

2017年改訂版

# 卓球バレー ルールブック

## 《競技規則と解説》



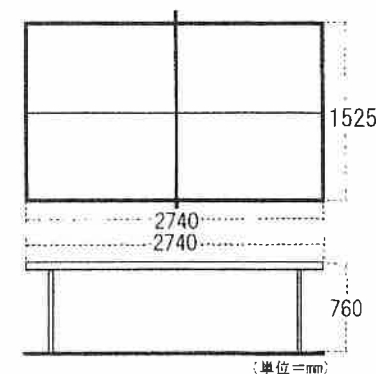
日本卓球バレー連盟

## 《卓球バレー競技規則》

### (A) 設備・用具

#### 1. テーブル

テーブルは、長さ 2,740mm、幅 1,525mm の長方形で、床上 760mm の水平面とする。

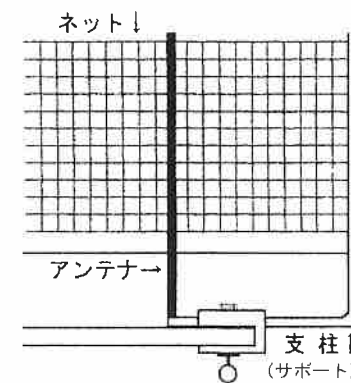


#### 2. ボール

ボールは、直径が 40mm の球体で、その中に金属球 4 個が入り、総重量 3.6~3.8g とする。

#### 3. ネット

テーブルの中央（エンドラインより 1,370mm）に、エンドラインと平行して、ネット（高さ 152.5mm）の下縁がコート面より 57mm の高さに垂直に張る。



- (1) ネットの下縁に幅 15mm の白布をたるまないように取り付ける。
- (2) ネットの下縁および上縁の各両端は支柱に取り付け、下縁を水平に張るものとする。
- (3) ネットの有効幅（両アンテナ間）は 1,400mm 以上で、網目の大きさが 7.5mm 平方以上 12.5mm 平方以下のものとし、色は暗緑色または青色とする。
- (4) サイドラインから一定距離のネットに、アンテナをたてる。（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. 支柱（サポート）

ネットを支える支柱（サポート＝金具）をテーブルに取り付ける。

#### 5. ラケット

たて、よことも 300mm 以内の大きさの板（木製）で、かつ平坦で硬くなくてはならない。

ラケット保持のための最小限の加工は許される。

#### 6. 車いすまたは椅子

競技者は、車いすまたは椅子に座って競技しなければならない。

### (B) チーム（競技者）

#### 1. チーム

- (1) 1 チーム 6～12 名の競技者で編成する。
- (2) 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 名をサーバーとする。

#### 2. 監督、ゲームキャプテン

- (1) チーム登録メンバーの中に必ず監督、6 名のプレーヤーの中にゲームキャプテンを置くものとする。
- (2) 監督は、作戦タイム及び競技者交替を要求できる。
- (3) ゲームキャプテンは競技者の代弁者で、主審に対してジャッジについての説明を求めることができる。

#### 3. 服装

- (1) 統一した色・模様ユニホーム、またはゼッケン（背中）を着用し、チーム名と選手名または選手番号を明記したものとする。

- (2) 監督及びゲームキャプテンは、大会規定による所定の位置に、わかるようにマークをつけるものとする。

### (C) 勝敗

1 セットは 15 点（先取）、3 セットマッチで、2 セット先取したチームが勝ちとする。

### (D) サービス権及びコート権の選択

両チームのゲームキャプテンは試合の開始に先だち、最初のサーブを選ぶか、コートを選ぶかについてトスを行い、勝った者がどちらか一方を優先的に選択することができる。

### (E) サービス

1. サーバーの正面のエリア内にボールを静止させ、手を離す。主審の合図の後速やかに（概ね 5 秒以内）行う。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
  - (1) 正規のサービスを行わなかったとき
  - (2) 故意による空振り・フェイントは反則とする。

