

2026年度版

バレーボール
6人制競技規則

付 録

- 1 国内の大会に適用される特別競技規則
- 2 小学生バレーボール競技規則

目 次

バレーボール競技の特性	8
-------------	---

第1編 試 合

第1章 施設と用具

1 競技エリア	9
1.1 規 格	9
1.2 競技エリアの表面	9
1.3 コート上のライン	10
1.4 ゾーンとエリア	10
1.5 気 温	14
1.6 照 明	14
2 ネットと支柱	14
2.1 ネットの高さ	14
2.2 構 造	14
2.3 サイドバンド	15
2.4 アンテナ	15
2.5 支 柱	15
2.6 追加用具	15
3 ボール	16
3.1 規 格	16
3.2 ボールの均一性	17
3.3 ボールリトリバーシステム	17

第2章 競技参加者

4 チーム	18
4.1 チーム構成	18
4.2 チームの位置	19
4.3 服 装	19
4.4 服装の変更	20



4.5	禁止される物	20
5	チームリーダー	21
5.1	キャプテン	21
5.2	監督	22
5.3	アシスタントコーチ	22

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	23
6.1	得点すること	23
6.2	セットを取ること	24
6.3	試合に勝つこと	24
6.4	棄権と不完全なチーム	24
7	プレーの構造	24
7.1	ト ス	24
7.2	公式ウォームアップ	25
7.3	スターティングラインアップ	25
7.4	ポジション	26
7.5	ポジションの反則	27
7.6	ローテーション	28
7.7	ローテーションの反則	28

第4章 プレーの動作

8	プレーの状態	30
8.1	ボールインプレー	30
8.2	ボールアウトオブプレー	30
8.3	ボール“イン”	30
8.4	ボール“アウト”	30
9	ボールをプレーすること	31
9.1	チームのヒット	31
9.2	ヒットの特性	32
9.3	ボールをプレーするときの反則	32
10	ネット付近のボール	32
10.1	ネットを通過するボール	32

10.2	ネットに触れたボール	33
10.3	ネットにかかったボール	33
11	ネット付近の選手	35
11.1	ネットの向こう側に手を伸ばすこと	35
11.2	ネットの下からの相手コートへの侵入	35
11.3	ネットへの接触	35
11.4	ネット近くの選手の反則	36
12	サービス	36
12.1	セットでの最初のサービス	36
12.2	サービス順	37
12.3	サービスの許可	37
12.4	サービスの実行	37
12.5	スクリーン	37
12.6	サービス中の反則	38
12.7	サービスの反則とポジションの反則	39
13	アタックヒット	39
13.1	アタックヒットの特性	39
13.2	アタックヒットの制限	39
13.3	アタックヒットの反則	40
14	ブロック	41
14.1	ブロック	41
14.2	ブロックでのボールとの接触	42
14.3	相手空間内でのブロック	42
14.4	ブロックとチームヒット	42
14.5	サービスのブロック	42
14.6	ブロックの反則	42
第5章 中断、遅延行為とインターバル		
15	中断	44
15.1	正規の試合中断の回数	44
15.2	正規の試合中断の連続	44
15.3	正規の試合中断の要求	44



15.4	タイムアウト	45
15.5	選手交代	45
15.6	選手交代の制限	45
15.7	例外的な選手交代	45
15.8	退場または失格での選手交代	46
15.9	不法な選手交代	46
15.10	選手交代の手続き	46
15.11	不当な要求	47
16	試合の遅延	47
16.1	遅延行為の種類	47
16.2	遅延行為に対する罰則	48
17	例外的な試合の中断	48
17.1	負傷／病気	48
17.2	外部からの妨害	48
17.3	中断の延長	49
18	インターバルとコートチェンジ	49
18.1	インターバル	49
18.2	コートチェンジ	49

第6章 リベロ

19	リベロ	50
19.1	リベロの指名	50
19.2	服 装	50
19.3	リベロに関する動作	50
19.4	新しいリベロの再指名	52
19.5	リベロの退場または失格	53

第7章 競技参加者の行為

20	行為の条件	54
20.1	スポーツマンにふさわしい行為	54
20.2	フェアプレー	54
21	不法な行為とその罰則	54
21.1	軽度の不法な行為	54

21.2	罰則につながる不法な行為	55
21.3	罰則の段階	55
21.4	罰則の適用	56
21.5	セット開始前とセット間の不法な行為	56
21.6	不法な行為等と使用するカードの一覧	56

第2編 レフェリーとその責務およ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	58
22.1	構成	58
22.2	手順	59
23	ファーストレフェリー	60
23.1	位置	60
23.2	権限	60
23.3	責務	61
24	セカンドレフェリー	62
24.1	位置	62
24.2	権限	62
24.3	責務	63
25	チャレンジレフェリー	64
25.1	位置	64
25.2	責務	64
26	リザーブレフェリー	64
26.1	位置	64
26.2	責務	65
27	スコアラー	65
27.1	位置	65
27.2	責務	65
28	アシスタントスコアラー	67
28.1	位置	67
28.2	責務	67

29	ラインジャッジ	68
29.1	位 置	68
29.2	責 務	68
30	公式シグナル	69
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	69
30.2	ラインジャッジのフラッグシグナル	69
付 録 (1)	国内の大会に適用される特別競技規則	79
付 録 (2)	小学生バレーボール競技規則	80





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な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様々な様式がある。

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、ブロックの接触に加えてボールを3回打つことができる。

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で行う。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て、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。



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 18×9 m の長方形で、最小限 3 m 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 7 m の高さがなければならない。

国際バレーボール連盟（以下 FIVB）世界・公式大会では、フリーゾーンの幅はサイドラインから 5 m、エンドラインから 6.5 m なければならない。フリープレー空間は競技エリアの表面から最小限 12.5 m の高さが必要である。

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。

FIVB 世界・公式大会で許可されるのは、木製または合成材の表面だけである。すべての表面は事前に FIVB の承認を受けなければならない。

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。

FIVB 世界・公式大会では、ラインは白色でなければならない。コートとフリーゾーンは白色以外のそれぞれ異なる色で区別する必要がある。コートはフロントゾーンとバックゾーンを区別するために色を変えてもよい。

