

インディアカ競技規則

序 則

この規則は、岡山県インディアカ協会が岡山県内用に定めたものである。

第1章 競技区域、設備および用具

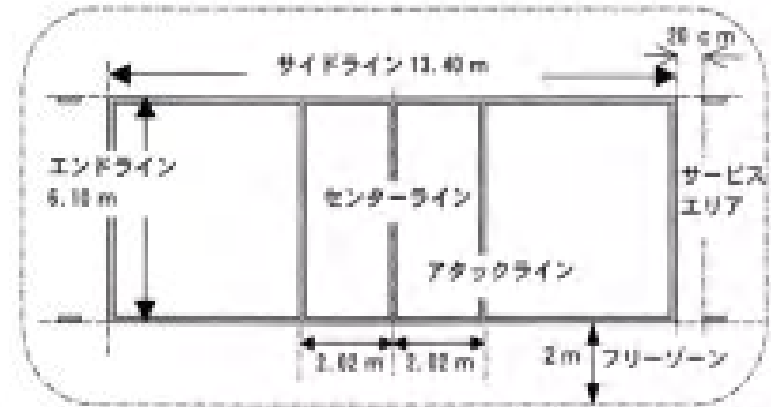
第1条 コートおよび区画線

第1項 コート

1. コートは長方形の平面で、最小限5mの高さまでは障害物があってはならない。
2. コートの広さは、区画線を含んで長さ13.4m、幅6.1mとする(バドミントンのダブルス・シングル兼用コートの外側ラインと同じ)。

第2項 区画線

1. コートは幅4cmまたは5cmの線によって囲まれ、いかなる場合でもポール(付属物を含む)および審判台を除く固定障害物より最小限2m離れている必要がある。この2mの範囲をフリーゾーンという。
2. コートの長い側の区画線をサイドライン、短い側の区画線をエンドラインという。
3. 両サイドラインの中心を結ぶ直線をセンターラインという。
4. センターラインの中心線から2.02m地点よりセンターラインに対して平行に引かれた直線をアタックラインという。
5. アタックラインは、アタックラインの幅を含んだフロントゾーンとバックゾーンを区画する(バドミントンのショートサービスラインに同じ)。
6. サービスエリアは、それぞれのサイドライン外側想像延長線内のエンドライン(ライン幅は含まない)後方で6.1mの幅がエリアであり、両側にそれぞれ長さ15cmの短いラインを引き区画する。

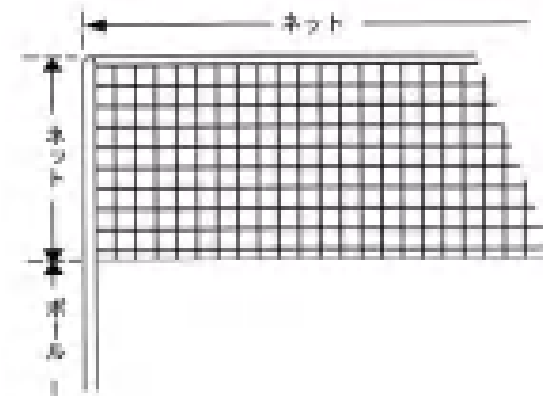


第2条 ネット

第1項 規格

ネットの丈は76cmから90cm、幅6.1mとし、ネットの上縁に7.6cmの白テープを2つ折りにしてつける。

(注)この規定でいうネットとは、次の部分をいう。つまり、ネットを含むポールの部分までである。ネットから下の部分をポールという。



第2項 高さ

ネットの高さは、1.85m～2.25mとする。

1. 男子 2.15m
2. 女子 2.00m
3. 混合 2.00m
4. シニア女子 (未定)
5. シニア混合 (未定)
6. ネットの高さは、コート面からネット上縁までのポールの高さで測定する。

第3項 位置

ネットは、コートの両ポール間にセンターラインの垂直上に沿って正しく張る。

第3条 インディアカボール

競技の使用球は、(社)日本インディアカ協会公認の用具を用いる。

第2章 チーム

第4条 チームの構成

第1項 チーム

1. 競技者は、特別な事情がない限り1チーム4名とする。
2. チームには4名以内の交替競技者を用意することができる。
3. 1チームは交替競技者を含め8名を越えることはできない。
4. チームを構成する競技者のうちから、1名を主将とする。
5. チームに監督、コーチ、マネージャー各1名を置くことができる。
6. 競技中、監督、コーチ、マネージャーおよび交替競技者はコート外の定められた場所に位置する。ただし、交替競技者はウォームアップする目的で一時その定められた位置を離れることができる。

第2項 監督、主将の権利および義務

1. 監督および主将は、公式競技規則を理解し、これを守り、公式試合の規律について責任を負う。
2. 監督および主将は、休息または競技者交替のためのタイムアウトを要求する権利がある。

3. 監督および主将は、休息のため競技が中断されている間に限り競技者と話をすることができる。ただし、コート内に入ることはできない。
4. 競技の進行中に主審の判定に対して、監督の異議の申し出は許されない。
5. 主将は全競技者の代弁者である。チームの主将を通じてのみ、主審および副審に対して発言する事ができる。

