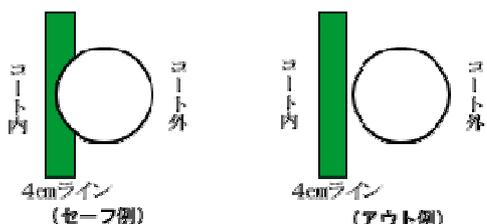
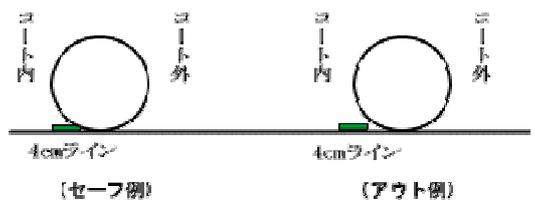


富山ルールと広島ルール 対比表

	富山ルール(日本ビーチボール協会)	広島ルール(日本ビーチボールバレー協会)
チーム	監督1名、プレーヤー6名以内	監督1名、主将1名(前者共選手を兼ねることができる)、プレーヤー6名以内
ボール	直径 27cm±1cm 重さ 70g±2g	直径 約40cm 重さ 65g~75g
コート	バトミントンコート(ダブルス)を準用する。	同 左
ネット	バトミントン用ネットを準用する。コートの高さは180cmです。	ビーチボールバレー用ネット又はバトミントン用ネットを使用し、コートの高さは180cmです。
アンテナ	支柱の両端にアンテナを取付ける。	使用しない。
ゼッケン	前と後ろの両面につける。	胸と背中にB6版程度の番号(1~6番)をつける。1~4番がスターティングメンバーとなります。試合開始のプレーヤーの位置はネットに向かって前衛右1番、左2番、後衛右4番、左3番となります。
ゲームの勝敗	9点先取3セットマッチ 8点対8点の場合は2点を勝ち越したチームの勝ち	同 左
セット開始時のプレーヤーの位置	前後・左右の位置関係を守れば、どの位置でもよい。	前後・左右の位置関係を守り、1.98mラインより前(ネット側)に立ってはいけません。
コートの交替	セットごとにおこなう。 3セット目はいずれかのチームが5点を先取したときにおこなう。	同 左
サービス	サービスは1本とし、アンダーサービスとする。サービス開始の吹笛後、5秒以内にサービスをおこなう。	同 左
	サービスは相手コート内のどこへ打ってもよい。	サービスは相手コートの1.98mラインより後方コートのどこへ打ってもよい。(手前側はアウト)
	プレーヤーはラインを踏んでも、踏み越えてもいけません。	プレーヤーはラインは踏んでもかまいませんが、踏み越えてはいけません。
	サーバーはネットに身体及び両足を平行に位置し、前方へ一歩の踏み出しの範囲内でサービスをおこなう。	両足の位置については規定はありませんが、前方への踏み出してサービスをしてはいけません。
	サービスの瞬間には、サーバーの両足の一部は床面についていなければなりません。	同 左
	サービスが行われたら、各プレーヤーは味方コートのどこに動いてよい。	同 左
サーブ順(ローテーション)の誤り	サーブ順の誤りが発見された場合は、誤ったチームのプレーヤーの位置を直ちに訂正し、サービス権を相手チームに移動する。	ローテーション間違いが発見された場合は、間違えていたチームは1点減点となります。また、サーブ権がある時は、サーブ権も移行します。但し、誤りがどちらのチームかわからない時は、サーブ権のあるチームに合わせ、減点をしません。
次のセット開始時の立ち位置	セットの競技開始前に副審の確認を受け、前のセットとプレーヤーの交替又は位置を自由に変更することができる。	次のセット開始時の立ち位置は、前のセット終了時の立ち位置と同じです。立ち位置の変更は出来ません。
次のセットのサービス権	前のセットにおいて最初にサービス権を行使しなかったチームがおこないます。	セット開始時のサービス権は前のセットで負けたチームからおこないます。(サーブ順番は前のセットで最終サービスした人の次の人がします。)
タイムアウト	各チームは監督が主審に申し出せば、セットごとに1回とることができ、時間は30秒です。	各チームは監督、主将が主審または副審に要求すれば、セットごとに1回とることができ、時間は20秒です。

