

## 平成27年度 (公財) 日本中学校体育連盟バレーボール競技部における 6人制ルールの取り扱いについて

『平成27年度 6人制ルールの取り扱い』について、3月21日のJVA審判規則委員会合同部会において確認されたものに基づき、「(公財) 日本中学校体育連盟バレーボール競技部」のルール取り扱いについて、協議・検討を加え、「今年度の取り扱い」を決定しました。

### 1 競技参加者の行為に関する事項

#### 規則 20 行為の条件 (REQUIREMENTS OF CONDUCT)

##### 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、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してのみ説明を求めることができる。

20.1.3 競技参加者は、審判員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、審判員だけでなく、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。

#### (注)

- 1 競技参加者(スタッフ・競技者)が、規則20に反した場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティーを科せられる。
- 2 競技参加者が、JURYや審判員に向かって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、ペナルティーが科せられる。
- 3 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。
- 4 プレーイングエリア内で「ガム」を噛んだり、帽子をかぶることは許されない。
- 5 監督は、試合終了後、主審・副審にフェアプレーの精神で「握手」を交わす。

(1) 軽度な不法な行為：ステージ1 当該チームのゲームキャプテンだけを呼び指導する。

ステージ2 ステージ1で口頭警告を与えたチームに対して→イエローカード。したがって、ゲームキャプテンを呼ぶケースは、リベロリプレースメントの遅れを除き、両チームに対しての合計2回が原則である。(当該チームのみに口頭警告。「スクリーン」の指導を除く)

(2) 5 試合終了後の主審・副審と監督との握手については、これを奨励する。強制はしない。

## 2 ネットへの接触についての事項

### 規則 11.3 ネットへの接触 (CONTACT WITH THE NET)

- 11.3.1 ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。  
ボールをプレーする動作の中には、(主に) 踏み切りからヒット (またはプレーの試み)、着地までが含まれる。
- 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。
- 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。

### 規則 11.4 ネット近くの選手の反則 (PLAYER'S FAULTS AT THE NET)

- 11.4.1 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。(規則 11.1.1)
- 11.4.2 選手がネットの下から相手空間に侵入し、相手チームのプレーを妨害したとき。
- 11.4.3 選手の片方の足 (両足) が相手コートに完全に侵入したとき。
- 11.4.4 プレーに対する (主な) 妨害:

- ・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、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、ボールの近くにいる選手やボールをプレーしようとしている選手は、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。

#### (注)

- 1 「ボールをプレーする動作中」とは、ボールをプレーしようとする選手の動作の開始から終了までの一連の動きと考える。例えば、アタックやブロックをする選手の場合、「動作の開始 (助走も含む) から着地の動作の終了まで」、また、ボールが近くにある選手の場合、「プレーのための動作の開始からプレーをした (しようとした) 動作の終了まで」を一連の動きとする。
- 2 速攻や時間差攻撃などで、どこにトスが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接触は反則とするが、明らかに離れた位置にトスが上がった場合の接触は反則ではない。
- 3 アタックやブロックなどの動作が完全に終了した後、ボールが近くでない場合の振り向き時の接触は反則ではない。
- 4 プレーの終了後にネットにぶら下がったり、寄りかかったりする動作も反則である。

中体連も同様に扱う。

### 3 中断のためのブザーが鳴ったときの事項

#### 規則 8 プレーの状態 (STATES OF PLAY)

##### 8.2 ボールアウトオブプレー (BALL OUT OF PLAY)

ボールは、審判員のうち1人がホイッスルをした反則の時点で、アウトオブプレーとなる。反則がなくても、ホイッスルの瞬間にアウトオブプレーとなる。

(注)

— ラリー中、ブザーが鳴ったときの対応について —

- 1 スコアラーからのブザーか、ベンチからのブザーかを確認する。
- 2 スコアラーからのブザーであれば、ホイッスルしてラリーを止め、内容を確認して判定する。
- 3 ベンチからのブザーであれば、ラリーを続け、ラリーが終了した時点で、「なぜ鳴ったか」「意図的かどうか」を確認し対応する。
- 4 ベンチからのブザーはあくまでも予鈴で、ブザーでラリーを止めることはしない。ラリーを止めるのはホイッスルである。

中体連では、ブザーを用いるのは決勝戦のみであるが、同様に扱う。

### 4 得点に関する事項

#### 規則 6.1 得点すること (TO SCORE A POINT)

##### 6.1.3 ラリーと完了したラリー

ラリーとは、サーバーにより打たれたサービスの時点から、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、ペナルティやディレイインサービス（サービス時8秒ルールの違反）も含まれる。

(注)

- 1 何らかの理由でラリーが中断され、ノーカウントとなった場合、正規の試合中断やリベロリプレイメントは認められない。
- 2 ただし、ラリー中に選手が負傷しラリーをノーカウントとした場合、その選手の選手交代やリベロリプレイメントは認められる。

