全日本まくら投げ大会 in 伊東温泉　公式ルール

選手登録・出場選手について

・１チーム８人編成【選手５人（大将１人、リベロ１人、アタッカー３人）、サポート３人】

※１チームの登録できる最大人数は１０人まで、１試合に出場できる最大人数は８人までとする。
事前に提出していただいた大会参加登録選手名簿に登録された選手のみ、試合に参加できるものとする。
大会参加登録選手であれば、試合間での選手変更は可能とするが、セット間の選手変更は不可とする。怪我・体調不良等により主催者側がやむを得ないと判断した場合は、この限りではない。

※試合に出場している８人のポジションはすべて１セット毎に入れ替えを可能とする。ただし、相手チームを待たせることのないよう速やかに入れ替えること。

※試合に出場可能な最少人数は６人。その場合、サポートが１人とする。
怪我・体調不良等により主催者側がやむを得ないと判断した場合は、この限りではない。

基本的なルール

・競技エリア　自陣エリア　４．５m×７．２m（２０畳）、敵陣との間隔は２m。（詳細は図面参照）
※畳の大きさにより競技エリアが若干小さくなる場合あり、その際は両チーム共通

・１試合　**１セット２分×３セット、**２セット先取したチームの勝利。

・ポジション毎の役割は別ページ参照。

・**大将生き残り戦（どちらかの大将が当てられた時点でセット終了）**

・**同時に両チームの大将に当たり**、審判団が協議しても判断が難しい場合は、**そのセットは引き分け**とする。

・制限時間内に勝負がつかなかった場合は、生き残っている選手が多いチームをそのセットの勝者とする。
なお、同数の場合はそのセットは引き分けとする。

・**選手は自陣競技エリアから落ちてはいけない。（体の一部が競技エリア外に触れてはいけない）**

・３セットで勝敗がつかなかった場合は、**枕の遠投（１人１投）の飛距離で決定する。**
※両チーム当該試合３セット目の大将１人の飛距離。
※遠投姿勢は**立ち膝。**枕を投げる際の投げ方は自由とするが、**両膝を床から離してはいけない。**
※枕の最終到達地点で計測。**観客も含め、如何なる障害物に当たって止まったとしても投げ直しはせず、**その地点までの飛距離（投擲者と枕の最も手前部分の距離）を計測する。

試合出場時の服装について

・**浴衣（パジャマは不可）着用。**浴衣は帯を締め、しっかりと着用すること。
※着用時（立位状態）に膝が隠れていること。たすき掛けは禁止とする。
※極端にみじかい浴衣を着用している場合、主催者側が用意した浴衣に着替えるよう指導することがある。
着用の仕方に問題がある場合は主催者（審判）が注意します。その後、改善が見られない場合は当該選手を出場停止とすることがある。

・大将は「大将ビブス」、その他の選手４人（リベロ１人、アタッカー３人）はゼッケンを必ず着用すること。

・選手は裸足とし、サポートは体育館シューズ等を履いてもよいこととする。

アウトの判定、当てられた選手・注意事項　※当たる（以下、「ヒット」という）

・相手からの**枕がノーバウンドでヒットしたら**アウトとする。（ワンバウンド後にヒットした場合はセーフ）

・相手から投げられた枕を**キャッチしてしまった場合もアウト**とみなす。**持っている枕で飛んできた枕を防ぐのもアウトとする。**

・**リベロの防御（布団等）で軌道がそれた枕がノーバウンドで選手にヒットした場合もアウト**とする。

・**自陣競技エリア（畳の上）から出てしまった選手もアウト。**

・競技エリアから出て投げた枕が相手にヒットしても無効とする。投げた後にエリアから出てしまった選手が投げた枕がヒットした場合も同様とする。（競技エリアから出て枕を投げた選手はアウト）

・アウトの判定をされた選手は、**自陣競技エリアの外に敷いてある布団に移動し、寝たふりをする**こと。

・ダブルヒット（ノーバウンドの枕に２人連続ヒット）の場合は最初に当たった選手のみアウト、２人目はセーフ。

※選手同士が至近距離にいた状況で、最初にヒットした選手が速やかに退場しない場合、及び最初にヒットした選手を意図的に盾にした場合において、その選手がもう一度枕にヒットした際には、後ろの選手（大将含む）もアウトにすることがある。

