断は主審に任せる。（異議ある場合は、監督が代表で説明を受ける。）
- ④ 試合中はルールを守り、フェアプレイを原則とし、スポーツマンとしてふさわしくない行為は禁止する。
- ⑤ 細部不具合が生じた場合には、大会当日実行委員で協議し決定する。

【風船バレー】競技ルールブック

<コート・ネット・ボール>

- ① コートはバドミントンコート（6.1m×13.4m）、ネットの高さ（1.55m）を使用し、ネットから1.98mのショートサービスラインをサービスラインとします。
- ② ボールは直径40cmに膨らませ、風船に鈴2個入れ、結び口にテープ（幅5cm×長さ7cm）を貼ったものを使用します。

<チーム>

- ① 登録は1チーム12名以内とし、競技は6人制で行います。
- ② メンバー編成は男女を問いません。

<試合方法>

- ① 試合は、1セットマッチで、チェンジコートはしません。（予選はリンクリーグ方式で行います）
- ② 試合時間は20分間です。
- ③ 得点はラリーポイント制で、サーブ権の有無に関係なく加算され、20点先取で勝ちとします。ただし、時間との併用ルールですので、試合時間が来た時点で終了となります。
- ④ 決勝トーナメントについては、試合時間が来た時点で同点の場合は、次の得点により勝者を決めます。

<進 行>

- ① 試合開始前、競技者は主審の指示によりサービスラインに沿って並びます。
- ② 代表者同士がジャンケンでサーブ権を決め、挨拶を行い試合開始を待ちます。
- ③ 本部からの試合開始のアナウンスのあと、主審の合図（呼笛シグナル）でサーブを行います。（主審が笛を吹いたときからインプレー）
- ④ ボールが自コートに入ってから2回もしくは3回で相手コートに返します。（1回で相手コートに返した場合、4回以上で相手コートに返した場合は反則となります）
- ⑤ 規定打数の間に1人が2回までボールに触れることができます。ただし、同じ競技者が2回連続で触れるのは反則となります。
- ⑥ 競技者のポジションは自由とし、メンバーチェンジは何度でも行えますが、必ず審判に許可を得てメンバーチェンジを行ってください。※
- ⑦ 1セットにつき最大2回のタイムアウト（30秒以内）を取ることができます。※
⑥、⑦・・・試合の残り時間が5分以内は原則として、タイムアウト及びメンバーチェンジはできません。また、審判が「遅延行為」と判断した場合は、相手チームに「1点」加点します。
- ⑧ パス・トス・アタック・サーブは両手でも可とします。ただし、反則行為となる「ドリブル」には気を付けてください。
- ⑨ ジャンプサーブ（サーブはサービスラインの後方任意の場所から）、ジャンプアタック（アタックラインは設けていません）も可とします。
- ⑩ 試合終了後は、主審の指示により開始時同様に整列し、両チームの代表者が得点及び勝敗を確認したうえで、得点と勝利チームをコールし挨拶をします。
- ⑪ 試合の裁定は、コートの主審がすべての権限を持ちます。

<勝 敗>

- ① リンクリーグ戦（予選）の順位の決め方
 - （1）勝ち点の多いチーム（勝…3点、引き分け…1点、負…0点）
 - （2）得失点差が大きいチーム
 - （3）総得点の多いチーム
 - （4）直接対決で勝利したチーム以上すべて同点の場合、代表者によりジャンケンをして順位を決めます。
- ② 試合時間終了時点で同点の場合
 - ・リンクリーグ戦は引き分け。
 - ・トーナメント戦（決勝トーナメント）は、試合を止めずに次の得点により勝者を決めます。

