令和８年４月９日
神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部編

# ルール・審判・試合運営等について

【目次】


＜試合前の準備＞
- チームベンチのイスの数・位置
- ボールの内気圧
- ホイッスル
- 公式ウォームアップ中のチームの位置
- 出場選手の確認
- 試合前のユニフォームへの着替え
- 服装に関する注意
- チームの位置
- ゲームキャプテンの確認

＜試合中の動き＞
- 試合設定時刻
- 最終セットのコートチェンジ

[New !] ポジションの反則
- ローテーションの反則
- 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
- アシステッドヒット

[Check !] キャッチ

[New !] ダブルコンタクト
- ネットを通過するボール
- オーバーネット
- ペネトレーションフォールト
- 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
- スクリーン
- アタックヒットの反則
- ブロック
- ブロックの反則
- 中断の要求
- タイムアウト
- 選手交代
- 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
- 例外的な選手交代
- 不当な要求 (タイムアウトおよび選手交代の不当な要求)
- 遅延 (ディレイ)
- 負傷や病気，不完全なチーム

[New !] 負傷が発生した場合のフローチャート
- インターバル
- リベロリプレイスメントの遅れ
- 不法なリベロリプレイスメント

[New !] スポーツマンにふさわしい行為
- ファーストレフェリー
- セカンドレフェリー

＜試合後の確認＞
- スコアシートの確認

＜その他＞
- 試合開始前の確認作業について

・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

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。

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 など

Ⅱ [短]：モルテン・ミカサのプラ製のもの(コルク有りのパルマスター・コルク無しのビートマスター) など

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。ベンチの後側やフェンス外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。公式ウォームアップに参加できるメンバーおよびスタッフは登録されている者に限る。公式ウォームアップ中に登録されている選手の確認を行うため，ユニフォームを着用しておくこと。

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，トスの後直ちに試合を開始するため，プロトコールを行う場合，トスの後直ちに公式ウォームアップを開始するため，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。

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用することができる。ただし，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，選手は一度コートから出なければならない。その位置についてはコントロールしない。また、タイムアウトが明ける前にコートに戻っても良い。

ゲームキャプテンの確認

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。

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，スコアシートの『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，スコアシートの『設定時刻』の欄には何も記入しない。

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 (リベロのリプレイスメントも行わない) 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。チームがラインアップシート通りに位置していない場合，ゲームキャプテンにラインアップシートを見せて確認をするだけでよく，ラインアップシート通りに位置させる必要はない。

コート内の選手の確認が終わってから『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』を認めること。

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。

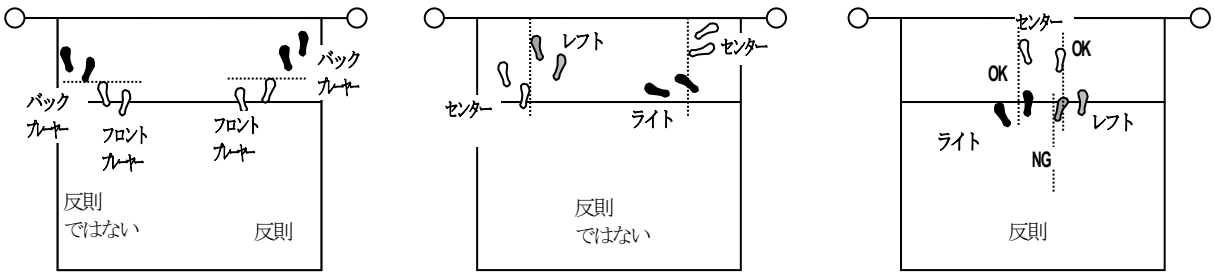
ポジションの反則

サービスヒットの瞬間，サーバーを除き，両リ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ていなければならない。レシービングチームのポジションの反則が成立するのは，サーバーがトスをした瞬間である。トスをする瞬間までに，コート内に位置していなかったり，ポジションが完全に入れ替わったりしたケースは反則となる。セカンドレフェリーは，サーバーとレシービングチームのポジションを視野に入れるために，支柱から少し離れて判定する。もしレシービングチームにポジションの反則が起きたときは，サービスヒットの瞬間にホイッスルする。これはサーバーが反則（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）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が優先されるからである。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。