・**競技において主審を中心とした審判団の判断に基づく判定ならびに指導（指示）には必ず従うこと。**

・伏せた姿勢や屈んだ姿勢の継続、リベロの布団の真後ろで身を隠し続ける、意図的に枕を投げずに占領するなど、**消極的な行為と主審が判断した場合は注意する**。注意後も改善が見られない場合は当該選手の退場もしくは当該チームをそのセット負けとすることがある。

アタッカーの役割

・**自陣競技エリアから落ちることなく、ただひたすらに飛んできた枕を避け、相手選手に枕をヒットさせるのみ。**

・**アタッカーは、試合開始時、競技エリア外に敷かれた布団に仰向けの状態で布団をかけ**待機する。
主審の試合開始の笛の合図で競技エリアへ移動、競技エリア内へ入った瞬間から枕がヒットしたらアウトとする。

・競技エリア外に体の一部が触れない限り、競技エリア外にある枕を拾うことができる。その間に枕がヒットしてもアウトとする。

リベロの役割

・**リベロはリベロエリアで掛布団を両手で持ち防御が出来る（試合開始から残り時間３０秒まで）唯一の選手。**

・**リベロは、試合開始時、競技エリア外に敷かれた布団（場所固定）に仰向けの状態で布団をかけ**待機する。
主審の試合開始の笛の合図で、**リベロエリアまで自身が使用している掛布団を持って移動し防御**を行う。なお、**リベロエリアに到達する前に当てられても「無効」とするが、リベロエリアに到達する前に防御をしてはいけない。**

・リベロは、試合残り時間３０秒になるまで**リベロエリア（図面参照）から出てはいけない。**

・リベロは、残り３０秒までは、**枕にヒットしても防御を続けることができる。**

・リベロが、**競技エリアから落ちてしまった場合もアウト**とする。（自身の布団に移動し寝たフリをする。）
その場合、当該セットが終了するまでリベロ不在で戦うこととなる。

・**両手で布団を持っている態勢であれば、足などの体を使っての防御もよい**こととする。

・両手で布団を持っていない態勢（片手で持つ、布団を投げる等）で防御を続けた場合は、主審が注意する。以降、改善が見られない場合は退場となることがある。

・**残り時間が３０秒**になったら、主審が**「リベロ終了」**とコールする。（試合の時間は止めない）**コール後は、リベロは布団をその場に置き（以降、布団での防御不可）、他の選手と同様に攻撃参加できる（アタッカーと同じ役割、**

枕にヒットしたらアウト)。

・**試合終了まで生き残っていた場合は、１人にカウントされる。**

・主審の「リベロ終了」コール後に、リベロが布団を離していない場合は、布団も体の一部とみなすため、布団に枕がヒットしたらアウトとする。

【リベロが防御することで起こり得る事】

・両チームの競技エリアの間に枕が落ちた場合は、競技エリアから落ちなければ大将・アタッカー・リベロが回収することができる。サポートは当該エリアに入って枕の回収することはできない。

・両チームの競技エリアの間に試合進行に支障が出るほど枕が溜まってしまった場合は、主審の判断（笛の合図）で試合を止め、中央のラインを基準に両チームへ振り分けることとする。

大将の役割

・大将がヒットした時点でそのセットは負けとなる。

・**大将は、試合開始時、競技エリア内に敷かれた布団に仰向けの状態で布団をかけ待機する。**主審の試合開始の笛の合図で速やかに布団から抜け出し競技を開始すること。起き上がる際に掛布団を防御に利用したり、リベロが到達するまで布団の中で待機することはできない。

・**大将は、残り時間が３０秒になるまでは、大将移動エリア（図面参照）から出てはいけない。**なお、枕を投げる行為や枕を回収する行為の際に大将移動エリアより前に出ることはできる。