5. サービス順を間違えた時は、次のように対処して正規の順に戻す。

- (1) ラリー中に気付いた場合、ラリーが終了した時点で正規の順に戻す。
- (2) それまでの得点は有効である。
- (3) サービスが始まってからのアペールは認められない。

#### (F) 打球

1. ブロッカーはサービスされたボールを1打で返球できない。
2. 相手コートへ3打以内に返球しなければならない。但し、3打目のボールがネットに触れた場合は、もう1回だけ打つことができる。
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すべて有効である。

#### (G) 得点

得点は全得点法(ラリーポイント制)をとる。

(H) 反則(次の場合、失策として相手側に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

自コートの台から出たときや、ネットの上を越えたとき。

#### 4. ホールディング

ボールを押さえたり押し出したとき。

#### 5. ドリブル

ボールに連続して2回以上触れたとき(但し、ネットに触れたときは、もう1回だけボールに触れることができる)。

#### 6. 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(ネット下)を通過したとき。

#### 7. 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。

#### 8. オーバーネット

ネットを越えて相手コート内にラケットや身体の一部が出たとき。

#### 9. ボディボール

コート上でボールが身体などラケットの範囲以外にあたったとき、又打球したとき。  
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。

#### 10. ストップボール

自コート内で、ボールが静止したとき。

## 11. オーバータイムス

3打以内で返球できなかつたとき。

## 12. スタンディング

競技者が車いすまたは椅子から腰を浮かしたとき。  
車いすまたは椅子を動かしたとき。

## 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したとき。  
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。  
ラリー中、ラケットを持ち替えたとき。  
その他、競技者として相応しくないプレーをしたときや、  
バッドマナーがあったとき。

### (1) その他

1. チェンジコートはしない。  
但し、コートの状態により、審判員の判断で実施することが出来る。
2. ラリー中の空振りも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。
3. 台の継ぎ目でボールが止まる、またはイレギュラーしたときは、主審の判断でノーカウントとすることがある。

## 《卓球バレー競技規則の解説》

### (A) 設備・用具

#### 1. テーブル

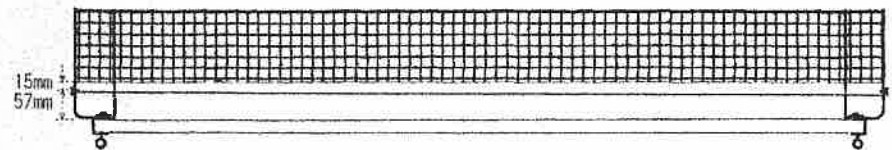
- (1) テーブルの脚は、車いすが入りやすい形状のものが望ましい。
- (2) ボールをころがして競技する性質上、コート面は平坦で水平を保ち、継ぎ目がない方が望ましいが、現状ではなるべく継ぎ目で段差が生じないように配慮すること。
- (3) (公財)日本卓球協会公認のものを使用する。

#### 2. ボール

ボールは金属球の入ったもので、(公財)日本障害者スポーツ協会公認のものを使用する。

#### 3. ネット

- (1) 一般の卓球用と長さ以外同じ規定のネットを上下逆にし、ネットの下縁に幅15mmの白布をつけ、水平に弛みのないようにコート面から57mmの高さに同じ間隔に張る。
- (2) ネットの真下をコートの境界線とする。



#### 4. サポート

- (1) テーブルに支柱(サポート)を取り付けるとき、テーブル上(サポートを支える金具の部分)に出る部分は、なるべく少ない方が良い。
- (2) アンテナより外側のネット下にボールが通過しないよう、空間にフェンスを張るなど工夫する。

## 5. ラケット

- (1) 形状、重量は任意であるが、大きさは縦・横とも 300mm 以内の木質で、硬く平坦でなければならない。(300mm 以内とは、ラケットを持つ部分も含む)。
- (2) 身体障害によりラケットの保持が困難な場合についてのみ、最小限に保持のための加工は差し支えない。また、単一色の布等で手、足、腕等に取り付けることは許される。
- (3) ラケット面の書き込み(文字・絵・塗り)で、競技に支障が出る、若しくは支障の出る恐れがある場合、主審は点検し、そのラケットの使用を中止できる。シール等の貼り付け等は禁止する。