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。これはサービングチームが戦略的にスクリーンを形成しないよう、「フェアプレーの精神」をチームが理解して試合に臨むことを期待したルール変更である。

(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。



ローテーションの反則

サービスが正しい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ーション順とする。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。
スコアシート上では，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。

なお，**チームキャプテンのみ**ローテーション順を確認することができる。

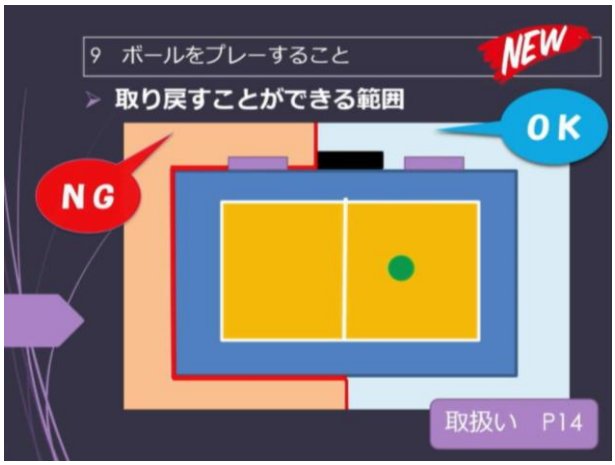
チームがサーバーについて審判団より誤った情報を与えられたとき

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アップを戻し，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。
これらの事実はスコアシート(特記事項の欄)に記録されなければならない。

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。)




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。
＊ 特にオーバーハンドパスにおいて，手の中に止まるケースや長くとどまるようなプレーは，キャッチの反則となる。

ダブルコンタクト

チームの**２回目のヒット**が指を使ったオーバーハンドパスで行われ**自チームの空間内にボールが飛んだ**場合は，手の中で連続して接触しても**ダブルコンタクトの反則にならない**。**アタックヒットが完了**（ボールが**ネットの垂直面を完全に通過**するか，**相手ブロックに接触**）したときは，**ダブルコンタクトの反則になる**。

オーバーハンドパスをしたボールが，そのプレーヤーの手から滑り身体の他の部位にあたった場合は，ダブルコンタクトの反則となる。

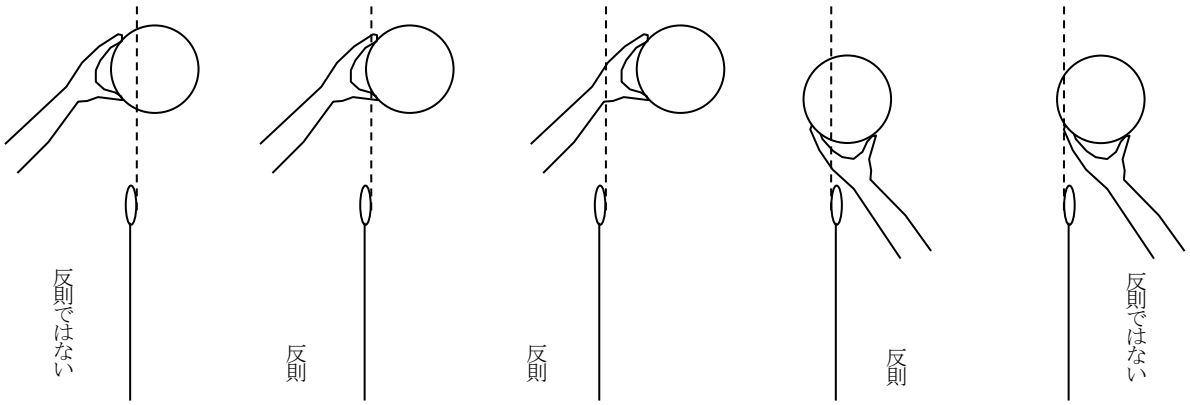
チームの２回目のヒット後，アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか，相手ブロックに接触）したときにダブルコンタクトの反則が成立するため，それまでに別の反則が起きた場合，**その反則が優先**される。

