ルール・審判・試合運営等について　神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部編　令和４年(2022年)3月16日(水)

チームベンチのイスの数・位置

高体連の大会では，チームメンバーは，監督１名，アシスタントコーチ１名，マネージャー１名，選手14名以内の合計17名以内と定められている。したがって，ベンチには，試合中コートに入る選手６名を除く11名分のイスを設置する。チームベンチは，アタックラインの延長線からエンドライン側に１m程度ずれた位置からエンドラインに向かって設置する。

ボールの内気圧

ボールの内気圧は，圧力の単位によって値が異なり，計測に使用する圧力計によっても測定できる単位が異なるので，注意が必要である。

ふつうは特に指定のない限り，６人制バレーボールの試合においては，ボールの内気圧を 0.310 kg / cm^2 (304 hPa ，デジタルの目盛りが５刻みのため実際には305hPa)に調整して使用している。

原則として，試合ごとに計測や調整を行ってから試合を開始するべきであるが，それが不可能な場合でも，気温が著しく変化したときには計測や調整を行う。

競技規則	kg/cm^2	0.30	~				0.325
	mb (hPa)	294.3	~				318.82
	psi	4.26	~				4.61
ミカサ AG-500 デジタル エアーゲージ	PSI	4.26	4.33	4.40	4.47	4.54	4.61
	BAR	0.294	0.299	0.304	0.309	0.314	0.319
	KG	0.300	0.305	**0.310**	0.315	0.320	0.325
	kPa	29.4	29.9	30.4	30.9	31.4	31.9
モルテン PGP ミニポンプ付き デジタル圧力計	**hPa**	294	299	**304**	309	314	319
	bar	0.294	0.299	0.304	0.309	0.314	0.319
	psi	4.26	4.33	4.40	4.47	4.54	4.61

ホイッスル

コートが複数並んでいる会場では，隣り合うコートのホイッスル(笛)の種類を使い分けて，Ⅰ：低音タイプ [長管]とⅡ：高音タイプ(コルク入り) [短管]と交互に使用して試合を行う。

Ⅰ [長]：モルテン・ミカサのプラ製のもの，フォックスのpearl など
Ⅱ [短]：モルテン・野田鶴声社の金属製のもの，ミカサのプラ製のもの(パルマスター) など
(フォックスのclassic・mini・40，ミカサのビートマスターはコルクなし)

公式ウォームアップ中のチームの位置

公式ウォームアップ中は，コートを使用できる時間帯はコート内で，コートを使用できない時間帯はフリーゾーンで練習を行う。ベンチの後側のフリーゾーンではない場所でウォームアップをすることはできない。フリーゾーンで練習を行う時には，コート内で練習しているチームを妨害しないようにし，ネットの延長線を横切るようなボールの使い方はできない。

出場選手の確認

試合開始前にコンポジションシート(メンバー表)に記載されている選手が実際にいるかどうかを確認することが大切である。

公式練習を行わない場合：　試合開始前にエンドラインに全選手が整列している時に確認する。
公式練習を行う場合　　：　試合開始前の公式練習中に確認する。

試合前のユニフォームへの着替え

試合前の非公式練習中にユニフォームに着替える際に，試合を行うフロア内で着替えてはならない。(ユニフォームの上に防寒用に着ているトレーニングウエアを脱ぐだけならば，フロア内でも構わない。)

チームキャプテンは，トスを行う際に，キャプテンマークの付いたユニフォームを着用していなければならない。プロトコールを行わない場合は，トスの後，直ちに試合を開始しなければならないし，プロトコールを行う場合は，トスの後，直ちに公式ウォームアップを開始しなければならないので，チームメンバー全員が，トスの前(プロトコールを行わない場合は試合開始５分前，プロトコールを行う場合はプロトコール開始３分前が目安)までに，試合に臨む準備を済ませておかなければならない。

服装に関する注意

選手の服装は，ジャージ，パンツ，ソックスの色とデザインが，リベロを除きチームで統一されていなければならない。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，ビブス)を着用しなければならず，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ができる。**

ユニフォームの下に着用しているものが，ジャージの袖，パンツの裾からはみ出していたり，くるぶしが隠れないソックスを着用したり，チームでソックスの丈が異なったりすることは，禁止されている。(ユニフォームの下に着用しているものが，ジャージの首の部分からはみ出しているのは，チームで統一されていない限り認められない。)

チームの位置

プレー中でない選手は、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ければならない。

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ができるのは次の場所である。

プレー中：ウォームアップエリア内

タイムアウト中：自チームコート後方のフリーゾーン内

インターバル（セット間）：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。

セット間では、監督やアシスタントコーチ、マネージャーなど、**選手以外のチームメンバーはボールを使用したウォームアップを手伝うことができない。**

タイムアウト中、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。

ゲームキャプテンの確認

今年度より，リベロもチームキャプテン，およびゲームキャプテンになることができる。

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(1)～(3)の場合に関するレフェリーへの発言を許可される。

試合では，ゲームキャプテン以外のレフェリーへの発言は許可されないため，常にゲームキャプテンを把握しておく必要がある。(ゲームキャプテンの確認のために，チームキャプテン以外の選手には片手を挙げさせる。)

セット開始前のチェックのとき，ゲームキャプテンが交代選手と交代したとき，さらにはゲームキャプテンがリベロと交代したとき(チームキャプテンがゲームキャプテンである場合最初のリベロリプレイスメントのとき)に，ゲームキャプテンを確認し忘れないようにする。ただし，必要な場合のみ確認するものとし，何度も確認する必要はない。