1.2.3 屋外コートでは、水はけのため 1 m につき 5 mm 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 すべてのラインは幅 5 cm である。それらは明るい色で、フロアおよ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 9×9 m のコートに 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 3 m 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)

FIVB 世界・公式大会では、アタックラインはサイドラインから外側に、長さ 15 cm、幅 5 cm の短いラインを 20 cm 間隔で、全長 1.75 m となる破線を引いて延長される。

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

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 9 m 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 20 cm に、15 cm 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）

選手交代ゾーンは、両方のアタックラインのスコアラーズテーブルまでの延長線により区画される。

1.4.4 リベロリプレイスメントゾーン

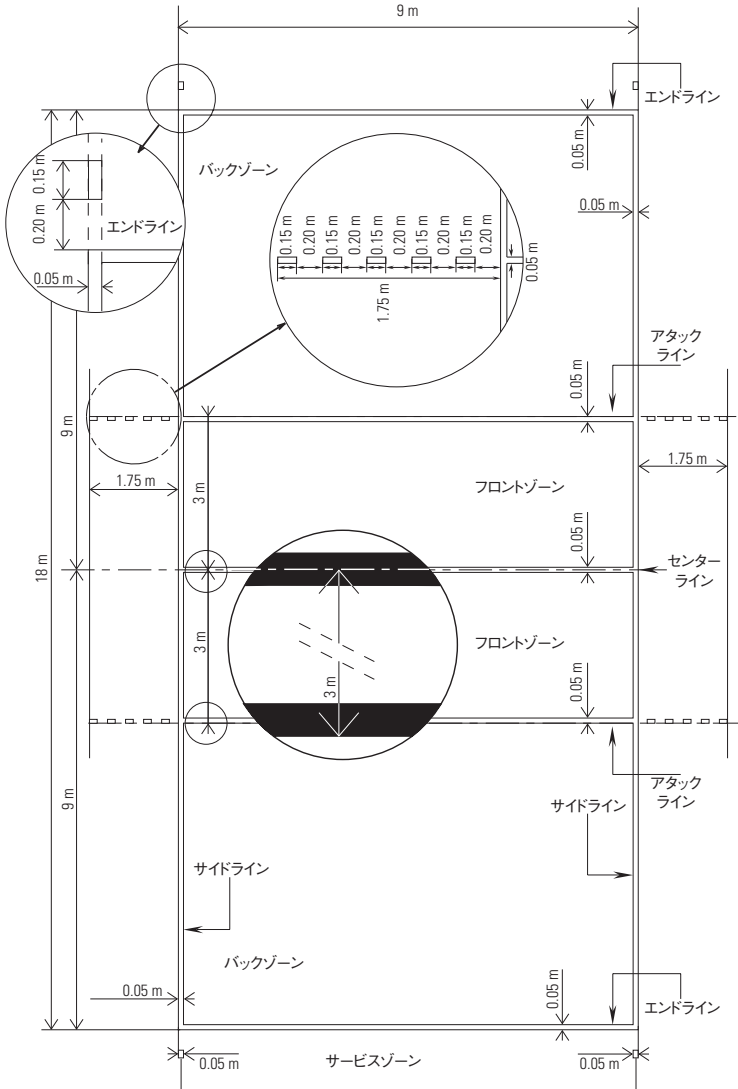
リベロリプレイスメントゾーンは、チームベンチ側のフリーゾーンの一部であり、アタックラインからエンドラインまでの延長線により区画される。

1.4.5 ウォームアップエリア

FIVB 世界・公式大会では、ウォームアップエリアは約 3×3 m の広さで、それぞれのベンチ側フリーゾーンの外側のコーナーに観客の視野を遮らないように設けるか、またはスタンド（観客席）をコート面から 2.5 m 以上の高さにしてチームベンチ後方に設けてもよい。



〈第2図 コート (規則1)〉



1.5 気 温

最低気温は 10℃ (50°F) を下回ってはならない。

*** 付則 1**

FIVB 世界・公式大会では、最高気温はその試合のテクニカルデリゲートによって決定される。

1.6 照 明

明るさは 300 ルクス以上が必要である。

FIVB 世界・公式大会では、照明の明るさは競技エリアの表面から 1 m の高さで測定して、2000 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 2.43 m、女子 2.24 m である。

*** 付則 2**

2.1.2 ネットの高さはコートで測定する。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 2 cm を超えてはならない。

2.2 構 造

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

*** 付則 3**

FIVB 世界・公式大会では、大会規定によりマーケティング契約に応じた広告をするためにネットの網目の大きさを変更することができる。

ネットの上部には 7 cm 幅で二つ折りの白いキャンバス地の水平帯 (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端に空けられている。

柔軟性のあるケーブルが白帯の中に通され、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 5 cm 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

アンテナは長さ1.8m、直径10mmの弾性のある棒で、ファイバーグラス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)

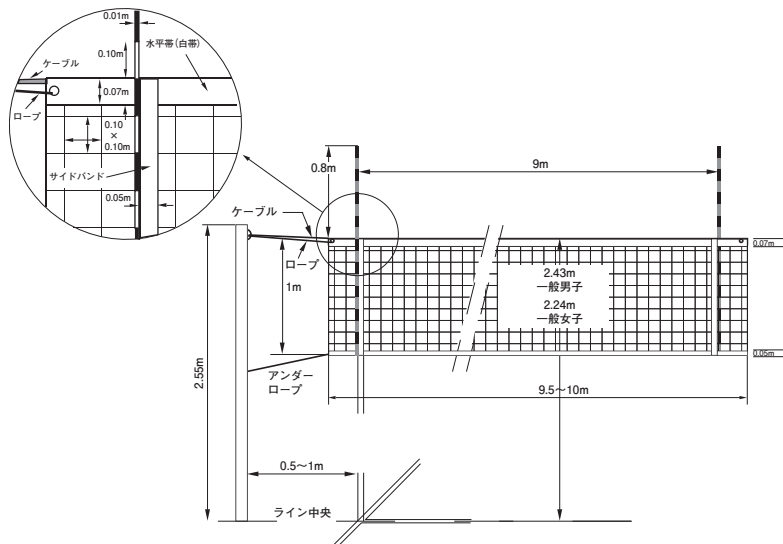
すべてのFIVB世界・公式大会では、ネットの支柱はサイドラインの外側1mの位置に設置し、パッドで保護しなければならない。