(注) 監督も競技者を兼ねる事ができるが、それによって1チームが8名を越えることはできない。監督が競技者としてコート内にいる間は、監督としての権限を失う。

第3項 競技者の義務

1. 競技者は、公式競技規則を理解し、これを守らなければならない。
2. 競技者は、主審、副審の判定に反論せず、指示と判定に従わなければならない。
3. 競技者は、審判員に対してだけでなく、相手チーム競技者に対しても常に公正、誠実の精神で、礼儀正しく行動しなければならない。
4. 競技者は、負傷の原因となるような物や、自分のプレーが有利になるような物を身につけてはならない。
5. 競技者は、自分の責任において眼鏡をつけることができる。
6. 競技者は、競技服の胸部または背部に番号を表示する。

第4項 競技者の交替

チームは1セットにつき、3回を限度として競技者の交替ができる。

(注) 「3回を限度」とは、競技者交替のタイムアウトを3回まで取れることを意味している。従って交替する人数は一度に4名が交替しても1回と数える。セット間の競技者の交替は、いずれのセットの交替回数にも含まれないものとする。交替競技者は、登録競技者の誰とでも交替できる。

第3章 審判および審判団の構成

第5条 審判団の構成

競技は次の審判団によって運営される。

主 審	1名
副 審	1名
記録員	1名
線 審	2名

ただし、やむをえない場合は、記録員、線審がいなくても競技を行うことができる。

第6条 主 審

1. 主審は、競技に関する最高責任者であり、競技に関する最終判定を行う。
2. 主審は、競技の開始から終了までの間に、一切の問題に判定を下す権限を持つ。何らかの理由で競技が一時中断された時間もこれに含まれる。
3. 主審は、規則に明示されていない一切の問題に関して判定を下す権限を持つ。
4. 主審は、他の審判員の判定を誤審と判断したときは、それをくつがえすことができる。

(注)主審は、ネットの上縁より目の位置が約50cm高く、ネットを見下ろすことができるよう位置するのが望ましい。

主審は、必要な判定を行ったときおよび競技進行上必要なときには、必ず吹笛する。

第7条 副 審

副審は、主審の反対側のネットの一端に位置し、主審の補助者となる。副審の主要な任務は次のとおりとする。

1. チームの監督または、主将のタイムアウト、および競技者の交替を許可する。

2. タイムアウトの公式計時をする。
3. インディアカボールがコート外の物体に触れたかどうかを判断する。
4. 主審の要求に従って、主審を補佐する。
5. 主審から要求がない場合は、主としてタッチネット、コートアウト、アウトオブポジション、パッシング・ザ・センターラインを判断する。
6. 記録員からサーバーの誤りの通告を受けたときサーバーの誤りを判断する。
7. 記録員がいない場合は、各セット開始前に両チームから提出されたローテーションオーダーにより、競技中サーバーの誤りがないかどうかを判断する。

(注)副審は、タイムアウト(競技者交替のタイムアウトを除く)を許可するか、許可されたとき、直ちにインディアカボールを保持する。第7条の5による反則を判断したとき、直ちに吹笛する。主審の突然の発病などの事故が生じた際は、副審が主審となり競技の運営にあたる。

第8条 線 審

線審の役割は次のとおりである。

1. エンドライン及びサイドラインを明瞭に判断できるように位置する。
2. インディアカボールがライン近くに落ちたときの「グッド」あるいは「アウト」を指示する。
3. サーバーのフットフォールの判断をする。
4. 主審が明瞭な判定を下し得ないような事項に関して、主審の要求に応じて意見を述べることができる。

(注)「ライン近くに落ちた時」とは、エンドライン及びサイドラインからそれぞれ30cm以内の床面をいう。線審は、各ラインの30cm以内の床面にインディアカボールが落ちた瞬間、旗を用いて「グッド」あるいは「アウト」の指示をする。30cm以上離れた床面にインディアカボールが落ちた時は、指示する必要はない。

第9条 記録員

記録員は、副審側に位置し、競技の得点その他公式記録を作成する。
記録員の役割は次のとおりである。

1. 競技中にそれぞれのチームの得点を記録し、点字板に常に正しい得点が表示されているかどうかを確認する。
2. 各セットの開始前に両チームの主将または監督から提出されたサービスオーダーにより、両チームに関する必要事項を公式記録用紙に記録する。
3. それぞれのサービス順に誤りがないかどうかを判断し、サーバーの誤りがあったと判断した瞬間、副審に通告する。
4. 競技者交替および休息のタイムアウトを記録し、副審に通告する。
5. 競技終了時に記録用紙に両主将と主審のサインを採る。

第4章 競技規則

第10条 競技の種別

競技の種別は次のとおりとする。

1. 男子
2. 女子
3. 混合
4. シニア女子
5. シニア混合
6. 混合は、特別な事情がない限り競技中コート内に2～3名の女子競技者がいなければならない。(シニア混合も同じ)
7. シニアの年齢規定は大会が開催される段階になったとき検討する。