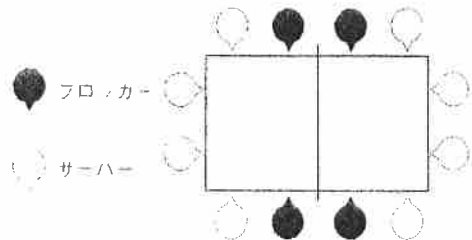


- (4) 現在、卓球バレー用として、図のようなラケットが普及している。



## (B) チーム(競技者)

1. 各チーム 6 名のプレーヤー(ブロッカー 2 名・サーバー 4 名)からなり、右図に位置するものをいう。



2. 主審の判定とルール解釈について抗議することはできない。
3. 作戦タイム、競技者交替はボールデッドになった時点で、監督が主審に申し出る。

4. 監督は作戦タイム(1セット 1 回、30 秒)及び競技者交替 (1セット 2 回まで)を要求できる。

交替競技者の数は 1 回につき 2 名以内とする。(選手交替によるポジション交替は認めない)。

ただし、競技者が競技を続けることができないと主審が判断した場合は、この限りではない。

5. ポジションの交替は、セットごととする。(セット内のポジション交替は認められない)。

## (C) 勝敗

1 ゲームは、15 点・3 セットマッチを原則とするが、大会規定により変更して行ってもよい。

<例 1> 1 ゲーム 11 点・2 セットマッチ

<例 2> 「14 対 14 以後同点(デュース)になった場合は、先に 2 点連取したチームを勝ちとする。」

## (D) サービス権・コートを選択

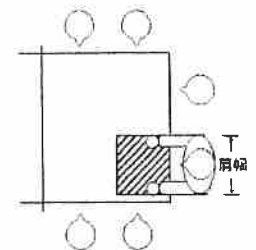
トスに勝ったゲームキャプテンは、次のいずれかを優先的に選ぶことができる。

トスは、ジャンケン又はコインにより行う。

- ① 最初のサービスを選ぶ権利
- ② コートを選ぶ権利

## (E) サービス

1. 「サーバーの正面のエリア内」とは、右図の斜線の範囲内で、座位姿勢でボールが置き、ラケットの届く範囲である。(障害の程度により、やむを得ない場合は、その限りではない)。



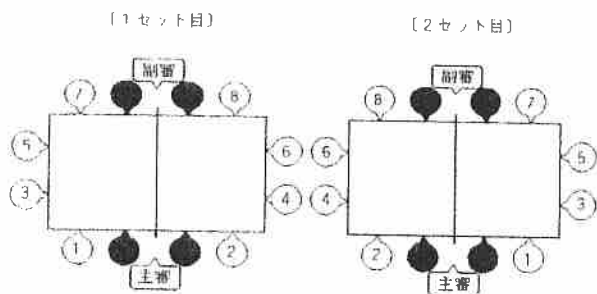
2. サービスを打ち出す時のドリブルやホールディングはサービスの反則（サービスミス）となる。