<サーブ>

- ① 主審が笛を吹いたあとにサーブを打ちます。打ち方は自由とします。
（身体に支障がない状態の方は、足など下半身を使ってのサーブは不可）
- ② サーブはサーブラインの後方、任意の場所から打ちます。サーブラインを足で踏んだり、またいでサーブした場合は反則となります。
- ③ サーブは、サーブ体勢の後ボールが手から離れたのち中止しても1打とします。
- ④ サーブは1本目を失敗しても、2本目を打つことができます。いずれもネットに触れて相手コートに入った場合は反則となります。（サーブのネットイン無効）
- ⑤ 1本目失敗後の選手交代は、原則としてできません。
- ⑥ サーブは順番で打ちます。同じ選手が続けて打つことはできません。ポジションはフリーとします。
- ⑦ サーブ権は、得点が入る毎に相手チームへ移動します。（サーブ交互制）
- ⑧ 選手の中でアシスト（フォロー）が必要な場合は、事前に審判へ申し出るにより対象となります。アシストとは、サーブラインより前からのサーブや同チームの選手からトスのアシスト、トスのアシストとサーブ後に1打のアシストを受けることができます。ネットに触れた後のアシストはできません。アシスト後のネットインも不可です。サーブはボールを投げ入れても構いません。

<反 則>

- ① サーブを直接アタックした場合。
- ② すべてのプレーにおいてブロックした場合。
- ③ 1回で相手コートに返した場合。（ネットオール）
- ④ 4回以上で相手コートに返した場合。（オーバータイムス）
- ⑤ 競技中、ネット（ネット部分の支柱含む）に身体の一部及び補助具がふれた場合。
（タッチネット）
- ⑥ 競技中、身体の一部がネットの上方及び下方を越えた場合。（オーバーネット・アンダーネット）
- ⑦ サーブを2本とも失敗した場合。（ダブルフォルト）
- ⑧ 同一プレーヤーが連続2回ボールに触れた場合。（ドリブル）
- ⑨ ボールを持ったり、運ぶようなパスをした場合。（ホールディング）
- ⑩ サーブラインを踏んだり、サーブラインをまたいでサーブをした場合。（オーバーライン）
- ⑪ 故意に膝から下でボールに触れた場合。（フットボール）
- ⑫ 競技者やベンチスタッフ（監督、コーチなど）が、相手選手のプレーを妨害または、威嚇・示

威・人身攻撃した場合。(審判に対しての暴言なども含む)(インターフェア)

⑬ テクニカルファール

(1) 主審の許可を受けないで監督やコーチ・交代選手がコート内に入った場合。

(2) 不当なタイムアウトを要求した場合。(第1と第2サーブの間、3回目のタイムアウトなど)

(3) 明らかに遅延行為と思われる場合。

⑫、⑬・・・1回目注意、2回目以降反則

(反則の回数は、チーム全体としてカウントされ、2回目以降は相手チームに得点が入ります。

ただし、審判が「悪質」と判断した場合は1回目から罰則を適用します。)

※ 不法な行為(審判に暴言を吐いたり、相手チームを威嚇したり、試合進行を遅延するなどの審判が違反(悪質)と判断した行為)をおこなったとき、場合、罰則(注意、退場、失格、得点の増減)を適用する。

※ 補助具(車いす、杖等)にボールが当たっても1打とはなりません。

<その他ルール>

《ノーカウント》

- ① ふうせんが割れた場合。ただし、相手コート内に接地して割れた場合はカウントとなります。
- ② その他やむを得ない理由で競技が中断した場合

《アウトオブバウンズ》

- ① ライン上のボールのイン・アウトの判定は、真上から見て、ボールの一部がラインにかかっていればイン、完全に離れた場合のみアウトとします。
- ② コート外の床、人、物にボールが触れた場合。
- ③ 隣接コートやネットの延長線上に、ボール及びプレーヤーが触れた場合。
- ④ ネットより下のポールにボールが当たるとアウトになります。ただし、ネットとポールに同時にボールが触れた場合は、アウトとはなりません。

《マーカー外アウト》

- ① ボールを相手コートに返す場合、ボールの延長線上の内側(マーカーは設置しない)を通過しなければなりません。イン・アウトの判定は、ボールの一部がボールの延長線上にかかっていればイン、かかっていなければアウトとなります。

<その他>

- ① 試合中の判断は主審に任せる(異議・申立てがある場合は、監督・コーチなど職員が代表して行います。選手からの異議・申立ては受け付けません。)
- ② 試合中はルールを守り、フェアプレイを原則とし、スポーツマンとしてふさわしくない行為は禁止する。
- ③ 細部不具合が生じた場合には、大会当日実行委員で協議し決定する。