



ナイター大会

パパギャルボール ＜ルール・ブック＞



- ◆ 大会主催団体
 - ◇ 妙高市教育委員会
 - ◇ NPO 法人スポーツクラブあらい
- ◆ 主管団体
 - ◇ あらいコミュニティスポーツ協議会
- ◆ ルール作成協力
 - ◇ 妙高ソフトバレーボール連盟
 - ◇ 妙高市スポーツ推進委員連絡協議会
 - ◇ NPO 法人スポーツクラブあらい

— まえがき —

令和6年度大会から、6人制バレーボールのルールを基本としたルールでパパギャルボール大会を実施するにあたり、「パパギャルボール・ルールブック」を作成することとしました。作成にあたり妙高ソフトバレーボール連盟の皆様、妙高市スポーツ推進委員連絡協議会の皆様から多大なご協力をいただき完成に至りました。この場をかりて厚く御礼申し上げます。

令和5年12月

妙高市教育委員会、スポーツクラブあらい

目 次

◆ 前書き、目次	
◆ 文言表示について	
◆ パパギャルボール特別ルール	1
◆ 試合、第1章施設と用具	2
◆ 第2章 競技参加者	7
◆ 第3章 プレーの構成	12
◆ 第4章 プレーの動作	18
◆ 第5章 中断、遅延行為とインターバル	29
◆ 第6章 リベロ	35
◆ 第7章 競技参加者の行為	39
◆ 第2編 第8章レフェリー	43
◆ 第1図 競技エリア（規則1）等	54
◆ 公式ハンドシグナル	60～69

◆ 文言表示について

1, 令和6年度大会から6人制バレーボールのルールを基本としたルールに改正することから、「6人制バレーボール・ルール」を「パパギャルボール・ルール」に適用するか否かの「区別」を分かり易くするため、公益財団法人日本バレーボール協会審判規則委員会が作成した6人制ルールの必要な部分を表示した上に加筆するかたちで表記した。

また、「ルール・ブック」をコピーして作成したことから、文中には国際バレーボール連盟(FIVB)世界・公式大会時に適用する部分の文言は削除してありますので併せてご了解願います。

2, 2ページ「パパギャルボール特別ルール」以降の「6人制ルール」について、今大会に「適用」「適用しない・変更」を次のように表示します。

- 「適用する」 … 文面そのまま
- 「適用しない・変更」 … 赤文字等で指示

3, 著作権法による表示について

公益財団法人日本バレーボール協会 2023 年度版
RULEBOOK バレーボール 6人制競技規則より引用



4, 参考

●用語について

本ルールブックの用語は、すべて国際バレーボール連盟の制定したルール原文に則して使用されているが、下記に示す用語に関しては、国内的には慣用語となっているので参考のため記載する。

現在の用語	以前の用語
キャッチ	ホールディング
ダブルコンタクト	ドリブル
フォアヒット	フォアコンタクト オーバータイムス
アシステッドヒット	競技者や物体を利用したプレー
ベネトレーションフォルト	バッシングザセンターライン
ポジショナルフォルト	アウトオブポジション
アタックヒット	スパイク
ラインジャッジ	線審 (ラインズマン)
フラッグシグナル	線審のハンドシグナル

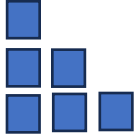


◆ パパギャルボール特別ルール…大会要項1 1, 競技規則より
＜(1)～(12)は、「パパギャルボール」のルールとして優先して適用される項目である＞

- (1) 2023年公益財団法人日本バレーボール協会制定の6人制ルールを基本とし、次項目(2)～(12)の競技規則を含めた「パパギャルボール・ルール」によって行う。
- (2) コート上は選手9名とする。
- (3) 使用するボールは、認定球のソフトバレーボール（周囲77cm～79cm）とする。
- (4) ネットの高さは、2m10cmとする。
- (5) 得点はラリーポイント制とし、2セット先取法の3セットマッチとする。
- (6) 小学生男子のうち、1名のみアタックヒットができる。＜他の小学生男子は(13.1.3)補則2＞
- (7) 大人2名のうち、1名の守備位置は後衛（バック）に限る。ただしコート外においてはその限りではない。
- (8) 小学生男子はビブス（黄）を、中学生はリベロジャケット（ピンク）を後衛の大人はリベロジャケット（青）を着用する。
- (9) サーブは小学生のみとする。小学生はネットより3m後方から、アンダーサーブ（いずれもラインを踏んではいけない）とする。ただし、ネットを超えない場合又は~~ネットに接触した場合は~~、打ち直しをすることができる。2本目の失敗で相手の得点となる。但し、アンダーサーブで打ったボールが相手コート外に出た場合は失敗とみなし相手の得点となる。
＜6人制ルールに合わせサーブ時(1本目、2本目とも)の“ネットイン”は“インプレー”とする。＞
- (10) メンバーチェンジは、何回でもよい。（フリーとする）但し、小学生に替わり中学生が入ることは認めないが、中学生に替わり小学生（男女共に）に代わることができる。
- (11) 大人と中学生は、いかなる場合も直接相手コートにボールを返してはならない。
- (12) 熱中症対策としてゲーム中にテクニカルタイムアウトを取る場合がある。

※ パパギャルボール大会の特性上、次の項目は上記の特別ルール同様に6人制ルールよりも優先して適用していますのでご了承ください。

- ① 試合中コート上は常に9人で行う。
- ② 試合前のメンバー表の交換は行わない。プログラムに記載されているメンバー表がそれにかわる。（スコアラーステーブルを設けないため）
- ③ ローテーションは行わない。（フリーポジション制）
- ④ サーブ順は、監督・チームの確認のもとで順番に行う。



バレーボール競技の特性

バレーボールは、ネットによって分けられたコート上で、2つのチームにより行われるスポーツである。すべての人々に幅広く試合を提供できるように、特有の状況に応じたさまざまな様式がある。

試合の目標は、相手コートにボールを落とすために、ネットを越してボールを送ること、そして相手チームの同様な努力を阻止することである。チームは返球するために、ボールを3回打つ（ブロックの接触に加えて）ことができる。

ボールは、サーバーがネットを越えて相手コートへ打つサービスによって、インプレー状態になる。ラリーは、ボールがコートに落ちるか、ボール“アウト”になるか、または正しく返球できなくなるまで続けられる。

バレーボールでは、それぞれのラリーに勝つと得点を得る（ラリーポイント方式）。レシーブチームがラリーに勝った場合は、得点とサービス権を得る。~~そのチームの選手は、時計回りに1つずつポジションを移動する。~~ <ポジション移動はしない。(ローテーションなし)>

第1章 施設と用具

1 競技エリア (第1図、第2図)

競技エリアはコートとフリーゾーンを含む、長方形で左右対称でなければならない。

1.1 規 格

コートは 18×9m の長方形で、最小限3mの幅のフリーゾーンに囲まれている。フリープレー空間は障害物が何もない競技エリアの上方の空間で、競技をする表面から最小限7mの高さがなければならない。

1.2 競技エリアの表面

- 1.2.1 表面は平坦かつ水平で、均一でなければならない。選手に負傷の危険が及ばないものでなければならない。粗い表面、または滑りやすい表面でプレーすることは禁止される。
- 1.2.2 室内コートでは、コート面は明るい色でなければならない。
- 1.2.3 屋外コートでは、水はけのため1mにつき5mmの傾斜が許される。固形の素材を用いてコートのラインとすることは禁止される。

1.3 コート上のライン

- 1.3.1 すべてのラインの幅は5cmである。それらは明るい色で、フロア及び他のラインと異なる色でなければならない
- 1.3.2 区画線
コートは2本だけのサイドラインと2本のエンドラインにより区画される。サイドライン、エンドラインともにコートの内側に引く。
- 1.3.3 センターライン
コートはセンターラインの中心により9m×9mのコートにより2等分され、センターラインは両コートに等しく属する。ネットの真下にサイドラインからサイドラインまでラインを引く。
- 1.3.4 アタックライン
ラインの後端がセンターラインの中心から3mとなるように両コートにアタックラインを引く。アタックラインによりフロントゾーンが区画される。(規則 1.4.1)

1.4 ゾーンとエリア

- 1.4.1 フロントゾーン
フロントゾーンは、それぞれのコートでセンターラインの中心とアタックラインの後端により区画される。

フロントゾーンはサイドラインの外側にフリーゾーンの端まで広がっているとみなされる。

1.4.2 サービスゾーン<特別ルール(9)を適用>

サービスゾーンはそれぞれのエンドラインの後方に位置する幅9mのゾーンである。サイドラインの延長線上でエンドラインの後方20cmに15cmの長さで引く2本の短いラインにより両端を区画する。両方の短いラインはサービスゾーンに含まれる。

サービスゾーンの奥行きはフリーゾーンの端までである。

1.4.3 選手交代ゾーン(サブスティチューションゾーン) <今大会は適用しない>

選手交代ゾーンは両方のアタックラインのスコアラーステーブルまでの延長線区画される。

1.4.4 リベロリプレイスメントゾーン<今大会は適用しない>

リベロリプレイスメントゾーンはチームベンチ側のフリーゾーンの一部であり、アタックラインからのエンドラインまでの延長線により区画される。

1.4.5 ウォームアップエリア<今大会は適用しない>

1.5 気温

最低気温は10°C(50°F)を下回ってはならない。

*付則1

1.6 照明

明るさは300ルクス以上が必要である。

2 ネットと支柱(第3図)

2.1 ネットの高さ

2.1.1 ネットはセンターラインの上に垂直に設置して、上端の高さは男子2.43m、女子2.24mである。<特別ルール(4)2m10とする>

2.1.2 ネットの高さはコート中央部で測定する。(両サイドライン上の)ネットの高さは完全に同じ高さで、規定の高さから2cmを超えてはならない。

2.2 構造

ネットは縦幅1m(±3cm)、長さは9.5~10m(サイドバンドの外側は両端各25~50cm)で、10cm各の黒い網目で作られている。(第3図) *付則3

ネットの上部には7cm幅で二つ折りの白いキャンパス地の水平帯(白帯)が全長にわたり縫い付けられ、ネット上部を強くしっかりと支柱に固定するため、ひもを通す穴が白帯の両側に空けられている。

柔軟性のあるケーブルが白帯の中を通され、ネットを支柱に固定して上部を強く張る。

ネット下部には上部と同様の幅5cmの水平帯(白帯)があり、その中にロープが通っている。このロープでネット下部を支柱に固定して強くしっかりと張り続ける。

2.3 サイドバンド

2本のサイドバンドがネットに垂直にしっかりと取り付けられる。その位置は両サイドラインの真上となる。サイドバンドは幅5cm、長さ1mで、ネットの一部とみなされる。(第3図、規則1.3.2)

2.4 アンテナ

アンテナの長さ1.8m、直径10mmの弾性のある棒で、グラスファイバーまたは類似の素材で作られている。

アンテナは両サイドバンドの外側の縁にしっかりと取り付けられる。2本のアンテナはそれぞれ反対のネット面に設置される。(第3図)

アンテナの上部80cmはネット上方に伸び、この部分には対照的な色で、できれば赤と白で10cmごとのストライプを付ける。

アンテナは、ネットの一部とみなされ、ネット上方の許容空間の横の限界を定める。(第5図a、規則10.1.1)

2.5 支柱

2.5.1 ネットの支柱はサイドラインの外側から0.5~1mの位置に設置される。2.55mの高さで高低の調節が可能なものとする。(第3図)

2.5.2 支柱は丸く表面が滑らかで、フロアにワイヤなしで固定される。危険をもたらす、またはプレーを妨げる障害物があってはならない。

2.6 追加用具

すべての追加用具はFIVB規定により決定される。

3 ボール

3.1 規格

特別ルール(3)使用するボールは、認定球のソフトバレーボール(周囲77cm~79cm)とする。

<補則>ボールは球状及びゴム製で重さ 210 ± 10 g円周 $78 \text{cm} \pm 1 \text{cm}$ の公益財団法人日本バレーボール協会(JVA)検定のソフトバレーボールを使用する。なお、色、デザイン、メーカーについては規定しない。

3.2 ボールの均一性

1つの試合で使用されるすべてのボールは、円周、重さ、内気圧、タイプ、色などが同じ規格でなければならない。

<補則>メーカーは統一するが、色、デザインについては同一でなくてよい。

3.3 ボールリトリバルシステム

<補則>コート周囲には用意しないが、Aコート及びBコート間に、簡易的に用意する。

第2章 競技参加者

4 チーム

4.1 チーム編成

- 4.1.1.1 (1) 1チーム監督1名（成人）、コーチ1名（成人）、選手24名以内とする。
- (2) コート上は選手9名とする。
- (3) コート上9名の編成は小学生、大人とする。ただし、大人は小学生または中学生の子供を持つ親とする。また、小学生の人数が足りない場合は中学生女子をメンバーに加えることができる。（人数の内訳は下記の通りとする。）

区分	人数	計	備考
小学生女子	3～7名	7名	必ず3名以上
小学生男子	0～4名		
中学生女子	0～2名		
大人	2名	2名	1名は後衛（バック）に限る

- (1) 旧小学校区及び町内単位のチームとする。
- （※旧小学校区については新井小学校・新井中央小学校・新井北小学校・新井南小学校・吉木小学校・姫川原小学校・矢代小学校・斐太北小学校・斐太南小学校・妙高小学校・妙高原南小学校・妙高原北小学校の12校とする。）
- （※1年以内の前居住地は出場可とする。移動した当該年度のみ適用）
- (2) 町内単位及び旧小学校区でのチームが編成できない場合には連合チームも可とする。ただし連合を組むチームは旧小学校区もしくは町内毎の連合チームでの出場を認める。

4.4.2 選手の1人がチームキャプテンとしてスコアシートに明記される。（規則5.1）

＜今大会は適用しない＞

4.2.3 スコアシートに記入された選手だけがコートに入り、試合でプレーすることができる。監督とチームキャプテンがスコアシートに一度サインをした後は、記入された選手（e-スコアのチームリスト）の変更は認められない。＜今大会は適用しないが監督が責任をもって選手を管理する＞

4.2 チームの位置

4.2.1 プレーをしていない選手はチームベンチに座っているか、チームのウォームアップエリアにいないなければならない。監督と他のチームメンバーはベンチに座るか、一時的にそこから離れてもよい。（規則1.4.5 5.2.3）チームのためのベンチはフリーゾーン外側のスコアラーステーブルの横に設置される。＜今大会は適用しない＞

- 4.2.2 チーム構成メンバーだけがプレーイングエリア内に入り、公式ウォームアップに参加し、試合中はベンチに座ることができる。＜今大会は適用しない＞
- 4.2.3 プレーをしていない選手がボールを使用せずにウォームアップできるのは次の場所である。
＜今大会は適用しない＞
- 4.2.3.1 プレー中：ウォームアップエリア内（規則 1.4.5）
- 4.2.3.2 タイムアウト中：自チームのコート後方のフリーゾーン内
- 4.2.4 セット間は、選手は自チームのフリーゾーン内でボールを使いウォームアップすることができる。＜今大会は適用しない＞

4.2 服装

選手の服装は（揃いの）ジャージ、パンツ、ソックスとスポーツシューズからなる。

- 4.3.1 ~~ジャージ、パンツ、ソックスの色とデザインは（リベロを除き）チームで統一されていなければならない。~~ユニホームは清潔でなければならない
＜小学生男子1名、中学生、後衛大人は所定のピブスを着用する＞
- 4.3.2 シューズは軽量で、柔軟に折れ曲がり、かかとがなく、ゴム底か合成底でなくてはならない。
＜今大会は適用しない＞
- 4.3.3 選手のジャージには1から20までの番号を付けなければならない。＜今大会は適用しない＞
- 4.3.3.1 番号はジャージの胸部と背部のそれぞれの中央につけなければならない。番号の色と明るさはジャージと対照的でなければならない。＜今大会は適用しない＞
- 4.3.3.2 番号は胸部の高さが最小限15cm、背部の高さが最小限20cmなければならない。番号の字幅は最小限2cmである。＜今大会は適用しない＞
- 4.3.4 チームキャプテンは胸部の番号の下に8×2cmのマークを付けなければならない。
＜今大会は適用しない＞
- 4.3.5 （リベロを除き）他の選手と異なる色のユニホームや正規の番号がついていないユニホームは着用が禁止される。＜今大会は適用しない＞