(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。
(2) 服装を取り換えること，チームのポジションを確認すること，フロア・ネット・ボールなどをチェックすることの許可を求める。
(3) 監督不在の場合で，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は，タイムア

ウトと選手交代を要求する。

＊ 競技参加者は，レフェリーの決定に対し，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。質問がある場合には，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。
＊ 監督がセカンドレフェリーやスコアラーに話しかけることができるのは，リベロの再指名の時や得点が正しくない時などの声掛け程度のものであり，説明を求めたり，長く話しかけるようなことはできない。

チームがサーバーについて審判団より誤った情報を与えられたとき

そのセットが進行した後に誤りが発覚した場合，誤った情報が与えられた時点の状態にラインナップを戻し，得点も誤った情報が与えられた時点まで戻す。タイムアウト，罰則はそのまま有効とする。
これらの事実は記録用紙(特記事項の欄)に記録されなければならない。

コート上に６人の選手がいないのに，サービス許可のホイッスルをしたとき

コート上に５人だけ，または７人の選手がいるときにサービスのホイッスルをした場合，およびラリーが始まったり完了した場合，ファーストレフェリーはそのことに気づいたら直ちに罰則なしにラリーをやり直さなければならない。

ファーストレフェリー

ファーストレフェリーは，試合中，(1)～(9)のことを判定する。その他，チームに警告を与えたり，不法な行為や遅延行為に対する罰則を適用したりする。

インプレー中にファーストレフェリーが判定できないことが明らかなこと(レシービングチームのポジションの反則，相手コートへの侵入など)については，セカンドレフェリーが判定することになっているため，ファーストレフェリーとセカンドレフェリーをはじめすべての審判団が協同して，正しい判定をするように心掛ける。

(1) 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
(2) ボールをプレーするときの反則
(3) ネット上方の反則と，主として（限定ではないが）アタッカー側のタッチネットの反則
(4) リベロとバックプレーヤーのアタックヒットの反則
(5) 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であげたボールを，他の選手がネット上端より高い位置でアタックヒットを完了したとき
(6) ボールがネット下の空間を完全に通過したとき
(7) 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
(8) 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
(9) サービスボールや３回目の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

セカンドレフェリー

セカンドレフェリーは，試合中，(1)～(8)のことを判定する。その他，ウォームアップエリアにいる選手をコントロールしたり，正規の試合中断を許可しその時間をコントロールし，不当な要求は拒否したり，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，ファーストレフェリーと当該チームの監督に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したり，選手が負傷した場合は，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したりする。

セカンドレフェリーの最大の役割はファーストレフェリーを補佐することである。試合前やインターバル中の動き，中断の要求に対する処置などに的確に対応できないと，チームにとって不利益な状況となってしまうこともあるので，何をすべきか正しく理解して審判を行う必要がある。

チームベンチに関しては，チームメンバーの位置と言動(中断の要求を含む)，ドリンクボトル類やトレーナーバッグ類などのグッズの位置はもちろんのこと，ウォームアップエリアのフェンスにタオルが掛かっていないか，モップの柄が立て掛けられていないかなどもコントロールする。

(1) 相手コートおよびネット下方の空間へ侵入したとき
(2) レシービングチームのポジションの反則のとき
(3) 主として（限定ではないが）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
(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
(5) ボールが外部の物体に触れたとき
(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
(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
(8) サービスボールや３回目の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

中断の要求

通常，選手交代の要求とは，中断の間に，プレーする準備のできた交代選手が選手交代ゾーンに入ることにより行われる。負傷による場合やセット開始前(0対0の時点)での選手交代の際は，監督がハンドシグナルを示して要求しなければならない。また，タイムアウトの要求とは，中断の間に，監督がハンドシグナルを示すことにより行われる。

監督不在の場合で，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限り，ゲームキャプテンだけが，タイムアウトおよび負傷による場合やセット開始前(0対0の時点)での選手交代を，ハンドシグナルを示して要求することができる。

もし中断の要求を拒否され，ディレイワーニング(遅延警告)が適用された場合は，同じ中断中に(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。

不当な要求 (タイムアウトおよび選手交代の不当な要求)

不当な要求となる(1)～(4)について，チームの１回目の不当な要求は，試合に影響を与えず，試合の遅延(ディレイ)にならなければ，制裁を受けることなく拒否して，ラリー終了後に速やかに記録用紙の『不当な要求』の欄のⒶ・Ⓑに×を付けなければならない。誤って不当な要求を受けてホイッスルして受け付けてしまった場合は，試合の中断を長引かせたということで，遅延(ディレイ)を科さなければならない。(受け付けられなければ遅延にならないが，受け付けられたことで遅延になっても不当な要求を行ったチームの責任である。)

チームの２回目以降の不当な要求があった場合は，直ちにラリーを止めて，そのチームに対して遅延の罰則を科さなければならない。この中断中はリベロリプレイスメントも認めらない。

(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
(2) 要求する権利のないチームメンバーが要求すること
(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
(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

＊ (1)のとき，セカンドレフェリーがホイッスルした場合でも，特に試合を遅らせずに再開できるときには遅延とはせずにサービスのホイッスルを吹き直し，そのラリー終了後に不当な要求の処置を行う

選手交代

中断(ラリーの完了～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の時間)中に選手交代の要求を受け付けるときは，①～⑦の手順による。ラインアップシートに記載されていない選手がセットの開始時にコート上にいる場合にその選手を出場させるときに限り，監督がハンドシグナルで選手交代の要求をするだけでよく，選手を選手交代ゾーンに立たせる必要はない。