3. サービス順について

(1) 1から順に8までいくと、また1から始める。

(2) 2セット目のサービスは、前のセットで最初にしなかったチームから行う。

1セット目の続きから行うのではなく、1番から行う。

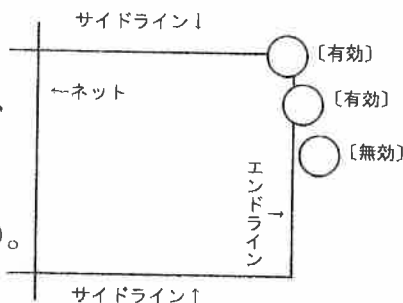


## (F) 打球

1. 有効な打球

(1) ボールがネットの下を通過し、相手コートに達した場合。

(2) 空間を含む、サイドライン・エンドライン内のボール（右図）。



2. 打球がネットに触れた場合、同じ競技者はもう1回だけ打つことができる。

3. 打球の瞬間、故意にラケットを手から離したら反則とする。（インテンションファール）

また故意でなくても、手から離れたラケットがネットや支柱に触れたり、相手チームのプレーに不利が生じたりした場合、反則とする。

4. 打球は片手でラケットを持って行うことを原則とするが、障害等の理由により試合前に主審に申告し、認められた場合、ラケットの扱いを次のように認める。

(1) 両手で持つ場合、両手首くるぶしの手前までをラケットとする。

(2) ラケットを持つ手で、肘を置かないと上肢を支えられない場合、肘までをラケットとする。

(3) 手以外の身体でラケットを保持する場合、主審がその状況を判断し、ラケットの範囲を決定する。

5. プレー中のラケットの持ち替えは認められない。（インテンションファール）。

## (G) 得点

1セットは15点先取した方が勝ち（但し、14対14になった時、以後は連続2点先取した方が勝ち）、また3セットマッチで2セット先取した方を勝ちとするが、大会の申し合わせ事項等により変更されることがある。

## (H) 反則

1. 《サービスミス》について

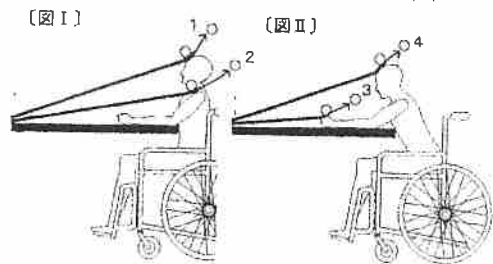
ネットやサポートに触れても「サービスミス」となる。

2. 《サーブブロック》について

1打目がネットに当たり、もう一度打って相手コートに入った場合は有効打とする。

### 3. 《ボールアウト》について

ネットの下をくぐり、相手コートに着地しないボール（宙に浮いたボールについて、次のように判断する。



- (1) 図Ⅰ-1・2は、両方とも選手にボールが触れてはいるが、コート外での触球なので、ボールアウトとなる。(当てられた側の得点)。
- (2) 図Ⅱ-3・4は、両方ともコート内での触球なので、ボディボールとなる。(当てた側の得点)。

※10頁、解説(F) 打球1. の(2)及び図を参照のこと。

Bチームコートの状況	反則の有無	判定(ポイント)
コートに着地	インボール(有効打)	プレー続行
コート内でラケットに当たり、コートに着地	インボール(有効打)	プレー続行
コートに落ちて、ボールアウトになった	ボールアウト	Aチーム
コート内でラケットに当たって(ワンタッチ)ボールアウトになった	ボールアウト	Aチーム
コート内で体に当たった	ボディボール	Aチーム
コート外に出た	ボールアウト	Bチーム
コート外で体に当たった	ボールアウト	Bチーム
コート外でラケットに当たった	ボールアウト	Bチーム

### 4. 《ホールディング》について

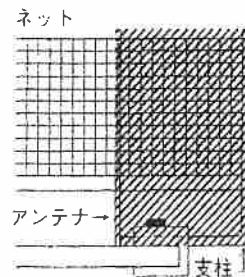
ボールを引きずったり、引き込んで押し出したりしたとき。

### 5. 《ドリブル》について

ボールを弾き返さずにラケット面を転がった場合、2回以上当たったとみなしドリブルとする。

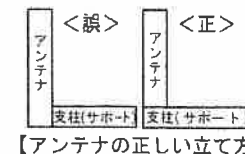
### 6. 《サポート》について

右図の斜線部分全てがサポート部分(支柱及び支柱をとめる金具・卓球台の蝶番・アンテナ・アンテナと支柱の間のネット及び空間)となる。



### 7. 《タッチネット》について

「打球後」「打球前」にかかわらず、プレー中ネットに触れたら反則とする。



### 8. 《オーバーネット》について

「打球後」「打球前」にかかわらず、コート外であっても、ネットの延長線を越えて身体やラケットが出たら反則。ただし、円滑な競技の進行を考慮し、相手チームに著しい不利が認められない場合はプレー続行とする。

### 9. 《ボディボール》について

ラケットの範囲とは、右図のように、ラケットを持った手の手首の突起した骨の手前(骨は含まない)までが、ラケットの範囲。それ以外の体の部位及び車いす等への触球はボディボールとなる。