4.4 服装の変更

ファーストレフリーは1人または複数の選手に以下のことを許可してもよい。

- 4.4.1 はだしてプレーすること。
- 4.4.2 濡れたり破れたりしたユニホームをセット間や選手交代後に交換すること。この場合新しいユニホームは色、デザイン、番号が同じでなければならない。＜今大会は適用しない＞
- 4.4.3 気温が低いときにトレーニングウェアでプレーすること。この場合、（リベロを除き）チーム全員が同じ色、同じデザインでなければならない。番号については規則4.3.3に準ずる。
＜今大会は適用しない＞

4.5 禁止される物

- 4.5.1 負傷を引き起こす可能性のある物や選手に有利となる可能性のある物を身に付けることは禁止される。
- 4.5.2 選手は自身の責任において眼鏡やコンタクトレンズを装着してもよい。
- 4.5.3 圧迫用サポーター（パット入りの負傷部を保護する装具）は保護やサポートのために装着することができる。

5 チームリーダー

5.1 キャプテン

5.5.1 試合開始前、キャプテンはチームを代表してトスを行い、スコアシートにサインする。

＜今大会は適用しないが7.1のトスは適用する＞

5.1.2 試合中、キャプテンはコートに入っているときにはゲームキャプテンとなる。チームキャプテンがコート上にいないときは、監督またはチームキャプテンは、選手交代で退くか、チームキャプテンがプレーに復帰するか、またはそのセットが終了するまでその責務を担う。

ボールがアウトオブプレーのとき、ゲームキャプテンだけが次の場合にレフェリーへの発言が許可される。

5.1.2.1 競技規則の適用や解釈について説明を求める。チームメイトの要求または質問を伝える。ゲームキャプテンがファーストレフェリーの説明に納得できない場合は、ファーストレフェリーの決定に対する抗議を選択してもよい。その場合、試合後にスコアシートに正式抗議を記入する権利を確保するため、直ちにファーストレフェリーに申し出る。(規則 23.2.4)

5.1.2.2 次の許可を求める：

- a) 服装のすべて、または一部を取り換えること。
- b) チームのポジションが正しいか確認すること。
- c) フロア、ネット、ボールなどをチェックすること。

5.1.2.3 監督が不在で、監督を引き継ぐアシスタントコーチもチームにいない場合にタイムアウトと選手交代を要求する。＜今大会は適用しない＞

5.1.3 試合終了後、チームキャプテンは次のことを行う：

5.1.3.1 レフェリーに感謝し、スコアシートにサインして結果を承認する。＜今大会は適用しない＞

5.1.3.2 レフェリーによる競技規則の適用に解釈に対して、正式抗議をファーストレフェリーに事前に申し出ていた場合は、その内容を確認してスコアシートに記入することができる。

＜今大会は適用しない＞

5.2 監督

5.2.1 監督は試合を通してコートの外からチームのプレーを指揮する。また、スターティングラインアップと交代する選手を選び、タイムアウトを要求する。これらの役割に関わるのはセカンドレフェリーである。

5.2.2 試合開始前、監督は選手の名前と番号をスコアシートのチーム欄に記入するか、記入されたものを確認した後にサインする。＜今大会は適用しない＞

5.2.3 試合中、監督は以下のことを行う：

5.2.3.1 各セットの開始前、正しく記入されたラインアップシートにサインして、セカンドレフェリーまたはスコアラールに提出する。タブレットを使用する場合は送信されたラインアップが公式のものとなる。＜今大会は適用しない＞

5.2.3.2 スコアラーステーブルに最も近い位置でチームベンチに座る、しかし、ベンチを離れてもよい。＜ベンチは設けないが監督は、セカンドレフェリーに最も近い位置に位置する＞

5.2.3.3 タイムアウトを請求する。

5.2.3.4 他のチームメンバーと同様にコート上の選手に指示を与えてもよい。ウォームアップエリアが競技コントロールエリア内のコーナーにある場合、試合を妨げたり遅らせたりしなければ、自チームベンチ前のアタックラインの延長線からウォームアップエリアまでのフリーゾーン内で、立ちながらも歩きながらも指示を出すことができる。ウォームアップエリアがチームベンチの後方にある場合は、自チームのコントロールのアタックラインの延長線からエンドラインまで移動してもよいが、ラインジャッジの視界を遮ってはいけ

5.2 アシスタントコーチ

5.3.1 アシスタントコーチはチームベンチに着席するが、試合に介入する権利はない。

<今大会は適用しない>

5.3.2 監督が選手としてコートに入る場合を除き、罰則の適用を含めなんらかの理由でチームを離れなければならなくなった場合、ゲームキャプテンの要求に基づきファーストレフェリーが確認すれば、監督不在中にアシスタントコーチは監督の役割を引き継ぐことができる。

第3章 プレーの構成

6 得点を得て、セット・試合に勝つこと

6.1 得点すること

6.1.1 得点

チームは以下の時1点をとる：

- 6.1.1.1 ボールを相手コートに落とすことに成功したとき。
- 6.1.1.2 相手チームが反則をしたとき。
- 6.1.1.3 相手チームがペナルティの罰則を適用されたとき。

6.1.2 反則

チームは規則に反するプレー動作をすると（プレー以外でも規則に違反することで）反則となる。レフェリーは反則かどうかを判定し、規則に基づきその結果を決定する。

- 6.1.2.1 2つまたはそれ以上の反則が続けて起きた場合、最初のを反則とする。
- 6.1.2.2 2つまたはそれ以上の反則が同時に両チームの選手により引き起こされた場合、ダブルフォルトを宣告してラリーをやり直す。（第11図⑭）

6.1.3 ラリーと完了したラリー

ラリーとは、サービスヒットの時点からボールがアウトオブプレーとなるまでの一連のプレー動作である。完了したラリーとは、一連のプレーの動作の結果で1点が与えられたときをいう。これには以下のものが含まれる。

- ペナルティの適用
- ディレイインサービス（サービス時8秒ルールの反則）

- 6.1.3.1 サービングチームがラリーに勝った場合、1点を得て引き続きサービスを行う。
- 6.1.3.2 レシービングチームがラリーに勝った場合、1点を得て次のサービスを行う。

6.2 セットをとること（第11図⑩）

セットは（最終第5セットを除き）最低2点をリードして先に25点を得たチームが取る。24-24の同点（タイ）になった場合、（26-24、27-25のように）2点のリードが得られるまでプレーは続く。

＜今大会は上記を適用しない。得点はラリーポイント制とし、セットは決められた得点を先取したチームが取る。決められた得点とは、予選会、本選大会、交流戦ともに参加チーム数によって主催者が決定する。主催者は大会申し込み締め切り切り後速やかに参加チームに連絡する＞

6.3 試合に勝つこと（第11図⑩）

6.3.1 3セットを取ったチームが試合に勝利する。

6.3.2 セットカウントが2-2のタイになった場合、最終第5セットは最低2点をリードして15点になるまで続けられる。

＜今大会は上記6.3.1,6.3.2は適用しない。得点はラリーポイント制とし、セットは決められた得点を先取したチームが取り、2セットを取ったチームが勝利する。ただし、本選大会は、セットカウントが1-1のタイになった場合、第3セットを行い最低2点をリードして定められた得点になるまで続けられる＞

6.4 棄権と不完全なチーム

- 6.4.1 プレーをするように勧告されても拒否したチームには棄権が宣告され、没収試合として各セット0-25、セットカウント0-3の敗戦となる。＜今大会はここで示す各セット得点、セットカウントは適用せず、セットカウント0-2の敗戦となる＞
- 6.4.2 正当な理由なく時間通りにコートに現れないチームには棄権が宣告され、規則6.4.1と同じ結果となる。
- 6.4.3 セットまたは試合の途中で不完全を宣告されたチームは、そのセットあるいはその試合を失う、相手チームには、そのセットを取るため、またはその試合に勝つために必要な得点、あるいは得点とセットが与えられる。不完全なチームの得点とセットは生かされる。＜規則6.2,6.3,7.3.1＞ ＜今大会はセットカウント0-2の敗戦となる＞

7 プレーの構造

7.1 トス

試合開始前ファーストレフェリーは第1セットで最初のサービスを行うチームと、どちらかのチームがどちらかのコートをとるかを定めるためにトスを行う。

最終セットが行われる場合は改めてトスを行う。

7.1.1 トスは両チームキャプテンの立会いのもとに行う。

7.1.2 トスに勝ったチームは次の選択をする：

7.1.2.1 サービスを行うか、 サービスをレシーブする権利。

または

7.1.2.2 どちらかのコートに入るか。

トスに負けたチームは残された選択をする。

＜今大会は トス=じゃんけん とする＞

7.2 公式ウォームアップ

7.2.1 両チームが事前に試合コートでウォームアップをしている場合、ネットを使用した試合開始前の公式ウォームアップは、両チーム合わせて6分間行うことができる。そうでない場合は10分間ウォームアップすることができる。

7.2.2 どちらかのキャプテンが相手チームとは別に（連続して）ネットでの公式ウォームアップを要求した場合、各3分間または5分間行うことができる。

7.2.3 公式ウォームアップを両チームが連続して（別々に）行う場合は、最初のサービスを得たチームからネットを使用してウォームアップを始める。

＜上記7.2.1,7.2.2,7.2.3の時間について適用しない。今大会は、合同で行う場合は5分間、別に行う場合は3分間とするが試合が連続している場合は、代表者を交えた協議により短縮することができる。＞

- 7.3.1 いかなるときも1チーム**9**人でプレーをしなければならない。
チームのスターティングラインアップはコート上の選手のローテーション順を示している。この順番はそのセットを通じて維持しなければならない。
＜今大会は、フリーポジションとし、ビブスを着ていない（未着用）小学生男子、ビブスを着ている（着用）の大人にはポジションの制限がある。特別ルール（6）、（7）、図1を参照＞
- 7.3.2 各セットの開始前、監督はスターティングラインアップを記入したラインアップシートを提出しなければならない。ラインアップシートは正しく記入してサイン後、セカンドレフェリーまたはスコアラーに提出する。タブレットを使用する場合はそれを介してe-スコアに送信する。
＜今大会は適用しない＞
- 7.3.3 セットのスターティングラインアップでない選手は（リベロを除き）そのセットの交代選手である。
- 7.3.4 ラインアップシートがセカンドレフェリーまたはスコアラーに一度提出された後は、正規の選手交代をせずにラインアップを変更することは認められない。＜今大会は適用しない＞
- 7.3.5 コート上の選手のポジションがラインアップシートと違う場合は、次のように対処する：
＜今大会は適用しない＞
- 7.3.5.1 セットの開始前に違いが発見された場合、選手のポジションはラインアップシートどおりに改めなければならない。この場合、罰則の適用はない。＜今大会は適用しない＞
- 7.3.5.2 セット開始前、そのセットのラインアップシートに記入されていない選手がコート上にいることが発見された場合、この選手はラインアップシートに従い変更されなければならない。この場合、罰則の適用はない。＜今大会は適用しない＞
- 7.3.5.3 しかし、そのようなラインアップシートに記入されていない選手をそのままコートでプレーさせた場合は、監督は該当するハンドシグナルを用いて正規の選手交代を要求する必要があり、スコアシートに選手交代が記録される。
ラインアップシートと選手のポジションの違いが最も遅い時点で発見された場合は、間違いのあったチームは正しいポジションに戻さなければならない。相手チームの得点はそのまま有効で、さらに1点と次のサービスが与えられる。間違いをした時点から発見されるまでに間違いがあったチームが得たすべての得点は取り消される。＜今大会は適用しない＞
- 7.3.5.4 スコアシートのチーム選手欄に登録されていない選手がコート上にいることが発見された場合、相手チームの得点はそのまま有効で、さらに1点と次のサービスが与えられる。間違いのあったチームは登録されていない選手がコートに入った時点から得たすべての得点とセット（必要であれば0-25として）を失い、修正したラインアップシートを提出して、登録されていない選手がいたポジションに登録されている別の選手を送らなければならない。
＜今大会は適用しない＞

サービスのヒットの瞬間、両チームは（サーバーを除き）それぞれのコート内でローテーション順に位置していなければならない。＜今大会は適用しないがサービスヒットの瞬間には両チームの選手は（サーバーを除く）それぞれのコート内にいなければならない＞

7.4.1 選手のポジションは次のとおり番号で示す：

7.4.1.1 ネット際の3人の選手はフロントプレーヤーであり、ポジション4（フロントレフト）、3（フロントセンター）、2（フロントライト）に位置する。＜今大会は適用しない＞

7.4.1.2 その他の3人の選手はフロントプレーヤーであり、ポジション5（バックレフト）、6（バックセンター）、1（バックライト）に位置する。＜今大会は適用しない＞

7.4.2 選手の位置関係：

7.4.2.1 各バックプレーヤーは対応するフロントプレーヤーよりセンターラインから見て後ろに位置していなければならない。＜今大会は適用しない＞

7.4.2.2 フロントプレーヤーとバックプレーヤーはそれぞれ規則 7.4.1 に示された順に横に並んで位置していなければならない。＜今大会は適用しない＞

7.4.3 選手のポジションは次のとおりコート面に接している両足の位置（最後にコート面に接触していた部分）により決定し、コントロールされる。＜今大会は適用しない＞

7.4.3.1 各バックプレーヤーは対応するフロントプレーヤーと同じ位置にいるか少なくとも片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足よりセンターラインから遠い位置にいないなければならない。＜今大会は適用しない＞

7.4.3.2 ライト（レフト）サイドの各選手は同じ列の片方の足の一部がライト（レフト）のサイドラインに近い位置にいないなければならない。＜今大会は適用しない＞

7.4.4 サービスヒット後、選手は自チームコートとフリーゾーンのどの位置にいても移動してもよい。＜今大会は適用しないが、ピブス着用の小学生男子1名については7.3.1に記載どおり、どこのポジションにおいても制限を受けることなくプレーすることができる＞

7.5 ポジションの反則(第11図⑭)

7.5.1 サービスヒットの瞬間にいずれの選手が正しいポジションにいない場合、そのチームはポジションの反則をしたことになる。不法な選手交代をした選手がコート上にいて試合が再開された場合は、不法な選手交代によるポジションの反則とみなされる。(規則 7.3,7.4,15.9)

＜今大会は適用しない＞

7.5.2 サーバーがサービスヒットの瞬間にサービスの反則をした場合、ポジションの反則より先にサービスの反則になる。(規則 12.4,12.7.1) ＜今大会は適用しない＞

7.5.3 サービスヒット後にそのサービスが反則となった場合、ポジションの反則となる。(規則 12.7.2) ＜今大会は適用しない＞

7.5.4 ポジションの反則は次のような結果となる：

7.5.4.1 相手チームに1点と次のサービスが与えられる。＜今大会は適用しない＞

7.5.4.2 選手の位置が正しく直される＜今大会は適用しない＞

＜特別ルール(6)、(7)、(8)参照＞

7.6 ローテーション

7.6.1 ローテーション順はチームのスターティングラインアップにより決められ、そのセットを通じてサービス順と選手のポジションによりコントロールされる。＜今大会は適用しない＞

7.6.2 レシービングチームがサービス権を得たとき、そのチームの選手は時計回りにそれぞれ1つずつポジションを移動する。：ポジション2の選手はポジション1に回りサービスをする。ポジション1の選手はポジション6に回るなど。＜今大会は適用しない＞

7.7 ローテーションの反則(第 11 図⑭)