セカンドレフェリーが中断中にさまざまなコントロールを行うが，ファーストレフェリーが選手交代の要求を受け付けることもできる。大切なのは，中断の要求を見逃さずに即座に対応することである。

① 交代選手が選手交代ゾーン(サブスティチューションゾーン)に入ってきたことを確認したら直ちにホイッスルする。
② ハンドシグナルを示す。
③ 交代選手が2人以上いるときは，1人を選手交代ゾーン内のサイドラインに立たせ，他の交代選手をスコアラーズテーブルの近くに待機させ，1組ずつ選手交代ゾーン内で交代させられるようコントロールする。(スコアラーズテーブルの脇に2組目以降の交代選手がいるようコントロールする。)
④ スコアラーが交代選手を確認し片手を挙げて交代できることを示した後，交代させる。(スコアラーが挙げた片手を左右に振って交代できないことを確認したら，交代を認めない。)
⑤ スコアラーが両手を挙げて1組の交代について記録用紙への記入が完了したことを示した後，2組目以降の交代について，③・④を繰り返す。
⑥ スコアラーの準備ができ，両手を挙げているか確認する。
⑦ ベンチ周りなどを確認してすべての準備が完了したことを，両手を挙げてファーストレフェリーに通告する。

５回の選手交代を終えた後に，２人の交代選手が選手交代ゾーンに入ってきたとき

セカンドレフェリーは監督に１組の選手交代だけが可能であることを伝え，どちらの選手交代を行うかを尋ねなければならない。そこに遅延がなければ他の選手交代は不当な要求として拒否され，記録用紙(不当な要求の欄)に記録される。

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。もしもこれができないときは，チームは規則15.6の制限を超え，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，記録用紙のセットや試合の選手交代の合計欄に記録される。

例外的な選手交代の記録

記録用紙の『特記事項』の欄に次の例のように書き，結果の中の当該セットの『選手交代』の欄に正規の選手交代の回数にプラスして，そのセットで行われたすべての選手交代の回数を記入する。

(例) 特記事項 … 例外的な選手交代／A／３（１０：１３）Ｎｏ．３ → Ｎｏ．９
※ Aチームが第３セットの10：13の時，３番から９番に例外的な選手交代を行った
選手交代 … ７
※ そのセットに正規の選手交代６回＋例外的な選手交代１回が行われた場合

負傷や病気，不完全なチーム

ボールがインプレー中で，もしも重大な事故が起きた場合には，レフェリーは直ちに試合を止め，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。ラリー中に選手が負傷し，ラリーが中断され，ノーカウントとなった場合，その選手の選手交代は認められるが，タイムアウトは認められない。

負傷や病気の選手に対し，正規にも例外的にも選手交代ができない場合は，その選手に３分間の回復のための時間が与えられるが，その試合中は同じ選手に対して繰り返しては与えられない。もしも選手が回復しない場合は，チームは不完全を宣告される。

セットまたは試合の途中で不完全を宣告された場合は，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。不完全なチームのそれまでに獲得した得点とセットは生かされる。

負傷や病気以外にも，選手が退場や失格の罰則を受けて正規の選手交代ができない場合，チームは不完全を宣告される。

不完全を宣告された後は，直ちに試合を失うわけではない。不完全を宣告されセットを失い，セット間のインターバル(３分間)が終了した時点で，試合を続行することができる状態である場合(選手の体調が回

復した場合，選手が退場の罰則を受けて不完全になった場合)は，次のセットを開始する。(不完全を宣告されセットを失った時点で，相手チームが２セットを先取する場合は，試合を失う。)

タイムアウト

中断(ラリーの完了～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の時間)中にタイムアウトの要求を受け付けるときは，①～⑮の手順による。

セカンドレフェリーが中断中にさまざまなコントロールを行うが，ファーストレフェリーがタイムアウトの要求を受け付けることもできる。大切なのは，中断の要求を見逃さずに即座に対応することである。

① 監督(監督が不在の場合はゲームキャプテン)のハンドシグナルを確認したら直ちにホイッスルする。
② ハンドシグナルを示す。(シグナルの向きに注意する。)
③ 計時を開始する。
④ ボールを回収する。
⑤ プレー中の選手がベンチ近くにいるようにコントロールする。(チーム全体がウォームアップエリア付近にいるようなときは，ベンチ近くにいるようコントロールする。)
⑥ ベンチおよびウォームアップをコントロールする。選手は，自チームのフリーゾーン内でボールを使わずに，ウォームアップすることができるが，監督・コーチ・マネージャーは参加できない。
⑦ モッパーがフロントゾーンを折り返すまで確認する。(モッパーが入っていないときは促す。)
⑧ ファーストレフェリーとアイコンタクトを取る。
⑨ 記録が正確に記載されているか，中断の要求時のリベロの有無を確認する。
⑩ 支柱を背にして両ベンチが見えるように立ち，コートに入らないようにコントロールする。
⑪ 計時を開始してから30秒後にコートに向かってホイッスルしてタイムアウトの終了を通告する。
⑫ タイムアウト後，コートに入ることが遅くなるような場合，ホイッスルと合図で促し，繰り返す場合は何回もホイッスルして促さずに，遅延の罰則を適用するよう進言する。
⑬ ボールをサーバーに渡す。
⑭ スコアラーとアシスタントスコアラーの準備ができ，スコアラーが両手を挙げているか確認する。
⑮ ベンチ周りなどを確認してすべての準備が完了したことを，両手を挙げてファーストレフェリーに通告する。

遅延 (ディレイ)