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。

〈第3図 ネットおよび付属品の規格図（規則2）〉



3 ボール

3.1 規 格

ボールは球状で、ゴムまたはその類似材質の内袋を持つ柔らかい皮革あるいは合成皮革で作られたものでなければならない。

色は明るい単色、または複数の色の組み合わせでもよい。国際公式大会で使用されるボールの合成皮革素材と色の組み合わせは、FIVB 規格に合ったものでなければならない。

*** 付則 4**

円周 : 65~67 cm

重さ : 260~280 g

内気圧 : 0.30~0.325 kg/cm²

[4.26~4.61 psi (ポンド/スクエアインチ)]

[294.3~318.82 mbar (ミリバール) または hPa (ヘクトパスカル)]

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。

FIVB 世界・公式大会および国内選手権、リーグ選手権では、FIVB が合意している場合を除き、FIVB が公認したボールを使用しなければならない。

3.3 ボールリトリバルシステム

FIVB 世界・公式大会では、1つの試合に5個のボールを使用する。この場合、フリーゾーンの4カ所のコーナーとファーストレフェリー、セカンドレフェリーの後ろに計6人のボールリトリバーが配置される。(第10図)



第2章 競技参加者

4 チーム

4.1 チーム構成

4.1.1 試合のために1チームは12人までの選手と、さらに次のスタッフで構成することができる。 *付則5

※コーチングスタッフ：監督1人，アシスタントコーチ最大2人

※医療スタッフ：チームセラピストとドクター各1人

スコアシートに記入されているこれらのメンバーだけが競技コントロールエリアに入ることができ、公式ウォームアップと試合に参加することができる。

FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、14人までの選手がスコアシートに記載され試合でプレーすることができる。

監督を含む最大5人のベンチスタッフは監督自身が決定してスコアシートに記入され、O-2 (bis) に登録される。

チームマネージャーとチームジャーナリストは、ベンチにもコントロールエリア内のベンチ後方にも座ることができない。

FIVB 世界・公式大会に参加するすべてのドクターまたはチームセラピストは公式なチーム構成員の一員でなければならず、事前にFIVBから資格認定を受ける必要がある。しかし、FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、ドクターとチームセラピストがベンチスタッフの中に含まれていない場合、競技コントロールエリア内のフェンス付近に座るか、大会ごとのハンドブックで規定された場所に座り、レフェリーに要請されたときに限り選手への緊急的な医療処置を行うことができる。(第1図)

チームセラピストは、たとえベンチにいなくても公式プロトコール開始前まではウォームアップに参加してもよい。

各大会での公式レギュレーションについては大会ごとのハンドブックで示される。

4.1.2 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)

- 4.1.3 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。

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が、一時的にそこを離れてもよい。（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。（第1図）

- 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。（規則 4.1.1）

- 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：

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。

4.3 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。ユニフォームは清潔でなければならない。

*付則6

- 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ければならない。

- 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。

*付則7

FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、人数の多い選手団はより大きな番号を付けてもよい。

- 4.3.3.1 番号はジャージの胸部と背部のそれぞれ中央に付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。

4.3.3.2 番号は胸部の高さが最小限 15 cm、背部の高さが最小限 20 cm なければならない。番号の字幅は最小限 2 cm である。 ***付則 8**

4.3.4 チームキャプテンは胸部の番号の下に 8 × 2 cm のマークを付けなければならない。

4.3.5 リベロを除き他の選手と異なる色のユニフォームや正規の番号が付いていないユニフォームの着用は禁止される。(規則 19.2)

4.4 服装の変更

ファーストレフェリーは 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 はだしでプレーすること。

4.4.2 濡れたり破れたりしたユニフォームをセット間や選手交代後に交換すること。この場合、新しいユニフォームは色、デザイン、番号が同じでなければならない。

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。

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（パッド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着用することができる。

FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、これらのサポーターはユニフォームの対応する部分と同じ色でなければならない。選手がすべて同じ色のものを着用するのであれば、黒や白または中間色も使用してよい。

5 チームリーダー

チームキャプテンと監督は、チームメンバーの行為や規律に対して責任を負う。リベロはチームキャプテンにもゲームキャプテンにもなることができる。

5.1 キャプテン

5.1.1 試合開始前、チーム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。

5.1.2 試合中、チーム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、ゲームキャプテンの役割を担うコート上の選手を指名しなければならない。指名されたゲームキャプテンは、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を許可される：

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、監督の役割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。

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。

5.1.3.2 レフェリーによる競技規則の適用や解釈に対して、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。(規則 5.1.2.1, 27.2.3.2)

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選手欄に記入するか、記入されたものを確認した後にサインをする。
- 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のみなされる。
- 5.2.3.2 スコアラーズ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。
- 5.2.3.3 タイムアウトと選手交代を要求する。
- 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、自チームのコート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ない。

5.3 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、試合に介入する権限はない。
- 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

チームは以下のとき1点を得る：

- 6.1.1.1 相手コート上にボールを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の動作をするか、または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、最初のものを反則とする。
- 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④)

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の動作である。**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 セットを取ること (第 11 図⑩)

最終第 5 セットを除き、セットは最低 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。

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 点をリードして先に 15 点を得たチームが取る。

14-14 の同点になった場合、16-14、17-15 のように 2 点のリードが得られるまでプレーは続く。

*** 付則 9**

6.4 棄権と不完全なチーム

6.4.1 プレーするよう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。

6.4.2 正当な理由なく時間どお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)

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 セットで最初にサービスを行うチームと、どちらのチームがどちら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ち会いのもとに行う。

7.1.2 ト스에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。

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。

FIVB 世界・公式大会では、両チーム合わせて10分間のネットを使用したウォームアップをする権利がある。

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分間または各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、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。

FIVB 世界・公式大会では、プロトコールおよびウォームアップ中は、すべての選手が試合用のユニフォームを着用しなければならない。

7.3 スターティングラインアップ

7.3.1 いかなるときも1チーム6人でプレー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。

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直接e-スコアラーに送信する。

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。

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、次のように対処する：

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。

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。

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い場合は、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る、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もっと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のあったチームが得たすべての得点は取り消される。

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を、必要であれば0-25として失い、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。

