

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 kgf / cm² (304 hPa)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

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ェ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、直ちにプロトコール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。

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。)

ホイッスル

コートが複数面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。

ゲームキャプテンの確認

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)の場合は審判員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審判員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、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。

- (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) 監督不在の場合にタイムアウトと選手交代を要求する。

- * 競技参加者は、審判員の決定に対し、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。疑問がある場合には、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。
- * 監督が副審や記録員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。

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。

監督が不在の場合に限り、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。

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、結果の欄の当該セットのS(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) 例外的な選手交代/A/3 (10:13) No. 3 → No. 9

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

副審は監督に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、記録用紙に記録される。

選手交代

中断(ラリーの完了～主審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。

副審が中断中にさまざまなコントロールを行うが、主審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 交代選手が選手交代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 記録員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。(記録員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 記録員が両手を挙げて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 記録員の準備ができて記録員の両手が挙がっているか確認する。
- 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、両手を挙げて主審に通告する。

タイムアウト

中断(ラリーの完了～主審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、①～⑭の手順による。

副審が中断中にさまざまなコントロールを行うが、主審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 チームメンバー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 モップパーがフロントゾーンを折り返すまで確認する。(モップパーが入っていないときは促す。)
- ⑦ 主審とアイコンタクトを取る。
- ⑧ 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位置はどうか確認する。
- ⑨ 支柱を背にして両ベンチが見えるように立ち、中断終了前にコートに入らないようコントロールする。
- ⑩ 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。
- ⑪ 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。
- ⑫ ボールをサーバーに渡す。
- ⑬ 記録員とアシスタントスコアラーの準備ができて記録員の両手が挙がっているか確認する。
- ⑭ 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、両手を挙げて主審に通告する。

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(ディレイ)にならないが、受け付けられたことで遅延(ディレイ)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(ディレイ)の罰則を科さなければならない。この中断中は、リベロリプレースメントも認められない。

- (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や病気の場合を除いて、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

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。

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

* サーバーがすみやかにサービスゾーンに来なかった場合には、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、審判員やモップパーにモップの要求をすることはできない。その要求は、遅延行為の対象となる。

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、主審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。

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、TTO、罰則はそのまま有効とする。これらの事実は記録用紙に記録されなければならない。

インターバル

すべてのインターバル(セット間の時間)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副審の動きは、①～⑰の手順による。

- ① 記録員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主審に通告する。
- ② セットの終了を示す主審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 チェンジコートの間、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 モップが入っているかを確認する。(モップが入っていないときは促す。)
- ⑥ 主審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ステーブルの上に置く。(チームに戻さない。)
- ⑧ 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。
- ⑨ ラインアップシートとコンポジション(メンバー表)と照合し、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記録員に渡す。
- ⑩ ベンチおよびウォームアップをコントロールする。
- 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 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。
- ⑬ 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。
- ⑭ 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、記録員と別々に確認したら、リベロリプレイメントを許可する。(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。)
- ⑮ ボールをサーバーに渡す。
- ⑯ 記録員とアシスタントスコアラースの準備ができて記録員の両手が挙がっているか確認する。
- ⑰ 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、両手を挙げて主審に通告する。

主審

主審は、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。

インプレー中に主審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、副審が判定することになっているため、主審と副審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パスを上げ、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、あるいは主審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主審側のアンテナ上方や外側を通過したとき

副審

副審は、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、主審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。

副審の最大の役割は主審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) 主としてブロッカー側のタッチネットの反則と、選手が副審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、主審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一部が副審側の許容空間外側を通過したとき、あるいは副審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副審側のアンテナ上方や外側を通過したとき

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、主審および副審は、試合前・試合中に記録員をコントロールし、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。(試合中は副審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。
- ・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)

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○で囲む。)
- ・得点が／で消されることにより正しく記録されているか。

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。

リベロリプレイメントの遅れ

各セットの開始時には、リベロは副審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。その他のリプレイメントは、ボールがアウトオブプレーの状態、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メント

不法なリベロリプレイメントは、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)審判員により訂正され、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、リベロリプレイメントは認められる。)

不法なリベロリプレイ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、その後のリプレイメントについては認められる。)

不法なリベロリプレイメントは、(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。

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、審判員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でも、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。)

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**ネット上端より完全に高い位置で**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中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、または、それと同時に、相手空間内にあるボールに触れたとき
- (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

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。)

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ーション順とする。戻すことはない。)