遅延行為となる(1)～(5)のケースについて，チームの１回目の遅延行為にはディレイワーニング(遅延警告)を，チームの２回目以降の遅延行為にはディレイペナルティ(遅延反則)を科さなければならない。罰則の中の『警告』または『反則』の欄にDを，『A：B』の欄にAまたはBを，『セット』の欄にセットを，『スコア』の欄に（遅延対象チームの得点）：（相手の得点）を記入する。

遅延行為に対する場合でも，不法な行為に対する場合でも，イエローカードまたはレッドカードを示して罰則を科す場合は，インプレー中ならば直ちにラリーを止めて，処置をしなければならない。

(1) 正規の試合中断を遅らせること
(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
(3) 不法な選手交代を要求すること
(4) 不当な要求を繰り返すこと
(5) チームメンバーが試合を遅らせること

＊ サーバーが速やかにサービスゾーンに来ない場合，チームは遅延行為に対する罰則を受ける。
＊ タイムアウトの終了後，コートへ戻る行為が遅い場合も遅延行為となる。
＊ 選手やベンチスタッフが，床の濡れた部分を拭くためにレフェリーやモッパーにモップを要求することや，解けた靴紐を結び直す要求はできない。これらの要求は，遅延行為の対象となる。

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。インターバルの開始～次のセットの開始のセカンドレフェリーの動きは，①～⑱の手順による。

① スコアラーのセット終了のハンドシグナルを確認して，同じハンドシグナルを示しファーストレフェリーに通告する。
② セットの終了を示すファーストレフェリーのホイッスルおよびハンドシグナルと同時に計時を開始する。
③ ボールを回収する。
④ コートチェンジの間，ネット際の支柱とサイドラインの間に立ち，ネット下を通らないようにコントロールする。
⑤ モッパーが入っているかを確認する。(モッパーが入っていないときは促す。)
⑥ ファーストレフェリーとアイコンタクトを取る。
⑦ 前のセットのラインアップシートを折りたたんでスコアラーズテーブルの上に置く。(チームに戻さない。)
⑧ ベンチおよびウォームアップをコントロールする。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が，監督・コーチ・マネージャーは参加できない。
⑨ インターバルが１分経過しても，次のセットのラインアップシートが提出されていないときは，チームに提出するよう要求する。
⑩ ラインアップシートとコンポジション(メンバー表)を照合し，間違いがなければラインアップシートを記録用紙に転記できるようスコアラーに渡す。
⑪ ラインアップシートが記録用紙に正しく転記されているか確認し，ラインアップシートを両方のポケットにそれぞれ入れる。
⑫ ⑦～⑪と並行して，スコアボード，ベンチやウォームアップエリアの確認を行っておく。
⑬ 2分30秒経過した時点で，インターバルの終了を通告するためにコートに向かってホイッスルする。
⑭ インターバル後，コートに入ることが遅くなるような場合，ホイッスルとシグナルで促し，繰り返す場合は何回もホイッスルして促さずに，遅延の罰則を適用するよう進言する。
⑮ ラインアップシートどおりに選手がコート上にいるかを，スコアラーと別々に確認する。確認後，リベロリプレイスメントを許可する。(セットの開始が遅くなるような場合，ホイッスルと合図で促し，選手がコートに入るよう促す。)
⑯ ボールをサーバーに渡す。
⑰ スコアラーとアシスタントスコアラーの準備ができ，スコアラーが両手を挙げているか確認する。
⑱ ベンチ周りなどを確認してすべての準備が完了したことを，両手を挙げてファーストレフェリーに通告する。

リベロリプレイスメントの遅れ

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。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でのみ行うことができる。

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を，そのラリー終了後，ゲームキャプテンに伝える。リプレイスメントの遅れが再発した場合は，プレーを直ちに止め，遅延行為に対する罰則を適用する。

(サービス許可のホイッスル後，サービスが打たれる前にリプレイスメントした場合は，ラリー終了後，ゲームキャプテンに注意が与えられる。繰り返した場合は，プレーを直ちに止めて遅延の罰則が科せられる。この時のリプレイスメントは認められない。ただし，この時，リベロがポジション４に残らなければいけなかったり，アクティングリベロがプレーをできなくなったりした場合は，ラリーが完了していなくてもリプレイスメントが許される。)

次にサービスを打つチームは，遅延行為に対する罰則の段階(1)・(2)により決定される。

(1) 遅延警告が適用された場合は，前のラリーの勝ちチームのサービスにより再開される。
(2) 遅延反則が適用された場合は，相手チームに１点とサービスが与えられ再開される。

不法なリベロリプレイスメント

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。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は，(サービス許可のホイッスル～サービスのヒット前の間に)レフェリーにより訂正され，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行われた時，アシスタントスコアラーは，サービスの許可のホイッスル後からサービスのヒットの前にブザーを鳴らし，指摘しなければならない。そして，チームには遅延の罰則が与えられ，元のポジションに戻し，リベロリプレイスメントは認められない。しかし，リベロがポジション４に残らなければいけない場合は，リベロリプレイスメントは認められる。)

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，相手チームに１点とサービスが与えられる。

(不法なリベロリプレイスメントの指摘が，サービスのヒット後になってしまった場合は，不法な選手交代として処置をする。この場合も，元のポジションに戻すが，ラリーが完了しているため，その後のリプレイスメントについては認められる。)

不法なリベロリプレイスメントは，(主に)以下の(1)・(2)の事例を含む。

(1) 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。
(2) 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。

＊ (1)の事例は，2組同時にリベロリプレイスメントするようなケースや，コート内にいたリベロが連続してリプレイスメントして一度コート外に出てからそれまでと違う選手と入れ替わってコートに入るようなケースが挙げられる。