・**大将エリアは、残り時間が３０秒となった際の「リベロ終了」のコールと同時に消滅**し、大将は、競技エリア上であれば、どこにでも移動することができる。

サポートの役割

・サポートは自陣競技エリアの外側に配置し、**自陣競技エリアから出た枕**（自陣の畳の縁に掛っているものも回収可）**を回収し、**指定の位置（図面参照）から**自陣に戻す。**（投げ入れは不可）競技エリアには入ってはいけない。

・両チームの競技エリアの間には入ることはできない（枕の回収不可）

・サポートは、**競技エリア内の選手に触ることは出来ない。**（触れた選手はアウトとなる。）
例）サポートが競技エリアの範囲を知らせるために触れたり、選手がエリア外に落ちないように支えたりすること。
競技中、同行為が繰り返し行われるようであれば、そのセットは負けとすることもある。

・サポートは、試合開始時、競技エリア外の畳（１畳）の上に正座をした状態で待機する。

・サポートのみ、**「先生がきたぞォ～」コール**を行使できる。

『先生がきたぞォ～』コールについて

・サポートの**コールで自陣大将が１０秒間、敵陣（サポートエリアも含む）にある枕を回収することができる。**

・**両チーム１試合につき１回**の権利を有し、**セット内で、どちらか一方のチームしか権利を行使できない。**
（Ａチームがコールした場合は、そのセット内でＢチームはコールすることができない。）

・**セットの残り時間が３０秒**となったら、そのセットは**両チームとも権利を行使することができない。**
※試合時間残り３０秒の主審の「リベロ終了」コール以降は、「先生がきたぞォ～」コールは使用できない。

・サポート１人が副審そばの**拡声器で主審に聞こえるように**大きな声で「先生がきたぞォ～」とコールする。

・**主審がコールを認めた後に吹く笛の合図で、両チームとも枕を持っているアタッカー・サポートは枕をその場に置き、以降１０秒間枕には触れてはいけない。**（布団の下に隠したりする行為は禁止します。）

・**両チームの大将以外の生き残っている選手（リベロ含む）とサポートは、**先生に見つかったという想定で、**その場で正座する。リベロはその際、掛布団から手を離す。**

・**１０秒カウントダウン終了後、副審の笛の合図によりそのままの流れで試合は再開される。**

・「先生がきたぞォ～」コールが認められた主審の笛の合図から１０秒カウントダウン終了（試合再開）の副審の笛の合図までの間は、試合時間は止まる。

【コールしたチームの大将の行動】

・主審の笛の合図後、副審の１０カウントダウンの間、**敵陣（サポートエリアも含む）にある枕を回収できる。**

・**敵陣からの投げ込みでの回収をしてはいけない。**（回収した枕は自陣まで持って運ぶこと）

・回収し終えた枕は自陣競技エリアに置き、正座で待機する。選手はカウントダウン終了まで触れてはいけない。

・**カウントダウン終了までに自陣に戻り正座していなかった場合や、回収した枕を手から放していない場合は、そのセットは負けとする。**

【コールされたチームの大将の行動】

・主審の笛の合図で、**自陣競技エリアに敷いてある布団の上で正座をする。**

・**１０秒カウントダウン終了までにしっかり布団の上で正座していない場合は、そのセットは負けとする。**

★両チームの大将が、１０秒カウントダウン終了までにそれぞれ上記の行動ができていない場合は、そのセットは引き分けとする。

試合開始前集合時間について

・**試合開始時間に、コートに集合していない場合**は、１セット目は**不戦敗**、**試合開始時間から３分経過後にも集まっていない場合**は、２セット目も**不戦敗**となり、その試合は、０－２の負けとする。

※**予選リーグ**で出場予定の両チームが集合していない場合は、**３分経過した時点で両チームとも負け**とし、**両チームともセットカウント０－２の負け**とする。

※**決勝トーナメント**で、出場予定の両チームが集合していない場合は、**３分経過した時点で両チームとも負け**とし、**次の試合で、当該試合の勝者と対戦する予定のチームは、不戦勝とする。**（決勝等の順位が決定する試合に両チームが集合していない場合は、３位になったチームが繰り上げで優勝となる。）

