

第4章 プレーの定義と反則

第18条 サービス

1. サービスは、サービス順の競技者が、サービス・ゾーンにおいて、片手あるいは片腕で、ネットを越して相手コートに打ち込むプレーをいい、ボールを打った瞬間からイン・プレーの状態となる。
2. サービス・プレーは、サービス開始の吹笛後、速やかに行う。
3. サービス・トスされたボールが、サーバーの身体の一部に触れたときは、サービスが行われたものとみなされる。

第1項 サービスの失敗（第3図）

サービス・ボールが次の状態になったときは、サービスの失敗とする。

1. ボールを打った瞬間の足が、サービス・ゾーン外に触れたとき。なお、ジャンプしてサービスした場合は、踏み切ったときの足がサービス・ゾーン外に触れたとき（フット・フォールト 第3図）。
2. サービスのためのボールを、支持手から明確に離さなかったとき。
3. ボールを明瞭に打たなかったとき。
4. ボールがネットに触れたとき。
5. ボールが、ネット下を通過したとき。
6. ボールが、アンテナに触れたり、両アンテナ（想像延長線を含む。）間のネット上を、完全に通過しなかったとき。
7. ボールが、相手競技者に触れる前に、味方競技者または物体に触れたとき。
8. ボールが、コート各区画線外に落ちたとき。

第2項 サービスの反則

次のような場合、サービスの反則となる。

1. サーバーが、サービス順を誤って打ったとき。
2. サービスを失敗したとき。
3. サービス開始の吹笛後、速やかに行わなかったとき。
ただし、1回目はキャプテンを通じ警告とする。
4. サービス・トスされたボールを打たなかったとき。



第3項 サービス順の誤りと処置

サーバーがサービス順を誤って打った場合、誤りが発見された時点で、相手チームに1点を与えて、サービス権を移行する。

第4項 サービング・チームの誤りとその処置

各セットの始めに、サービス・チームを誤って開始した場合、次のように処置する。

1. 相手の最初のサービス開始までに発見されたときは、たとえ、イン・プレー中であっても、直ちにプレーを停止し、両チームの得点を取り消し、改めて正当なサービス・チームにより競技を開始する。
2. 相手チームのサービス開始後に発見されたときは、競技はそのまま続行する。

第19条 ボールへの接触

第1項 接触許容回数

1. 1 チームは、相手方コートにボールを返すまでに、3回ボールに触れることができる。
ただし、ボールがネットに触れた場合には、もう1回ボールに触れることができる。したがって、1チームがボールに触れることができる回数は、最大限4回とする。
2. 相手方コートへボールを返す前に、規定回数を超えてボールに触れた場合は反則となる（オーバー・タイムス）。

3. 1人または複数の競技者が、ネットに接近して、ネットより高い位置で手、腕を用いて相手からくるボールを阻止するとき（ブロック）、そのボールがブロック競技者の複数の部位に連続的に触れても、それが素早い接触であれば、1回の接触とみなす。
4. 同一チームの2人以上の競技者が、ボールに同時に触れた場合、そのチームのボール接触回数は、1回とみなす。

第2項 接触時の条件

1. 競技者は、サービスをする場合を除き、身体のどの部分でボールに触れてもよい。
2. 競技者は、ボールを明瞭に打たなければならない。ボールを競技者の手あるいは身体の一部に静止させたり、運んだり、押し込んだり、持ち上げた場合は反則となる（ホールディング）。
3. 競技者が、ボールを連続して2回以上プレーしたり、身体の数箇所でも連続的に触れた場合は反則となる（ドリブル）。
ただし、次に該当するときは反則としない。
 - (1) 相手チームからの打球に対する1回目のプレー（その打球がブロック競技者に触れたときは、その後の最初のプレーを含む。）で、それが一つの動作中であるとき。
 - (2) ブロックをした競技者が続けてそのボールをプレーしたとき。ただし、この場合のチームの接触回数は2回とする。
 - (3) 同一チームの2人以上の競技者が同時にボールをプレーし、そのいずれかの競技者が続けてプレーしたとき。
 - (4) 競技者がプレーしたボールがネットにかかった後、その競技者が続けてプレーしたとき。
 - (5) ボールがネットにかかっている間に競技者が触れた後、その競技者が続けてプレーしたとき。
4. 競技者がプレーしたボールがネットにかかった場合でも、同一競技者が続けて3回プレーしたときは、ドリブルの反則となる。
5. 他の競技者あるいは物体に支えられ、もしくはこれを利用してプレーをしてはならない（物体利用のプレーの反則）。

第20条 ネット付近でのプレー

第1項 ネット・ボール

サービス以外のボールが、ネットに触れて相手方コートに入った場合、ボールは、なおイン・プレーの状態にあるものとする。

第2項 ネット上の同時プレー

両チームの競技者がネット上において、同時にボールに触れた場合は、次のように取り扱う。

1. そのプレーが、ホールディングとなったときは、ダブル・ファウルとする。
2. いずれのチームも、その後新たに接触許容回数が認められる。
3. そのボールが、コート内に落ちた場合、そのチームの反則となる（ボール・イン）。
4. コート外に落ちた場合、相手チームの反則となる。
5. そのボールがアンテナの上方を通過したり、アンテナに触れたときはノー・カウントになる。

第3項 タッチ・ネット

1. イン・プレーの状態にあるとき、競技者はネット（アンテナおよびアンテナ外側のネットを含む。）に触れてはならない。
ただし、ボールをプレーする一連の動作中でないときに触れても相手チームの競技者のプレーを妨害しない限り反則としない。
2. ボールがネットに触れた結果、ネットが反対側競技者に触れても反則ではない。
3. ネット外側のロープに触れても反則とはならないが、プレーに影響を与えた場合は反則となる（インター・フェア）。

第4項 オーバー・ネット（第4図）

1. イン・プレーの状態にある場合、競技者は完全に相手方コート上にあるボールに、ネットを越えて触れてはならない。
2. オーバー・ネットの限界線は、ネットの上端の白布のふくらみいっぱいまでとし、ボールへの接触点で判断する。したがって、フォローにより相手方に手

や腕が出て反則とはならない。

第5項 アンダー・オーバー・ネット

競技者は、ネット下を越えて、相手方コート上でボールに触れてはならない。

第6項 インター・フェア

1. 相手方競技者に一方的に接触し、その結果、相手のプレーを妨害した場合は反則となる。
2. ボールが相手方コートにあるとき、ネットの反対側から故意にこれに触れてプレーを妨害することは許されない。

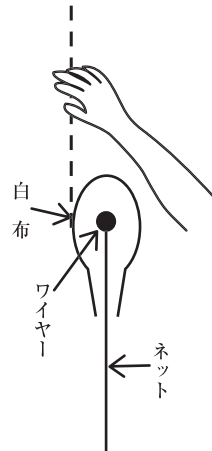
第21条 ボール・アウト

ボールが、次の状態になったときは、ボール・アウトとなる。

1. ボールがコート外の床・地面、アンテナおよびアンテナ外側のネットまたは物体に触れるか、もしくはネットの下方を完全に通過したとき。
2. ボールが、アンテナの上方もしくはその外側を完全に通過したとき。

第22条 ダブル・ファウル

両チームの競技者が同時に反則をしたときは、ダブル・ファウルとなり、ノー・カウントとして、再び同じサーバーのサービスから開始される。



(第4図)