

ビーチバレーボール よつくら大会

日 時 令和7年7月27日（日）
午前7時30分

場 所 四倉海水浴場

☆☆ 開会式 ☆☆

- 1 開式のことば
- 2 スポーツ都市宣言唱和
- 3 主催者あいさつ
- 4 来賓あいさつ
- 5 競技上の注意
- 6 準備体操
- 7 閉式のことば
- 8 清掃

☆☆ 閉会式 ☆☆

- 1 開式のことば
- 2 成績発表並びに講評
- 3 表彰
- 4 主催者あいさつ
- 5 閉式のことば

「スポーツ都市宣言」

わたくしたちいわき市民は、スポーツを愛し、健全な心とからだをつくり、明るく住みよい豊かないわき市を築くため、ここに「スポーツ都市」の宣言をする。

1. みんなで、スポーツを楽しみましょう。
1. スポーツを愛し、すこやかな心とからだをつくりましょう。
1. 力をあわせて、スポーツの場と機会をつくりましょう。
1. スポーツを通じ、友情の輪をひろげましょう。

昭和61年3月31日制定

主 催 四倉地区ビーチバレーボール大会実行委員会
共 催 四 倉 地 区 体 育 協 会

ビーチバレーボール よつくら大会 実施要項

1. 主催 四倉地区ビーチバレーボール大会実行委員会
2. 共催 四倉地区体育協会
3. 開催日 令和7年7月27日(日)・小雨決行(悪天候の場合は中止します)
受付開始 7:30～7:50
清掃活動 7:30～8:00
開会式 8:10～
競技開始 8:30～16:00
※時間については、参加数により変わる事があります。
4. 開催会場 いわき市四倉町 四倉海水浴場
5. 後援 いわき市
四倉町観光協会の会・四倉ふれあい市民会議
いわき東ライオンズクラブ
6. 大会運営 ビーチバレーボール実行委員会
7. チーム編成 1チーム4名【選手登録は6名まで】
※試合中コートに入れる男性は2名までとする。
8. 参加資格 中学生以上の健康な男女
9. 参加料 1チーム 5,000円
※振込先 ひまわり信用金庫 四倉支店
普通 口座番号 0228724
受取人 ビーチバレー四倉大会
10. 表彰
優勝 いわき市長杯(トロフィー・賞状)
実行委員長賞(カップ・盾・副賞)
準優勝 盾・副賞
第3位 盾・副賞
特別賞 いわき東ライオンズクラブ賞
個人賞 実行委員会賞 16名
参加賞 実行委員会賞 《トマト》
11. 注意事項
○ 競技
・抽選は開会式後、各チーム代表者立会いのもと役員が抽選を行います。
・第二試合からは、直前の試合の敗者からラインズマン・点示4名を出して頂きます。
・試合開始時にメンバーが揃っていない場合、棄権とみなす場合があります。
○ その他
・ゴミは各チームで持ち帰ること。
・バーベキュー、アルコール等は会場内禁止とする。
・参加者様都合によるキャンセル、または悪天候による中止の場合の返金は致しかねますので、ご了承願います。

ビーチバレーボール競技規則

四倉方式

1. 施設と用具

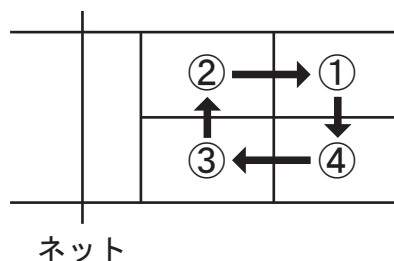
- (1) コートは、16m×8mの長方形の平面。砂地にロープで区画する。
- (2) ネットは、ソフトバレー用ネットを使用、高さ2.30mとする。
- (3) ボールは、国際バレーボール連盟の主催するビーチバレーの公式試合の試合球（人工皮革、円周66～68cm、重量260～280g）を使用する。

2. 競技者及び競技方法

- (1) 選手登録は6名までとし、プレイヤーは4名とする。また、プレイ中コート内には女性プレイヤーが2名以上いなければならない。
- (2) 同一選手が複数のチームに登録することはできない。
- (3) 上記(1)・(2)に違反したチームは失格とする。
- (4) ユニフォーム
 サブ順を表すカラーテープをパンツに貼る。
 （カラーテープは本部で準備します。）
- (5) 競技方法
 トーナメント方式
 1回戦～準決勝・3位決定戦 ・・・15点 1セットマッチ
 決勝戦 ・・・15点 3セットマッチ

3. 試合の進行と準備

- (1) サービス・コートの選択
 ジャンケンに勝ったチームがはじめに選択する。
- (2) タイム・アウト
 タイム・アウトは1試合につき2回まで認められるが、1回につき30秒間とし、2回連続することもできる。
 ただし、試合中競技者が負傷した場合、その競技者に1回のみ3分間のタイム・アウトが与えられる。
- (3) コートの交代
 いずれかのチームの点数が7点になったときに交代する。
 （1回のみチェンジコート）
- (4) 競技者の位置とローテーション
 ア．サービスが打たれる瞬間には、ローテーション順に位置しなければならない。
 イ．サービス権を得たチームは、
 図の様に、時計の針と同じ方向へ選手の位置を一つずつ移動する。



4. 得点と勝敗

- (1) サービス権の有無にかかわらずラリーに打ち勝つか、相手のチームが反則を犯した場合得点とする。(ラリーポイント制)
- (2) 相手チームに2点以上の差をつけて先に15点を得たチームが、その試合の勝者となる。
- (3) 16対16の後17点目をとったチームは、1点差で試合の勝者となる。

5. プレーの動作と反則

(1) プレー上の動作

ア) サービス

- ① サービスは、1回としサービスコート内でラインを踏まずにアンダーサービス(腰より下でボールを打つ)を打たなければならない。
- ② サービスは相手チームサービス権が移行するまで同じ競技者が続けて打たなければならない。

イ) ボールへの接触

- ① プレー中、ネットを越して相手チームにボールを打ち返すために許されるボールへの接触回数はブロックに加えて最大限3回までとする。
- ② 同一チームの2人の競技者が同時にボールに触れたときは、1回触れたものとする。この場合いずれも引き続いてそのボールをプレーすることができる。
- ③ 指で突くようなプレーでもよい。

(2) アタック・ヒット

ア) 4人の競技者は、どの位置にいてもボールを打った瞬間にボールが味方コートにあれば、どんな高さのアタック・ヒットでもおこなうことができる。

イ) アタックは明らかにヒットするか、ゲンコツでつくようにする。

(3) ブロック

4人の競技者は、どの位置にいても、相手のアタック・ヒットの後ならブロックすることができる。

(4) 反則

ア) (オーバータイム) フォア・コンタクト

相手方コートに打ち返すため、ボールへの接触回数がブロックに加えて3回を越えたとき。

イ) (ホールディング) ヘルド

ボール接触中、明らかにボールがとまるようなプレーがあったとき。

ウ) オーバーネット

相手方コート上のボールに触れたとき。

エ) タッチネット

インプレー中にネットに触れたとき。

オ) (ドリブル) ダブル・コンタクト

カ) (フット・フォールド) ライン・クロス

サービスの時、サービスコート内で行われなかったとき。

また、ラインに足が触れたり、踏み越えたとき。

キ) サービスフォールト

サービスがネットに触れるか、相手チームのコートをアウトしたとき。

ク) アウトオブポジション

サービスが打たれた瞬間に、それぞれの競技者が正規のポジションに位置していないとき。

ケ) インターフェア

ネット下から相手のプレーを妨害したとき。