- 7.7.1 サービスが正しくローテーション順に行われなかったとき、ローテーションの反則となるその場合は次の順序通りの結果となる：<今大会は適用しない>
- 7.7.1.1 スコアラーがブザーによって試合を止めた場合、相手チームに 1 点とサービスが与えられる。<今大会は適用しない>
- ローテーションの反則により始まったラリーが完了した後に、そのローテーションの反則が指摘された場合、そのラリーの結果に関係なく相手チームに 1 点だけ与えられる。(規則 6.1.3) <今大会は適用しない>
- 7.7.1.2 反則したチームのローテーションは正しく直される。(規則 7.6.1)
- <今大会は適用しない>
- 7.7.2 スコアラーは反則がどの時点で発生したかを特定しなければならない。チームが反則している間に得たすべての得点は取り消される。相手チームの得点はそのまま有効となる。
- 反則発生の時点を特定できない場合、得点の取り消しはなく、相手チームに 1 点とサービスが与えられる。(規則 6.1.3) <今大会は適用しない>

第4章 プレーの動作

8 プレーの状態

8.1 ボールインプレー

ボールはファーストレフェリーに許可されたサービスがヒットされた時点でインプレーとなる。

8.2 ボールアウトオブプレー

ボールはレフェリーのうち1人がホイッスルをした反則の時点でアウトオブプレーとなる。反則がなくてもホイッスルの瞬間にアウトオブプレーとなる。

8.3 ボール "イン"

ボールがフロアに接触した場合、ボールの一部でも区画線を含むコートに触れたときはボール "イン" である。(規則 1.3.2 第 11 図⑮、第 12 図①)

8.4 ボール "アウト"

ボールは次の時に "アウトになる" :

- 8.4.1 フロアに接触したボールのすべての部分が完全に区画線の外であるとき。(第 11 図⑮、第 12 図②)
- 8.4.2 コート外の物体、天井、またはプレーしていない人に触れたとき。(第 11 図⑯、第 12 図④)
- 8.4.3 アンテナ、ロープ、支柱、サイドバンド外側のネットに触れたとき。(第 11 図⑯、第 12 図④)
- 8.4.4 ボールの全体またはその一部でも許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき。ネット下の空間を完全に通過したとき。ただし、規則 10.1.2 の場合を除く。(第 5 図 a、第 11 図⑯、第 12 図④)
- 8.4.5 ネット下の空間を完全に通過したとき。(第 5 図 a、第 11 図⑳)

9 ボールをプレーすること

各チームは(規則 10.1.2 を除き)それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレーしなければならない。しかし、ボールは自チーム側のフリーゾーン外とその延長上にあるスコアラーズテーブル上から取り戻してもよい。

9.1 チームのヒット

ヒットとはインプレー中の選手によるボールへの接触である。チームは返球のため、(ブロックに加えて) 最大3回ヒットが許される。これを超えると "フォアヒット" の反則となる。

9.1.1 連続的な接触

1人の選手が（規則 9.2.3. 14.2 および 14.4.2 を除き）ボールを2回続けてヒットすることはできない。＜競技審判長は大会趣旨を十分に理解し、大会の参加者に合わせた試合運営ができるように審判団に判定基準を周知する＞

9.1.2 同時の接触

2人または3人の選手が同時にボールに触れてもよい。

9.1.2.1 2人（3人）のチームメイトが同時にボールに触れた場合、（ブロックを除き）2回（3回）のヒットと数える。複数の選手がボールに触れようとして1人だけが触れた場合、1回のヒットとみなす。選手同士が衝突しても反則したことはない。

9.1.2.2 相対するチームの2人の選手がネット上で同時にボールに触れて、引き続きインプレーの状態のときは、レシーブするチームにはさらに3回のヒットが許される。そのようなボールが“アウト”になれば落下地点の反対側チームの反則である。

＜ただし、オーバーネットは認めない＞

9.1.2.3 相対するチームの2人の選手がネット上で同時にヒットして、そのボールへの接触が長引いてもプレーは続行される。

9.1.3 アシステッドヒット

選手は競技エリア内でチームメイトまたは構造物や物体の助けを得てボールをヒットすることはできない。しかし、（タッチネット、センターライン踏み越しなど）反則しそうになる選手をチームメイトが静止したり、引き戻したりしてもよい、（規則 9.3.2）

9.2 ヒットの特性

9.2.1 ボールは身体の中のどの部分で触れてもよい。

9.2.2 ボールをつかむこと、投げることは許されない。ボールはどの方向にはね返ってもよい。

9.2.3 ボールは接触が同時であれば身体のままさまざまな部分に触れてもよい。

例外：

9.2.3.1 ブロックでは、1つの動作中であれば1人または2人以上のブロッカーが連続して接触してもよい。（規則 14.2）

9.2.3.2 チームの最初のヒットでは、一つの動作中であれボールは身体のままさまざまな部分に連続して接触してもよい。（規則 9.1）

9.3 ボールをプレーするときの反則

9.3.1 フォアヒット：チームが返球する前にボールを4回ヒットすること。（規則 9.1 第 11 図⑱）

9.3.2 アシステッドヒット：選手が競技エリア内でボールをヒットするために、チームメイトまたは構造物や物体から助けを得ること。（規則 9.1.3）

9.3.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げること。この場合、ボールはヒット後、接触しているところから離れない。（規則 9.2.2 第 11 図⑲）＜大会レベルに合わせる＞

9.3.4 ダブルコンタクト：1人の選手が連続して2回ヒットすること。またはボールが1人の選手の身体のままさまざまな部分に連続して触れること。（規則 9.2.3. 第 11 図⑳）

＜大会レベルに合わせる＞

10 ネット付近のボール

10.1 ネットを通過するボール

- 10.1.1 相手コートに送られるボールはネット上方の許容空間を通らなければならない。許容空間はネットの垂直面の部分で以下の通り限定される。(第5図 a) :
- 10.1.1 下部はネット上端によって。
 - 10.1.2 両サイドはアンテナとその想像延長上線によって。
 - 10.1.3 上部は天井によって。
- 10.1.2 ボールの全体または一部が許容空間の外からネット垂直面を越えて相手フリーゾーンに行った場合、チームの許容ヒット内で以下の条件のもとにプレーしてボールを取り戻すことができる。(第5図 b)
- 10.1.2.1 選手が相手コートに触れない。
 - 10.1.2.2 ボールを取り戻すとき、ボール全体または一部は再びコートの同じ側の許容空間外からネット垂直面を越えなければならない。(第5図 b)
- 10.1.3 ボールがネット下の空間で相手コートに向かっているとき、ボール全体がネット垂直面を越える瞬間までプレーすることができる。

10.2 ネットに触れたボール

ボールはネット上を通過するときネットに触れてもよい。

10.3 ネットにかかったボール

- 10.3.1 ネットにかかったボールは3回のチームの許容ヒット内でプレーすることができる。(規則 9.1)
- 10.3.2 ボールがネットの網を破るか引き裂いた場合、ラリーは無効となりプレーはやり直しとなる。

11 ネット付近の選手

11.1 ネットの向こう側に手を伸ばすこと

- 11.1.1 ブロックでは、相手チームのアタックヒットの前にそのプレーを妨害しない限り、ブロッカーはネットを越えてボールに触れることができる。(規則 14.1 14.3)
- <今大会は適用しない。オーバーネットは認めない>
- 11.1.2 アタックヒットを自チームのフリープレー空間で行った後は、その手がネットを越えて相手空間に入ってもよい。

11.2 ネットの下から相手コートへの侵入

11.2.1 相手チームのプレーを妨害しない限り、ネットの下で相手空間に侵入してもよい。

11.2.2 センターラインを越えて相手コートに侵入すること（第 11 図⑳）：

11.2.2.1 相手コートに侵入している片方の足（両足）の一部が、センターラインに触れているかセンターライン真上の空間にあれば、この動作が相手チームのプレーを妨害しない限り、その足（両足）は相手コートに触れてもよい。

11.2.2.2 相手チームのプレーを妨害しない限り、足首より上の身体のどの部分が相手コートに触れてもよい。

11.2.3 ボールがアウトオブプレーとなった後は、選手は相手コートに入ってもよい。（規則 8.2）

11.2.4 相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は相手フリーゾーンに侵入してもよい。

11.3 ネットへの接触

11.3.1 ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。

ボールをプレーする動作の中には、（主に）踏み切りからヒット（またはプレーの試み）と安定した着地、新たな動作への準備が含まれる。

11.3.2 相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は支柱、ロープ、またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。（規則 9.1.3 を除く）

11.3.3 ボールがネットにかかり、その反動でネットに触れても反則ではない。

11.4 ネット近くの選手の反則

11.4.1 相手チームのアタックヒットの前に、選手が相手空間でボールもしくは相手選手に触れたとき。（規則 11.1.1 第 11 図㉑）

11.4.2 選手がネット下から相手空間に侵入して相手チームのプレーを妨害したとき。（規則 11.2.1）

11.4.3 選手の片方の足（両足）が相手コートに完全に侵入したとき。（規則 11.2.2.2 第 11 図⑳）

11.4.4 プレーに対する（主な）妨害（規則 11.3.1）：

- ボールをプレーする動作中に両アンテナ間のネット、またはアンテナに触れること。
- 支持を得たり身体を安定させるために両アンテナ間のネットを使うこと。
- ネットに触れることにより相手チームに対して自チームが有利な状況を不正に作り出すこと。
- 相手チームによる正当なボールへのプレーの試みに対して、それを妨害する動作をすること。
- ネットをつかんだり握ったりすること。

ボールがプレーされているときには、ボール近くにいるいかなる選手やボールをプレーしようとしている選手自身も、たとえボールに触れなくてもボールをプレーする動作中とみなされる。しかし、アンテナ外側のネットに触れることは反則ではない。（規則 9.1.3 を除く）

12 サービス

サービスとは、バックライトの選手がサービスゾーンに位置してボールをインプレーの状態にする動作である。〈特別ルール（9）サービスを行うことができるのは小学生のみである〉

12.1 セットでの最初のサービス

12.1.1 第1セットと最終第5セットの最初のサービスは、トスで決められたチームより行われる。（規則7.1）〈今大会の第1セットと第3セットのサービスは、トス（じゃんけん）によって決められたチームが行う〉

12.1.2 他のセットでは、直前のセットで最初のサービスを行わなかったチームのサービスによって開始される。

12.2 サービス順

12.2.1 選手はラインアップシートに記入されたサービス順に従わなくてはならない。（規則7.3.1 7.3.2）〈今大会は適用しない〉

12.2.2 セットの最初のサービス後は、サービスを行う選手は次のとおり決められる。
〈今大会は適用しない〉

12.2.2.1 サービングチームがラリーに勝った場合、その前にサービスを行った選手（またはその交代選手）が再度サービスを行う。

12.2.2.2 レシービングチームがラリーに勝った場合、サービス権を得てローテーションする。フロントライトのポジションからバックライトに移動する選手がサービスを行う。（規則7.6.2）〈各チームのオーダーにて管理しサービスを行う〉

12.3 サービスの許可

ファーストレフリーは両チームがプレーする準備ができて、サーバーがボールを持っていることを確認した後にサービスを許可する。（第11図①）

12.4 サービスの実行

12.4.1 ボールがトスされたか手から放れた後、片方の手または腕のいずれかの部分でヒットしなければならない。（第11図①）

12.4.2 トスを上げるボールを放つ動作は1回だけ許される。ボールをフロアでドリブルしても両手の中で動かしてもよい。

12.4.3 サービスヒットまたはジャンプサービスの踏み切りの瞬間、サーバーは（エンドラインを含む）コートやサービスゾーン外のフロアに触れてはならない。サーバーはヒット後、サービスゾーン外やコート内に踏み込んで着地してもよい。（第11図③、第12図④）

〈特別ルール（9）による〉

12.4.4 サーバーは、ファーストレフェリーがサービスのホイッスルをした後、8秒以内にボールをヒットしなくてはならない。（第11図②）

12.4.5 ファーストレフリーのホイッスル前に行われたサービスは無効となりやり直される。

〈（特別ルール(9)の補則）サービス（1本目2本目とも）がネットに触れ相手コートに入ったボールは、“インプレー”である〉

12.5 スクリーン(第 11 図⑱)

- 12.5.1 サービングチームの選手は、1 人または集団でスクリーンを形成してサービスヒットおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害してはならない。
- 12.5.2 サービスが行われるとき、サービングチームの 1 人または複数の選手が集団で腕を動かしたり、飛びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、サービスヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠すことでスクリーンとなる。サービスヒットまたはボールのコースがレシービングチームに見えるのであればスクリーンではない。(第 6 図)

12.6 サービス中の反則

- 12.6.1 サービスの反則
以下の反則の場合、たとえ相手チームのポジションの反則であっても相手チームのサービスとなる。(規則 12.7.1)
サーバーが：
- 12.6.1.1 サービス順に違反したとき。(規則 12.2)
＜各チームのオーダーにて管理するようファーストレフリーが指導する＞
- 12.6.1.2 サービスを正しく行わなかったとき。(規則 12.4) ＜特別ルール(9)による＞
- 12.6.2 サービスヒット後の反則
ボールが正しくヒットされた後(ポジションの反則がなければ)以下の場合、サービスは反則となる。(規則 12.7.2) ＜特別ルール(9)による＞
- 12.6.2.1 ボールがサービングチームの選手に接触したとき、ボールが許容空間のネット垂直面を完全に通過しないとき。＜特別ルール(9)による＞
- 12.6.2.2 ボールが“アウト”になったとき。(規則 8.4) ＜特別ルール(9)による＞
- 12.5.2.3 ボールがスクリーンの上を通過したとき。(規則 12.5) ＜特別ルール(9)による＞

12.7 サービスの反則とポジションの反則

- 12.7.1 サーバーがサービスヒットの瞬間に(不適切なサービスの実行やローテーション順の間違いやなどで)反則をした場合、相手チームのポジションの反則があったとしてもサービスの反則となる。(規則 7.5.2 12.6.1) ＜今大会は適用しない＞
- 12.7.2 それに対してサービスが正しく行われ、その後に(アウトになる。またはスクリーンの上を通過するなど)反則となった場合は、相手チームのポジションの反則となる。

13 アタックヒット

13.1 アタックヒットの特性

- 13.1.1 サービスとブロックを除き、ボールを相手チームに送るすべての動作はアタックヒットとみなされる。

13.1.2 アタックヒットのティッピングではボールが明瞭にヒットされ、つかんだり投げたりしなければ許される。

13.1.3 アタックヒットはボールがネットの垂直面を完全に通過した時点、または相手選手に接触した時点で完了する。〈特別ルール（6）による〉

（補則1）アタックヒットは、小学生男女のみ認める。中学生及び大人はいかなる場合もアタックヒットを完了することはできない。小学生女子はすべての選手がアタックヒットを完了することができる。

（補則2）フロントゾーンはフリーゾーンまでエリアが適用されているので、ビブスを着ていない（未着用）小学生男子は、フリーゾーンを含めたフロントゾーン内からのアタックヒットを完了することはできないが、フロントゾーン外からのアタックヒットは完了することができる。（第1図競技エリア参照）

13.2 アタックヒットの制限

13.2.1 フロントプレーヤー（ビブスを着用した小学生男子）はボールに触れたのが自チームのフリープレー空間であれば、どの高さでもアタックヒットを完了することができる。〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.2.2 バックプレーヤー（ビブスを着ていない（未着用）の小学生男子）はフロントゾーンの後方からどの高さでもアタックヒットを完了することができる。（第7図）〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.2.2.1 ただし、選手はジャンプで踏み切るとき、片方の足（または両足）がアタックラインに触れても踏み越してもいけない。〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.2.2. ボールヒットの後、選手はフロントゾーンに着地してもよい。
〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.2.3 バックプレーヤー（ビブスを着ていない（未着用）小学生男子）はボールに触れる瞬間、ボールが一部でもネット上端より低い位置にあるときは、フロントゾーンからでもアタックヒットを完了することができる。（第7図）〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.2.4 相手チームのサービスしたボールがネット上端より完全に高くフロントゾーン内にあるときは、いかなる選手もアタックヒットを完了することは許されない。