ローテーションの反則

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，相手チームに１点と次のサービスが与えられ，選手のローテーション順は正しく直される。(反則したチームは，次にサービスをするチーム・選手に矛盾しないローテンション順とする。戻すということではない。)

これに加え，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。

記録用紙上では，取り消すべき得点の／を｜で消し，その後に得点したら＼を重ねて記入する。

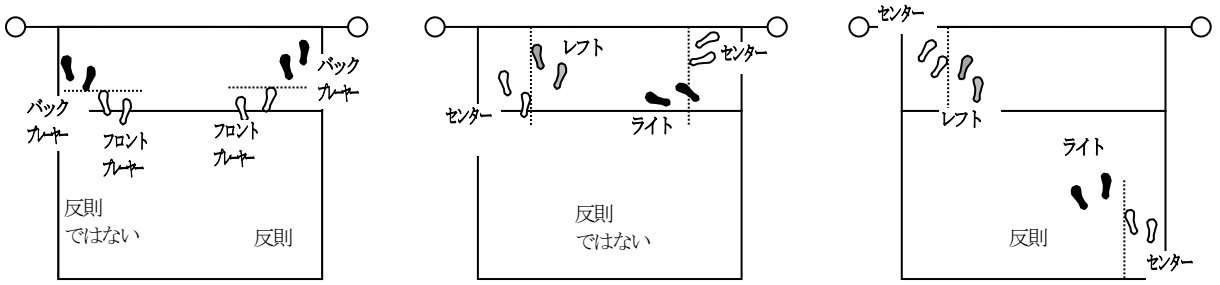
反則発生の時点を特定できない場合には，得点の取り消しはなく，相手チームに1点と次のサービスが与えられる。

ポジションの反則

サーバーによりボールが打たれる瞬間，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。選手のポジションは，(1)・(2)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）により決定され，コントロールされる。

(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。

(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。



最終セットのコートチェンジ

３セットマッチ第３セットのどちらかのチームが13点を先取したとき，５セットマッチ第５セットのどちらかのチームが８点を先取したとき，ファーストレフェリーはコート内の６人の選手(リベロプレーヤーを含む)をエンドラインに整列させホイッスルしながらハンドシグナルを示しコートチェンジさせる。ファーストレフェリーの左側に位置していたチームはレフェリースタンドの後方を，ファーストレフェリーの右側に位置していたチームはセカンドレフェリー側の支柱の外側を通り，直ちに反対コートに入る。この際，ベンチにいた選手がコート内に入ることはできない。

セカンドレフェリーは，コートチェンジ前後で選手が入れかわっていないこと，かつ，正しいローテーション順に位置していることをラインアップシートと照合して確認する。

コート内の選手の確認が終わってからでないと，チームは『タイムアウトの要求』『選手交代の要求』『リベロリプレイスメント』を行うことができない。

セカンドレフェリーは，中断の要求がないことを含めベンチ周りなどの状況，スコアラーとアシスタントスコアラーの準備ができてスコアラーの両手が挙がっていることを確認し，ファーストレフェリーに試合を再開できることを，両手を挙げて通告する。

キャッチ

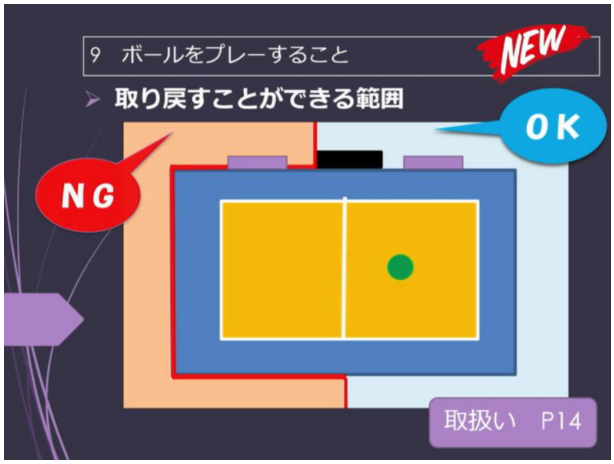
ボールをつかむ，投げる，ボールの方向を変える，持ち上げる，このようなプレーはキャッチの反則となることがある。

＊ 肩のラインの後ろでボールに接触し，ボールを運ぶプレーはキャッチの反則となる。
＊ ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーは，ボールに手を伴って運ぶ時間が長いためキャッチの反則となる。

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，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，反則(タッチネット，センターライン踏み越しなど)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構わない。

選手が競技エリアの外(フリーゾーンの外)からボールをつなぐために，イスの上でジャンプしたり，壁面を使ってジャンプしたりしても，アシステッドヒットの反則にはならない。ただし，相手フリーゾーンの外(スコアラーズテーブル上を除く)からボールを取り戻すことはできないので，相手フリーゾーンの外からボールをつなぐことはできない。(相手フリーゾーンの外でボールに触れた時点で，ボールアウトの反則になる。)