第11条 競技方法

1. 競技は、ラリーポイント制で行う。
2. 競技は、2チームの間において、特別な事情がない限り各々4名の競技者によって行う。
3. 両チームは、ネットによって分けられたコート的一半を占有し、インデ

ィアカボールをコート内の床面に触れさせないで互いにネットを越えて打ち合わなければならない。

4. コートはセット毎に交替する。ただし、最終セットにおいては、いずれかのチームが11点を先取したときコートを交替する。その場合サービスおよびローテーションオーダーは交替時のまま続行する。もしコートの交替が規定されたときに行われずに進行したときは、気がついた時点

(注) ラリーポイント制とは、相手チームがサービスや返球に失敗したり、反則を犯すごとにチームに1点が記録され、次の結果の1つを得ることをいう。
サービングチームは、サービスの続行と1点を得る。
レシービングチームは、サービスと1点を得る。
で交替する。その場合得点はそのまま有効とする。

第12条 勝敗の決定

第1項 セット数

競技は3セットで行い、2セットを先取したチームを勝者とする。

第2項 セットの得点

ラリーポイント制で先に21点を得たチームをそのセットの勝者とする。ただし両チーム各々20点を得たのちは、2点を勝ち越したチームをそのセットの勝者とする。

第13条 競技の開始およびサービス

第1項 コートおよびサービスの選択

競技の開始に先立ち、両チームの主将はジャンケンを行い、コートを選ぶか最初のサービスを取るかを決める。

第2項 競技の開始

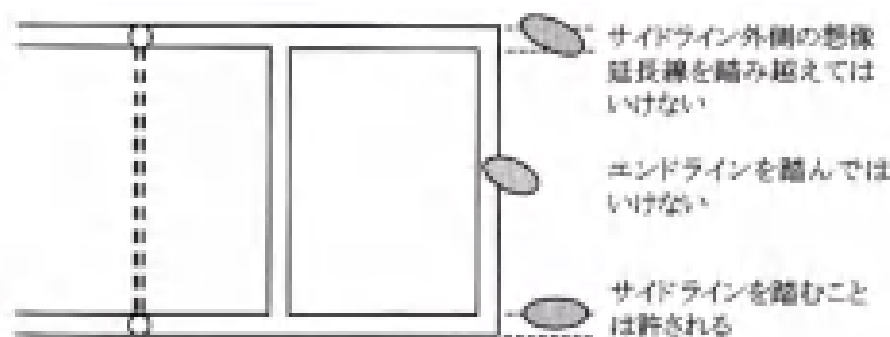
競技は主審のプレーボールの吹笛によって開始し、サービスを取ったチームのローテーションオーダーに示された後列右の競技者が最初のサービスを行う。

第3項 サービス

サービスとは、後列右の競技者が、自コートのエンドライン（ラインの幅は含まない）後方のサービスエリア内に両足が置かれた姿勢から、インディアカボールの台を片手で持ち、腰より低い位置で、片手のアンダーハンドで相手側コート内に打ち込むプレーをいう。

1. サーバーがインディアカボールを打った瞬間に、インプレーの状態となる。
2. サービスによりインプレーの状態となるまで、両チームの競技者はローテーションオーダーに示された位置のままとする。
3. サーバーが、インディアカボールを打つ瞬間は、両足又は片足が床面に接地していなければならない。
4. サーバーはサービスエリア内から踏み出さないで、腰より低い位置のインディアカボールを打たなければならない。
5. サービスは1回とする。もし、サーバーが、主審の吹笛前にサービスを行った場合は、そのサービスは取り消され、やりなおしとする。
6. 主審が、サービス移行の指示を行うまで、同一サーバーがサービスを続ける。

(注)「床面に両足が置かれた姿勢」とは、インディアカボールを打ち放つ予備動作までは、両足がサービスエリア内にあることをいう。
「インディアカボールを打つ瞬間は、両足又は片足が床面に接地していなければならない。」とは、ジャンピングサーブの禁止を意味している。



第4項 サービスの失敗

サービスされたインディアカボールが、次のような状態になったときに主審はサービス失敗の吹笛を行う。

1. インディアカボールがネットに触れたとき。
2. インディアカボールがネットの下を通過したとき。
3. インディアカボールがネット上を通過しなかったとき。
4. インディアカボールが相手チームの競技者に触れる前に、味方の競技者又は、その他の物体に触れたとき。
5. インディアカボールがコート上の区画線外に落ちたとき。
6. サーバーがインディアカボールを腰よりも高い位置で打ったとき。
7. サーバーが主審のサービス開始の吹笛後、5秒以内にサービスを行わなかったとき。
8. サーバーが第13条第3項に定めるサービスの方法に反したサービスを行ったとき。