試合の始め方

・**試合開始前**に、両チームの代表者でジャンケンを行い、勝者が自陣コートを選択する（セット毎のコートチェンジは行わない）　※両チームの同意のうえ、コートが確定すればジャンケンは不要。

競技エリア中央で、整列・挨拶をし、相手との健闘を誓い、握手をしてから開始する。

・競技開始時、**各チームの枕は５個ずつ**とし、自陣エリア内の前から１．８mの位置に置いた状態とする。アタッカー・リベロ・大将は、**指定された場所の布団で仰向け**（頭は敵陣と反対側、後頭部・肩・かかとを完全に敷布団につける）の状態で布団をかけ、主審の笛の合図があるまで待機する。

リベロは自陣大将から一番遠い布団に必ず配置すること（図面参照）

・**主審の笛の合図で、一斉に起き上がり試合を開始**する。（フライングがあった場合は、１回目は注意のみとするが、２回目は当てられた扱いとし、そのセットは参加できない。）

・**リベロのみ掛布団を持ったまま、リベロエリア（図面参照）へ移動する。**なお、リベロエリアに到達する前に布団で防御することは出来ない。

・サポートは、試合開始時、競技エリア外の畳（１畳）の上に正座をした状態で待機する。

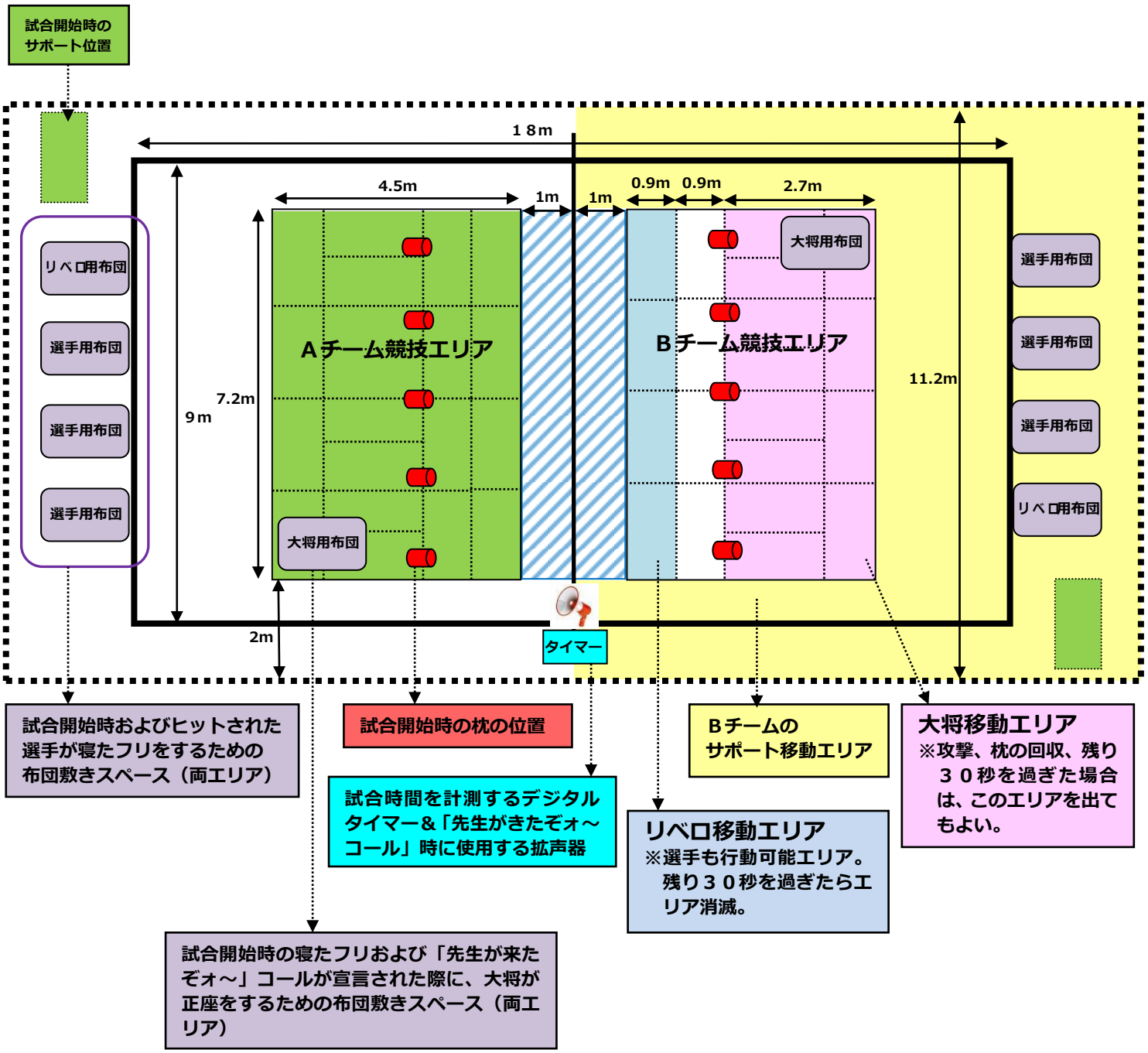
競技エリア詳細イメージ図

・競技エリアを囲う黒色の点線で示したラインより中には観客は入れません。
※実際の会場では黒色の点線ではありませんのでご注意ください。

・サポートの行動範囲は、Ｂチームの場合、センターラインより自陣側の畳の外側 [　　] とします。
両チームの競技エリアの間に設けた２ｍの間隔の部分（水色斜線部分）には入れません。

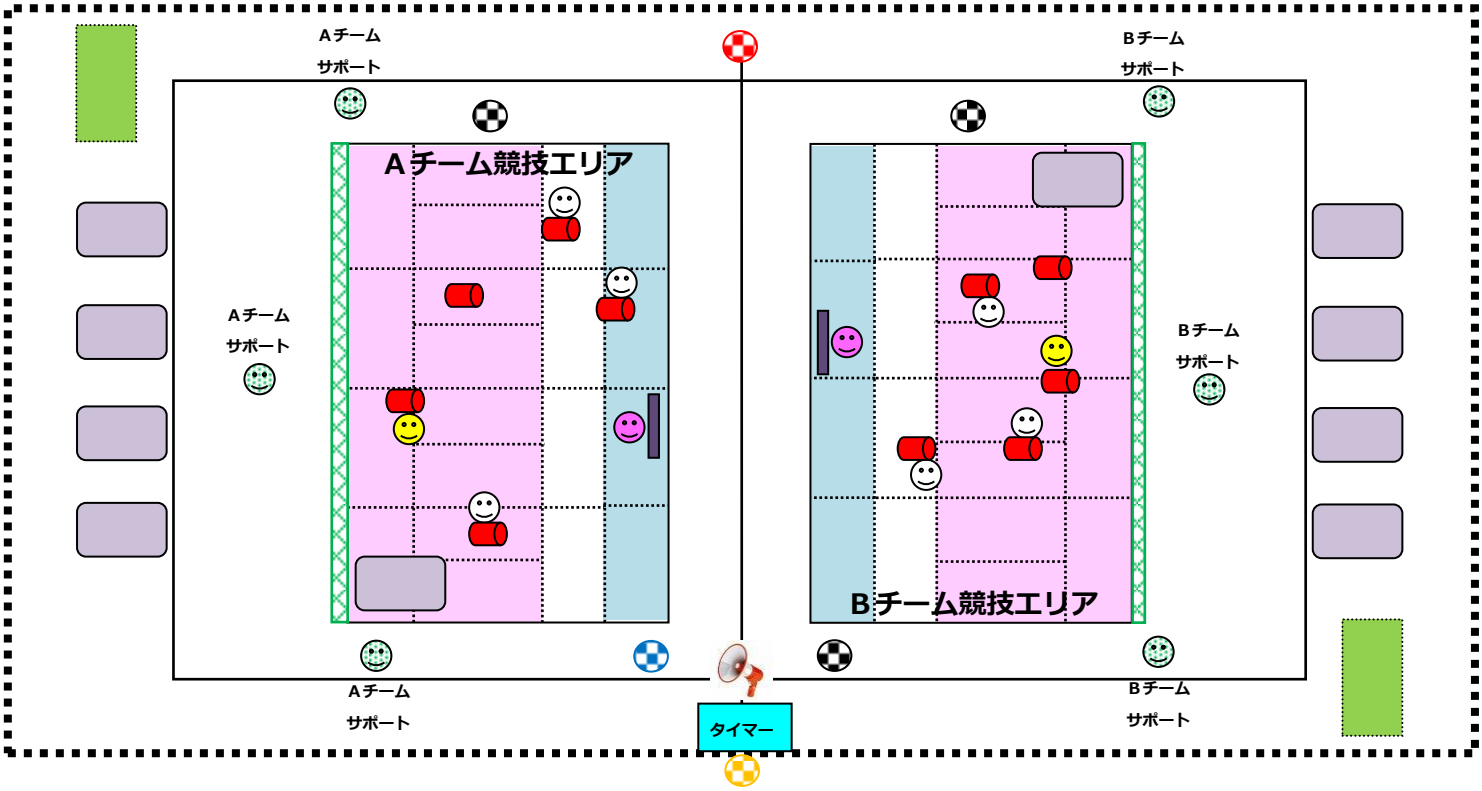
・水色斜線部分に落ちた枕は、畳から落ちなければ大将・アタッカー・リベロが回収することができる。この部分に試合進行に支障が出るほど枕が溜まってしまった場合は、主審の判断（笛の合図）で試合を止め、中央のラインを基準に振り分ける。