スクリーン

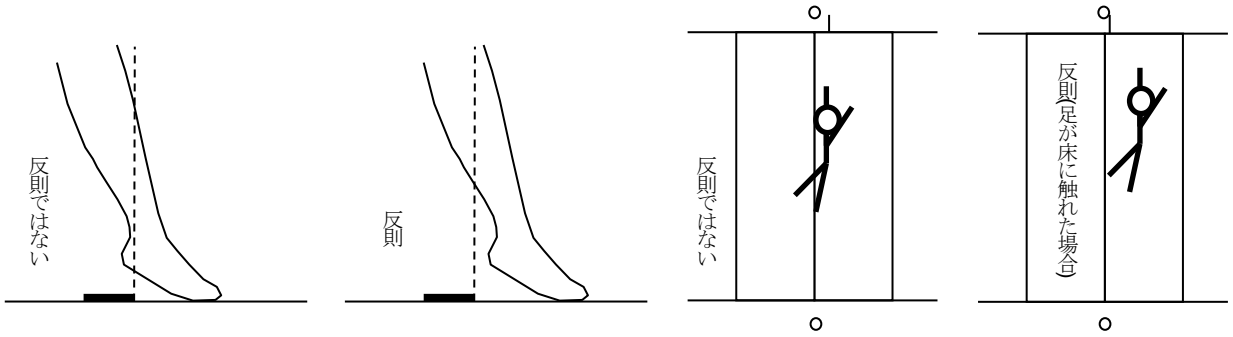
サービングチームの選手は，１人または集団でスクリーンを形成し，サーバーおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害をしてはならない。

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。

＊ 低いサービスボールが，形成されたスクリーンの上を通過しネット垂直面を通過したときに，スクリーンの反則が成立する。

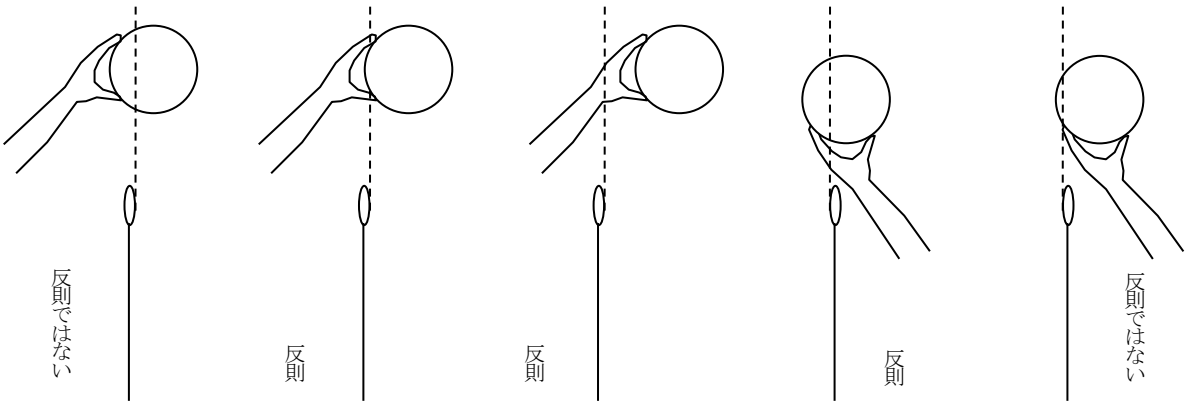
ペネトレーションフォールト

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は，ペネトレーションフォールトの反則となる。ペネトレーションフォールトは，相手コートに触れた足が完全にセンターラインを踏み越えているかどうか，または，相手コートに足が触れていなくても全身が相手コートに入ってしまっているかどうかを見て判定する。ただし，レシーブのためにネット付近でスライディング等のプレーをした時に，誤って相手コートに入ってしまった場合，両足が完全に相手コート上の空間にあったとしても，足が相手コートに触れておらず，相手のプレーを妨害していなければ，反則とはみなさない。



オーバーネット

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は，オーバーネットの反則となる。オーバーネットは，ボールの位置で判定するのではなく，選手が相手空間でボールに触れたかどうかを見て判定する。(自チームのフリープレー空間にボールの一部があっても，相手空間でボールに接触したらオーバーネットの反則となる。)



試合設定時刻

試合開始時刻が，予め「 ●時●分開始 」のように定められている場合，試合設定時刻は ●時●分であるとして，記録用紙の『設定時刻』の欄に記入される。

試合開始時刻が，開会式後に設定されたり，前の試合の終了15分後または20分後のように決められたりしている場合，試合設定時刻は「 なし 」として，記録用紙の『設定時刻』の欄には何も記入しない。

アタックヒットの反則

アタックヒットの反則となる(1)～(6)のケースのうち，(3)～(6)については，**ボールがネット上端より完全に高い位置にあること**が条件となる。ボールの一部でもネット上端より低い位置にある場合は，アタックヒットの反則にはならない。アタックヒットを完了したときとは，ボールがネット上方の垂直面を完全に通過した時点，または，相手チームの選手(ブロック)に接触した時点になる。ハンドシグナルは，(1)はペネトレーションフォールト(オーバーネット)，(2)はボールアウト，(3)～(6)はアタックヒットの反則を示す。

アタックヒットの反則の判定を含めネット付近のボールの判定は，審判をする上で，最も心構えが必要なもののひとつである。(3)は，バックセッターのトスプレーのときやバックアタックのときに，(4)は，フロントゾーンにいる身長の高い選手がジャンプしながらオーバーハンドでサービスレセプションをしたときに，(6)は，セッターがレシーブしたときやリベロがブロックされたボールを，指を用いたオーバーハンドでフォローしたときに起こりやすいという意識が必要である。

(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
(2) 選手がボールをヒットし，”アウト”となったとき
(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，アタックヒットを完了したとき
(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に，選手がアタックヒットを完了したとき
(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
(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あげたボールを，他の選手が**ネット上端より高い位置で**アタックヒットを完了したとき

ブロック

ブロックとは，選手がネット上端より高い位置で，相手チームから来るボールをネット近くで阻止する行為である。フロントプレーヤーのみがブロックを完了することが可能である。接触したボールの高さにかかわらず，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。