13.3 アタックヒットの反則

13.3.1 選手が相手チームのフリープレー空間内にあるボールをヒットしたとき。（規則 13.2.1, 第11図㉑）

13.3.2 選手がボールをヒットして“アウト”になったとき。（規則 8.4, 第11図㉒）

13.3.3 バックプレーヤーがフロントゾーン内でネット上端よりも完全に高い位置にあるボールをヒットしてアタックヒットを完了したとき。〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.3.4 相手チームのサービスしたボールがネット上端より完全に高い位置でフロントゾーン内にあるときに、選手がアタックヒットを完了したとき。（規則 13.2.4, 第11図㉓）
〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.3.5 ボールがネット上端より完全に高い位置にあるときに、リベロがアタックヒットを完了したとき。（規則 19.3.1.2, 第11図㉔）〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

13.3.6 自チームのフロントゾーン内にいるリベロが指を使ったオーバーハンドパスで上げたボールがネット上端より完全に高い位置にあるときに、他の選手がアタックヒットを完了したとき。（規則 19.3.1.4, 第11図㉕）〈13.1.3 特別ルールを適用する〉

14 ブロック

14.1 ブロック

14.1.1 ブロックとは、選手がネット上端より高い位置で相手チームからくるボールをネット近くで阻止する動作のことである。フロントプレーヤーだけがブロックを完了することができる。しかし、接触したボールの高さにかかわらず、接触した瞬間には身体の一部がネット上端より高い位置になければならない。＜ここでいうブロックできる「フロントプレーヤー」は、小学生のみである。（小学生女子全員、ピブス着用の小学生男子）＞

14.1.2 ブロックの試み

ブロックの試みとはブロックの動作でボールに触れないものをいう。

14.1.3 ブロックの完了

ブロックはボールがブロッカーに触れた時点で完了する。（第8図）

14.1.4 集団的ブロック

集団的ブロックとは2人または3人の選手が互いに接近して行うもので、そのうちの1人がボールに接触した時点で完了する。

＜小学生女子及びフロントゾーン男子1名が互いに接近して行うものでその内の1人または2～7名のいずれかの選手がボールに接近した時点で完了になる。（最大小学生男子1名または小学生女子7名の構成の場合）＞

14.2 ブロックでのボールとの接触

1人または2人以上のブロッカーによるボールへの連続的な（速くて途切れない）接触は1つの動作中であれば許される。

14.3 相手空間内でのブロック

ブロックでは相手チームのプレーを妨害しない限り、選手はネットを越えて手と腕を伸ばしてもよい。しかし、相手チームがアタックヒットを行う前にネットを越えてボールに接触することは許されない。

＜今大会はオーバーネットを認めないため、相手空間内でのブロックはできない＞

14.4 ブロックとチームヒット

14.4.1 ブロックでのボールへの接触はチームヒットには数えない。したがって、ブロックでのボール接触後、チームは返球するために3回ヒットができる。（規則9.1）

14.4.2 ブロック後の最初のヒットはブロックでボールに触れた選手を含めてどの選手が行ってもよい。

14.5 サービスのブロック

相手チームのサービスをブロックすることは許されない。（規則13.3.4,第11図⑬）

14.6 ブロックの反則

- 14.6.1 ブロッカーが相手チームのアタックヒット前に相手空間内にあるボールに触れたとき。(規則 14.3, 第 11 図⑳)
- 14.6.2 バックプレーヤー (ビブスを着ていない (未着用) の小学生男子) またはリベロがブロックを完了するか、あるいはブロックに加わり、それが完了したとき。(規則 14.1, 14.5, 19.3.1.3) <今大会は適用しない>
- 14.6.3 相手チームのサービスをブロックしたとき。(規則 14.5)
- 14.6.4 ブロックしたボールが“アウト”になったとき(規則 8.4)
- 14.6.5 アンテナの外側から相手空間内のボールをブロックしたとき。
- 14.6.6 リベロが個人または集団でのブロックを試みたとき。(規則 14.1.2, 19.3.1.3)

第5章 中断、遅延行為とインターバル

15 中断

中断とはラリーの完了からファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間の時間をいう。正規の試合中断はタイムアウトと選手交代だけである。

15.1 正規の試合の中断の回数

各チームは1セットにつき2回までのタイムアウトと6回までの選手交代を要求することができる。＜タイムアウトは1セットにつき2回までとし選手交代は正規の手続きを行えば制限なく行うことができる＞

15.2 正規の試合中断の連続

- 15.2.1 1回または2回のタイムアウトの要求および1回の選手交代の要求は、どちらもチームも同じ中断中に連続して行うことができる。
- 15.2.2 しかし、チームは同じ中断の間に選手交代を連続して要求することはできない。ただし、2人以上の選手を同じ選手交代の要求の中で同時に交代させることは許される。
- 15.2.3 同じチームによる2つの別々の選手交代の要求の間には完了したラリーがなければならない。(例外：負傷や退場、失格によるやむを得ない選手交代の場合(規則 15.5.2, 15.7, 15.8))
- 15.2.4 中断の要求を拒否されディレイワーニングが適用された場合、同じ中断中に(次のラリーが完了する前に)正規の中断の要求をすることはできない。

15.3 正規の試合中断の要求

- 15.3.1 正規の試合中断は監督が要求できる。監督が不在の場合、アシスタントコーチまたはゲームキャプテンだけが要求できる。
- 15.3.2 セット開始前に選手交代してもよい。~~その場合、そのセットでの正規の選手交代として記録される。~~＜規則 4.1 チーム編成による＞

15.4 タイムアウト

- 15.4.1 タイムアウトは、ボールがアウトオブプレーでサービスのホイッスルの前に該当するハンドシグナルを示して要求しなければならない。チームの要求によるすべてのタイムアウトは30秒間である。(第11図④)
- 15.4.2 すべてのタイムアウトの間、プレーの選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンにでなければならない。

15.5 選手交代

- 15.5.1 選手交代とは、リベロまたはリベロの入れ替え選手以外の選手がスコアラーにより記録された後に、その時点でコートを離れる選手のポジションを引き継ぐことである。(第11図⑤)＜今大会は適用しない＞

15.5.2 インプレー中の選手が負傷したために選手交代をする場合は、監督（またはゲームキャプテン）が該当するハンドシグナルを示すことにより行うことができる。（第 11 図⑤）

15.6 選手交代の制限

15.6.1 スタートラインアップの選手は 1 セットにつき 1 回だけ交代によりコートを離れることができ、また 1 セットにつき 1 回だけ元のポジションに限り戻ることができる。

＜今大会は適用しない＞

15.6.2 交代選手は 1 セットにつき 1 回だけスタートラインアップの選手と交代して試合に出ることができる。ベンチに戻る場合、先に交代したスタートラインアップの選手とだけ代わることができる。＜今大会は適用しない＞

（補則）選手交代は無制限とするが大人は大人、中学生は中学生及び小学生と無制限に交代できるが、小学生から中学生への交代はできない。コート内は小学生 5 名以上、大人 2 名は必ずいなければならない。

15.7 例外的な選手交代

負傷、病気、退場、または失格でプレーを続行できなくなった（リベロ以外の）選手は正規の選手交代をさせる。これができないときは、チームは規則 15.6 の制限を超えて例外的な選手交代を行うことができる。

例外的な選手交代とは、リベロ、セカンドリベロまたはリベロの入れ替え選手以外で、負傷、病気、退場、または失格の発生時にコートがいなかった選手が代わりに出場することをいう。この負傷、病気、または退場で交代した選手は試合に戻ることはできない。

例外的な選手交代は、いかなる場合でも正規の選手交代の回数には数えないがスコアシート上のセットや試合の選手交代の合計欄に記録される。＜今大会は適用しない＞

（補則）ただし、コート内の構成メンバーが既定の構成になっていない場合は没収試合となる。

15.8 退場または失格での選手交代

退場または失格となった選手は直ちに正規の選手交代を行わなければならない。これができないときは、チームには例外的な選手交代をする権利がある。これもできない場合、チームは不完全を宣告される。（規則 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3）

15.9 不法な選手交代

15.9.1 選手交代は（規則 15.7 の場合を除き）規則 15.6 に定める制限を超えたときや登録されていない選手が含まれていたときは不法である。

15.9.2 チームが不法な選手交代をした後に試合が再開されたときは、以下の手続きを取る。

15.9.2.1 相手チームに 1 点とサービスが与えられる。（規則 6.1.3）

15.9.2.2 選手交代を正しくやり直す。

15.9.2.3 不法な選手交代が行われた時点以降のそのチームの得点を取り消す。相手チームの得点はそのまま有効とする。

15.10 選手交代の手続き

- 15.10.1 選手交代は選手交代ゾーン内で行わなければならない。(規則 1.4.3)
- 15.10.2 選手交代は、スコアシートへの記録と選手のコートの出入りを許可するために必要な時間より長くかかってはならない。
- 15.10.3.1 選手交代の要求とは、プレーする準備のできた交代選手が中断の間に選手交代ゾーンに入ることをいう。負傷による場合やセット開始前の選手交代を除いて、監督は選手交代のハンドシグナルを示す必要はない。
- 15.10.3.2 要求時に選手が準備できていなければ選手交代は認められず、チームは遅延行為により罰せられる。(規則 16.2)
- 15.10.3.3 選手交代の要求は、スコアラールのブザーまたはセカンドレフェリーのホイッスルにより通知される。セカンドレフェリーが選手交代を許可する。**<今大会はセカンドレフェリーとする>**
- 15.10.4 チームが2組以上の選手交代を同時にしようとするときは、同一の要求とみなせるようにすべての交代選手が同時に選手交代ゾーンに入らなければならない。この場合、交代は1組ずつ連続して行わなければならない。そのうち1組が不法である場合、正規の選手交代は許可されるが、不法な選手交代は拒否され遅延行為に対する罰則が適用される。(規則 15.2.2)

15.11 不当な要求

- 15.11.1 以下のような正規の試合中断の要求は不当な要求である。
- 15.11.1.1 ラリー中、またはサービスのホイッスルと同時か、あるいはその後に要求すること。(規則 12.3)
- 15.11.1.2 要求する権利のないチームメンバーが要求すること。(規則 5.1.2.3, 5.2.3.3)
- 15.11.1.3 インプレー中の選手の負傷、病気、退場、または失格の場合を除いて、同じチームが同じ中断中(次のラリーが完了する前)に2回目の選手交代を要求すること。
<今大会は適用しない。特別ルール(10)を参照>
- 15.11.1.4 タイムアウトと選手交代の許容回数を超えて要求すること。(規則 15.1)
<今大会は適用しない>
- 15.11.2 試合での1回目の不当な要求は、試合に影響を与えず試合の遅延にならなければ拒否される。罰則の適用を受けることはないが、スコアシートには記録される。(規則 16.1)
<今大会は適用しない>
- 15.11.3 同じチームが試合中にさらに不当な要求をした場合は遅延行為とみなされる。
<今大会は適用しない>

16 試合の遅延

16.1 遅延行為の種類

試合の再開を引き延ばすようなチームの不当な行為は遅延行為である。主なものは以下のとおりである：

- 16.1.1 正規の試合中断を遅らせること。(規則 15.10.2)
- 16.1.2 試合を再開するように指示された後、中断をさらに引き延ばすこと。
- 16.1.3 不法な選手交代を要求すること。(規則 15.9)
- 16.1.4 不当な要求を繰り返すこと。(規則 15.11.3)
- 16.1.5 チームメンバーが試合を遅らせること。

16.2 遅延行為に対する罰則(第9図)

- 16.2.1 “ディレイワーニング”と“ディレイペナルティ”はチームへの罰則である。
 - 16.2.1.1 遅延行為に対する罰則は試合終了まで有効である。
 - 16.2.1.2 すべての遅延行為に対する罰則はスコアシートに記録される。
- 16.2.2 チームメンバーによる試合での最初の遅延行為に対しては、“ディレイワーニング”の罰則が適用される。(第11図②)
- 16.2.3 同じチームによる2回目以降の遅延行為は、どのメンバーが引き起こしてもどのような種類のものであっても“ディレイペナルティ”の罰則が適用され相手チームに1点とサービスが与えられる。(規則 6.1.3, 第11図②)
- 16.2.4 セット開始前、またはセット間に適用された遅延行為に対する罰則は直後のセットに適用する。<16.2 について今大会は適用しないが著しく遅延行為があった場合はファーストレフェリーの判断で注意する>

17 例外的な試合の中断

17.1 負傷、病気

- 17.1.1 ボールがインプレー中に重大な事故が起きた場合、レフェリーは直ちに試合を止めて医療担当者がコートに入ることを許可しなければならない。
ラリーはその後やり直しとなる。
- 17.1.2 負傷や病気の選手に対して正規にも例外的にも選手交代ができない場合、その選手に3分間の回復のための時間が与えられるが、その試合で同じ選手に繰り返して与えられることはない。(規則 15.6, 15.7)
選手が回復しない場合、チームは不完全を宣告される。(規則 6.4.3, 7.3.1)

17.2 外部からの妨害

試合中に外部から何らかの妨害があった場合、プレーを止めなければならない。ラリーはやり直しとなる。(第11図④)

17.3 中断の延長

- 17.3.1 試合がなんらかの不測の事態で中断された場合、ファーストレフェリー、大会主催者、コントロール委員会は正常な状態に復帰させるための処置を決める。
- 17.3.2 中断が1回または数回発生したが、その試合が4時間を超えない場合、次の措置をとる：

- 17.3.2.1 試合を同じコートで再開する場合、中断されたセットは中断時と同じ得点（退場や失格となった選手を除き）同じ選手、同じポジションで続行する。既に完了したセット得点はそのまま有効とする。
- 17.3.2.2 別のコートで試合を再開する場合、中断されたセットは取り消しとなり、（退場や失格となった選手を除き）同じチームメンバー、同じスターティングラインアップでやり直す。すべての罰則の記録は引き継がれる。既に完了したセットの得点はそのまま有効とする。
- 17.3.3 中断が1回または数回発生してその合計が4時間を超えた場合は、その試合はすべてやり直しとなる。＜今大会で不測の事態が発生した場合は、ファーストレフェリーは中断の状況を確認し、大会主催者に報告し大会主催者が措置の判断をする＞

18 インターバルとコートチェンジ

18.1 インターバル

インターバルとはセット間の時間をいう。すべてのインターバルは3分間である。＜今大会は2分30秒でホイッスルを適用する＞

この間にコートチェンジを行い、スコアシートへチームのラインアップを記入する。第2セットと第3セットの間のインターバルは、大会主催者の要求があるときは最大10分間まで延長できる。＜今大会は適用しない＞

18.2 コートチェンジ(第11図③)

18.2.1 チームは最終セットを除き、各セット後、コートチェンジする。(規則 7.1)

18.2.2 最終セットではリードするチームが8点に達したとき、チームは直ちにコートチェンジする。選手のポジションは引き継がれる。

リードするチームが8点に達したときにコートチェンジをしなかった場合は気づいた時点でコートチェンジする。コートチェンジしたときの得点はそのまま有効とする。

＜最終セット時のコートチェンジの得点は、予選会、本選大会、交流戦ともに参加チーム数によって主催者が決定する。主催者は大会申し込み締め切り切り後速やかに参加チームに連絡する＞

第6章 リベロ

<今大会はリベロを採用しないので適用外とする>

19 リベロ

19.1 リベロの指名

- 19.1.1 各チームはスコアシートの選手リストの中から守備専門の選手であるリベロを2名まで指名することができる。(規則 4.1.1)
- 19.1.2 すべてのリベロはスコアシートの所定欄に記入されなければならない。
- 19.1.3 コート上のリベロはアクティグリベロである。もう一人のリベロがいる場合、チームのセカンドリベロとなる。
試合中いかなる時でもコートに立てるのは1人のリベロだけである。