中体連も同様に扱う。

### 5 スタートラインナップに関する事項

#### 規則 7.3 スタートラインナップ (TEAM STARTING LINE-UP)

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には、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は、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。この場合には制裁はない。

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あることが発見された場合は、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。この場合には制裁はない。

7.3.5.3 しかし、監督が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には、監督は正規の選手交代を、該当するハンドシグナルを用いて要求する必要がある、記録用紙に選手交代が記録される。

もしも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 記録用紙の選手のリストに登録されていない選手がコート上にあることが発見された場合は、相手チームの得点はそのまま有効で、さらに1点と次のサービスが与えられる。間違いのあったチームは、登録されていない選手がコートに入った時点から得たすべての得点とセット（必要であれば0-25として）を失い、修正したラインアップシートを提出し、登録されていない選手がいたポジションに、登録されている選手を新たにコート上に送らなければならない。

(注)

1 セットの開始前、ラインアップシート通りに位置していない場合

① 副審は、ゲームキャプテンを呼び、チームから提出されたラインアップシートを示し、選手のポジションの確認を行う。

2 セットの開始前、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場合

① 副審はラインアップシートを監督に示し、記入されていない選手がコート上にいることを告げ、ラインアップシートどおりに変更するよう指示する。

② 監督がラインアップシートに記入されていない選手をコートに残すことを要望する場合は、両チームのラインアップを確認後、副審は正規の選手交代を認めなければならない。  
この場合、監督は選手交代のハンドシグナルを示し、正規の選手交代を要求する。

③ この際、ラインアップシートどおりに選手をコートに戻す。

④ 副審は、ハンドシグナルを確認後、ホイッスルをし、要求を受け付け、正規の選手交代を行い、記録員に選手交代を記録させる。

中体連も同様に取り扱う。ラインアップシートを提示して確認する対象者は次の通り。

(1) コート上の選手のナンバーはあっているが、位置が違う場合 → ゲームキャプテン

(2) コート上に記載のないナンバーの選手が入っている場合 → 監督

## 6 試合の遅延に関する事項

### 規則 16.1 遅延行為の種類 (TYPES OF DELAYS)

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

16.1.1 正規の試合中断を遅らせること。

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。

16.1.4 不当な要求を繰り返すこと。

16.1.5 チームメンバーが試合を遅らせること。

(注)

- 1 サーバーがボールリトリバーからのボールを故意に受け取らなかったり、普通にサービスゾーンに来なかったりした場合には、チームは遅延行為に対する罰則を受ける。
- 2 TO及びTTO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。
- 3 選手やベンチスタッフが、床の濡れた部分を拭くために、審判員やモップャ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。

中体連も同様に取り扱う。

## 7 スクリーンに関する事項

### 規則 12.5 スクリーン (SCREENING)

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、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。

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、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。

(注)

- 1 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。
- 2 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。

中体連でも同様に取り扱う。再発を防止するためにも、選手が理解しやすい平易な言葉で指導する必要があるが、指導のために多くの時間を割くことは避けなければならない。

## 8 競技エリア (PLAYING AREA) に関する事項

### 規則 1.1 規格 (DIMENSIONS)

コートは18 m × 9 m の長方形で、最小限3 m の幅のフリーゾーンで囲まれている。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最小限5 m、エンドラインから最小限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。

(注)

フリーゾーンの幅については、国内競技要項に基づき各大会実行委員会等が決定する。

中体連も同様に取り扱う。

## 9 副審のハンドシグナルに関する事項

(注)

- 1 主審が反則をホイッスルした場合、副審は、ハンドシグナルを追従しない。
- 2 副審が反則をホイッスルした場合、反則の種類、反則した選手の順に、反則したチーム側でハンドシグナルを示し、主審が「サービスを行うチーム」を示した後に、ハンドシグナルを追従する。

中体連も同様に取り扱う。

- 1 主審がホイッスルした場合で、特に副審側でのプレーの判定である時、副審は自身の判断で反則のあったチーム側（次のレシービングチーム側）に素早く移動し、主審の補佐をする。  
支柱から1m程度離れた場所でアイコンタクトをとる。(ムービングランゲージ：ML)
  - 2 副審がホイッスルした場合も、即座に反則の種類を示すハンドシグナルを送るのではなく、反則のあったチーム側（次のレシービングチーム側）に素早く移動し、支柱から1m程度離れた場所でシグナルを送る。(主審とアイコンタクトがとれるように、ネット付近から離れ選手の陰にならないようにする。)
  - 3 副審が自身の判断をできない状況にある場合、MLを示さないためにその場から動かずに、アイコンタクトをとる。(※副審が動くことにより「副審自身の判断を示す」と解釈する。)
- <3 は、あくまでも中体連としての申し送りとして実施する>