ブロックは，ボールがブロッカーに触れたときに完了する。ブロックの動作で，ボールに触れないものを，ブロックの試みという。

ブロックの完了の条件を整理すると，A～Cのとおりである。

A **相手チームから来るボールを阻止する行為**

→ 相手チームから来るボール(アタックヒット)に対するプレーで，スパイクのような大きなスイングを伴う動作は，阻止する行為(ブロック)とはみなしがたい。

B **ネット近くで**

→ ネット近くでというあいまいな表現であるため判断が難しいが，マーク(マッチアップ)の関係でブロッカーがスイッチしながらブロック動作に入ることもあるため，戦術や選手の体格・能力にもよるが，ネットから50～100cm離れてブロック動作のためにジャンプすることも許容される。

C **接触したボールの高さにかかわらず，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**

→ ボールへの接触はネット上端より低い位置であっても，身体の一部でもネット上端より高い位置にあるときはブロックとみなすべきである。また，集団的ブロックが形成されているときに，ボールに触れた選手の身体のどの部分もネット上端より高い位置にない場合でも，集団的ブロックを形成する他の選手の身体の一部がネット上端より高い位置にあればブロックとみなされる。

しかし，身体の高さとボールの接点だけを見ればブロックと判断できるような状況でも，明らかなパス動作によりボールに接触している場合は，ブロックとみなすべきではない。

ブロックの反則

ブロックの反則となる(1)～(6)のケースのうち，(2)については，レシーブしたボールが直接相手コートに向かい，バックセッターがジャンプトスを試みるも届かずに，相手チームのフロントプレーヤーがブロックあるいはスパイクで直接返球してきた場合，ジャンプトスを試みたバックセッターにボールが触れるときに起こりやすいという意識が必要である。ハンドシグナルは，(1)はペネトレーションフォールト(オーバーネット)，(2)・(3)・(5)・(6)はブロックの反則，(4)はボールアウトを示す。

(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

相手空間内にあるアタックヒットされたボールと同時接触した場合には反則とならない

(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
(3) 相手チームのサービスをブロックしたとき
(4) ブロックしたボールが “アウト” になったとき
(5) アンテナ外側から，相手空間内のボールをブロックしたとき
(6) リベロが，個人または集団でのブロックを試みたとき

記録用紙の確認

記録用紙の記入ミス等による重大なトラブルを未然に回避するために，ファーストレフェリーおよびセカンドレフェリーは，試合前・試合中にスコアラーをコントロールし，記録用紙が適切に記入されているか確認しなければならない。(試合中はセカンドレフェリーがコントロールする。)

試合前：

・リベロプレーヤーが，１名につき２か所(選手欄・リベロプレーヤー欄)に記載されているか。
・選手が13・14名の時に，リベロプレーヤーが２名いるか。
・リベロプレーヤーが２名いる場合，先発リベロが上段に，セカンドリベロが下段に記載されているか。
・チームキャプテンの背番号が〇で囲まれているか。**(リベロもチームキャプテンになれる)**
・第１セットの位置が，スコアラーズテーブルから見て左側のチームがⒶ，右側のチームがⒷになっているか。
・３セットマッチの第１セット・第２セット，５セットマッチの第１セット・第２セット・第３セットの最初にサービスを打つチームのⓈ，サービスをレシーブするチームのⓇに×がついているか。
・第１セットのラインアップ(ポジションⅠ～ポジションⅥ)が，Ⓐチーム・Ⓑチームそれぞれラインアップシート通りに正しく転記されているか。
・第１セットのレシービングチームのポジションⅠの選手のサービスラウンド１の欄が，×で消されているか。(レシービングチームの最初のサーバーはローテーションしてポジションⅡの選手となるため)

※　両チームのラインアップをスコアラーがスコアシートに記入し終えたら，チームはラインアップを訂正することはできない。両チームの記入を終える前であれば，ラインアップを訂正しても良い。
提出した後で、そのセットが始まる前に、スターティングラインアップの選手が負傷した場合は、監督がファーストレフェリーに申し出て、確認後変更することが可能である。

試合中：

・各サービスラウンドの開始時のレ点・終了時のチームの得点（得点には〇をする）が記入されているか。
・タイムアウト・選手交代の事実が記入されているか。(得点は自チーム：相手チームの順に記入する。交代選手が出場した後にコートを離れた場合は背番号を〇で囲み，そのセットは再度出場できないことを示す。)
・得点が／で消されることにより正しく記録されているか。
・相手チームの罰則により得点した(レッドカードが示されて反則が科された)場合は，得点を／で消しさらに〇で囲み，その得点が相手チームの反則(ペナルティ)によることを示されているか。
＊ バレーボールでは，プレー上の反則(フォールト)と罰則の反則(ペナルティ)が区別されている。

試合開始前の確認作業について　神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部編　2014. 4～

＜本部における競技担当者による確認作業について＞ ----------

（１）『コンポジションシート(メンバー表)』に，主将(サイン)および監督(サイン)が記入されているかチェックする。

（２）『コンポジションシート(メンバー表)』に記入されているチームメンバーを，『参加申込書』および『選手追加・スタッフ変更届』に記載されているチームメンバーと照合して，間違いがないかチェックする。
チームメンバーに間違いがある場合は，チームに訂正させる。

（３）リベロプレーヤーを含むすべての選手の人数が１３名もしくは１４名の場合は，リベロプレーヤーが２名いるかチェックする。
リベロプレーヤーが１名しか記入されていなければ，次の①または②により，チームに訂正させる。