ネットを通過するボール

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を通っ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。ファーストレフェリー，セカンドレフェリーは，２回目または３回目にヒットしたボールが，それぞれのレフェリーサイド許容空間外側のネット垂直面を通過した瞬間にホイッスルをする。

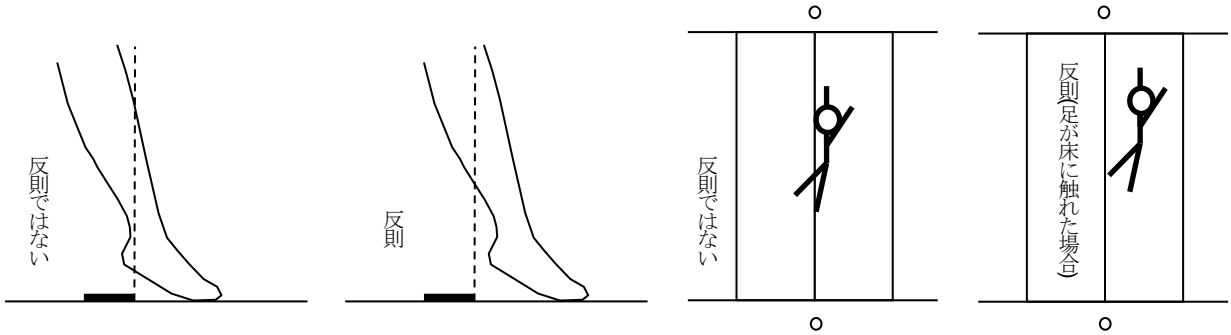
オーバーネット

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。)




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。



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は**６人になるよう，サービスのホイッスル前に促す。**もしファーストレフェリーがそのことに気づかず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。ただし，**これ以上に遅れて発見された場合**はこの限りではない。

ただし，ポジション４にリベロがいる場合は対応が異なる。まず，ファーストレフェリーは**チームが正規の選手にリプレイスメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ**。それでもリプレイスメントが行われない場合は，セカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認後，リプレイスメントさせ，その後**遅延行為に対する罰則**を与える。

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。

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。

チームが意図してスクリーンを形成している場合や，プレーヤーが手を頭より上に上げている場合(頭を保護するために，頭の後ろに手を上げることは許される)，スクリーンの反則になる。

上記のようなケースをサービス許可前に気づいた場合は直ちに注意をする。また，サービス許可後に生じた場合はラリー終了後に注意をする。チームはスクリーンにならないように努め，レフェリーはスクリーンが起こらないようにコントロールする。

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 ～ 100 cm 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

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，ディレイウォーニング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。**

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監督の役割を引き継ぐアシスタントコーチ、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 プレー中の選手がコートから出るようにコントロールする。
(その位置については特にコントロールしない。)
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つ。
選手は30秒が経過しなくてもコートに入ることができる。
ただし，リベロリプレイスメントはタイムアウト後に行う。
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。

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組の交代についてスコアシート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。

☆２組以上の選手交代は，スコアシートへ前の組の記載が終わるまで（スコアラーが両手を挙げる前）に次の交代選手が選手交代ゾーンへ来ていれば認める。

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，スコアシート(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，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。

例外的な選手交代の記録

スコアシートの『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

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スコアシートの『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

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ウォーニングを，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。

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。)