7.4 ポジション

サービスヒットの瞬間、サーバーを除き、両チームはそれぞれのコート内に位置していなければならない。レシービングチームの選手はサービスヒット時、ローテーション順に位置しなければならない。

サービングチームの選手はサービスヒット時、どの位置にいてもよい。

(注) FIVB 世界・公式大会での取扱い

レシービングチームの選手はサーバーがボールをトスした瞬間、どの位置にいてもよい。

7.4.1 選手のポジションは次のとおり番号で表す：

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

ront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。

7.4.1.2 その他の3人の選手はバックプレーヤーで、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。

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。

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。

7.4.3 選手のポジションは次のとおり、最後にコート面に接していた両足の位置により決定し、コントロールされる。

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ければならない。

7.4.3.2 ライト (レフト) サイドの各選手は同じ列の他の選手のライト (レフト) 側から遠くにある足と同じ位置か、少なくとも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ければならない。

7.4.4 サービスヒット後、両チームの選手は自チームのコートとフリーゾーンとの位置にいても移動してもよい。

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か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)

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となる。(規則 12.4, 12.7.1)

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)

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。

7.5.4.2 選手の位置が正しく直される。

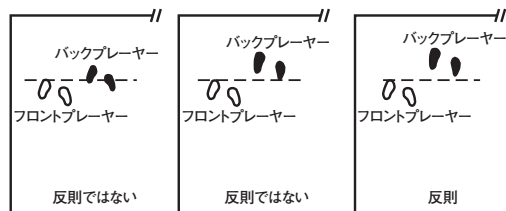
7.6 ローテーション

- 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。
- 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。

7.7 ローテーションの反則（第11図⑭）

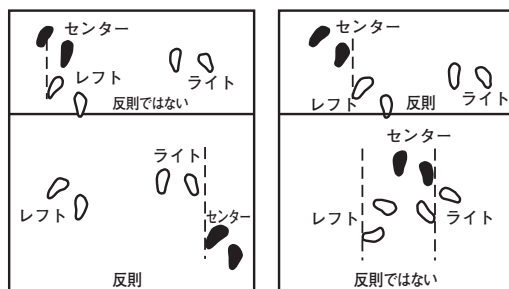
- 7.7.1 サービスが正しくローテーション順に行われなかったとき、ローテーションの反則となる。その場合は次の順序通りの結果となる：
- 7.7.1.1 スコアラーがブザーによって試合を止めた場合、相手チームに1点と次のサービスが与えられる。
- ローテーションの反則により始まったラリーが完了した後に、そのローテーションの反則が指摘された場合、そのラリーの結果に関係なく相手チームに1点だけが与えられる。（規則6.1.3）
- 7.7.1.2 反則をしたチームのローテーション順は正しく直される。（規則7.6.1）
- 7.7.2 スコアラーは反則がどの時点で発生したかを特定しなければならない。チームが反則を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点と次のサービスが与えられる。（規則6.1.3）

〈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)〉



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人が反則に対するホイッスルをした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”

ボールは次のとき“アウト”となる：

- 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⑯, 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の外側のネット垂直面を通過したとき。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線上にあるスコアラース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 回のヒットが許される。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。

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 人または 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 回または 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。

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た場合、たとえその接触が相手コート上で完了しても、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、タッチネットやセンターライン踏み越しなどの反則を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や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kkerが連続して接触してもよい。(規則 14.2)
- 9.2.3.2 チームの1回目のヒットでは、1つの動作中であればボールは身体のさまざまな部分に連続して接触してもよい。(規則 9.1)

(注) FIVB 世界・公式大会での取扱い

チームの2回目のヒットで、指を使ったオーバーハンドパスでチームメイトにパスをするときは、手の中でボールに連続して接触しても、その接触が1つの動作中であれば認められる。

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の助けを得ること。(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)
- 9.3.4 ダブルコンタクト：1人の選手が連続してボールを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)

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。許容空間はネット垂直面の部分で以下のとおり限定される（第5図 a）：

10.1.1.1 下部はネット上端によって。

10.1.1.2 両サイドはアンテナとその想像延長線によって。

10.1.1.3 上部は天井によって。

10.1.2 チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外側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 規則 11.2.2.1 の場合を除き、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、ボールの全体または一部は再び同じ側の許容空間の外側からネット垂直面を越えなければならない。そうでない場合はボールアウトとなる。

相手チームはこの動作を妨げてはならない。（第5図 b）

10.1.2.3 チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外側を通して相手フリーゾーンに行った場合は、ボールを取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を越えた時点でアウトとなる。

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

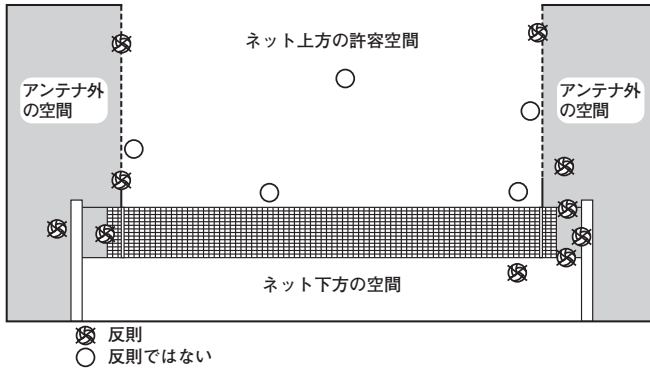
ボールはネット上を通過するときネットに触れてもよい。

10.3 ネットにかかったボール

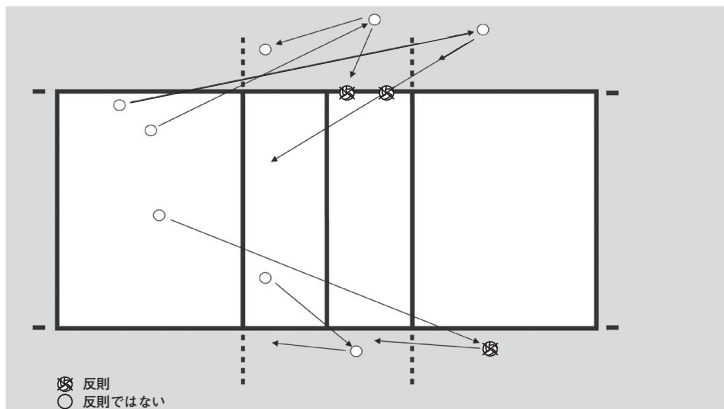
10.3.1 ネットにかかったボールは3回のチームの許容ヒット内でプレーすることができる。（規則 9.1）