第5項 サーバーの誤り

サーバーの順番に誤りが発見された場合は、相手チームに1点が与えられ、サービスが移行する。また、その誤ったサーバーがサービスを行っていた間に得たチームの全ての得点は無効とされ、相手チームの得点はそのまま有効となる。誤ったチームの競技者の位置は直ちに訂正する。

(注) 誤ったサーバーがサービスを行っていた間に取った休息のタイムアウトは、そのセット中に取ったタイムアウトとして扱う。競技者の交替も同様とし、競技者を元に戻さないでよい。

第6項 アウトオブポジション

1. チームの競技者は、サーバーがインディアカボールを打った瞬間にローテーションオーダーに示された位置にいないければ、反則となる。
2. 競技者の位置は、床面に接している両足の位置によって決定される。



(注) アウトオブポジションの状態とは

前列の競技者(2名)と後列の競技者(2名)の足が接したり重なってしまったとき(延長線上も含める)

前列同士または後列同士の左右の競技者の足が接したり重なってしまったとき。(延長線上も含める)。この場合は、前列・後列は無関係である。

第7項 コートアウト

サーバーがインディアカボールを打った瞬間に競技者がコート外に出ている場合は反則となる。

第8項 第1セット以降のセットのサービス

第1セット以降のサービスの開始は、前のセットにおいて最初にサービスを行わなかったチームが行う。

第9項 スクリーン

サービスを行うとき、サービングチームの競技者がサーバーの動作をかくす目的をもって、腕を動かしたり飛び跳ねたり、あるいはスクリーンを組むため2人以上集まったりした場合は反則となる。

[解釈] スクリーンのとき

「サーバーの動作を隠す目的」をもつスクリーンの目安は、サーバーがインディアカボールを打つ瞬間まで、腕を頭よりも上に挙げ大きく左右に動かしたり、飛び跳ねたり、相対する競技者の移動に合わせて体を移動させているとき。

「スクリーンを組むため2人以上集まったり」とは、2人以上が集まり壁を作ることを言う。この場合「腕を動かしたり飛び跳ねたり」の動きがなくてもインディアカボールが低い飛行線で頭上を通過したときは反則となる。

高いサービスを打った場合はスクリーンの反則とはならない。

第14条 サービスの移行

サービングチームが失敗または反則を犯したとき、サービスを移行する。

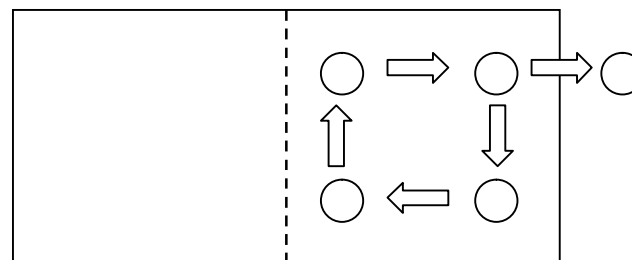
第15条 競技者の位置と移動

第1項 競技者の位置

サーバーがインディアカボールを打った瞬間に、それぞれのチームは各々コート内のローテーションオーダーに示された位置にいないといけない。

第2項 ローテーション

サービスを得たチームは、直ちに時計の針と同じ方向に競技者の位置をひとつずつ移動する。



第3項 セット開始時のポジションの変更

セット開始前に副審に報告すれば、競技者およびポジションを前のセットと部分的、あるいは全面的に変更してもよい。

(注) 副審に、監督または主将からセット開始前に、競技者およびポジションの変更の報告がなければ、前のセットの競技者およびポジションで競技を開始する。

第16条 タイムアウト

第1項 競技者交替のタイムアウト

監督又は主将は、インディアカボールがデッドのとき、主審又は副審に競技者交替のタイムアウトを要求することができる。

1. 主審によって交替が許されたときは、監督又は主将は交替する両競技者を副審に報告し、直ちに交替させなければならない。
2. 交替した競技者のローテーションオーダーは、前の競技者の順位とする。

第2項 休息のタイムアウト

監督又は主将は、インディアカボールがデッドのとき、主審または副審に休息のタイムアウトを1セットに1回だけ要求することができる。

1. タイムアウトの長さは30秒を限度とする。
2. タイムアウト中、監督及び主将は競技者と話をすることができる。

(注)タイムアウトを要求した監督または主将が、30秒以内に自分の所定の位置に退いたときは、30秒の経過を待たずに直ちに競技を再開する。タイムアウトを1回要求したのち、同一セット内に再び要求した場合は、主審又は副審はそれを拒否し、警告を与える。さらに重ねて要求があったときは反則とする。

第3項 レフリータイムアウト

主審又は副審は、競技者の負傷あるいはその他の理由により特に必要と認めた場合は、タイムアウトを宣告することができる。

第4項 セット間のタイムアウト

競技のセットの間に3分間を限度としてタイムアウトを置く。

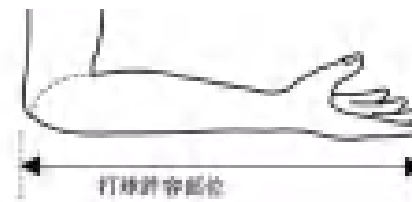
第17条 打球

第1項 打球許容回数

1. チームは、インディアカボールをネットを越えて相手側コートに返す前、3回(ブロックに加えて)プレーすることができる。
2. インディアカボールがネットに触れた場合は、さらにもう1回これをプレーすることができる。
3. チームがインディアカボールをプレーすることができるのは4回をもって限度とする。

