

= 風船バレーボールの原点「ラリーを楽しみ、誰でも一緒に参加できる。」と、「声を出しあいハンデのある選手を中心にした」ルールになるように、心がけて改訂しました。 =

- ☆ HP (ハンデ・プレーヤー)、プレーに支障のある選手、障がい者・幼児・高齢者(65才～)
- ☆ AP (アドバンテージ・プレーヤー)、障がいの有無に関係なく、プレーに支障のない選手

◎ パラレル・ルールの特長は、選手一人一人が自主的にルールを守ること、とします。

コート=バトミントンWコート(6.1m×13.4) ネットH(1.55m) サービスライン(1.98m)

チーム=HP 3～5名とAPかSP 1～3名の6名で構成されます

ハンデ・レベル = ハンデ(HC)の合計は、1チーム18点以内を原則とします

ハンデ①の選手のいないチームは、ハンデ④の選手は2名までを原則とします

HC ①-自力でボールを追えず、ボールコントロールの出来にくい選手(車いす、補助)

HC ②-ボールを追うことと打つことに、部分的なサポート(車いす、自走)の必要な選手

HC ③-ほとんどのプレーはでき、少しのハンデのある選手(～小3位・65才～、含む)

HC ④-プレーに支障のない選手(障がい者でもプレーに支障なければ含む)

ルール=ボールが自コートに入って、6人全員が打ち10回以内に相手コートに返す

10回以内に1人2回まで打つことができますが、連続は反則

進行=ボールは片手で打ち、もう片手は他選手のサポート・自守に使うように心掛けてください

ゼッケンは、①・③・⑤がHP、②・④・⑥はAPかSPを原則

サーブ=チーム交互にします(得失点に関係なく)2回制(HP・AP～交互順)

サービスラインから、両足をついたまま(強すぎるとラリー続かないため)打ちます

サーブを打った後も、サービスラインを踏んでも越えても反則、HPは考慮あります

◎ 車いす部門は、立位選手のオーバーハンド(肩の上で打つ)サーブはできません

HPは任意の場所(打ちこみ出来るHPはサービスライン)

HPはトスのアシストと、サーブ後の1打のアシストを受けることができます

アタック=アタッカーは、①・③・⑤のHP選手のみ(車いす部門は、車いす使用者のみ)

アタックを打った後は、サービス(アタック)ラインを踏んでも越えてもセーフ

◎ サーブやアタックを受ける1回目のレシーブは、体の2か所以上に接触してもセーフ

◎ ボールのイン・アウトは、着地点で決めます

反則=ナットオール チームの全員が打つ前に相手コートに返球した場合

オーバータイム 10回以内に相手コートに返球できない場合

同じ選手が3回ボールに触れた場合

ドリブル 明らかに、同じ選手が続けて2回ボールを打った場合

ホールディング 明らかに、ボールを持ったり、運んだりした場合

ジャンプ サーブ、アタックをした場合

タッチネット ボールを打つ前から打った後までに、ネットに触れた場合

オーバーライン サーブの後・アタックの時、サービスライン踏んだり越えた場合

HP①、②のドリブル、ホールディングは考慮します

勝敗=10分間*または15点先取、得点はラリーポイント制(*HP①・②に配慮のため)

以上