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。

〈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, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7)〉



〈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)〉



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)
- 11.1.2 自チームのプレー空間でボールに触れ、ボールをつかんだり投げたりしなければ、アタックヒットの後、手がネットを越えて相手空間に入ってもよい。

11.2 ネットの下からの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②③):
- 11.2.2.1 相手コートに侵入している片方の足または両足の一部が、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には、主に踏み切りからヒットまたはプレーの試み、安定した着地、次の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、その反動でネットが選手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 選手がネットの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 選手の片方の足または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㉒)

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たりす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つくり出すこと。
- ・ 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, ボールの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。

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により行われる。(規則 7.1)

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

サービスにより開始される。

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)

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：

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)

12.3 サービスの許可

ファーストレフェ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たれた後、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 トスを上げるか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。

サーバーはサービスヒット後に、サービスゾーン外やコート内に踏み込んでも着地してもよい。(第 11 図③, 第 12 図④)

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 ファーストレフェ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。

12.5 スクリーン (第 11 図⑬)

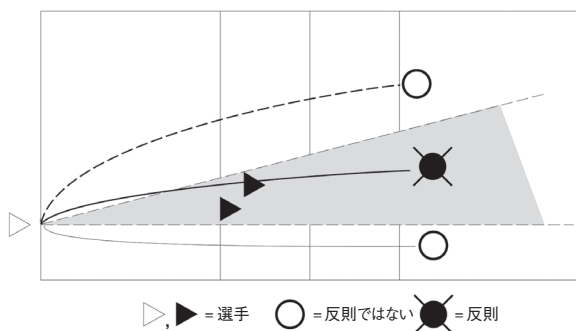
12.5.1 サービングチームの選手は、1 人または集団でスクリーンを形成してサービスヒットおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害をし

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揺り動かしたり、跳びはねたり、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)

12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。

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



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、たとえ相手チームにポジションの反則が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)

12.6.1.2 サービスを正しく行わなかったとき。(規則 12.4)

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ような場合、サービスは反則となる。(規則 12.7.2)

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、またはボールが許容

空間のネット垂直面を完全に通過しないとき。(規則 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1)

12.6.2.2 ボールが“アウト”になったとき。(規則 8.4)

12.6.2.3 ボールがスクリーンの上を通過したとき。(規則 12.5)

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などで反則をした場合、相手チームに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)

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。(規則 7.5.3, 12.6.2)

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。

13.2 アタックヒットの制限

13.2.1 フロントプレーヤーはボールに触れたのが自チームのフリープレー空間内であれば、どの高さでもアタックヒットを完了することができる。ただし、規則 13.2.4, 13.3.6 の場合を除く。

13.2.2 バックプレーヤー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)

13.2.2.1 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。

13.2.2.2 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。

- 13.2.3 バックプレーヤー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)
- 13.2.4 相手チームのサービスしたボール全体がネット上端より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 ボール全体がネット上端より高い位置にあるときに、バックプレーヤーがフロントゾーン内でアタックヒットを完了したとき。(規則 13.2.3, 第11図㉓)
- 13.3.4 相手チームのサービスしたボール全体がネット上端より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㉔)
- 13.3.5 ボール全体がネット上端より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㉕)
- 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全体がネット上端より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㉖)

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。

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速くて途切れない連続的な接触は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。

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回のヒットができる。(規則9.1)

14.4.2 ブロック後の1回目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⑭)

14.6.2 バックプレーヤー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, 第11図⑮)

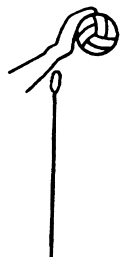
14.6.3 相手チームのサービスをブロックしたとき。(規則14.5, 第11図⑯)

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,

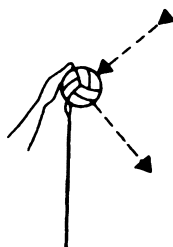
〈第 8 図 ブロックの完了 (規則 14.1.3)〉



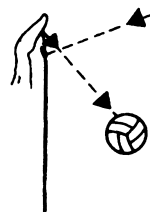
ネット上端より
上方のボール



ネット上端より
下方のボール



手とネットに同時
に触れた場合



ネットに当たったあ
と、手に触れた場合

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。

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、どちらの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ウォーニングが適用された場合，同じ中断中，すなわち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をしてもよい。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。

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)

FIVB世界・公式大会では、主催者の要求に基づいてFIVBが承認する場合、タイムアウトの長さを調整することができる。

FIVB世界・公式大会では、ブザーを使用して、次にタイムアウトを要求するハンドシグナルを示すことが義務付けられている。

15.4.2 すべてのタイムアウトの間、プレー中の選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない。

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)

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 スターティング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戻ることができる。

15.6.2 交代選手は1セットにつき1回だけスターティング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ティングラインアップの選手とだけ代わることができる。

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に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、スコアシートのセットや試合の選手交代の合計欄に記録される。

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。

FIVB 世界・公式大会では、選手交代を容易にするためにナンバーパドルを使

用する。ただし、スコアラーにデータを送信するタブレットを使用する場合を除く。

- 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れなければならない。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に、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、すなわち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。(規則 15.2.2, 15.2.3)

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)

- 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)

- 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。(規則 16.1.4)

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 “ディレイウォーニング”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“ディレイウォーニング”の罰則が適用される。(第 11 図㉔)
- 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㉔)
- 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。

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

試合中に外部からなん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㉔)

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、その合計が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いた同じ選手、同じポジションで続行する。既に完了したセットの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いた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、その試合はすべてやり直しとなる。

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。

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。

18.2 コートチェンジ

- 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, 第11図③)
- 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。

第6章 リベロ

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人まで指名することができる。(規則 4.1.1)

FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、チームがスコアシートに12人を超えた選手を記載している場合、チームリストには2人のリベロを置かなければならない。

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1人のリベロがいる場合、チームのセカンドリベロとなる。

試合中いかなるとき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フォ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。ユニフォームの色はチームの他の選手とは明らかに対照的でなければならない。2人のリベロ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フォームを着用することもできる。