10. 《ストップボール》について

ボールが完全に静止した状態をいう。同じ場所で回転している状態（自転）は有効球とする。

11. 《オーバータイムス》について

3 打目がネットに触れたときは、もう一度（4 打目）だけ打つことができる。

12. 《スタンディング》について

「打球後」「打球前」にかかわらず、車いすまたは椅子を動かしたり、片方の脚を浮かしたりした時も含む。（但し、身体障害等により動いた場合は除く）。

13. 《インテンションファール》について

- (1) ラリー中、ラケットを持ち替えたとき。
- (2) ラリー中、両手で打ったとき。
- (3) ラリー中、ラケットをわざと手から離れたとき。
- (4) 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。
- (5) 競技者として相応しくないプレーや言動などバッドマナーがあったとき。

※ バッドマナーについて

暴言、乱暴、その他競技者として相応しくない行為（バッドマナー）があった場合、最初は主審の注意にとどめる。以降同様の行為があった場合は、主審の判断で相手側に 1 ポイント与えるなどの措置を講ずることが出来る。主審は試合終了後、審判長に報告する。

(1) その他

- 1. 試合に先立ち、主審は必ず「申し合わせ事項」の確認を行う。この場合、障害の程度等により主審が必要と認めたものに関り、相手チームに知らせる。
- 2. 審判長は、すべての権限をもつ。また、審判員の最終責任者である。

《卓球バレー審判の合図》

<p>① プレーボール (サービス許可)</p>  <p>ネットの上方に手・腕を出し、肘をレシーブ側のコートに向けて曲げる。</p>	<p>② ポイント</p>  <p>得点したチーム側に腕を斜め上に挙げる。</p>	<p>③ サービスミス</p>  <p>親指を立て、腕を前に伸ばす。</p>
<p>④ サーブブロック</p>  <p>ネットをさえぎるように手を伸ばす。</p>	<p>⑤ ボールアウト</p>  <p>手のひらを後ろに向けて引く。</p>	<p>⑥ ホールディング</p>  <p>手のひらを下に向け、前に押し出す。</p>



⑦ドリブル



2指を立て、前に出す。

⑧サポート



ボールが当たった側のサポート(支柱)を指す。

⑨タッチネット



ネットの側面をたたく。

⑩オーバーネット



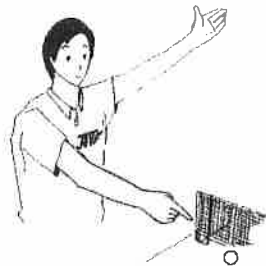
手のひらを下に向け、ネット上に出す。

⑪ボディボール



自分の胸を、2回軽くたたく。

⑫ストップボール



静止したボールを指さす。

⑬オーバータイムス



4指を立て、前に出す。

⑭スタンディング



手のひらを水平に上向け、すくい上げる。

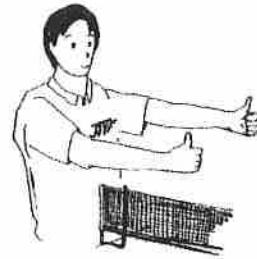
⑮インテンションファール



自分から見た指文字

指文字「こ」を表示する。「故意」の「こ」を意味する。

⑯ノーカウント



両親指を立て、前に出す。

⑰タイムアウト



両手で「T」の字を形づくる。

⑱メンバーチェンジ



両拳で、腕を重ね回転させる。

⑲セット(ゲーム)の終了



笛を長めに吹き、両手をクロスさせながら胸に寄せる。

— 98 —

## 《卓球バレー競技規則 Q & A》

### (A) 設備・用具

**Q1** ラケットを保持するための加工はどこまで許されますか？

**A** 身体障害等によりラケットの保持が困難な場合、最小限の加工が許されています。

加工することで、有利になるような場合は、最小限の加工とは言えません。

### (B) チーム（競技者）

**Q2** 審判の判定に意見がある場合は、競技者の誰が言っても良いのですか？

**A** 審判に意見が言えるのは、ゲームキャプテンだけです。必ず、ゲームキャプテンを通して意見を言うようにしましょう。ゲームキャプテン以外が発言しても、審判はそれを制止することができます。また、暴言があった場合は、相手チームに1ポイント与えるなどの措置が講じられることがあります。

