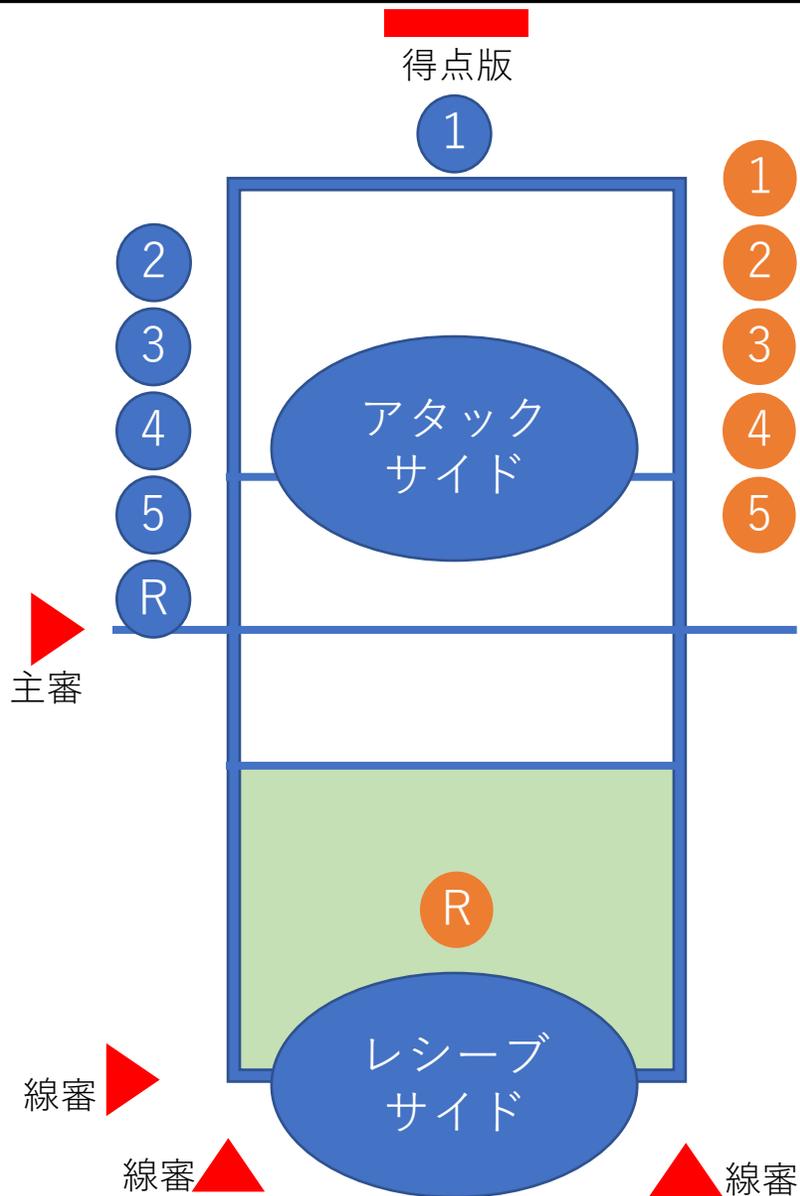


バレーボールPK (FLV発未来のFIVB公認競技)



はじめに 2セット目とPK戦開始間は3分です。3分間にやるべきこと

- ・PK用ラインナップシートを速やかに主審へ提出
- ・主審立ち合いの下、先攻、後攻を決定

※各チーム、アタッカー5名、レシーバー1名を選出。

※レシーバーはアタッカーと兼任でも構わないが、1名を固定。万が一負傷した際には、全選手の中から選定できる。

※両チームともアタックサイドコート of サイドラインにエンドラインから打つ順番に向かい合う形で整列。

1. アタッカーはエンドラインに**前足**を置き、主審の吹笛の合図により、自らトスをあげスパイク試技を行う。**サーブトスをあげるまでコート内に踏み込んではいならない。(エンドラインから足が離れた状態でのトスアップは不可。)**
2. アタッカーが、レシーブサイドのアタックライン後方エリア(6×9m)に球を落とした場合、或いはレシーバーが下記「キャッチ」に失敗した場合に1得点を獲得できる。(ネットインは有効、ネット越えない場合、エリア外落球の場合には、無効、すなわち試技失敗とし得点は入らない)
3. レシーバーはレシーブサイドのアタックライン後方エリア(6×9m)を守備範囲とし、アタックされた球をレシーブし、上がったボールを自らキャッチすることができた場合には、アタック阻止完了とみなし、アタッカーに得点は入らない。
4. 1～3のゲームを繰り返し、最終的に5名の試技を終えた際に、より得点が多いチームを勝ちとする。なお5名全員の試技は必須ではなく、勝敗が決した時点でゲームは終了とする。
5. 同点で終わった場合には、同メンバーの道順番でのサドンデスマッチとし、どちらかしか1点が入らない時点で試合終了となる。