第2項 打球許容部位

1. 競技者がインディアカボールをプレーするにあたっては、必ず片手の肘から先の部位を使用しなければならない。
2. 打ち方は片手の手の平、手の甲、握りこぶしなどいずれの方法でも良いが、両手を重ねたり、揃えたりして打ってはならない。(ブロックおよび相手チームから打ち込まれる打球は除く)



第3項 打球の条件

競技者はインディアカボールを素手で打たなければならない。また、インディアカボールを静止させないで、明瞭に打ち放たなければならない。

(注)打球を有利にするようなテーピングなどを手に巻くことは禁じられている。もし、手の傷害によってプレーが困難である場合にのみ、主審の許可を得て傷害の部分だけを保護する処置を認められる。

第4項 ドリブル

1. 競技者は1回インディアカボールに触れたのち、他の競技者がこれに触れる前に、再びインディアカボールに触れた場合は反則となる。
2. 両手打ちはドリブルである。(ブロックおよび相手チームから打ち込まれる打球に対しては除く)
3. インディアカボールがネットに打ちこまれた場合に限り、同一競技者はもう1回続けてインディアカボールに触れることができる。ただし、一競技者が連続して3回以上プレーした場合はドリブルとなる。

(注1)相手チームから打ち込まれる打球に限り両手によるレシーブはドリブルとならない。(サービスは除く)但しブロックによる接触があった時点で相手チームから打ち込まれる打球ではなくなる。

(注2)「両手打ち」とは、左右の手を重ねたり、左右の手を接して揃えて打つことをいう(一枚の板の状態)。この場合、片方の手だけで打ってもドリブルとなる。もし、両手を同時に使っても、左右の手が重なったり、接していなくて、片方の手のみで打った場合はドリブルとはならない。プレーの基本は、片手でプレーする競技であることを、日常の練習から習慣づけることが重要である。

第5項 ホールディング

インディアカボールが競技者の手あるいは腕などに静止した場合は、反則となる。

(注) インディアカボールをすくったり、持ち上げたり、押し付けたり、あるいはインディアカボールをフォローするようなプレーは、ホールディングとみなす。

第6項 アンタッチ

インディアカボールが競技者の打球許容部位以外の身体に触れた場合は反則となる。

第18条 2人の競技者によるプレー

第1項 相対する2人の競技者による同時プレー

相対するチームの2人の競技者が、ネット上で同時にインディアカボールを打った場合は、インディアカボールが入ったコートの反対側の競技者が最後に触れたものとみなす。

1. インディアカボールが入ったコートのチームは3回プレーすることができる。
2. インディアカボールがコート内の床面に落ちた時は、インディアカボールが落ちた側のチームの失敗となる。また、インディアカボールがコート外に落ちたときは、落ちた反対側のチームの失敗となる。
3. 相対する2人の競技者が、インディアカボールをネット上で同時にホールディングした場合は、ダブルファウルとし、競技はやりなおしとなる。

第2項 同一チームの2人の競技者によるプレー

同一チームの2人の競技者が同時にインディアカボールに触れた場合は、2回タッチしたものと数える。(ブロックは除く)

1. 同時にインディアカボールに触れた場合は、そのいずれかの競技者が続いてインディアカボールに触れても反則とならない。
2. 競技者はインディアカボールを打ち返すために、味方に接触したり、または押しやったりしても良い。しかしインディアカボールを打つために味方競技者を支えにすることは許されない。

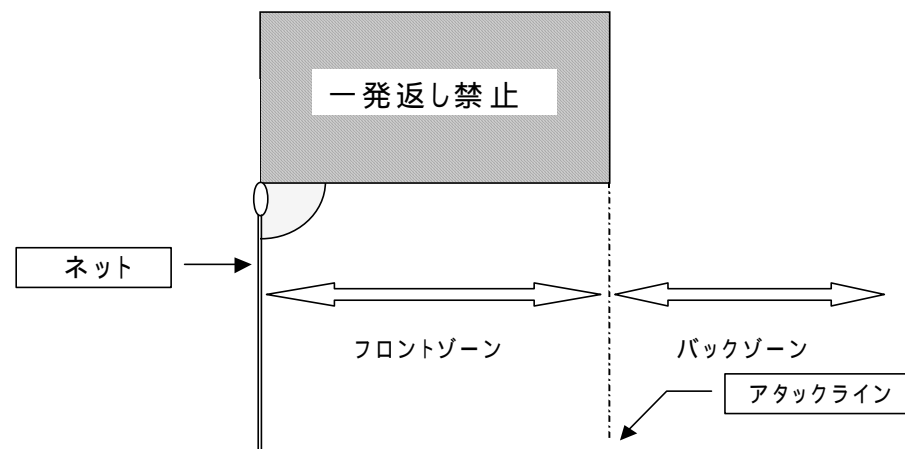
第3項 ダブルファウル

相対するチームの2人の競技者が、同時に個々の反則をした場合は、ダブルファウルを宣告し、やりなおしとする。

第19条 アタックプレー

アタックプレーとは、相手コートにインディアカボールを打ち返すすべてのプレーをいう(サービスおよびブロックを除く)