### (C) 勝敗

**Q3** 試合開始に先立ってトスで勝ったら、必ず先攻になるのですか？

**A** トスに勝った者は、最初のサーブを選ぶ権利、コートを選ぶ権利のどちらかを選択することができます。

トスに負けたものは、残された方について選択することができます。

### (D) サービス

**Q4** サービスについて、「主審の合図の後速やかに（概ね5秒以内）行う。」とありますが、それは何のためですか？

**A** 「サーブの合図の後速やかにサーブする原則」の一方で、様々な事情で「すぐにサーブ出来ない」選手に対する配慮です。但し、故意に遅らせるとインテンションファールとなります。

### (E) 打球

**Q5** ネットを通過した打球が、宙に浮いた場合の判断は？  
宙に浮いた打球について、相手コート（Aチーム）からの打球がネットの下をくぐり、ノーバウンドでBチームに戻ってきた時どのように判断すればよいですか？

**A** 色々なケースがあります。10頁（F）打球 1. の(2)及び図、12頁（H）反則 3. を参照してください。

**Q6** 打球がアンテナに当たりましたが、アンテナの中心部より相手のコート側に当たりました。相手コートに入ってからアンテナに当たったのですから、こちらの得点になりませんか？

**A** なりません。  
競技規則に、サポートの反則について「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。」とあります。したがって、アンテナのどちら側に当たっても「打球した選手の反則」となります。

なお、相手コートに入った後、台の傾き、台の継ぎ目の段差によるイレギュラーボールなど人為的ミスでないと判断される場合は、ノーカウントとします。

**Q7** 私たちのチームでは、作戦として、ラケット間の隙間ができないようにするために、手を前に出してお互いに近づけています。手を伸ばすので頭などがコート内に入りますが、相手チームは、ネット際から強くボールを跳ね上げて、私たちのコート内の頭・顔に向けて強打し、ボディボールの反則を狙ってきます。これも作戦として認められるのでしょうか？

**A** 競技規則としては反則ではありません。しかし、それを作戦にしようとするのは、スポーツマン精神の観点から問題があります。度が過ぎるようであれば、バッドマナーとして反則をとることがあります。

**Q8** 相手コートに達したボールが、相手チームの誰も打たないのに戻ってきました。これは有効打なのでしょうか。

**A** 有効打です。  
相手コートに入ったボールが、スピンなどの影響で打球されることなく自コートに戻ったり、また、ネットに当たり、バックspinがかかって相手コートに達し、その直後に自コートに戻ったりした場合は、「0打で戻った」と解釈します。

#### (F) 得点

**Q9** 得点とサービス順とに関連はありますか？

**A** 卓球バレーの得点は、全得点制（ラリーポイント制）を採用しています。サービスは、各チーム1本ずつ交代で行います。したがって、両チームの得点の合計と、サービス順は、相互に関連します。例えば、両チームの得点の合計が8点の時、次のサーバーは、必ず1番（P.10 図）となります。このような関係が分かっているならば、サービスの順番が分からなくなったとき、次のサーバーを見つけるのに役に立ちます。

#### (G) 反則

##### ① サービスミス

**Q10** サービスの順番を間違ったときは、サービスミスになるのですか？

**A** 間違っていると気づいた時点で、正規の順番に戻します。そのとき、それまでの得点は有効ですので、サービスの順番を間違えたことだけでは、サービスミスとはなりません。

##### ② サーブブロック

**Q11** ブロッカーは、サービスされたボールに最初に触れてはいけないのですか？

**A** サーブブロックの反則は、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です。最初に触れても、相手コートに直接返らなければいいのです。味方にパスを送れば、問題ありません。また、2打目、3打目に打ち返しても問題ありません。間違っても1打目を打ち返そうとして、運良くネットにかかって返ってきた場合、2打目で相手コートに返してもサーブブロックにはなりません。あくまで、1打目で返した時のみ反則です。