① リベロプレーヤー２名とし，リベロプレーヤーを含むすべての選手１３～１４名に訂正
登録されている１８名の選手のうち，リベロプレーヤーを２名として，リベロプレーヤーを含むすべての選手の人数が１３名もしくは１４名になるようにする。

② リベロプレーヤー１名とし，リベロプレーヤーを含むすべての選手を１２名に訂正
リベロプレーヤー以外の選手を１１名に減らして，リベロプレーヤーを含むすべての選手の人数が１２名になるようにする。

［ リベロプレーヤーを含むすべての選手の人数が１３名もしくは１４名の場合は，リベロプレーヤーの人数は，２名でなければならない。
リベロプレーヤーを含むすべての選手の人数が１２名以下の場合は，リベロプレーヤーの人数は，０，１，２名のいずれでも構わない。 ］

（４）チームメンバーに間違いがない場合は，『コンポジションシート(メンバー表)』の氏名の右側のチェック欄に，レ点を記入する。

（５）『コンポジションシート(メンバー表)』を『スコアシート』に貼り付ける。
『スコアシート』の事前に記入できる部分（大会名，日付，設定時刻，試合番号，対戦チーム，場所，体育館等）については，記入を済ませて準備を完了する。

神奈川県高体連の大会 ——→
『スコアシート』に，チェック済みの『コンポジションシート(メンバー表)』をそのまま貼り付ける。

関東ブロック，全国の大会 ----→
主将(サイン)および監督(サイン)の欄以外の部分を記録員が貼り付ける，あるいは，記入することにより準備しておき，プロトコール中に，主将および監督がサインをする必要がある。

令和4年(2022年)3月16日(水)

神奈川県高体連バレーボール専門部における競技運営上の特別な取り扱い

○ 試合開始前のプロトコール中，監督・チームキャプテンはサインせず，予めサインされているコンポジションシートの貼り付けにより代用する。

<正式には>
試合開始前のプロトコール中，コイントスに先立って，監督はリベロプレーヤーの背番号を先発リベロ・セカンドリベロの順にコンポジションシートの『リベロ』の欄に記入してからサインし，キャプテンもサインする。

○ 予期せぬ中断時に，レフェリー（ファーストレフェリー・セカンドレフェリー）はその中断の時間をコントロールし，次のように取り扱う。

※ 平成29年度(2017年度)より適用

① コート上にいる選手に限って，自チームのコート内でボールを使わないウォームアップを行えることを，ゲームキャプテンに伝える。
② ５分を超える場合は，コート上にいる選手に限って，自チームのコート内でネットを使わずにボールを使ったウォームアップを行えることを，ゲームキャプテンに伝える。

※ ①～②の間，チームスタッフ・コート上にいない選手は，所定の場所を離れてはならず，コート上にいる選手に指示したり，エンドライン後方のフリーゾーン内でのウォームアップに関わったりすることはできない。

<正式には>
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ことから，ファーストレフェリーの判断によって，チームは待機していたり，別の指示によるコントロールを受けたりする。ファーストレフェリーの判断に基づく問題への対応に対して，チームは従わなければならない。

上記の２つは，神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部および地区高等学校体育連盟バレーボール専門部が主管する競技会にのみ適用される。

平成27年6月3日

神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部における「給水のためのタイムアウト」の取り扱いについて

神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部

熱中症防止を目的として，神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部が主催または主管する大会において，会場ごとに競技責任者が会場の状況(コンディション)から判断して，各セットに1回「給水のためのタイムアウト」を適用できるものとする。

適用の条件および取り扱いについては，次の通りとする。

1　原則として，6月から10月までの間に開催される大会において，体育館の室温が28℃ 以上となるような場合，会場ごとに競技責任者の判断により，30秒または60秒の給水のためのタイムアウトが適用される。

2　各セット，リードするチームが13点に達したとき，**および、両チームの得点が30点になったとき（30-30）,**給水のためのタイムアウトが自動的に適用される。その際，セカンドレフェリーがホイッスルして，選手がコートから退くよう促した後に，計時を開始する。ハンドシグナルは示さない。

第3セットは，リードするチームが13点に達しコートチェンジした後に，引き続き，給水のためのタイムアウトが適用される。その際，ファーストレフェリー側を通ってコートチェンジしたチームの最後尾の選手が，ベンチ側のサイドラインを通過した時点で，セカンドレフェリーがホイッスルし，計時を開始する。

3　給水のためのタイムアウトは，給水および汗拭きを目的とするものであり、選手はウォームアップエリア付近で給水を行う。給水を行うか否かの判断は，選手本人の意思による。給水を行わなくても，選手はウォームアップエリア付近にとどまらなければならない。交代選手も同様とする。ただし，モップをかけるために，交代選手がコートに入ることはできる。

4　チームスタッフは，ベンチに座っていなければならない。ただし，マネージャー等のチームスタッフが生徒の場合は，この限りではない。

(監督等が戦術的な指示をするのではなく，あくまでも給水および汗拭きの時間とする。)

5　給水のためのタイムアウトが終了したら，セカンドレフェリーはホイッスルし，選手がコートに入り元のポジションに位置するよう促す。

第3セットは，選手がコートに入ったら，セカンドレフェリーおよびスコアラーは直ちにポジションを確認する。

(給水のためのタイムアウトの直前のラリーでプレーした選手が，コートに入るものとする。)

6　正規の中断(タイムアウト，選手交代)やリベロリプレイスメントよりも，給水のためのタイムアウトを優先し，正規の中断やリベロリプレイスメントは，給水のためのタイムアウトの後に行う。

以上

令和4年6月8日　改訂