これに加え、記録員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。

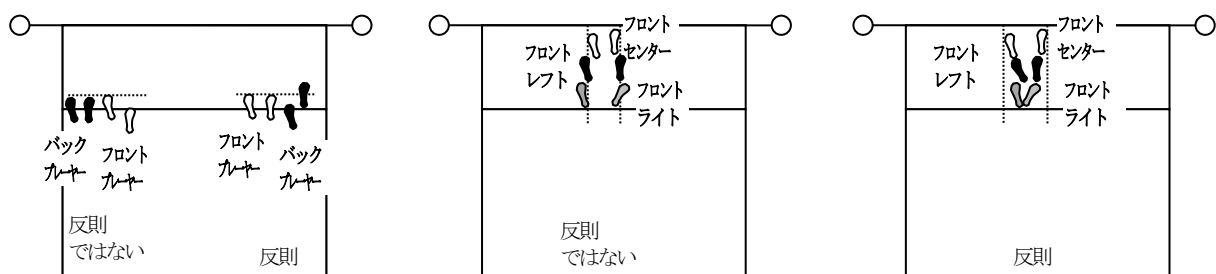
記録用紙上では、取り消すべき得点の/を|で消し、その後に得点したら\を重ねて記入する。

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

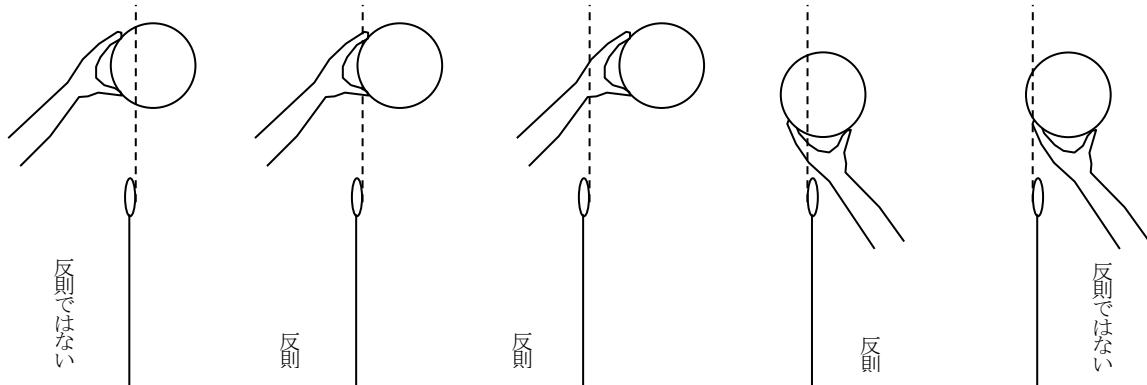
サーバーによりボールが打たれる瞬間、両チームは(サーバーを除き)それぞれのコート内で、ローテーション順に位置していなければならない。選手のポジションは、(1)・(2)のとおりコート面に接している両足の位置によって決定され、コントロールされる。

- (1) 各フロントプレーヤーは、少なくとも片方の足の一部が、対応するバックプレーヤーの両足より、センターラインに近く位置していなければならない。
- (2) ライト(レフト)サイドの各選手は、少なくとも片方の足の一部が、その列のセンターの選手の両足よりも、ライト(レフト)のサイドライン寄りに位置していなければならない。



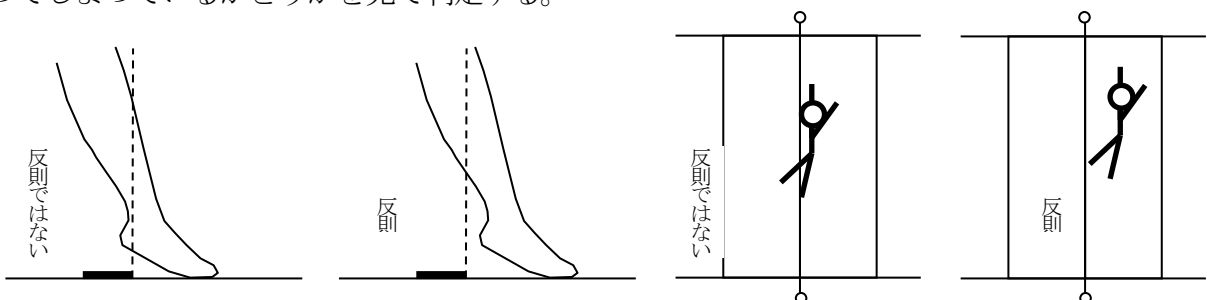
ペネトレーションフォールト (オーバーネット)

相手チームのアタックヒットの前、またはその最中に、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 (パッシングザセンターライン)

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、パッシングザセンターラインの反則となる。パッシングザセンターラインは、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たかどうかを見て判定する。



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、サーバーおよびサービスボールのコースを隠すことでスクリーンが形成される。

- * スクリーンを形成していることが明らかな場合、チームに対して注意が与えられる。再発した場合は、マイナーミスコンダクトとして罰則を適用する。
- * スクリーンの反則が成立するのは、サービングチームの選手の妨害によって、サービスをレシーブする選手が、サーバーおよびサービスボールの軌道を隠されて、見えなくなる時である。
- * 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。

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

すでに適用されているもの

- プロトコール中，監督・チームキャプテンはサインせず，コンポジションシートの貼り付けにより代用する。

平成29年度より適用しているもの

- 予期せぬ中断時に，審判員（主審・副審）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。
 - 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。

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。