

# 審判上の確認事項

審判委員長

1. 本大会は2026年度公益財団法人日本バレーボール協会6人制競技規則及び(公財)日本中体連バレーボール競技部における6人制ルールへの取り扱い、本大会の申し合わせ事項により実施する。
2. 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。
3. 監督は、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競技コントロールエリア内のコーナーにある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。ただし、ラインジャッジの視界を遮ったり、ラインジャッジの判定に影響を与えるような位置(近すぎてラインジャッジが威圧感を感じる…など)には立たないこと。
4. 監督がタイムアウトを要求するときは、公式ハンド・シグナルを示すこと。
5. タイムアウトは30秒間であるが、選手は、30秒を待たずにコートに戻ってもよい。ただし、タイムアウトの時間が短くなることはない。(給水のためのタイムアウトでは、30秒間はコート外にて、しっかりと給水する。)
6. 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、安定した着地、次の動作への準備が含まれる。
7. セット開始前のコート内でのハドル(円陣)はスターティングメンバーの6名とリベロ1名までで組むことができる。
8. 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。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。
9. 選手のユニフォーム(上下)、ソックスの色とデザイン(リベロを除き)は統一されなければならない。くるぶしが完全に隠れる長さであること。アンダーウェアが襟元や袖口、パンツの裾から出てはならない。
10. 番号はユニフォームの胸部と背部の、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、ユニフォームと対照的でなければならない。
11. リベロについて
  - (1) リベロプレーヤーは、チームの他の競技者と対照的な色のユニフォーム(ユニフォームのデザインは異なっていてよい)、または、ビブス(ゼッケンのようなもの:このビブスは、高さ15cm以上の「L」の文字をつける)を着用しなければならない。また、リベロプレーヤーが2名いる場合は、他のチームメンバーと同様に、2名が異なった番号を付けるか『ビブス』の色を変える必要がある。
  - (2) タイムアウト後、プレーヤーがコートに戻る場合は、タイムアウト直前のプレーヤーであること。もし、リベロが交代するときは、一旦6人がコートに戻った後に交代すること。
  - (3) 交代する選手同士、互いに接近し、誰と誰が交代するのかがはっきりわかるように交代する。  
※交代は、必ずリベロリプレイスメントゾーンで行うこと。
  - (4) 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。
12. 選手は、ケガの原因となるような物(金属製サポーターなど)や装飾品(ヘアバンド・ネックレス・ブレスレットの類)を身につけることは禁止される。(本大会申し合わせ事項)
13. 3セット目、13点のコートチェンジ後に副審にポジションの確認をさせる際に、次のローテーションに移るチームは、ローテーションが変わる前の状態で確認をさせる。その場合、サーバーはサービスマンゾーンにいて構わない。リベロがコート内にいるときもそのまま構わない。

## ※注意事項

医療を目的としたサポーター類は、プレー上危険がある場合や、プレーに有利に働く場合を除いて、規制されない。《日本中体連バレーボール競技部より》

## 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)

- 1 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をする。サーバーがトスをする瞬間までに、完全に入れ替わり反則となるケースがあるため、レフェリーはポジションを常に把握しなくてはならない。
- 2 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。
- 3 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となる。

## 9.3 ボールをプレーするときの反則

(注)

- 1 プレーのハンドリング基準は、試合を通して統一されなければならない。
- 2 ボールは、クリアにヒットされなければならない。ボールをヒット後、接触している部分から離れないと判断された場合はキャッチの反則となる。
- 3 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。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。
- 4 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。
- 5 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。

<詳解>

- 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。