##### ③ ボールアウト

**Q12** ノーバウンドで、ボールが体に当たったとき、ボールアウトで相手側の反則を取られる場合と、こちら側のボディボールの反則を取られる場合があるのですが、なぜですか？

**A** 競技の有効な場所には、コート上の空間も含まれます。つまり、ボールが空間にあっても、コート上であれば、そのボールは有効と考えられます。したがって、ノーバウンドのボールが体に当たった場合、当たった位置がコート上の空間であ

るかどうかが問題になります。

コート上の空間の場合、そのボールは有効ですから、当てられた側の反則であるボディボールが取られます。当たった位置が、コート上より外の場合は、そのボールが無効（アウト）になっていますので、打った側のボールアウトの反則になります。※Q5 参照

#### ④ ホールディング

**Q13** ホールディングの反則をよく取られるのですが、何がいけないのかよく分かりませんか？

**A** 卓球バレーの打ち方の原則は、「ボールとラケットが当たっているのは、瞬間である」と言うことです。「押さえ込んだり、押し出したり」とすると、ボールとラケットが、ある時間接触していることになります。打球の方向を変えようとラケットでボールを運んだりする場合も、ホールディングの反則になります。

#### ⑤ ドリブル

**Q14** 1 打目がネットに当たって返ってきたので、同じプレイヤーが2打目を打ちました。その2打目も、ネットに当たって返ってきたので、また同じプレイヤーが3打目を打ちました。これは、ドリブルの反則になりますか？

**A** はい、これはドリブルの反則です。  
「ネットに触れた場合、同じプレイヤーはもう一度だけボールに触れることができる」というのが規定です。「もう一度だけ」という限定ですから、3度目に触れた場合は、ドリブルの反則となります。もちろん、別のプレイヤーが3打目を打った場合は、反則にはなりません。

#### ⑥ タッチネット

**Q15** ボールを打った瞬間、ラケットが手から離れてネットに当たりました。これは、タッチネットの反則になるのですか？

**A** タッチネットになります。打った瞬間にラケットが保持されていれば、その打球は有効ですが、ラケットが保持されていなくてもネットに当たれば、タッチネットの反則となります。

#### ⑦ オーバーネット

**Q16** ブロッカーをしているときに、座っている位置などで注意を受けたのですが？

**A** オーバーネットの反則は、ネット上だけでなく、その両端の延長線上にも適用されます。つまり、ブロッカーの足や肩、肘などがネットの延長線上から相手コート側に入っていれば、オーバーネットの反則となります。もちろん、障害の状態から姿勢が維持できない場合などは、配慮する必要がありますので、そのような場合は、審判に申し出ましょう。