リベロのユニフォームには他の選手同様に番号を付けなければならない。

FIVB 世界・公式大会では、再指名されたリベロは可能であれば元のリベロと同じタイプ、同じ色のジャージを着用しなければならない。しかし、番号は自分のものを付ける。

19.3 リベロに関する動作

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全体がネット上端より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、アクティಂಗ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 通常のリプレー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。アクティಂಗ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ーヤーとのリプレー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 その他のリプレースメントは、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、リプレースメントは拒否されない。しかし、これは許された手続きではなく、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 リプレー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に出入りできる。(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を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、アシスタントコーチあるいは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、または監督不在の場合、アシスタントコーチあるい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 アクティングリベロがプレーできなくなった場合、通常リプレイメントする選手と入れ替わるか、直ちに直接再指名した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ン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。

プレーが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、再指名をすることができる。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、アシスタントコーチあるいは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人で試合をすることができる。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 軽度の不法な行為

- 軽度の不法な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。
- これは2段階で処置される。

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およびチームが、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：中傷的または相手チームを侮蔑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）

ファーストレフェ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11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。

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、違反を重ねるご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 不法な行為等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を一緒に示す。

失格：罰則—イエローカードとレッドカードを別々に示す。

〈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	無作法的な行為	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	ディレイウォーニング	イエローカードでハンドシグナル⑳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⑳を示す	相手に1点とサービスを与える

第8章 レフェリー

22 審判団と手順

22.1 構成

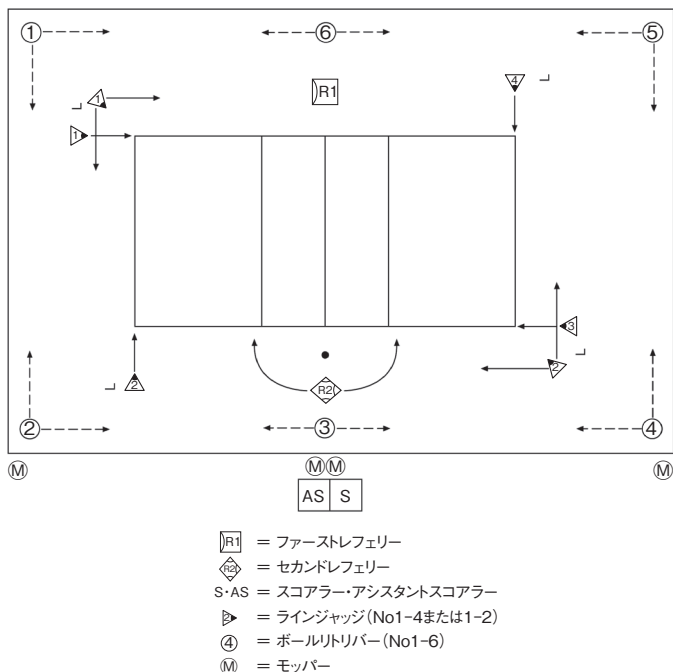
試合のための審判団は、次の役員によって構成される。

- ・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 (2) 人のラインジャッジ

その配置は、第10図に示す。

FIVB 世界・公式大会では、リザーブレフェリーとアシスタントスコアラーが必須であり、ビデオチャレンジシステム使用時はチャレンジレフェリーも割り当てなければならない。

〈第 10 図 審判団とコートオフィシャルの位置〉



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：

- 次にサービスを行うチーム (第 11 図②)
- 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。

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と反対側のネットの一方の端に置かれたレフェリースタンド上で立ったままで任務を果たす。目の高さはネットの上端からおよそ 50 cm 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、任務を適切に果た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、モッパ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。

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決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)

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 チームのウォーム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, ⑳)

b) ボールをプレーするときの反則 (規則 9.3, 第 11 図⑰, ⑱, ㉑)

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㉒, ㉓)

- 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⑳）
- 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全体がネット上端より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㉑）
- 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㉒）
- 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㉓）
- 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の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㉔）
- i) サービスボールや 2 回目または 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㉕）

23.3.3 試合終了後、スコアシートをチェックしてサインをする。

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果たす。（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果たす。

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ルの任務をコントロールする。

- 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。
- 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。
- 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。不当な要求は拒否する。
- 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および5回目と6回目の選手交代を通知する。
- 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時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ことをチェックする。
- 24.2.10 FIVB 世界・公式大会では、規則 24.2.5 に記載されている責務はリザーブレフェリーによって行われる。

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。
- 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 相手コートおよびネット下方の空間へ侵入したとき。(規則 11.2, 第 11 図⑳)
- 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。(規則 7.5, 第 11 図⑭)
- 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㉑)
- 24.3.2.4 バックプレーヤーがブロックの完了を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則のとき。(規則 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 第 11 図⑬, ㉒)
- 24.3.2.5 ボールが外部の物体に触れたとき。(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の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⑩)

24.3.2.8 サービスボールや 2 回目または 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⑩)

24.3.3 試合終了後、スコアシートをチェックしてサインをする。

25 チャレンジレフェリー

FIVB 世界・公式大会でビデオチャレンジシステムを使用する場合、チャレンジレフェリーを割り当てなければならない。

25.1 位 置

チャレンジレフェリーは FIVB テクニカルデリゲ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果たす。

25.2 責 務

25.2.1 チャレンジレフェリーはチャレンジの規則に従って、その過程を指揮する。

25.2.2 チャレンジレフェリーはその任務を果たす間は公式レフェリーユニフォ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の過程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をする。

26 リザーブレフェリー

FIVB 世界・公式大会では、リザーブレフェリーを割り当てなければならない。

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別の場所で任務

を果たす。

26.2 責 務

リザーブレフェリーは：

- 26.2.1 その任務を果たす間は公式レフェリーユニフォ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となった場合にセカンドレフェリーとして任務を果たす。
- 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 セカンドレフェリーを補佐し、プレーの妨げとなるものがフリーゾーンにないように注意する。
- 26.2.6 セカンドレフェリーを補佐し、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。
- 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個の試合球を渡して、セカンドレフェリーが選手の位置を確認した後、1個の試合球を渡す。
- 26.2.9 ファーストレフェリーを補佐し、モッパールの任務を管理する。