1. アタックプレーは、どの競技者も行うことができる。
2. アタックプレーはインディアカボールがネット上方の垂直面を通過した瞬間に完了する。
3. 競技者は、相手チームがサービスしたインディアカボールを自コートのフロントゾーン(フリーゾーンを含む)内でネットの上端よりも高い位置で相手チームに打ち込んだとき反則となる(ブロックも含む)



第20条 ブロック

ブロックとは、相手側から打ち込まれてくるインディアカボールを肘から先の部位を使ってネット近くで阻止するプレーをいう。

1. ブロックは、どの競技者も行うことができる。
2. ブロックは、インディアカボールがブロック競技者に触れた瞬間に完了する。

3. ブロックは、両手が同時にインディアカボールに触れてもよい。
4. ブロックに限り、インディアカボールが2人以上の競技者に同時に触れた場合でも、1回のブロック接触として数える（打球許容回数として数えない）。
5. チームのブロックプレーの後、ブロック競技者が続いてインディアカボールに触れても反則とはならない。
6. 相手チームのサービスをブロックした場合は反則となる。

（注）ネット近くとは、ネット上だけでなく、ネット上縁から下方30cm、横方向30cmの範囲（空間）も含まれる。

第21条 ネット付近のプレー

第1項 ネットに触れたインディアカボール

サービスでないインディアカボールが、ネットに触れて相手側コートに入った場合は、インプレーの状態にあるものとする。ただし、インディアカボールがネットに引っ掛かり静止した場合は、そのインディアカボールに最後に触れた競技者の失敗とする。

第2項 ネットの上端とブロック競技者に同時に触れたインディアカボール

インディアカボールがネットの上端に触れ、同時に相手側のブロック競技者にも触れた後、攻撃チーム側に戻った場合は、そのチームはあらためて3回のプレーをすることができる。

第3項 タッチネット

競技者は、インプレーの状態にあるとき、身体または衣服のどの部分でも、ネットに触れた場合は反則となる。

1. 打たれたインディアカボールがネットに触れた結果、自然にネットが反対側競技者に触れた場合は反則ではなく、競技はインプレーの状態にあるものとする。
2. 相手側でインディアカボールがネットに触れた場合、ネットの反対側から故意にこれに触れてプレーを妨害してはならない。

第4項 ダブルタッチネット

相対するチームの2人の競技者が同時にネットに触れたときは、ダブルファールとなる。

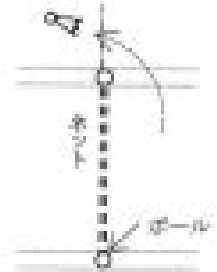
第5項 インターフェア

インプレーの状態にあるとき、競技者が相手側コートにおいて相手側競技者に触れたり、相手チームのプレーを妨害した場合は反則となる。ただし、相手側競技者に触れたり、相手チームのプレーを妨害しなければ、ネット下垂直面を越えた空間に、手や足が出てしまっても反則とはならない。

第6項 アウトオブバウンズ

インディアカボールが次の状態になった時アウトオブバウンズという。

1. インディアカボールが、コート外の床面（コート区画線はコートに含む）物体、ボールに触れた瞬間。
2. インディアカボールが、ネット下の垂直面を越えた瞬間。
3. インディアカボールが、ネット外側のセンターライン想像延長線を超えた瞬間。



第7項 オーバーネット

相手側コートに手を出してインディアカボールに触れた場合は、反則となる。ただし、アタックした後に手がネットを超えて出るとは許される。

（注）オーバーネットの判定の限界線は、ネット上縁の白テープのふくらみいっぱいまでとする。

手がネットを超えても、インディアカボールに触れなければ反則にならない。（ネット下も同様である）

オーバーネット

グッド

オーバーネットの

判定の境界線



第8項 パッシング・ザ・センターライン

競技者はインプレーの状態にあるとき、身体のいかなる部分もセンターラインを超え相手側コートに触れることは許されない。

アタック及びブロック競技者の一連の動作中にセンターラインを超え相手側コートに触れた場合も反則となる。

(注)一連の動作とは、アタック及びブロックプレーのジャンプから着地までをいう。つまりアタックおよびブロックのようにジャンプの多いプレーの場合には、着地した瞬間にその動作は終了したと考える。よって主審の吹笛によりラリーが終了しても、着地までは一連の動作中とし、着地した瞬間にセンターラインを超え相手側コートに触れると反則となる。