**Q17** プレー中、相手チームブロッカーの腕がこちらのブロッカーの体に当たり不愉快です。反則ではありませんか？

**A** 反則（オーバーネット）です。  
ただし、初めは「注意」とどめることもあります。  
また「相手チームに著しい不利が認められない」場合は、試合のスムーズな進行を考慮し、主審の判断によりプレーを続行することもあります。

## ⑧ ボディボール

**Q18** ボールにラケットが届かなかったので、反対の手でラケットを持ち替えて打ちました。これは、ボディボールの反則になりますか？

**A** ラケットを持ち替えた時点で「インテンションファール」の反則になります。

## ⑨ ストップボール

**Q19** ボールは移動していないのですが、回転している状態の時に打ちました。これは、ストップボールになりますか？

**A** ストップボールは、ボールが自転も含めて、完全に制止した状態を言います。したがって、移動していないが回転している状態では、そのボールは有効といえるので、ストップボールの反則にはなりません。

## ⑩ オーバータイムス

**Q20** 3打目がネットに当たって返ってきたので別のプレーヤーが4打目を打ったが、それもネットに当たって返ってきたので、5打目を打ちました。これは、反則ですか？

**A** はい、オーバータイムスの反則です。  
3打目がネットに当たって返ってきたボールは「もう一度だけ（4打目）」打つことができます。したがって、4打目がネットに当たって返ってきたボールは、別のプレーヤーが打ったとしても反則です。

## ⑪ スタンディング

**Q21** ちょっと遠目のボールを打とうとしたときに、いすの後ろが浮いてしまいました。これは、スタンディングの反

則になりますか？

**A** スタンディングの反則は、明らかにいすから腰を浮かしたときだけでなく、いすを動かしたり、いすの脚を浮かしたりしたときも含まれます。したがって、この場合は、スタンディングの反則といえます。

## ⑫ インテンションファール

**Q22** ボールを打った後、ラケットが手から離れました。そのラケットの上を、相手が打ったボールが転がり反則をとられました。わざと離したのでなくても、反則になるのですか？

**A** わざと離したのでなければ、インテンションファールにはなりません。この場合は、離れたラケットの上をボールが転がったので、ドリブルの反則になったのです。  
インテンションファールの場合、故意かどうかの判断は、審判にゆだねられます。

## (H) その他

**Q23** 同一セット内で、右ブロッカーが選手交代で控えになった後、次にサーバーとして入ることはできますか？

**A** 選手交代は、1セットにつき2回できます。  
交代できる選手の数、1回につき2名以内です。しかし、選手交代によるポジションチェンジは認められません。  
したがって、この場合、一度控えになった後、前と同じポジションになら競技者として復活することはできますが、それ以外のポジションに入ることは認められません。  
もちろん、次のセットでは、改めて別のポジションにつくことはできます。

## — 卓球バレーのあゆみ —

- ◆1974年（昭和49年）  
近畿の筋ジストロフィー症児のための養護学校が、「第5回近畿筋ジストロフィー症児交歓会スポーツ交流会」を実施。その後、競技種目に取り入れられた卓球バレーの実施に当たり、当時の京都市立鳴滝養護学校がルール作成の中心となり、ルールや用具の工夫・改善を重ねていく。
- ◆1976年（昭和51年）  
京都障害者スポーツ振興会に京都市立鳴滝養護学校が加入。  
重度の障害者が楽しく・団体でできる競技として「身体障害者のスポーツ研修会」で紹介され、その後京都障害者スポーツ振興会が「重度の障害者のスポーツ」として京都市・府内全域に普及活動を行う。
- ◆1981年（昭和56年）  
国際障害者年を記念して「全京都身体障害者総合スポーツ大会卓球大会の部」の種目として団体戦に取り入れられ、ますます盛んになっていく。
- ◆1988年（昭和63年）  
京都障害者スポーツ振興会編「卓球バレー競技規則」の制定。
- ◆1988年（昭和63年）10月30日  
「第24回全国身体障害者スポーツ大会（京都大会）」で、初めて「公開競技」として開催される。
- ◆1989年（平成元年）  
全京都障害者総合スポーツ大会より、「卓球大会の部」から独立して「卓球バレー大会」として開催され、参加選手1,000人を超える大会となる。
- ◆2008年（平成20年）10月12日  
「第8回全国障害者スポーツ大会（大分）」で、オープン競技として開催。

- ◆2008年（平成20年）10月12日  
「日本卓球バレー連盟」設立。
- ◆2009年（平成21年）4月1日  
日本卓球バレー連盟編「卓球バレー競技規則」の制定。
- ◆2011年（平成23年）10月23日  
「第11回全国障害者スポーツ大会（山口）」で、オープン競技として開催。
- ◆2015年（平成27年）10月18日  
「第15回全国障害者スポーツ大会（和歌山）」で、オープン競技として開催。
- ◆2016年（平成28年）10月23日  
「第16回全国障害者スポーツ大会（岩手）」で、オープン競技として開催。
- ◆2018年（平成30年）「第18回全国障害者スポーツ大会（福井）」実施予定。
- ◆2019年（平成31年）「第19回全国障害者スポーツ大会（茨城）」実施予定。

### 《 特 色 》

- ・障害のあるなしや程度、年齢に関わらずプレーできる。
- ・卓球台1台のスペースで多くの人数が楽しめる。