

V
LEAGUE

V.LEAGUE REBORN

～世界最高峰のリーグを目指して～

一般社団法人日本バレーボールリーグ機構

1. V.LEAGUE REBORN
2. 新リーグ構想 – 概要
3. 新リーグ構想 – 詳細
4. KPI
5. スケジュール
6. まとめ



1. V.LEAGUE REBORN

経営の軸

ミッション/果たすべき使命

成し遂げたい目標・存在意義

ビジョン/目指すべき姿

目指す将来の姿・理想像
(時間軸で変わるもの)

バリュー/やるべきこと

行動指針・共通する価値観

V.LEAGUE REBORN

強く・広く・社会とつなぐ

世界最高峰のリーグ

～GO FOR 2030～

- ・世界トップ選手が集まる最高品質ゲームの提供
- ・社会課題解決型価値の創造
- ・地域・社会とつながるバレーボールコミュニティの創出

GATHER

～集まる～

2. 新リーグ構想 – ビジョン

世界最高峰のリーグ

~GO FOR 2030~

世界トップ選手が集まる最高品質のゲームの提供
社会課題解決型価値の創造
地域・社会とつながるバレーボールコミュニティの創出

Congratulations

CHAMPIONS

V LEAGUE
FINAL STAGE
FINAL

Chuo Nittochi

2. 新リーグ構想 – 概要

(1) 「S-V.LEAGUE」の新設

現行リーグの上に、世界最高峰リーグを目指す「S-V.LEAGUE」を新設。目的別にリーグを分ける。
これに伴い、クラブライセンスを改定。(2023年6月発表予定)

S-V.LEAGUE

Strong (強く)、Spread (広く)、Society (社会) /
スーパー、スペシャル

競技力のみならず、組織力・事業力を含むすべての分野で
Top of Topのクラブのみ加盟できる「世界最高峰」のリーグ

SV準加盟クラブ

移行期間において、S-V.LEAGUEに参入を目指す意思を持ち、
SVライセンスにおいて特定の項目以外の基準を満たすクラブ

V.LEAGUE

より地域共生を重視するリーグ
東西カンファレンス制を導入 (チーム数が均等になるよう調整)

S-V.LEAGUE

男女最大
16チーム

SV準加盟クラブ

V.LEAGUE

2. 新リーグ構想 – 概要

(2) 地域共生・社会連携の強化・推進

S-V.LEAGUE、V.LEAGUEを問わずホームタウンとの共生・連携に重点をおき、クラブが社会課題の解決に貢献することで地域社会からの信頼を得ることを目指す。本内容をライセンスにも反映。

基準項目

ライセンスに盛り込む要件の方向性

ホームタウン	・クラブの活動区域となる本拠地の明確化
ホームアリーナ	・ホームゲームを開催する主となるアリーナの明確化 ・トップリーグにふさわしい設備施設の整備と選手がベストプレーをできる試合環境の確保 ・安全性と快適性を備えた観戦環境の確保
チーム名	・クラブの活動領域となる本拠地 = ホームタウン名を含めたチーム名称の設定
財務	・リーグの安定的な開催 ・クラブの財務状況の向上と安定化の促進 ・クラブの透明性と信頼性の確保
ユースチーム	・ホームタウンにおける次世代育成環境の構築

3. 新リーグ構想 - 詳細

(1) S-V.LEAGUE

リーグ開催期間

10月~5月

- レギュラーラウンド：10月中旬~4月上旬
- プレオフ：4月中旬~5月上旬

大会方式（レギュラーラウンド）

- ホーム&アウェー
- 週末（土日）を基本とした2試合同一カードの対戦
- 1クラブ 44試合

参加クラブ数により対戦カードの不均等が生じる場合は、前年度の成績をもとに上位クラブから優先に順位が近いクラブ同士の対戦が多くなるように組み合わせる

⇒将来的には平日開催も視野に入れながら試合数を増加

3. 新リーグ構想 - 詳細

(1) S-V.LEAGUE

大会方式 (プレーオフ)

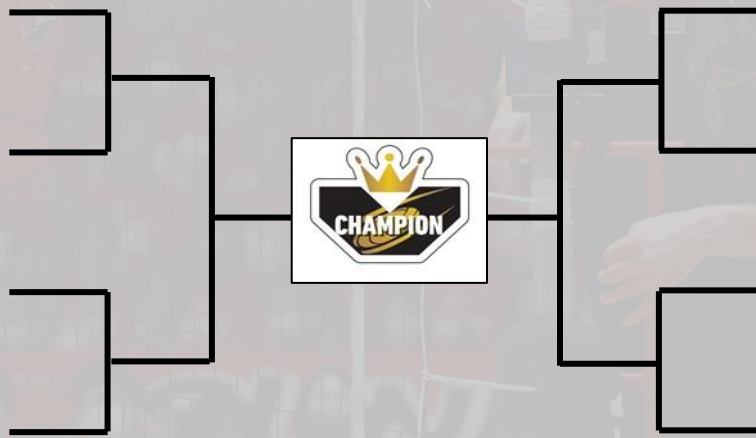
- レギュラーラウンド上位8クラブ (10クラブ参加の場合は6クラブ) によるトーナメント
- 2戦先勝方式 (最大3試合)
- ホーム&アウェーとし、レギュラーラウンド上位クラブのホーム開催 (ファイナルを除く)
開催日は原則金~火曜日とし、ホームクラブが開催日を決定する