第22条 ポイント及びサービスの移行

次の場合、チームは相手チームに1点を与える。サービングチームはサービスを失う。

1. インディアカボールが自コート内の床面に触れた時(グッド)
2. サービスが正当に行われなかったとき。
3. サーバーの順番の誤りが発見されたとき。
4. サービスがサービスエリアで行われなかったとき(フットフォールト)
5. サービスしたインディアカボールがネットに触れた時。
6. サーバーの動作を隠すため、腕を動かしたり、飛び跳ねたり、2人以上集まってサーバーを隠した時(スクリーン)
7. サービスの際にローテーションオーダーに示された位置を守らなかったとき(アウトオブポジション)
8. チームが続けて4回以上インディアカボールをプレーしたとき(オーバータイムス)
9. インディアカボールを肘より先の部位以外でプレーしたとき(アンタッチ)
10. 同一競技者が続けて2回インディアカボールに触れたとき、及び両手でプレーしたとき。ただし、ブロック及び相手チームから打ち込まれてくる打球は除く(ドリブル)

11. インディアカボールを手や腕に静止させてしまったとき(ホールディング)
12. サービスをネットの上縁より高い位置で直接アタックしたとき(バックゾーンは除く)
13. 非合法な方法でブロックしたとき。
14. 競技者がネットに触れたとき(タッチネット)
15. 相手側コートにおいてインプレーの状態にあるとき、ネットの下に手や足を出してインディアカボールや相手側競技者に触れたとき(インターフェア)
16. インディアカボールがコート外の床面に触れたとき(アウトオブバウンズ)
17. インディアカボールがネット上を通過しなかったとき(アウトオブバウンズ)
18. 競技者が相手側コートにあるインディアカボールを、ネットを越えて触れたとき(オーバーネット)
19. インプレーの状態にあるとき、競技者の身体の一部がセンターラインを超えて相手側コートに触れたとき。(パッシング・ザ・センターライン)
20. サービス時に、サーバーを除く競技者がコート外に出ていたとき(コートアウト)
21. インディアカボールをネットに引っ掛けてしまったとき。
22. 競技者が2回目の警告を受けたとき。
23. 不法な競技者交替を行ったとき。
24. 主審の許可なく、競技の停止中に競技区域を離れたとき(セット間は除く)
25. 不法な行為で反則の制裁を受けたとき。

第23条 制裁及び罰則

競技者が次の行為、または著しく競技精神に違反する言動をした場合には処罰される。

第1項 制裁

1. 主審の判定について執拗に話しかけること。

2. 審判員の名譽を傷つけるような言葉を発すること。
3. 審判員の名譽を傷つける行動、あるいは、その判定に影響をおよぼすような行為をすること。
4. 相手側競技者の名譽を傷つけるような言葉を発したり、行為をすること。

第2項 罰則

前項の粗暴な言動や喧騒にわたる言動があった場合は、主審は1回警告し、なお重ねて行ったときは相手チームのポイントとし、直ちに登録メンバーから除外することができる。この規定は監督、コーチ、マネージャー、及び交替競技者にも適用する。

(注)警告は、チームの指導を基本とし、個人警告を受ける者が別にあっても、主将に対して警告を行う。特に侮辱的あるいは暴力行為は、競技者失格としてその試合中、競技区域から退場させられる。

第24条 競技の没収

第1項 プレーの拒否

主審がチームにプレーを行なうよう命じたにもかかわらず、これを拒んだ場合は、その競技を没収する。

(注)競技開始時間を15分経過してもコートに参集しないことは、競技没収の十分な理由となる。競技開始時刻とは、公式練習開始時刻(先に練習するチームの練習開始時刻)をいう。

第2項 不当な競技者の出場

主審は正当でない競技者の出場を発見した場合、そのチームの競技を没収する。

第3項 競技者が3名以下になった場合

主審は1チームの競技者が止むを得ない理由により3名以下になった場合も、試合を続行する。(人数による没収試合は採用しない)この場合、混合で男子2名だけまたは女子2名だけになっても混合として成立することとする。

第25条 競技の中断、延期及び中止

第1項 競技の中断

主審は暗黒、天候その他の事情のため、競技の続行を不可能と認めた場合には、一時中断することができる。一時中断された競技は、中断のときにおける状態のまま再開する。

第2項 競技の延期及び中止

主審は前項の事情により、当日の競技続行が不可能となった場合は競技を延期するか取りやめるかのいずれかに決定する。ただし、延期した場合は、改めて最初から競技をやり直す。

第26条 記録

1. 競技の記録及び内容に関する記録は、所定の記録様式に準拠して記載する。
2. 公式記録用紙およびサービスオーダー用紙は別に定める。

第27条 判定

第1項 判定

主審の判定は最終決定である。

第2項 質問

規則の解釈に関する判定についての質問は、直ちに行われなければならない。ただし、これを行えるのはチームの主将に限る。

(注)チームの主将からの質問は、受ける必要はない。ただし、そのプレーの規則の解釈に関する判定について説明する必要があると判断したときは、質問に答えればよい。プレー毎に質問を受けていれば、競技進行に支障をきたすことになる。