19.2 服装

リベロはチームの他の選手と主要な部分の色が異なるユニホーム(または再指名リベロのためのジャケット、ピブス)を着用しなければならない。ユニホームの色はチームの他の選手と異なる色で、さらにお互いに異なる色のユニホームを着用することもできる。
リベロのユニホームには他の選手同様に番号を付けなければならない。

19.3 リベロに係る動作

- 19.3.1 プレーの動作
- 19.3.1.1 リベロはバックのポジションのどの選手とも入れ替わることができる。
- 19.3.1.2 リベロはバックプレーヤーとしてのみプレーすることができ、(コートとフリーゾーンを含む)いかなる場所からでもボール全体がネット上端より高い位置にあるときはアタックヒットを完了することは許されない。(規則 13.3.5)
- 19.3.1.3 リベロはサービス、ブロック、またはブロックの試みをしてはならない。(規則 14.6.2, 14.6.6)
- 19.3.1.4 リベロが自チームのフロントゾーン内で指を使ったオーバーハンドパスで上げたボールがネット上端より完全に高い位置にあるときに、他の選手がアタックヒットを完了することはできない。リベロが自チームのフロントゾーン外で同じ動作をした場合は自由にアタックヒットをすることができる。(規則 13.3.6)
- 19.3.2 リベロリプレースメント
- 19.3.2.1 リベロリプレースメントは通常の選手交代には数えない。
その回数に制限はない。しかし、(ラリーが完了せずにペナルティによりリベロがポジション4にローテーションしなければならなくなったり、アクティグリベロがプレーできなくなったりした場合を除き)リベロリプレースメントを2回行う場合は、新たなラリーが完了した後でなければ次のリプレースメントはできない。(規則 6.1.3)

- 19.3.2.2 通常のリプレイスメントをする選手はいずれのリベロとも入れ替わってコートに出入りすることができる。アクティグリベロが入れ替わることができるのは、もともと入れ替わっていた選手またはセカンドリベロのみである。
- 19.3.2.3 各セットの開始時には、リベロはセカンドレフェリーによるスターティングラインアップの確認が終わり、スターティングプレイヤーとリプレイスメントを許されるまでコートに入ることができない。
- 19.3.2.4 その他のリプレイスメントは、ボールがアウトオブプレーの状態でサービスのホイッスルの前に限り行うことができる。
- 19.3.2.5 サービスのホイッスルの後であってもサービスヒットの前であれば、リプレイスメントは拒否されない。しかし、これは許された手続でなく、さらに再発した場合は遅延行為に対する罰則が適用されることがそのラリー終了後にゲームキャプテンに伝えられる。
- 19.3.2.6 リプレイスメントの遅れが再発した場合、直ちに試合は中断され、遅延行為に対する罰則が適用される。次にサービスを行うチームは、遅延行為に対する罰則の段階により決定される。(規則 16.2)
- 19.3.2.7 リベロとその入れ替わる選手は、リベロリプレイスメントゾーンを通じてのみコートの出入りできる。(規則 1.4.4)
- 19.3.2.8 リベロリプレイスメントはリベロコントロールシートまたは(使用している場合は)e-スコアに記録される。
- 19.3.2.9 不法なリベロリプレイスメントは(主に)以下の事例を含む。
- リベロリプレイスメントの間に完了したラリーがないとき。(規則 6.1.3)
 - セカンドリベロや入れ替わった選手以外と入れ替わったとき。
- 不法なリベロリプレイスメントは不法な選手交代と同様とみなされる。(規則 15.9)
- 不法なリベロリプレイスメントが次のラリーの開始前に発見された場合、レフェリーにより正しく直されチームには遅延行為に対する罰則が適用される。
- 不法なリベロリプレイスメントがサービスヒットの後に発見された場合は不法な選手交代と同じ処置がされる。(規則 15.9)

19.4 新しいリベロの再指名

- 19.4.1 リベロは負傷、病気、退場または失格によりプレーすることができなくなることもある。監督または監督が不在の場合、ゲームキャプテンはいかなる理由であってもリベロがプレーできなくなったことを宣言することができる。
- 19.4.2 リベロが1人のチーム
- 19.4.2.1 規則 19.4.1によりリベロが1人しかいなくなった場合または1人しか登録されていない場合にそのリベロがプレーできなくなったときやプレーできなくなったと宣言されたときには、監督(監督不在の時にはゲームキャプテン)はその時点でコート上にいない(リベロと入れ替わった選手を除く)他の選手を試合終了までリベロとして再指名することができる。
- 19.4.2.2 アクティグリベロがプレーできなくなった場合、通常リプレイスメントする選手と入れ替わるか、直ちに直接再指名したりリベロと代わることができる。この場合、再指名の対象となった元のアクティグリベロはその試合の残りはプレーすることができない。

プレーできなくなったと宣言したときにリベロがコート上にいない場合でも、再指名することができる。プレーできないと宣言されたリベロはその試合の残りはプレーすることができない。

19.4.2.3 監督または監督不在の場合、ゲームキャプテンはセカンドレフェリーに再指名について申し出る。

19.4.2.4 再指名されたリベロがプレーできなくなった場合、さらにリベロを再指名することができる。

19.4.2.5 監督がチームキャプテンを新たなリベロとして再指名することを求めた場合、この要求は認められる。

19.4.2.6 リベロの再指名があったときは、再指名された選手の番号をスコアシートの備考欄とリベロコントロールシート（または使用している場合、e-スコア）に記録しなければならない。

19.4.3 リベロが2人のチーム

19.4.3.1 2人のリベロがスコアシートに記入されているチームは、そのうちの1人がプレーできなくなってもリベロ1人で試合することができる。再指名は認められないが、もう1人のリベロもプレーの続行ができなくなった場合はこの限りではない。

19.5 **リベロの退場または失格**

リベロが退場または失格となった場合、直ちにセカンドリベロと入れ替わることができる。チームに1人しかリベロがいない場合、再指名することができる。

第7章 競技参加者の行為

20 行為の条件

20.1 スポーツマンにふさわしい行為

- 20.1.1 競技参加者は公式バレーボール規則に通じていなければならない。また、それを忠実に守らなければならない。
- 20.1.2 競技参加者はレフェリーの決定に対してスポーツマンらしく反論せずを受け入れなければならない。
疑問がある場合はゲームキャプテンを通じてのみ説明を求めることができる。(規則5.1.2.1)
- 20.1.3 競技参加者はレフェリーの決定に影響を与えたり、またはチームの反則を隠したりする行動や態度は避けなければならない。

20.2 フェアプレー

- 20.2.1 競技参加者はレフェリーだけでなく、他の役員、相手チーム、チームメイト、さらに観衆に対してもフェアプレーの精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない。
- 20.2.2 チームメンバーは試合中、互いに話し合うことが許される。

21 不法な行為とその罰則

21.1 軽度な不法行為

軽度な不法行為は罰則の対象にはならない。ファーストレフェリーにはチームが罰則のレベルに達しないように防ぐ義務がある。

これには2段階で処理される。

ステージ1：ゲームキャプテンを通じて口頭で警告する。

ステージ2：該当する選手にイエローカードを使用して警告する。これ自体は罰則の適用ではないが、その試合においてそのチームメンバーが（さらにチームが）次からは罰則になることを示している。これはスコアシートに記録されるが、直ちに罰則を受けることはない。
(第11図⑥)

21.2 罰則につながる不法な行為

役員、相手チーム、チームメイトまたは観衆に対するチームメンバーの不法な行為は、その程度により3種類に分けられる。

21.2.1 無作法な行為：良いマナーや道徳の原則に反した行為

21.2.2 侮辱的な行為：抽象的または相手チームを侮辱するような言葉やジェスチャー、あるいは軽蔑を表す行為

21.2.3 攻撃的な行為：実際の身体的攻撃または攻撃的、威嚇的な行為

21.3 罰則の段階(第9図)

ファーストレフリーの判断で不法な行為の程度により以下の罰則を適用して、スコアシートに記録する：ペナルティ、退場または失格。

21.3.1 ペナルティ(第9図⑦)

チームメンバーによる試合での最初の無作法な行為に対しては、相手チームに1点とサービスを与える罰則を適用する。(規則 21.2.1)

21.3.2 退場(第11図⑧)

21.3.2.1 退場を受けたチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交代をしてそのセットの残りに参加することができず、そのセットが終了するまでチーム控室に行かなければならないが、それ以外の処置は受けない。

退場となった監督はそのセットでは試合に介入することができず、そのセットが終了するまでチーム控室に行かなければならない。

21.3.2.2 チームメンバーによる最初の侮辱的な行為に対する罰則は退場である。(規則 21.2.2)

21.3.2.3 同じ試合で同じチームメンバーが2度目の無作法な行為をした場合は退場とする。

21.3.3 失格(第11図⑨)

21.3.3.1 失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交代をして試合終了までチーム控室に行かなければならないが、それ以外の処置は受けない。

21.3.3.2 身体的攻撃をする、または攻撃的、威嚇的な行為は、それが1回目であっても失格となる。(規則 21.2.3)

21.3.3.3 同じ試合での同じチームメンバーによる2度目の侮辱的な行為には失格を適用する。

21.3.3.4 同じ試合での同じチームメンバーによる3度目の無作法な行為には失格を適用する。

21.4 罰則の適用

21.4.1 すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。これは試合終了まで有効であり、スコアシートに記録される。<スコアシートには記録されない>

21.4.2 同じ試合で同じチームメンバーが不法な行為を繰り返した場合、(違反を重ねることにより重い罰則を適用する) 累進的な罰則となる。(第9図、規則 21.3)

21.4.3 侮辱的な行為や攻撃的な行為に対しては、そのチームメンバーがそれ以前に何の罰則を受けていなくても退場または失格を直ちに適用する。

21.5 セット開始前とセット間の不法な行為

セット開始前またはセット間の不法な行為に対しては、規則 21.3 により直後のセットに罰則を適用する。

21.6 不法な行為と使用するカードの一覧

- 警告：罰則ではない　－　ステージ1：口頭での警告
 ステージ2：イエローカードでの警告
- ペナルティ：罰則　－　レッドカード
- 退場：罰則　－　イエローカードとレッドカード（一緒に示す）
- 失格：罰則　－　イエローカードとレッドカード（別々に示す）

<今大会の罰則について>

今大会は、「パパギャルボール」を通して親子の絆と地域交流、生涯スポーツ意識の高揚を高めることを趣旨としており、罰則規定は適用しないこととする。

ただし、著しくスポーツマンシップに反する行動が顕著にみられる場合にはチームの監督に対し、ファーストレフェリーが説明を行いトラブルにならないよう配慮するように務める。

また、選手及び応援団は相手チームを侮辱する行為を行わないようにチームの監督は気配りを行うこと。



レフェリーとその責務及び 公式ハンドシグナル

第8章 レフェリー

22 審判団と手順

22.1 構成

試合のための審判団は、次の役位によって構成される。

- ・ファーストレフェリー
- ・セカンドレフェリー
- ・チャレンジレフェリー
- ・リザーブレフェリー
- ・スコアラー
- ・4人（2人）のラインジャッジ

その配置は、第10図に示す。

<今大会は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリー、4人のラインジャッジの構成で行う>

22.2 手順

22.2.1 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーのみが試合中にホイッスルすることができる。

22.2.1.1 ファーストレフェリーはラリーを開始するためにサービスを行うよう合図する。

22.2.1.2 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーは反則が起きたことを確認してその種類を判定できたときにラリー終了の合図をする。

22.2.2 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーは試合のアウトオブプレー中にチームの要求を認めるか拒否するかを示すためにホイッスルする。

22.2.3 ラリーの完了のホイッスルをした後に、そのレフェリーは直ちに公式ハンドシグナルで次のことを示さなければならない。（規則 30.1）

22.2.3.1 ファーストレフェリーが反則をホイッスルした場合、次の順番で示す：

- a) 次にサービスを行うチーム（第11図②）
- b) 反則の種類
- c) （必要であれば）反則をした選手

22.2.3.2 セカンドレフェリーが反則をホイッスルした場合、次の順番で示す：

- a) 反則の種類
- b) (必要であれば) 反則をした選手
- c) ファーストレフェリーのハンドシグナルに追従して次にサービスを行うチーム
この場合、ファーストレフェリーは反則の種類と反則をした選手は示さず、次にサービスを行うチームのみを示す。

22.2.3.3 バックプレーヤーまたはリベロがアタックヒットの反則あるいはブロックの反則をした場合、規則 22.2.3.1 と 22.2.3.2 に従ってファーストレフェリーとセカンドレフェリーが示す。

<今大会については、小学生男子のアタックヒット、中学生及び大人の返球については反則になる>

22.2.3.4 ダブルフォルトの場合、ファーストレフェリーとセカンドレフェリーは次の順番で示す。

- a) 反則の種類 (第11図④)
- b) (必要であれば) 反則をした選手
ファーストレフェリーによって次にサービスを行うチームを示す。

23 ファーストレフェリー

23.1 位置

ファーストレフェリーはスコアラールと反対側のネットの一方の端におかれたレフェリースタンド上で立ったままで任務を遂行する。目の高さはネットの上端からおよそ50cmの高さが望ましい。(第10図)

23.2 権限

23.2.1 ファーストレフェリーは試合開始から終了までを主宰して、その試合の審判団と両チームのメンバーに対して最高の権限を持つ。

試合中、ファーストレフェリーの決定は最終である。ファーストレフェリーは審判団の他のメンバーが下した判定が間違っていると確信したときは無効にすることができる。

また、任務を適切に遂行していない審判団のメンバーを交代させることもできる。

23.2.2 ファーストレフェリーはボールリトリバー、クイックモッパーの任務もコントロールする。

23.2.3 ファーストレフェリーは競技規則に明示されていないすべての問題を含めて競技上のあらゆる問題を解決する権限を持っている。

<今大会は適用しないがフロアー等が汗により汚れている場合は、該当チームにクイックモッパーを指示する>

23.2.4 ファーストレフェリーは自分が下した判定に関していかなる論争も許してはならない。しかし、ゲームキャプテンから要求があれば、ファーストレフェリーの判定の基礎となった競技規則の適用や解釈について説明する。

ゲームキャプテンがファーストレフェリーの説明に納得できない場合、ファーストレフェリーの判定に対する抗議を選択してもよい、その場合は試合後にスコアシートに正式抗

議を記入するための権利を確保するため直ちにファーストレフェリーに申し出なければならない。ファーストレフェリーはゲームキャプテンのその権利を許可しなければならない。
(規則 5.1.2.1, 5.1.3.2)

＜ファーストレフェリーは、ゲームキャプテンからの抗議を受けた場合は説明を行うが、納得のいかない場合はチーム監督を呼び規則の適用及び解釈を説明する＞

23.2.5 ファーストレフェリーは試合開始前または試合中に競技エリアの施設およびコンディションが競技に適しているかどうか決定する責任を持つ。

23.3 責 務

23.3.1 試合開始前に、ファーストレフェリーは：

23.3.1.1 競技エリア、ボールやその他の用具の状態を点検する。

23.3.1.2 両チームキャプテンと共にトスを行う。

23.3.1.3 チームのウォーミングアップをコントロールする。

23.3.2 試合中、ファーストレフェリーは次の権限を持つ。

23.3.2.1 チームに警告を与える。

23.3.2.2 不法な行為や遅延行為に対する罰則を適用する。

23.3.2.3 次のことを判定する。

a) サーバーおよびスクリーンを含むサービングチームのポジションの反則(規則 7.5, 12.5, 12.7.1, 第 11 図⑬,⑭)

b) ボールをプレーするときの反則(規則 9.3, 第 11 図⑰,⑱)

c) ネットの上方の反則と(限定ではないが)主としてアタッカー側のタッチネットの反則(規則 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, 第 11 図⑳,㉑)

d) リベロとバックプレーヤーのアタックヒットの反則(規則 13.3.3, 13.3.5, 第 11 図㉒)