	富山ルール(日本ビーチボール協会)	広島ルール(日本ビーチボールバレー協会)
プレイヤーの交替 (メンバーチェンジ)	<p>プレイヤーの交替は1セット内に3回まで自由に交替できます。</p> <p>副審の確認を受ければ、セット間の交替は自由にできます。</p> <p>プレイヤーが負傷した場合、交替選手がいないとき、若しくは選手交替をそのセットに3回行っていたときは、チームはゲームの敗者となります。</p>	<p>プレイヤーの交替は1セット内に2回(6人の場合で、5人の場合は1回)まで交替できます。但し、1セット内に交替してコート外に出たプレイヤーは、このセットに入れません。</p> <p>主審に申し出れば交替はできますが、セット間の交替は次のセットの交替とみなします。</p> <p>プレイヤーが負傷した場合、交替が終わっていると、そのセットは負けとなります。</p>
区画線付近に落下したボールの判定	<p>ボールがラインにかかっていればイン、外れていればアウトです。</p> 	<p>ボールがラインに触れていればイン、外れていればアウトです。</p> 
アウト・オブ・バウンズ	ボールがコートの外の床面、物体にふれたとき。	同 左
	インプレー中ボールがネットの下を通過したとき。	同 左
	ボールがアンテナ及びポール(支柱)にふれたとき。	ポール(支柱)に触れたボールは有効です。ネットと同じ扱いです。
	アンテナの延長線上 又は外側を通過したとき。	ボールの想像延長線間の外側を通過したとき。
		ボール又はプレイヤーが隣のコートに入ったとき。
ホールディング	ボールを受け止めるなど、ボールが身体の一部で静止したとき。	同 左
フットボール	ウエストから下の部分でプレーをしたとき。	同 左
オーバータイム	同一チーム内で4回以上プレーをしたとき。ネットに触れた場合は5回以上。	同 左
ドリブル	同じプレイヤーが続けて触れたとき。	同 左
	但し、一度触れたボールがネットに触れた場合は、再び続いて 1度だけ ボールに触れることができる。	一度触れたボールがネットに触れた場合、再び続いてボールに触れることができる。
オーバーネット	ネットを越えて相手コート上にあるボールに触れたとき。	同 左
	手がネットを越えても、ボールに触れていなければ反則にならない。	ボールに触れていなくても、ネットを越えていればオーバーネットになる。
	ボールに触れた身体の位置で判定する。	ボールに触れた位置に関係なく、ネットを越えていれば、オーバーネットになる。
	アタック又はブロックをした後に手がネットを越えて出ても反則とはならない。	手がネットを越えていれば反則になる。
タッチネット	身体及び衣服の一部が、ネット・ポール及びアンテナに触れたとき。	同 左
インターフェア	相手側コートのプレーを故意に妨害したとき。ネット越しに相手コートに手や身体を出しても、相手側のプレーを妨害したり、相手側のプレイヤーに触れなければ反則にならない。	ネットの下から相手コートに身体が出たとき。

	富山ルール(日本ビーチボール協会)	広島ルール(日本ビーチボールバレー協会)
ダブルファール	相対するチームの2人のプレイヤーが同時に個々の反則をした場合は、プレーをやり直す。	同 左
その他の反則	故意にゲームを遅延させたとき。	同 左
		サービスボールを1打目で攻撃したとき。
ネットにボールが引っかかったとき	ノーカウントとし、プレイをやり直す。	打球が4回目で引っかかったときはオーバータイムス、3回以内のときはノーカウントです。
試合の棄権および没収	セットカウント 9:0 ゲームカウント 2:0 とする。	同 左
主審の任務	ゲームに関する全ての判定をおこなう。	同 左
副審の任務	主審の判定を助け、主にネット際の反則に注意し反則があった場合は、吹笛により主審に知らせる。 ゲームを進めるのはあくまで主審であるが見えない位置の反則をジェスチャーで示し知らせる。	主審の補助者となる。 ①タッチネット、インターフェアの判定(吹笛) ②サーブ時のレシーブ側の足の移動の有無(吹笛) ③副審側ボール外通過ボールの判定(吹笛) ④ローテーションまちがい(吹笛) ⑤タイムアウト、交替選手の受付(吹笛) ⑥ワンタッチの判定 ⑦オーダー表の確認及び得点の記録 ⑧その他主審の補助(小さくハンドシグナルをする)
線審の任務	各ライン付近のアウトかインかを判定するとともに、ワンタッチ、アンテナ上のボールおよびラインクロスを確認した場合は主審に知らせる。	ライン近くのボールの判定 ワンタッチの判定 ボール外通過ボールの判定

※富山と広島のルールで違いがわかるように簡単にまとめてみました。ご参考なれば幸いです。

※詳細な部分につきましては、それぞれのルールブックをご覧ください。

※広島ルールの欄で『同左』と書かれてる部分は、富山ルールと同じルールであることを示しています。