本競技規則は平成22年4月1日より実施する。

ハンドシグナルと吹笛

競技運営にあたる主審、副審、線審はハンドシグナルと吹笛によって種々の判定、判断、指示をし、その競技を円滑に運営する。

のびやかできびきびしたハンドシグナル、切れの良い明瞭な吹笛は、競技を引き締め、快適な競技運営の決め手となる。

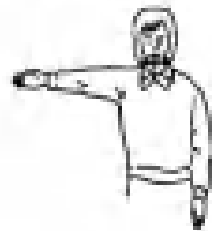
吹笛しての合図で、ゲームの開始および終了、反則の種類を表現し、ポイントおよびサイドアウトを示す。

1. プレーボール
サービスを行なう側に腕を真上に振り上げる

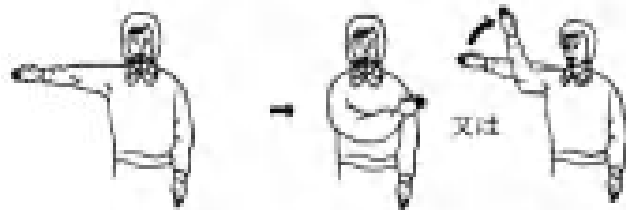


(吹笛:—)

2. ポイント及びサイドアウト
サービスを行なうゲーム側に腕を横に上げる(サイドを示す)。ダッドまたは他の反則シグナルに続けて、必ず行なう。



3. サービス開始
サービスを行なう側に腕を横に上げ、続いて肘を自分の方にやや曲げる。



(吹笛:—)

4. ダッド
人差し指でインディアカボールが落下したコート(自分の足下)をさす。



(吹笛:—)

5. アウトオブバウンズ
両手の平を後ろに向けて、両肘を曲げる。



(吹笛:—)

6. ダブルファール
両手の親指を立てる。



(吹笛:—)

7. ホールディング
手の平をゆっくりすくいあげる。



(吹笛:—)

8. ドリブル・両手打ち
人差し指と中指をたて、2を示す。



(吹笛:—)

9. ワンタッチ
指先を自分の顔の腹ではじく。



(吹笛:—)

10. タッチネット
タッチしたネット側面を片手で触れる。



(吹笛:— —)

11. オーバータイムス
親指を曲げ、他の4指で4を示す。



(吹笛:— —)

12. オーバーネット
手の平を下に向け片腕を胸の前に水平に出す。



(吹笛:— —)

13. アンタッチ
手の平で腹の部分たたく。



(吹笛:— —)

14. サービスの5秒経過
片手を開いて5を示す。



(吹笛:— —)

15. フットフォールト
人差し指で身体の前に線を引く。



(吹笛:— —)

16. コートアウト
手の平を前方に突き出し、手首を返しながら肘を曲げる。



(吹笛:— —)

17. アウトオブポジション
手の平を下に向け、弧を描く。



(吹笛:— —)

18. タイムアウト
両手で「T」の字をつくる。



(吹笛:— —)

19. メンバーチェンジ
両手を上下にして、ぐるぐるとまわす。



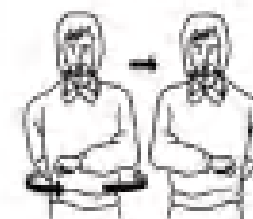
(吹笛:— —)

20. スクリーン・後列競技者のブロック参加
両手を開いて、肩の横に上げる。



(吹笛:— —)

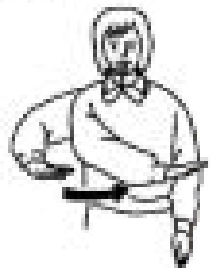
21. チェンジコート
左腕は前から後ろ、右腕は後ろから前へ、半円を描く。



(吹笛:— —)

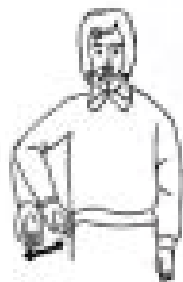
22. パッシング・ザ・センターライン

手の平を下に向け、反対側に真横に動かす。



(吹笛:— —)

23. 種より上でのサービス
片手でウエストラインをたたく。



(吹笛:— —)

24. セット及びゲームの終了(ゲームセット)
両腕を前でクロスさせる。



(吹笛:— —)

★線審のハンドシグナル

線審(ラインズマン)は、小旗を片手に持ち、ライン近くに落ちたインディアカボールのグッド、アウトなどのシグナルを示す。

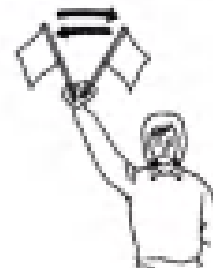
①グッド
小旗でコートを示す。



②アウト
小旗を上へ上げる。



③サーバーのフットフォールト
小旗を頭上に上げ右、左に振り静止する。



④ワンタッチ
小旗の上端を手で押さえる。