負傷が発生した場合のフローチャート

負傷が発生 → レフェリーは直ちに試合を止めてください。
セカンドレフェリーは選手のもとへ向かい，状況の確認を行う。
同時に監督，医療スタッフをコート内に呼ぶ。

⇓

状況の確認

出血が見られる場合 → 出血を止めてからプレーに戻ることが望ましい。
また，フロア，ボールまたはユニフォームなどに血がついていないか確認すること。付着している場合，手袋などを使用してアルコールで拭き取ること。ユニフォームは新しいものを着用すること。
ここまでの対応は，安全にプレーをすることが可能か，試合運営の確認に必要な時間である。

捻挫・打撲等の場合 → プレーが続行できるか確認すること。
できない場合は競技エリア外へ選手を出してから，処置するように指示する。
ただし，頭を強く打つなど，直ちに移動することが難しい場合は様子を見てコート外に出すこと。
ここまでの対応は，安全にプレーをすることが可能か，試合運営の確認に必要な時間である。

⇓

正規の中断を取るか確認 → 上記の対応では試合を再開することが困難な場合，チームは正規の試合中断をとる必要がある。例えば，
・出血が止まらない
・選手交代したくてもメンバーが少ない
など。
この場合，チームは（回数が残っていれば）正規の試合中断
①タイムアウト
②選手交代
をとる必要がある。正規の試合中断ができるにも関わらず，例外的な選手交代，回復のための３分間を適用することはできない。

⇓

例外的な選手交代 → 正規の試合中断をとることができない場合，チームは例外的な選手交代ができる。
※国内の大会に適用される特別競技規則では通常の選手が負傷，病気，退場または失格でプレーを続行できなくなった場合，リベロは通常の選手となって試合に参加することができる。ただし，この適用はあくまでもチーム判断である。

⇓

回復のための時間 → 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。

⇓

不完全を宣告

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 次のセットのラインアップシートを積極的に受け取りにいく。
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スコアシート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スコアシート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) ディレイウォーニング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) ディレイペナルティ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。

スポーツマンにふさわしい行為

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。質問の内容がルールの取り扱い等に関する質問ではなく，判定に対する抗議や意見を述べる等の場合やゲームキャプテン以外の選手が質問に来た場合は，拒否する。競技参加者が，判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合，警告が与えられる。繰り返した場合は，ペナルティが科せられる。

＜ステージ１に該当するケース＞
①最終判定後にもレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合
②ゲームキャプテンの質問に答えた後にも，さらに論争を長引かせた場合
③規則の適用や解釈でない内容の質問が，繰り返された場合
④一度指導されているにもかかわらず，再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問した場合
⑤ネット越しに相手の選手などに対して，ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合

＜ステージ２に該当するケース（直接イエローカードを出すケース）＞
①判定に対して抗議や不満を表す態度を必要以上に示した場合
②判定に対して，ベンチスタッフや控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合

監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などに声かけ程度はできるが，セカンドレフェリーやスコアラーに，説明を求めたり，長く話しかけたりすることはできない。

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

スコアシートの確認

スコアシート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，スコアシート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○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。

※ 各セット開始前，セカンドレフェリーはラインアップシート，スコアラーはスコアシートに従って，スターティングプレーヤーを確認する。このとき，**サービングチーム，レシービングチーム共にラインアップシートどおりであるか**確認すること。もしラインアップシートどおりでない場合，以下のように対応すること。

① 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，セカンドレフェリーは**キャプテンを通じて**ラインアップシートどおりに改める。

② 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，セカンドレフェリーは**監督を通じて**，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。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ことでプレーさせることができる。この場合，相手チームの確認後に手続きを進めるとよい。

**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○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○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○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。

令和５年３月15日
神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部編

# 試合開始前の確認作業について

**＜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。(プロトコールを実施しない場合)**

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５年３月15日
神奈川県高等学校体育連盟バレーボール専門部

## 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，コイントスに先立って，監督・チームキャプテンは**スコアシートにサインをする**。

<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。