・外枠（黒色の太い実戦）は６人制バレーボールのコートサイズ



競技の全体イメージ

・サポートは自陣競技エリアの後ろ、▨ 部分からまくらを戻して下さい。（両サイドからは戻せません。）



大将　各チーム１名　　リベロ　各チーム１名

選手　各チーム３名　　サポート　各チーム３名

主審　１名　　副審　１名　　審判　３名　　タイムキーパー　１名

まくら　各チーム５個からスタート　　掛＆敷布団　各チーム　５組

（うち１組は大将用で、競技エリアの畳上に敷く）

リベロ用掛布団　１枚（掛布団５枚のうちの１枚）

テーブル（テーブル上にデジタルタイマー）　　先生がきたぞォ～コール用拡声器

リベロエリア（残り３０秒まで）　　大将エリア（残り３０秒まで）

試合開始時にサポートがいるエリア（畳１畳）

今大会の対戦組合せと進行

大会１日目　予選リーグ

・１リーグ４チーム（全１２リーグ）の総当たり戦を行う。

・各リーグ１位の１２チームは大会２日目の決勝トーナメントへ進出。

・各リーグ２位の１２チームは大会２日目の敗者復活リーグで決勝トーナメント進出４枠を争う。

・各リーグ３位・４位チームは大会１日目で大会終了。

大会２日目　敗者復活リーグ

・１リーグ３チーム（全４リーグ）の総当たり戦を行う。

・各リーグ１位の４チームは決勝トーナメントへ進出。

決勝トーナメント＆３位決定トーナメント

・決勝トーナメントは全１６チームで勝ち抜き戦を行う。

・決勝トーナメントで敗退したチームは、３位決定トーナメントへ。

・決勝トーナメント準決勝敗退チームの３位決定トーナメント初戦はアドバンテージとして１セット先取した状況から試合を開始する。

対戦組合せは事前に主催者が決定します。

※直前の出場辞退や当日のアクシデントにより、やむを得ず出場チーム数が減少した場合は、対戦組合せを急遽変更（試合数の減少）することがあります。

予選リーグの順位決定方法

①勝利数、②セット率の順で決定。

※２チームが①②で同率の場合は同チームの直接対戦の勝者を上位とする。

３チーム以上が同率の場合は、各チームの代表者３人による枕の遠投で順位を決定する。