27 スコアラー

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ステーブルに座り、ファーストレフェリーと向かい合って任務を果たす。(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 規定された手続きに従い、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か、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

ブ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をする。

28 アシスタントスコアラー

28.1 位置

アシスタントスコアラーはスコアラーステーブルでスコアラーの隣に座り任務を果たす。(第10図)

FIVB 世界・公式大会では、アシスタントスコアラーを割り当てなければならない。

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その任務を果たす。

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の準備をする。

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 スコアラーステーブル上の卓上得点盤を使用して得点掲示をする。

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をして、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をする。

e- スコアを使用する FIVB 世界・公式大会では、アシスタントスコアラーはスコアラーとともに選手交代を通知し、セカンドレフェリーに対してチームの中断の要求を伝え、リベロリプレイスメントの確認を行う。

29 ラインジャッジ

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1~2m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10図)

FIVB 世界・公式大会では、4人でラインジャッジを行う場合は自分の担当するラインの想像延長線上でコートのそれぞれのコーナーから1~3m離れたフリーゾーン内に立つ。(第10図)

29.2 責務

29.2.1 ラインジャッジは40×40cmのフラッグ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、またはサーブボールおよびチームの2回目または3回目にヒットされたボールが許容空間の外側のネット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たとき。(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の外側のネット垂直面を通過した

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となる反則の種類、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や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)

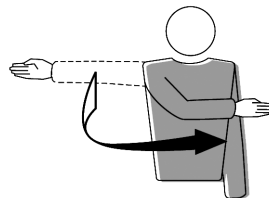
ラインジャッジは公式フラッグシグナルを用いて反則の種類を示し、それをしばらくの間示し続けなければならない。

〈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…通常の場合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			

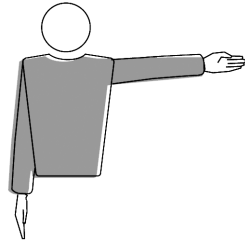


シグナルの種類(規則) レフェリー **F** **ⓕ** : ファーストレフェリー **S** **Ⓢ** : セカンドレフェリー

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。

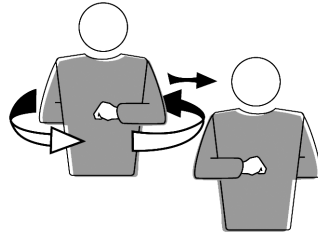


F **S**

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

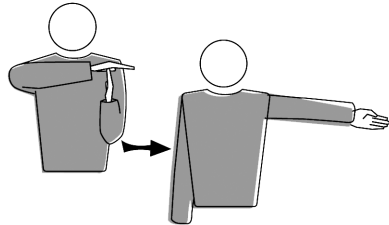


F

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。



F **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。

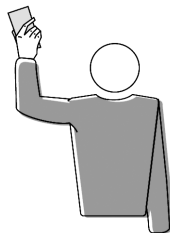


F **S**

⑥ 軽度の不法な行為 ウォーニング

規則 21.1, 21.6, 23.3.2.2

ウォーニングとして
イエローカードを示す。

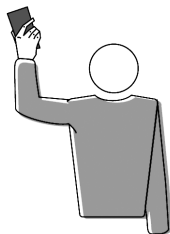


F

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。

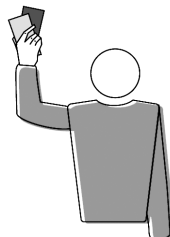


F

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。

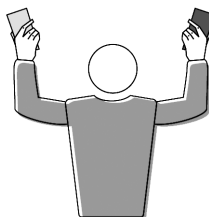


F

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。

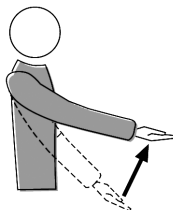


F **S**

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。

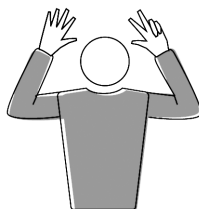


F

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。

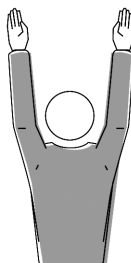


F

⑬ ブロックの反則またはスクリーン

規則 12.5, 12.6.2.3, 14.6.2, 14.6.3, 14.6.6, 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**

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。

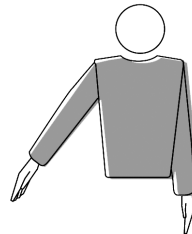


F **S**

⑮ ボール “イン”

規則 8.3

フロアを指す。

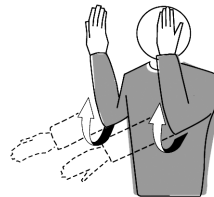


F **S**

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, 24.3.2.8

両手のひらを自分の方に向け、
前腕を垂直に上げる。

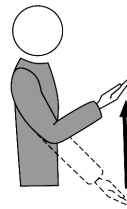


F **S**

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。



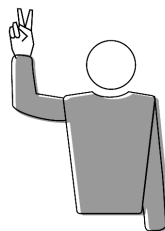
F

シグナルの種類(規則) レフェリー **F** **F**：ファーストレフェリー **S** **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。

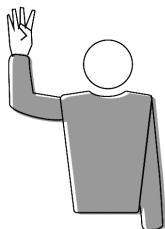


F

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。

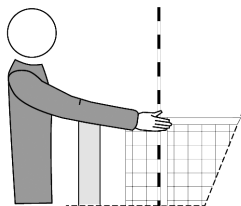


F

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垂直面を越えないとき

規則 11.3.1, 11.4.4, 12.6.2.1, 23.3.2.3c, 24.3.2.3

反則をしたチーム側のネットを示す。

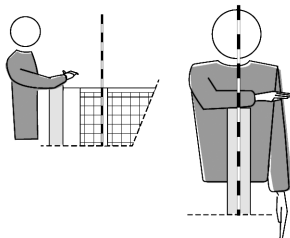


F **S**

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

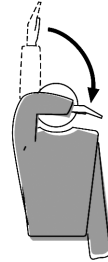
- ・バックプレーヤーやリベロによるアタックの反則, 相手サービスへのアタックヒットの反則