＜小学生男子のフロントエリア外の選手・中学生・大人のアタックヒットの反則＞

e) 自チームのフロントゾーン内にいるリベロが指を使ったオーバーハンドパスで上げたボールがネット上端より完全に高い位置にあるときに、他の選手がアタックヒットを完了したとき。(規則 13.3.6, 第 11 図㉓)

f) ボールがネット下の空間を完全に通過したとき(規則 8.4.5, 第 11 図㉔)

g) バックプレーヤーがブロックの完了をしたとき、またはリベロがブロックの試みをしたとき。(規則 14.6.2, 14.6.6, 第 11 図⑬) <今大会は適用しない>

h) 相手コートに向かうボールの全体またはその一部が許容空間外側のネット垂直面を通過したとき、あるいはファーストレフェリー側のアンテナにボールが触れたとき。(第 11 図⑯)

i) サービスボールや 3 回目にヒットされたボールがファーストレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。(第 11 図⑯)

23.3.3 試合終了後、スコアシートにチェックインしてサインする。

＜今大会は適用しないが、点示係の記録を確認する＞

24 セカンドレフェリー

24.1 位置

セカンドレフェリーはファーストレフェリーの反対側でファーストレフェリーと向かい合い、コート外側の支柱付近に立って任務を遂行する。(第 10 図)

24.2 権限

24.2.1 セカンドレフェリーはファーストレフェリーの補佐であるが、自身の責務の範囲を持っている。(規則 24.3)

ファーストレフェリーがその任務を続行できないときはファーストレフェリーに代わって任務を遂行する。

24.2.2 セカンドレフェリーは自分の権限以外の反則でもホイッスルをせずに合図することができる。しかし、ファーストレフェリーに対してはこれを強要することはできない。

24.2.3 セカンドレフェリーはスコアラーの任務をコントロールする。〈今大会は適用しない〉

24.2.4 セカンドレフェリーはベンチに座っているチームメンバーを監視し、不法な行為があればファーストレフェリーに報告する。〈今大会は適用しない〉

24.2.5 セカンドレフェリーはウォームアップエリアにいる選手をコントロールする。

〈今大会は適用しない〉

24.2.6 セカンドレフェリーは正規の試合中断を許可し、その時間をコントロールする。不法な要求は拒否する。

24.2.7 セカンドレフェリーはそれぞれのチームが使用したタイムアウトと選手交代の回数をコントロールして、ファーストレフェリーと当該チーム監督に 2 回目のタイムアウト及び 5 回目と 6 回目の選手交代を通知する。

〈セカンドレフェリーはタイムアウトのコントロールを行い、選手交代についてはフリーとしているのでコントロールしない〉

24.2.8 セカンドレフェリーは選手が負傷した場合、例外的な選手交代または 3 分間の回復のための時間を許可する。(規則 15.7, 17.1.2)

24.2.9 セカンドレフェリーはフロア、主にフロントゾーンの状態をチェックする。また、試合中、ボールが常に規定どおりであるかを確認する。

24.3 責務

24.3.1 それぞれのセット開始時や最終セットのコートチェンジ時に、必要に応じてコート上の選手の位置がラインアップシートどおりであることをチェックする。〈今大会は適用しないが、コート内のメンバーのチェックを行う〉

24.3.2 試合中、セカンドレフェリーは次のことを判定し、ホイッスルしてハンドシグナルを示す。

24.3.2.1 相手コートおよび下方の空間に侵入したとき。(規則 11.2, 第 11 図㉓)

24.3.2.2 レシービングチームのポジションの反則のとき。〈今大会は適用しない〉

24.3.2.3 (限定ではないが) 主としてブロッカー側のタッチネットの反則と選手がセカンドレフェリー側のアンテナに触れたとき。(規則 11.3.1, 第 11 図㉔)

24.3.2.4 バックプレーヤーがブロックを完了したときやリベロがブロックの試みをしたとき。または、バックプレーヤーやリベロのアタックヒットの反対側のとき。(規則 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 第11図⑬, ⑭)

＜フロントゾーンの小学生男子以外のアタックヒット及び大人のアタックヒットの反則のとき、後衛大人のアタックヒットの反則＞

24.3.2.5 ボールの外部が物体に触れたとき。(規則 8.4.2, 8.4.3, 第11図⑯)

24.3.2.6 ボールがフロアに触れてファーストレフェリーがその接触を確認できないとき。(規則 8.3)

24.3.2.7 相手コートに向かうボールの全体またはその一部が許容空間外側のネット垂直面を通過したとき、あるいはセカンドレフェリー側のアンテナにボールが触れたとき。(規則 8.4.3, 8.4.4, 第5図 a, 第11図⑯)

24.3.2.8 サービスボールや3回目にヒットされたボールがセカンドレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。(第11図⑯)

24.3.3 試合終了後、スコアシートをチェックしてサインする。＜今大会は適用しない＞

25 チャレンジレフェリー

＜今大会はチャレンジレフェリーを設けない＞

25.1 位置

チャレンジレフェリーは FIVB テクニカルデリケートが決定した別の場所にあるチャレンジブースで任務を遂行する。

25.2 責務

25.2.1 チャレンジレフェリーはチャレンジプロセスを監視して、そのプロセスが有効なチャレンジの規則に従って行われるようにする。

25.2.2 チャレンジレフェリーはその任務を遂行する間は公式レフェリーのユニホームを着用しなければならない。

25.2.3 チャレンジレフェリーはチャレンジプロセスの後にファーストレフェリーに反則の種類を知らせる。

25.2.4 試合終了後、チャレンジレフェリーはスコアシートにサインする。

26 リザーブレフェリー

＜今大会はリザーブレフェリーを設けない＞

26.1 位置

リザーブレフェリーは FIVB のコートレイアウトで決められた個別の場所で任務を遂行する。

26.2 責務

リザーブレフェリーは：

- 26.2.1 その任務を遂行する間は公式ユニホームを着用しなければならない。
- 26.2.2 セカンドレフェリーが不在の場合やその任務を続行できないとき、またはセカンドレフェリーがファーストレフェリーにとなった場合にセカンドレフェリーとして任務を遂行する。
- 26.2.3 試合前やセット間に（使用している場合は）選手交代用のパドルを管理する。
- 26.2.4 セット開始前やセット間に、問題があるときはベンチのタブレットの動作を確認する。
- 26.2.5 フリーゾーンを清潔に保つためにセカンドレフェリーが補佐する。
- 26.2.6 退場や失格となったチームメンバーがチーム控室に行くように指示をするセカンドレフェリーが補佐する。
- 26.2.7 ウォームアップエリアやベンチの交代選手をコントロールする。
- 26.2.8 スターティングプレイヤーのコート内への呼び込み直後にセカンドレフェリーに4個の試合級を渡して、セカンドレフェリーが選手の位置を確認した後に1個の試合級を渡す。
- 26.2.9 モッパーの動きを支持するファーストレフェリーを補佐する。

27 スコアラー

<今大会はスコアラーを配置しない>

27.1 位置

スコアラーはファーストレフェリーと反対側のスコアラーズテーブルに座り、ファーストレフェリーと向かい合って任務を遂行する。（第10図）

27.2 責務

スコアラーはセカンドレフェリーと協力しながら規則に従ってスコアシートに記入する。

スコアラーは規則に従っていないと判断したときは、ブザーやその他の音の出る用具を使用して、責務に基づきファーストレフェリーとセカンドレフェリーに合図を送る。

- 27.2.1 試合およびセット開始前、スコアラーは：
 - 27.2.1.1 規定された手順に従い、リベロの名前と番号を含めて試合と両チームに関する必要事項をスコアシートに記入して、チームキャプテンと監督のサインを採る。
 - 27.2.1.2 それぞれのチームのスターティングラインアップをラインアップシートから記入する（または送信されたデータを確認する）。
ラインアップシートが時間どおりに受け取れない場合は直ちにセカンドレフェリーに知らせる。
- 27.2.2 試合中、スコアラーは：
 - 27.2.2.1 それぞれのチームの得点を記録する。
 - 27.2.2.2 それぞれのチームのサービス順をコントロールして、間違いがあったときはサービスヒット直後にファーストレフェリーとセカンドレフェリーに通知する。

- 27.2.2.3 選手交代の要求を受け付ける権限を持ち、ブザーを使用して要求があったことを通知する。また、タイムアウトと選手交代を記録し、その回数をコントロールしてセカンドレフェリーに報告する。
 - 27.2.2.4 規則に反している正規の試合中断の要求についてファーストレフェリーとセカンドレフェリーに通知する。
 - 27.2.2.5 それぞれのセットが終了したとき、および最終セットで8点に達したときに、ファーストレフェリーとセカンドレフェリーに知らせる。
 - 27.2.2.6 すべての罰則と不当な要求を記録する。
 - 27.2.2.7 セカンドレフェリーの指示によるその他すべての出来事、例えば例外的な選手交代（規則 15.7）回復のための時間（規則 17.1.2）中断の延長（規則 17.3）外部からの妨害（規則 17.2）リベロの再指名（規則 19.4）などを記録する。
 - 27.2.2.8 セット間のインターバルをコントロールする。
- 27.2.3 試合終了後、スコアラーは：
- 27.2.3.1 最終結果を記入する。
 - 27.2.3.2 ファーストレフェリーが試合中に許可した正式抗議があった場合は自分でスコアシートに抗議内容を記入するか、チームキャプテンまたはゲームキャプテンが記入することを許可する。
 - 27.2.3.3 両チームキャプテンとファーストレフェリーとセカンドレフェリーのサインの前にスコアシートにサインする。

28 アシスタントスコアラー

<今大会はアシスタントスコアラーを配置しない>

28.1 位置

アシスタントスコアラーはスコアラーズテーブルでスコアラーの隣に座り任務を遂行する（第10図）

28.2 責務

アシスタントスコアラーはリベロリプレイスメントを記録する。

アシスタントスコアラーはスコアラーの任務を補佐する。

スコアラーがその任務を続行できないときは、スコアラーに代わって任務を遂行する。

28.2.1 試合およびセット開始前、アシスタントスコアラーは：

28.2.1.1 リベロコントロールシートを準備する。

28.2.1.2 予備のスコアシートを準備する。

28.2.2 試合中、アシスタントスコアラーは：

28.2.2.1 リベロリプレイスメントと再指名の詳細を記録する。

28.2.2.2 リベロリプレイスメントに反則があったときはブザーを使用してファーストレフェリーとセカンドレフェリーに通知する。

- 28.2.2.3 スコアラーズテーブル上の卓上得点版を使用して得点掲示する。
 - 28.2.2.4 スコアボードの得点が正しいか確認する。
 - 28.2.2.5 必要があれば予備のスコアシートをスコアラーに渡す。
- 28.2.3 試合終了後、アシスタントスコアラーは：
- 28.2.3.1 リベロコントロールシートにサインして、確認のためにその用紙を提出する。
 - 28.2.3.2 スコアシートにサインする。

29 ラインジャッジ

<今大会は4人制のラインジャッジを行う(図10参照)>

29.1 位置

2人だけでラインジャッジを行う場合はファーストレフェリーとセカンドレフェリーの右側のコーナーから1m~2m離れた対角線の位置に立つ。

それぞれ自分側のエンドラインとサイドラインの両方をコントロールする。(第11図)

29.2 責務

- 29.2.1 ラインジャッジは旗(40cm×40cm)を使用して次のことをシグナルで示す：
- 29.2.1.1 ボールが担当するライン近くに落下したときの“イン”または“アウト”(規則 8.3, 8.4, 第12図①, ②)
 - 29.2.1.2 レシービングチームが“アウト”のボールに接触したとき。(第12図③)
 - 29.2.1.3 ボールがアンテナに触れたとき、またはサービスボールおよびチームの3回目にヒットされたボールが許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき。(規則 8.4.3, 8.4.4, 第5図 a, 第12図④)
 - 29.2.1.4 サービスヒットの瞬間に(サーバーを除く)選手がコート外へ出ているとき。(規則 7.4, 第12図④)
 - 29.2.1.5 サーバーのフットフォルト(規則 12.4.3)
 - 29.2.1.6 選手がボールをプレーしているとき、またはプレーを妨害しようとしてアンテナの上部 80cm の部分に触れたとき。(規則 11.4.4, 第12図④)
 - 29.2.1.7 相手コートに向かうボールが許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき、またはアンテナに触れたとき。(規則 10.1.1, 第5図 a, 第12図④)
- 29.2.2 ファーストレフェリーから要請があった場合、ラインジャッジはそのシグナルを繰り返さなければならない。

30 公式シグナル

30.1 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーのハンドシグナル(第11図)

ファーストレフェリーとセカンドレフェリーは公式ハンドシグナルを用いてホイッスルをした理由（反則の種類、または許可した試合中断の目的）を示さなければならない。

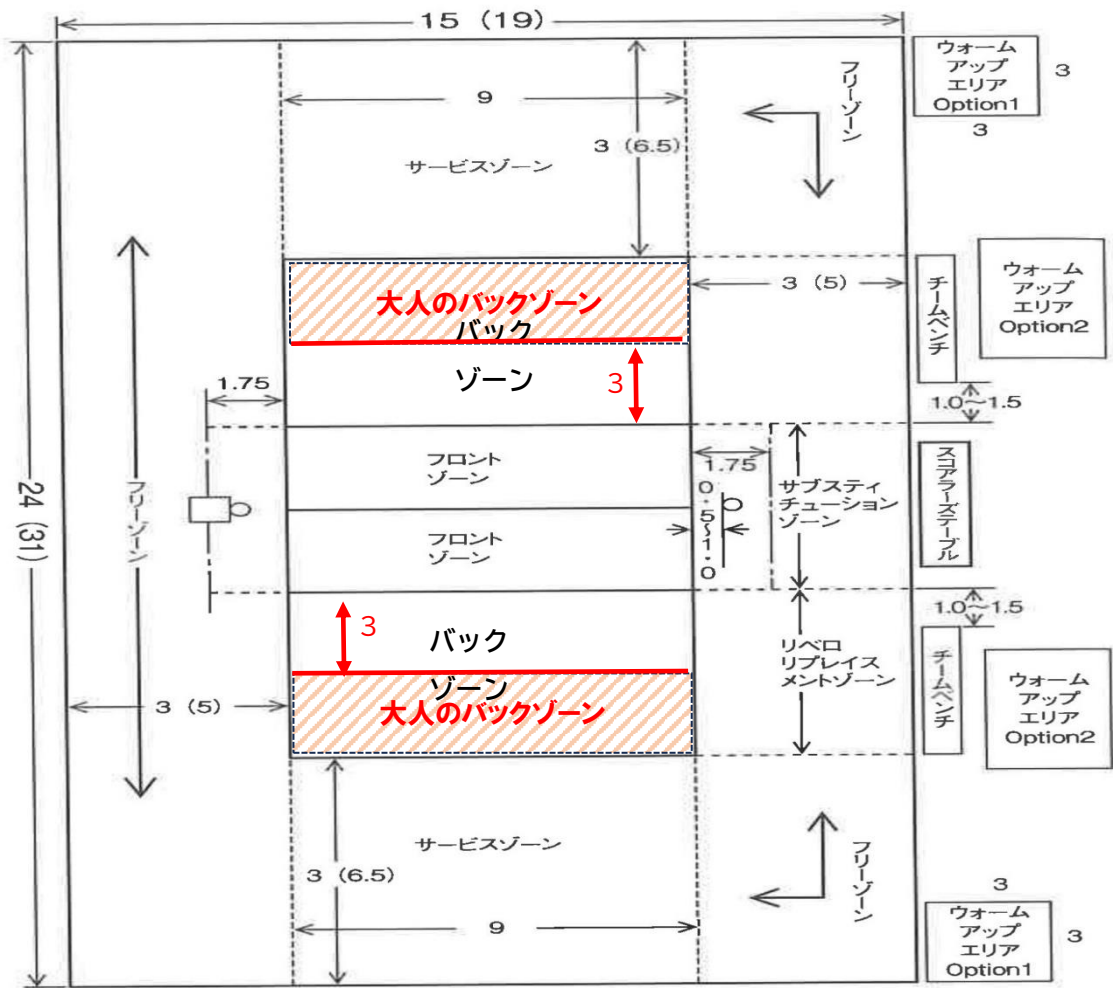
公式ハンドシグナルはしばらくの間示し続ける。そのシグナルを片方の手で示す場合は反則の要求のあったチーム側の手を使わなければならない。

