

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人制競技規則及び本大会の申し合わせ事項により実施する。
2. ワンボールシステムでおこなう。
3. 試合前の公式練習は行わない。合同練習後、コイントスを行い試合を開始する。
4. 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。
5. 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。
6. 小学生のみ、サービスのヒットを除き、チームのすべてのヒットは、1つの動作中であるならばボールは身体のさまざまな部分に接触してもよい。つまり、小学生のダブルコンタクトは無い。なお、キャッチについてはどの選手でも、ボールをつかむ、または投げると反則となる。
7. 部長、監督、コーチ、マネージャーは定められた服装を着用し、左胸にワッペンを着用すること。部長については、部長と分かる名札を首から下げる。（名札は各チームで準備し、様式は問わない。）
8. 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。
9. 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。（当日の気温により給水のためのタイムアウトを適用する場合は、1・2セット目は11点、3セット目は8点のチェンジコートの後にアップゾーンにて給水を行う。また、30秒間はコート外にてしっかりと給水する。）
10. コートのワイピングについて、コート内の選手で行う。タイムアウトやセット間は各チームでモップがけを行っても良い。
11. 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。
12. 遅延行為は、該当する試合が終了するまで加算され、チームに制裁が適用される。
13. 正規の選手交代が不可能な場合の例外的な選手交代について、交代された選手は。この試合は出場できない。
14. リベロについて
 - ①リベロは、セット間で登録を変更することはできない。
 - ②リベロは、試合ごとに変更できる。
 - ③リベロは、ラインアップの選手確認が終了後、コートに入る。
 - ④サービス許可の吹笛後に行われる交代は、サービスを打つ前では拒否されないが、そのラリー終了後、口頭で注意される。同一試合中に繰り返した場合は、遅延の罰則が与えられる。
15. 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。
16. 競技者は、ケガの原因となるような物を身につけることは禁止される。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。

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。