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

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。

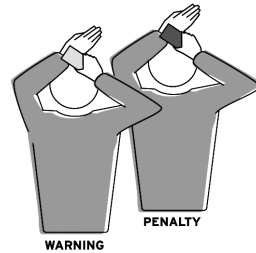


F

②⑥ ディレイウォーニングおよびディレイペナルティ

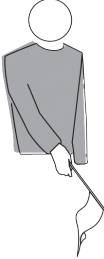
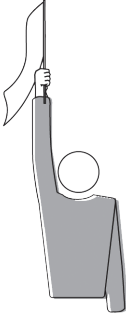

規則 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

ディレイウォーニングの
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

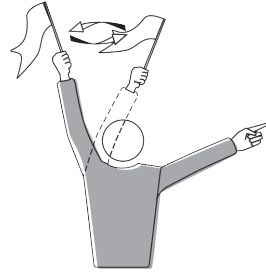
〈第 12 図 ラインジャッジの公式フラッグシグナル〉

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

- 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

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

アンテナまたはラインを指し示し, フラッグを頭上で左右に振る。



L

- ⑤ 判定不能

両腕を胸の前で交差する。



L

本競技規則は、2026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



付録(1)

国内の大会に適用される 特別競技規則

国内の各種別の大会には、下記の特別競技規則が適用される。

*** 付則 1**

湿度は 60 % 以下とする。

*** 付則 2**

ネットの高さは次のとおりとする。

高等学校 男子 2.40 m 女子 2.20 m

都道府県予選会のみ適用する。なお、ブロック大会および全国大会は、規定の高さが適用される。

中学校 男子 2.30 m 女子 2.15 m

*** 付則 3**

ネットの幅は 1 m とするが、強く張ったとき、 ± 3 cm の許容範囲が認められる。

*** 付則 4**

ボールの規定は次のとおりとする。

中学校男・女 円周 62.0～64.0 cm 重量 240～260 g

*** 付則 5**

チームセラピストは、FIVB 世界・公式大会のみに適用し、チームの構成は各大会で決めることができる。

*** 付則 6**

JVA 競技会におけるベンチスタッフは、ジャケットまたは統一された服装でなければならない。ただし、統一されたジャージであっても、スタッフの数名が脱ぐ場合は下に着るポロシャツ等は統一しなければならない。

*** 付則 7**

選手のジャージに付ける番号は、原則として 1 番から 20 番とするが、やむを得ないときは 1 番から 99 番までを使用する。

*** 付則 8**

選手のジャージの番号の高さは、中学生には次の規格でも認める。

胸部 最小限 10 cm, 背部 最小限 15 cm

*** 付則 9**

3 セットマッチで行われる試合の第 3 セットは、25 点制で行い、コートチェンジはいずれかのチームが 13 点を先取したときに行う。



競技の特性

本競技規則は、6人制バレーボール国際競技規則に準拠するが、リベロ（規則19）は適用しない。また、次のような特性を持っている。

選手は、フロントやバックなどの位置による一切の制限を受けずに、自由に動いてプレーすることができる。

サービスのヒットを除き、チームのすべてのヒットは、1つの動作中であるならばボールは身体のさまざまな部分に接触してもよい。

サービスは、それぞれのセットの初めに、チームごとに決められた順序に従って打ち、サービス権が移行しても、位置のローテーションはしなくてもよい。

第1条 施設と用具

- 1 コートは16×8mの長方形で、センターラインの中心により、8×8mのコートに2等分される。アタックラインの後端がセンターラインの中心から2.7mとなるように引く。サービスゾーンはエンドラインの後方に位置する8mの幅を持つ区域である。
- 2 ネットの高さは2.00mとする。
- 3 ボールは、円周62～64cm、重量200～220gの規格のものを用いる。

第2条 選手の番号

番号は、胸部が最小限10cm、背部が最小限15cmの高さのものを用いる。

第3条 チームのスターティングラインアップ

- 1 監督は、各セットの開始前に、サービス順と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に署名し、セカンドレフェリーまたはスコアラーに提出する。
- 2 サービス順は、選手の位置に関係なく決めることができるが、そのセットを通して変更することはできない。
- 3 交代選手のサービス順は、被交代選手の順位とする。

セット	
チーム名	
サービス順	選手番号
1	
2	
3	
4	
5	
6	
サイン	_____

（スターティングラインアップシート）

第4条 試合の進行

- 1 試合は、サービス権を得たチームの最初のサーバーによって開始される。
- 2 サーバーによってボールが打たれた瞬間には、サーバーを除く両チームの選手は、それぞれのコート内にいなければならない。
- 3 レシービングチームがラリーに勝ち、サービス権を得た場合、サービス順に従い、サービスを行う。
- 4 サービス順の誤りは反則となり、その間違いは直ちに訂正される。
- 5 監督は、ラリー中、ベンチに座っていなければならない。
- 6 第3セットでは、リードするチームが8点に達したときは、チームは直ちにコートチェンジをする。

第5条 得点を得て、セット・試合に勝つこと

- 1 セットは（第3セットを除き）、最低2点をリードし、先に21点を得たチームが取る。20 - 20の同点になった場合、(22 - 20, 23 - 21のように) 2点のリードが得られるまでプレーは続く。

セットカウントが1 - 1のタイになった場合、第3セットは、最低2点

をリードし、15点になるまで続けられる。

2 試合は、2セットを取ったチームがその試合の勝者となる。

第6条 ネット付近の選手

片方の足（両足）または片方の手（両手）がセンターラインを越えて相手コートに触れても、侵入している片方の足（両足）または片方の手（両手）の一部がセンターラインに接しているかその真上に残っていれば許される。他のいかなる身体の部分も相手コートに触れることは許されない。

第7条 選手交代の制限

各チームは、1セットにつき12回までの選手交代が認められる。

第8条 記録の方法

試合は、スコアシート記入法によって記録されるが、それぞれのセットのレシーブチームも、スコアシートの「サービスのチェック欄」は、ローマ数字のIの1欄から記入される。

不 許
複 製

バレーボール 6 人制競技規則

編集兼 公益財団法人 日本バレーボール協会
著作者 審判規則委員会

発行者 公益財団法人 日本バレーボール協会

〒 151-0051 東京都渋谷区
千駄ヶ谷 1-30-8
ダヴィンチ千駄ヶ谷内
電 話 03-5786-2100 (代)
<http://www.jva.or.jp>