30.2 ラインジャッジのフラッグシグナル(第12図)

ラインジャッジは公式フラッグシグナルを用いて反則の種類を示し、それをしばらくの間示し続けなければならない。

<以下参考>

<第1図 競技エリア (規則1)>

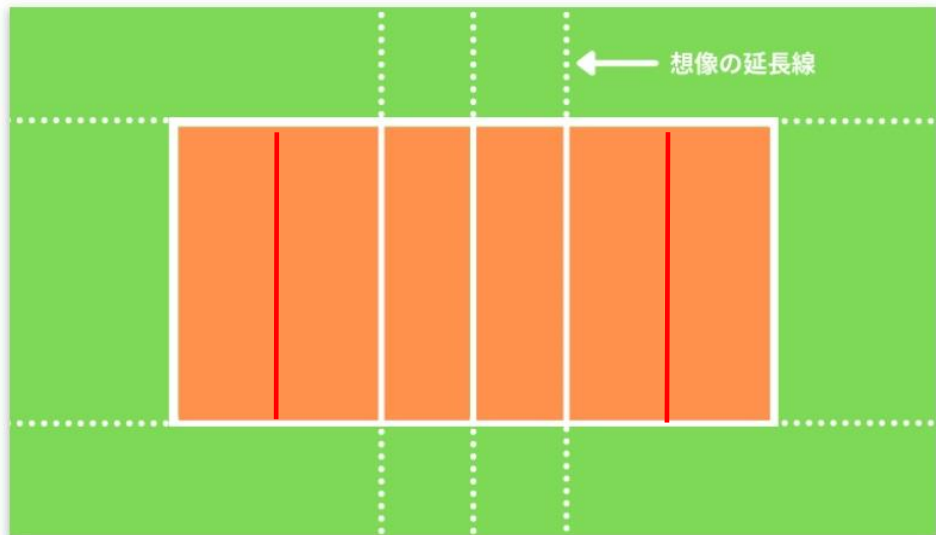


競技会や試合ごとにウォームアップエリアを選択することができる (規則 1.4.5)

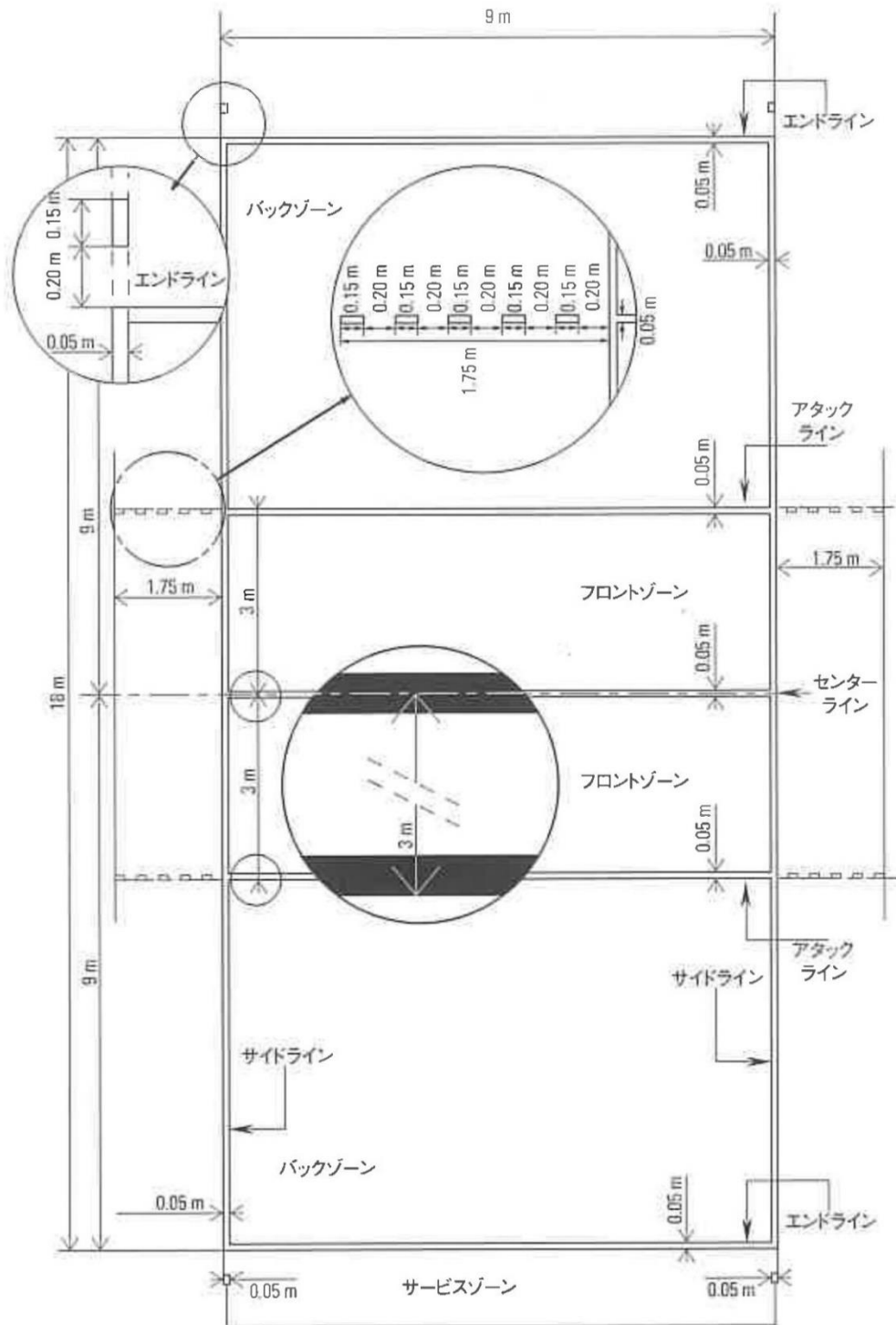
() 内数字は世界・公式大会の基準 単位 m



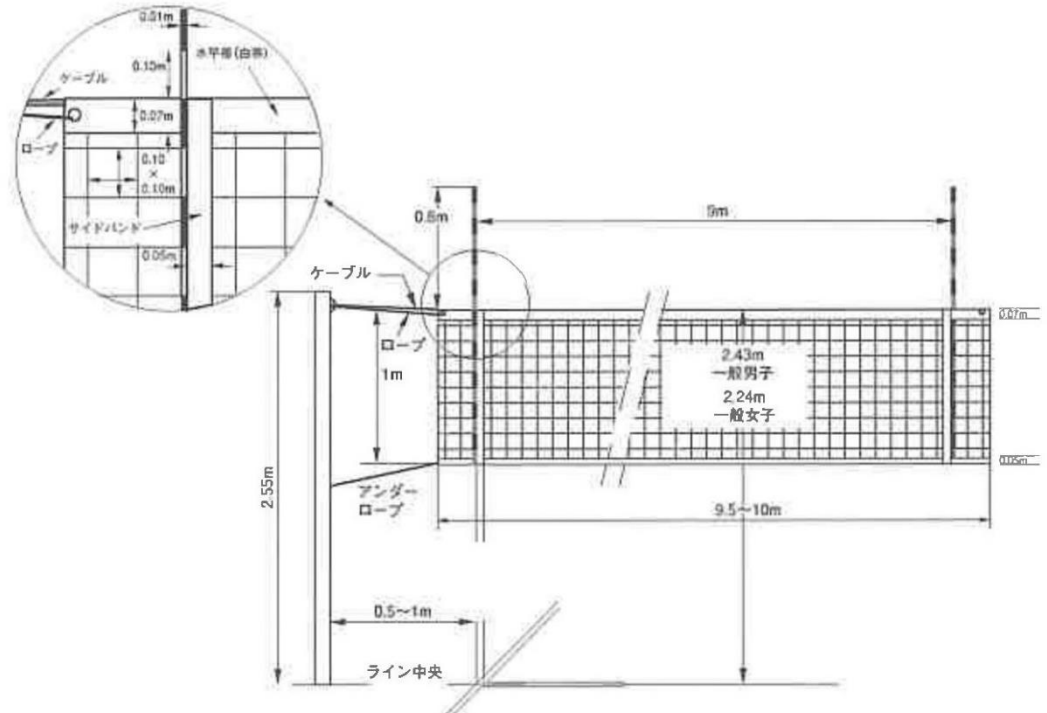
※ みどり色部分 = フリーゾーン



〈第2図 コート (規則1)〉

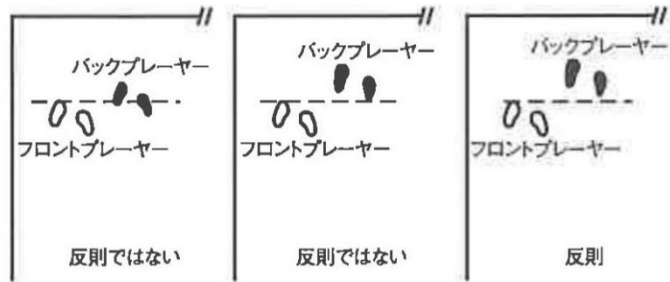


〈第3図 ネットおよび付属品の規格図（規則2）〉



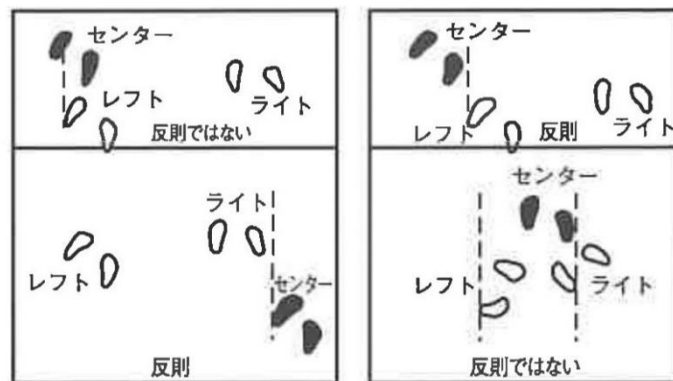
〈第4図 ポジショナルフォルトの判定（規則7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2）〉

〈適用外〉



例：前後の関係

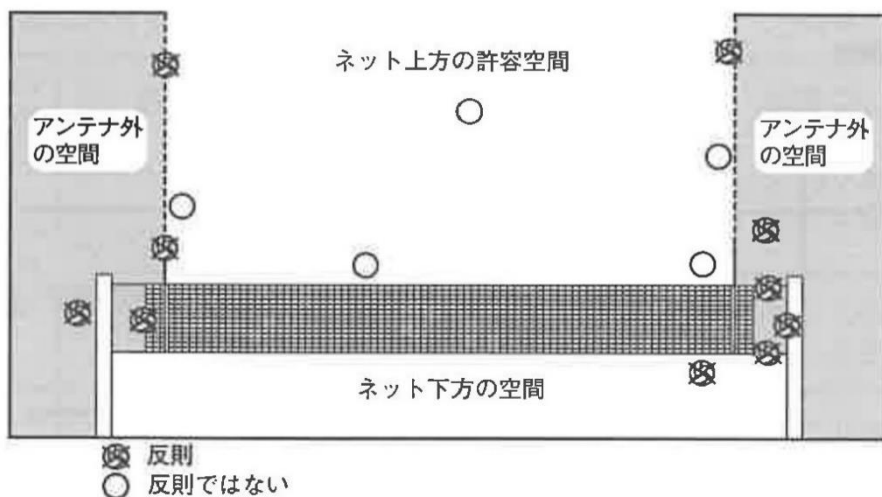
フロントプレーヤーとそれに対応するバックプレーヤーの位置で決まる。



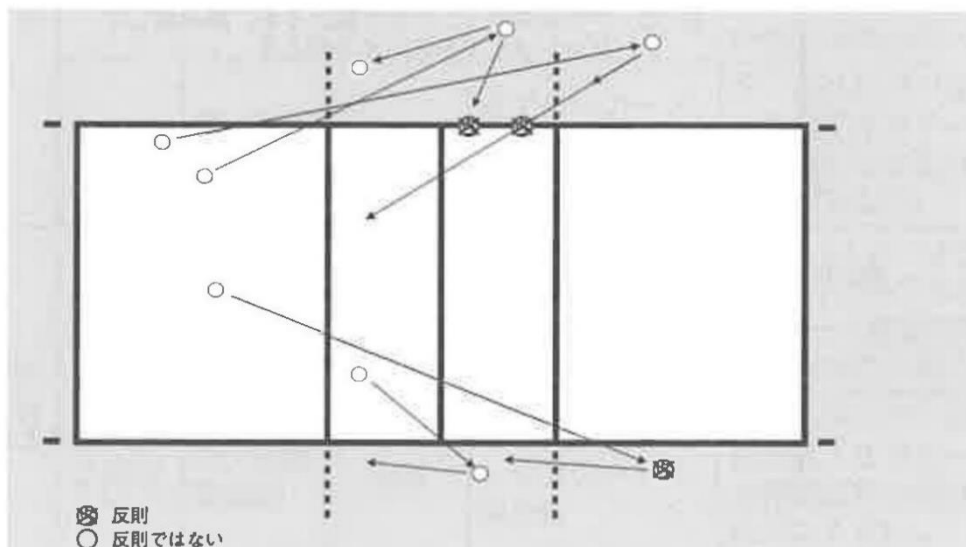
例：左右の関係

フロントプレーヤー同士、バックプレーヤー同士の位置で決まる。

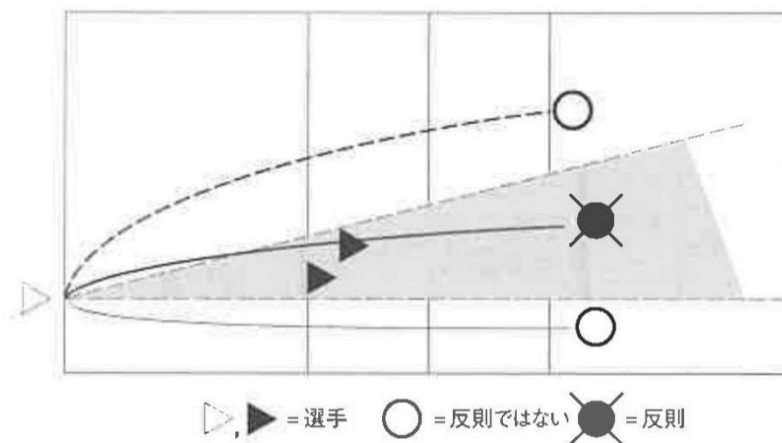
〈第5図a ボールがネット上方の空間を通過する際の判定
(規則 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7)〉



〈第5図b ボールを相手フリーゾーンから取り戻す際の判定
(規則 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7)〉