レギュラーラウンド 1位

レギュラーラウンド 8位

レギュラーラウンド 4位

レギュラーラウンド 5位



レギュラーラウンド 3位

レギュラーラウンド 6位

レギュラーラウンド 2位

レギュラーラウンド 7位

※組み合わせ一例

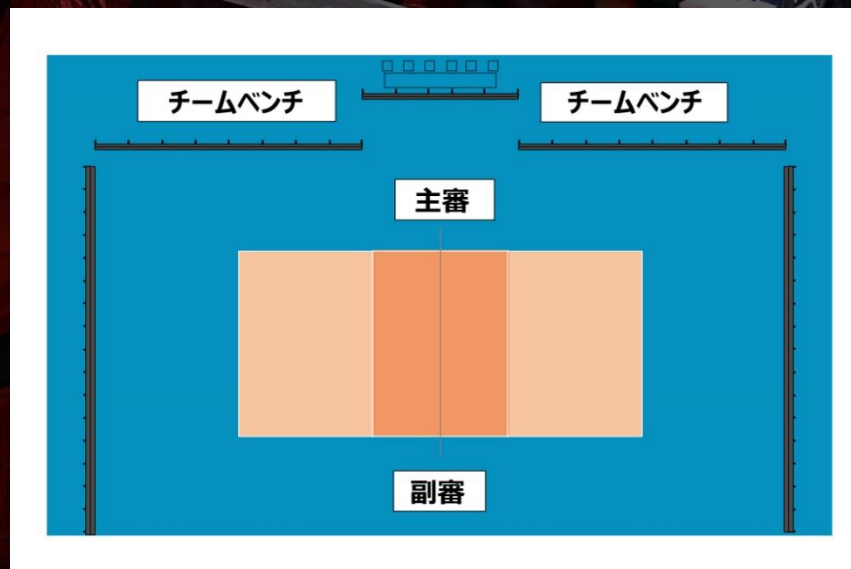
3. 新リーグ構想 - 詳細

(1) S-V.LEAGUE

競技ルール

- コートは固定し、コート位置はホームクラブが決定（コートチェンジは行わない）
- チームベンチ側に主審と記録席、反対側に副審を配置（国際大会の基準に準拠）

※コートレイアウトイメージ



3. 新リーグ構想 - 詳細

(2) V.LEAGUE

リーグ開催期間

10月～4月

- レギュラーラウンド：10月中旬～3月頃
- プレーオフ：3月頃～4月を想定

大会方式（レギュラーラウンド）

- **東西カンファレンス制**
最北東および最南西を本拠地とするクラブから順に東西が同数となるように分ける
- **週末（土日）を基本とした2試合同一カードの対戦**
- **1クラブ 20試合以上**
参加クラブ数により対戦カードの不均等が生じる場合は、前年度の成績をもとに上位クラブから優先に順位が近いクラブ同士の対戦が多くなるように組み合わせる

3. 新リーグ構想 - 詳細

(2) V.LEAGUE

大会方式（プレーオフ）

- 東西カンファレンス上位クラブによるトーナメント
- ホーム&アウェー
- 充実した試合数を設定

SV準加盟クラブに対する措置

- SV準加盟クラブの試合数を極力確保

3. 新リーグ構想 - 詳細

(3) 選手登録・起用のルール検討

世界最高峰のリーグを目指しながら、同時に日本人選手の活躍の場を確保する方向で、選手登録・起用のルールを検討。

検討項目

試合出場ルール

- ベンチ登録数
- 外国籍選手のオンザコート数
- メンバーチェンジの回数 など

移籍ルール

- 全選手と選手契約を締結
- チーム登録選手数の上限の設定
- 一定の出場数に満たない選手の自由移籍ルールの設定（諸条件あり） など

4. アクション – KPI (案)

2023-24 (第19期) KPI

現在活動しているパートナーセールスの状況を踏まえ、本V.LEAGUE REBORNを落とし込んだ単年度 (第19期) 事業計画を策定する中で設定。最終的な参加チーム数に応じて修正を予定。

KPI	2024-25	2027-28
SVリーグ参加クラブ数 (男女各々)	12クラブ以上	14クラブ以上
SVリーグレギュラーシーズン年間試合数/クラブ	44試合以上	44試合以上
V.LEAGUE機構収益	20億円	30億円
協賛額	12億円	20億円
V.LEAGUE fan club会員数	100万人	150万人
V.TV会員数	1.8万人	2.4万人
SVリーグクラブ収益	110億円	200億円
チケット販売額	24億円	44億円
総入場者数	120万人	190万人
V.LEAGUE SNSフォロワー数	80万人	120万人

(参考) 2021-22
V1 男子10チーム/女子12チーム
V1 男子36試合/女子33試合
7.7億円
0.8億円
–
1.2万人
–
– (Vチケット売上4.8億円)
26.5万人
35万人 (2022/11現在)

5. スケジュール

2023年

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
23年6月 クラブライセンス公表			2024-25ライセンス申請					

2024年

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
2024-25ライセンス審査			24年4月 交付	2025-26ライセンス申請					
							新リーグ 開幕		

6. まとめ

- **2024-25シーズンより、世界最高峰リーグを目指す「S-V.LEAGUE」を新設。**
競技力・組織力・事業力すべてにおいて「世界最高峰」を目指す
- **地域共生に重きを置く新「V.LEAGUE」には東西カンファレンス制を導入。**
S-V.LEAGUEを目指す意思があり、所定の一部ライセンスを充足するチームは「SV準加盟クラブ」とし、より充実した試合数を設定
- **両リーグ共通で「社会連携・地域共生の強化」を目指すと同時に、「選手登録・起用のルール改定」を検討。**
クラブの活動を通じ、社会の課題を解決していくことをめざす
世界最高峰のリーグを目指しながら、同時に日本人選手の活躍の場を確保する
- **新構想に伴い、クラブライセンスを改定。（2023年6月発表予定）**



THANK YOU.