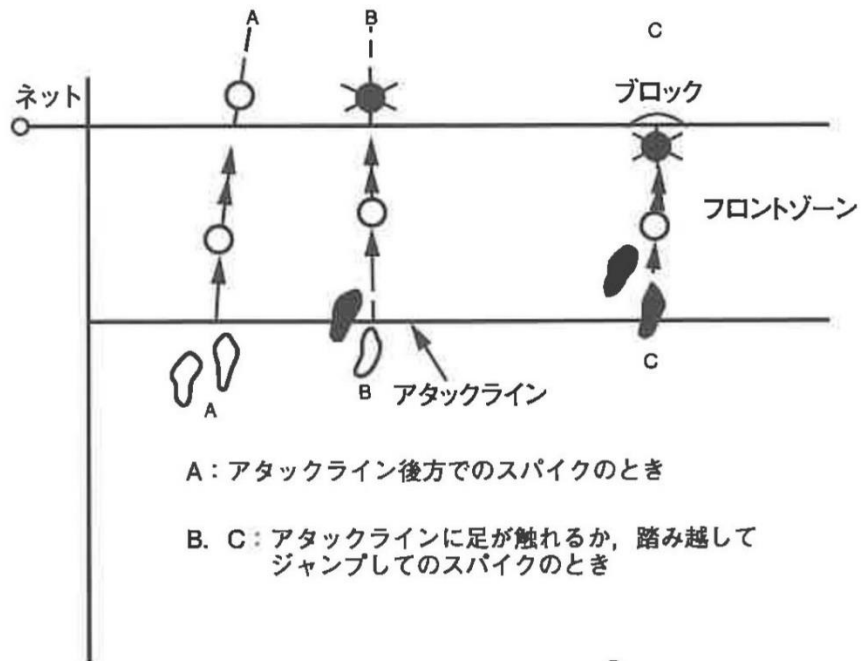


〈第6図 スクリーン (規則 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a)〉



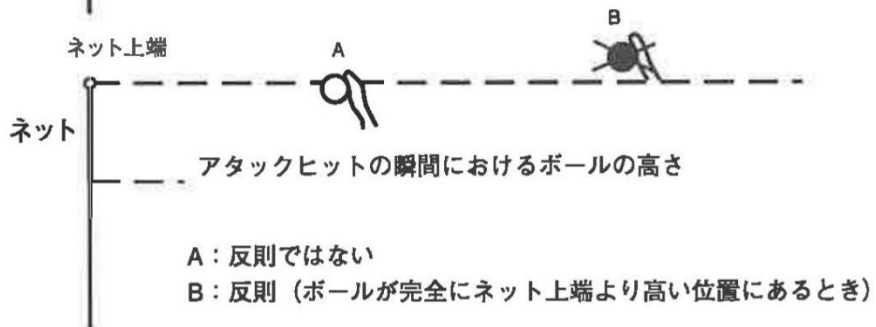
〈第7図 バックプレーヤーのアタックヒット (判定方法)
(規則 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4)〉

A : 反則ではない
B, C : 反則



A : アタックライン後方でのスパイクのとき

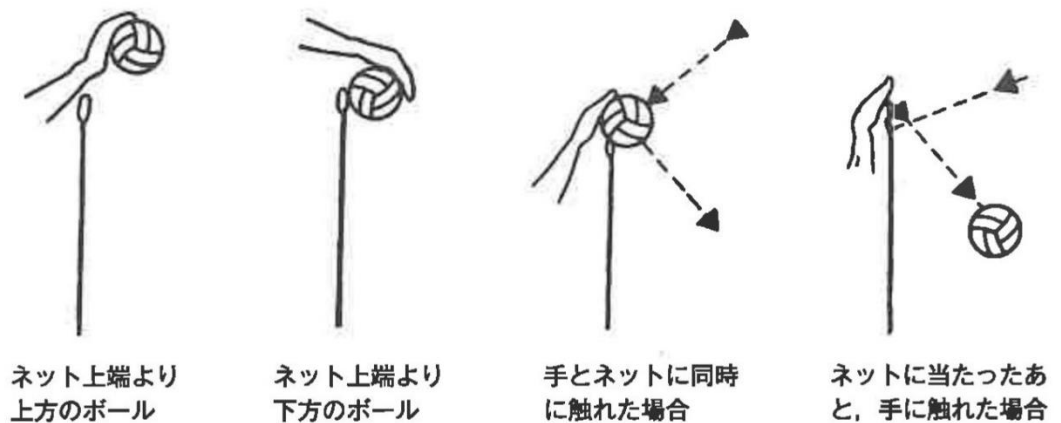
B, C : アタックラインに足が触れるか, 踏み越してジャンプしてのスパイクのとき



A : 反則ではない

B : 反則 (ボールが完全にネット上端より高い位置にあるとき)

〈第8図 ブロックの完了 (規則 14.1.3)〉



〈第9図 罰則段階表 (規則 16.2, 21.3, 21.4.2)〉

注：イエローカードは罰則の適用ではない。罰則については以下に示す。

不法な行為に対する警告と罰則段階表

No.	反則の種類	回数	競技参加者	罰則内容	提示すべきカード	処置のしかた
1	軽度の不法な行為	ステージ1	いずれの競技参加者でも	罰則とはみなされない	無し	罰則のレベルに達しないように防ぐ
		ステージ2			イエローカード	
		繰り返した場合いつでも		ペナルティ	レッドカード	相手に1点とサービスを与える
2	無作法な行為	1回目	いずれの競技参加者でも	ペナルティ	レッドカード	相手に1点とサービスを与える
		2回目	同一競技参加者	退場	イエローカード、レッドカード一緒に	チームメンバーはそのセットが終了するまでチーム控室に行かなければならない。
		3回目	同一競技参加者	失格	イエローカード、レッドカード別々に	チームメンバーは試合終了までチーム控室に行かなければならない。
3	侮辱的な行為	1回目	いずれの競技参加者でも	退場	イエローカード、レッドカード一緒に	チームメンバーはそのセットが終了するまでチーム控室に行かなければならない。
		2回目	同一競技参加者	失格	イエローカード、レッドカード別々に	チームメンバーは試合終了までチーム控室に行かなければならない。
4	攻撃的な行為	1回目	いずれの競技参加者でも	失格	イエローカード、レッドカード別々に	チームメンバーは試合終了までチーム控室に行かなければならない。

遅延行為に対する罰則段階表

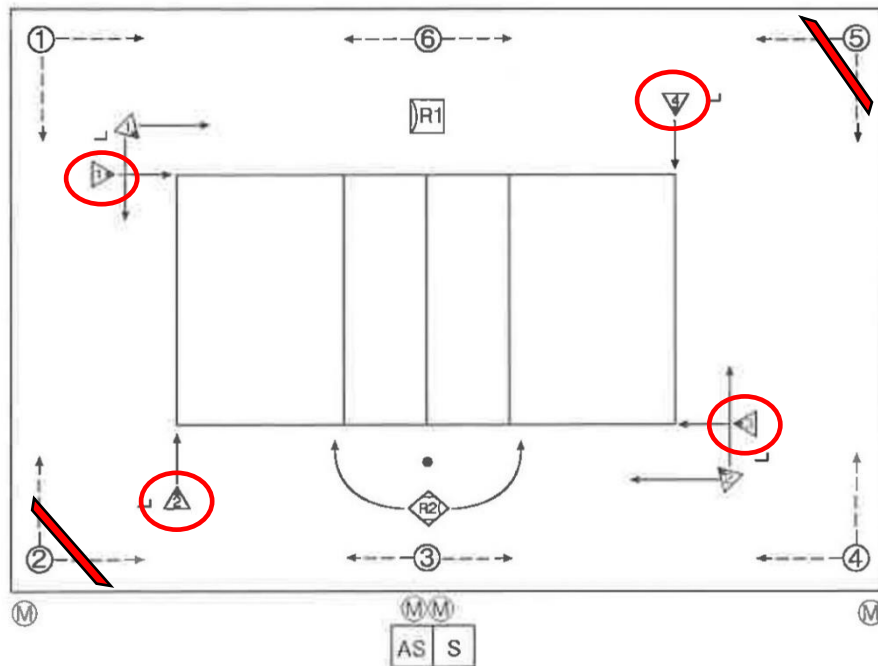
遅延	1回目	チームのいずれの競技参加者でも	ディレイワーニング	イエローカードでハンドシグナル ^{②⑥} を示す	ペナルティになることを防ぐ
	2回目	チームのいずれの競技参加者でも	ディレイペナルティ	レッドカードでハンドシグナル ^{②⑥} を示す	相手に1点とサービスを与える








※  = 4人制ラインジャッジ(線審)の立ち位置と方向

※  = 得点版位置(2か所)

〈第10図 審判団とコートオフィシャルの位置〉



-  R1 = ファーストレフェリー
-  R2 = セカンドレフェリー
- S・AS = スコアラー・アシスタントスコアラー
-  = ラインジャッジ(No1-4または1-2)
-  ④ = ボールリトリバー(No1-6)
-  M = クイックモッパ

〈第11図 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーの公式ハンドシグナル〉

凡例：F S…通常の責務においてシグナルを示す場合

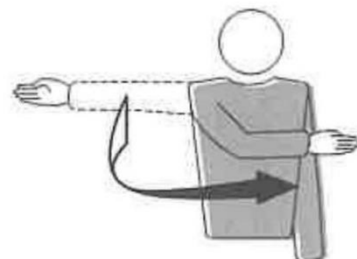
F S…特別な状況においてシグナルを示す場合

シグナルの種類(規則) レフェリー F F：ファーストレフェリー S S：セカンドレフェリー

① サービス許可

規則 12.3, 22.2.1.1

サービスの方向を手で示す。



F

シグナルの種類(規則) レフェリー **F** **ⓕ** : ファーストレフェリー **S** **Ⓢ** : セカンドレフェリー

② サービスを行うチーム

規則 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

サービスをする側の腕を横に上げる。

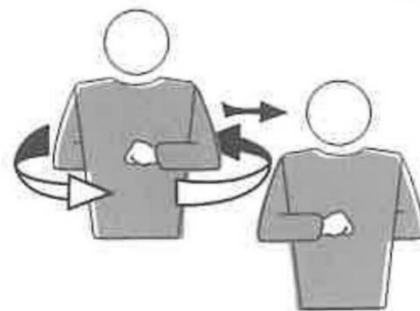


F **S**

③ コートチェンジ

規則 18.2

左腕は前から後ろへ、
右腕は後ろから前へ

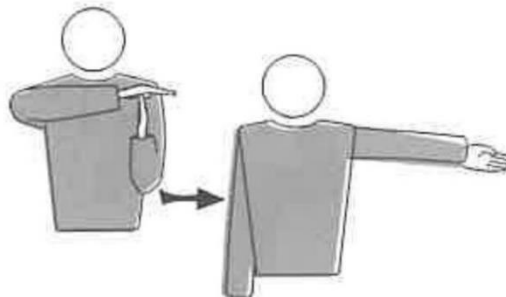


F

④ タイムアウト

規則 15.4.1

片方の手を垂直に立て、その上に反対側の手のひらをのせて、T字を形作る。そして、要求したチームを示す。



ⓕ **S**

⑤ サブスティチューション (選手交代)

規則 15.5.1, 15.5.2, 15.8

両腕の前腕部を、互いに回転させる。



ⓕ **Ⓢ**

⑥ 軽度の不法な行為 警告

規則 21.1, 21.6

警告として
イエローカードを示す。



[F]

⑦ ペナルティ

規則 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

ペナルティとして
レッドカードを示す。



[F]

⑧ 退場

規則 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

退場として、イエローカードと
レッドカードを一緒に示す。



[F]

⑨ 失格

規則 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

失格として、イエローカードと
レッドカードの両方を別々に示す。



[F]

⑩ セット(ゲーム)の終了

規則 6.2, 6.3

両腕を胸の前で交差する。



[F] (S)

⑪ サービス時にボールをヒットしなかったか、またはトスをしないで打ったとき

規則 12.4.1

腕を前方に伸ばしたまま、手のひらを上に向けて上げる。



[F]

⑫ ディレイインサービス(サービス時8秒ルールの反則)

規則 12.4.4

指を8本、広げて上げる。



[F]

⑬ ブロックの反則またはスクリーン

規則 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

両方の手のひらを前方に向け、真上に上げる。



[F] [S]

シグナルの種類(規則) レフェリー [F] (F) : ファーストレフェリー [S] (S) : セカンドレフェリー

⑭ ポジションまたはローテーションの反則

規則 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

人差し指で円を描く。



[F] [S]

⑮ ボール “イン”

規則 8.3

フロアを指す。



[F] (S)

⑯ ボール “アウト”

規則 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

両手のひらを自分の方に向け、
前腕を垂直に上げる。



[F] [S]

⑰ キャッチ

規則 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

片方の手のひらを上に向け、
前腕をゆっくり持ち上げる。



[F]

シグナルの種類(規則) レフェリー **F** **ⓕ** : ファーストレフェリー **S** **Ⓢ** : セカンドレフェリー

⑱ ダブルコンタクト

規則 9.3.4, 23.3.2.3b

指を2本伸ばし、その手を上げる。



F

⑲ フォアヒット

規則 9.3.1, 23.3.2.3b

指を4本伸ばし、その手を上げる。

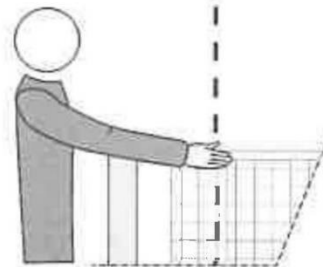


F

⑳ 選手のタッチネット、サービスボールがアンテナ間のネットに触れネットの垂直面を越えないとき

規則 11.4.4, 12.6.2.1

反則をしたチーム側のネットを示す。

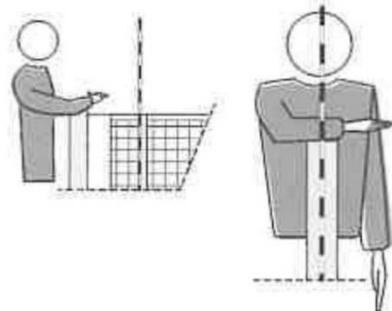


F **S**

㉑ オーバーネット

規則 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

手のひらを下に向け、ネット上方にかざす。



F

⑳ アタックヒットの反則

- ・バックプレーヤーやリベロによるアタックの反則, 相手サービスへのアタックヒットの反則

規則 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4

- ・リベロが自チームのフロントゾーン内で指を使ったオーバーハンドパスで上げたボールのアタックヒットの反則

規則 13.3.6

手のひらを広げて上方に伸ばし、
前腕を振り下ろす。



[F] [S]

- ㉑ ペネトレーションフォルト, ボールがネット下を通過したとき, サーバーがコート(エンドライン)に触れたとき, 選手がサービスヒット時にコートから出ているとき

規則 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

センターラインまたは
該当するラインを指す。



[F] [S]

- ㉒ ダブルフォルトおよびリプレイ

規則 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

両方の親指を立て、
両腕を上げる。



[F]

②⑤ ボールコンタクト

規則 23.3.2.3b, 24.2.2

垂直に立てた手の指先を、
他方の手でブラシをかける
ようにする。

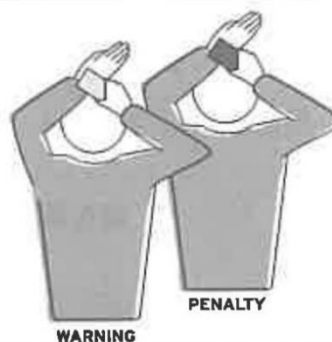


[F]

②⑥ ディレイワーニングおよびディレイペナルティ

規則 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2




ディレイワーニングの場
合はイエローカードを、
ディレイペナルティの場
合はレッドカードを他方
の手首にあてる。





[F]



〈第 12 図 ラインジャッジの公式フラッグシグナル〉

シグナルの種類 (規則)	レフェリー □: ラインジャッジ
① ボール “イン”	
規則 8.3, 29.2.1.1	
旗を下げる。	
□	
② ボール “アウト”	
規則 8.4.1, 29.2.1.1	
旗を真上に上げる。	
□	
③ ボールコンタクト	
規則 29.2.1.2	
旗を立て、他方の手のひらを旗の先端にのせる。	
□	

シグナルの種類 (規則)	レフェリー L : ラインジャッジ
④ ボールのアンテナ外通過, アンテナ等や外部の物体への接触, サービス時の選手のフットフォルト	
<p>規則 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7</p> <p>アンテナまたはラインを指し示し, 旗を頭上で左右に振る。</p>	
L	
⑤ 判定不能	
<p>両腕を胸の前で交差する。</p>	
L	

本競技規則は, 2023 年 4 月 1 日より実施する。

公益財団法人 日本バレーボール協会

