

## 各種ルールの修正点・改正点について

### 1 6人制改正点・修正点

2014年10月31日、11月1日にイタリア・サルディーニャ島のキャリアで開催されたFIVB総会において、国際競技規則が一部改正された。

本競技規則は、この改正を踏まえて編集するとともに、条項番号、項目に網掛けをするなど見易くした。

#### ●改正点

##### ① 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。 \*付則の1

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。

##### ② 2.2 構造 (STRUCTURE)

ネットは縦幅1 m、長さは9.5~10 m(サイドバンドの外側は両端各25~50 cm)で、10 cm 角の黒い網目で作られている。(第3 図) \*付則の4

FIVB 世界・公式大会では、その大会規定により、マーケティング契約に応じた広告をするためにネットの網目の大きさを変更することができる。

##### ③ 3.3 ファイブボールシステム (FIVE-BALL SYSTEM)

FIVB 世界・公式大会では、1 つの試合に5 個のボールを使用する。この場合は、フリーゾーンの4カ所のコーナーと主審、副審の後ろに計6 人のボールリトリバーが配置につく。(第10 図)

##### ④ 4.1 チーム構成 (TEAM COMPOSITION)

4.1.1 試合のために1 チームは12 人までの選手と、さらに次のスタッフで構成することができる。 \*付則の6

※コーチングスタッフ：1 人の監督、最大2 人のアシスタントコーチ

※医療スタッフ：1 人のチームセラピストと1 人の医師

記録用紙に記入されているこれらのメンバーだけが競技コントロールエリアに入ることができる。公式ウォームアップと試合に参加することができる。

FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、14 人までの選手が記録用紙に記載され試合でプレーすることができる。(監督を含む)最大5 人のベンチスタッフは、監督自身によって決定され、記録用紙に記入され、O-2 (bis) に登録される。

FIVB 世界・公式大会では、医師とチームセラピストはチーム構成員の一員となるために、事前にFIVB から資格認定を受けなければならない。しかし、FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、医師とチームセラピストがベンチスタッフの5 人の中に含まれていない場合は、競技コントロールエリア内のフェンス付近に座り、審判員に要請されたときに限り、選手への緊急的な医療処置を行うことができる。

(たとえベンチにいなくても) チームセラピストは、公式プロトコール開始前まではウォームアップに参加してもよい。

- ⑤ 4.2.4 セット間は、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。第2 セットと第3 セットの間の延長されたインターバルでは、(もしも使用するのであれば) 自チームのコート内でボールを使うことができる。

- ⑥ 4.5 禁止される物 (FORBIDDEN OBJECTS)

- 4.5.3 圧迫用サポーター (パッド入りの負傷部を保護する装具) は、保護やサポートのために着用することができる。

FIVB 世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、これらのサポーターはユニフォームの部分と対応した同じ色でなければならない。

- ⑦ 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 秒ルールの反則) も含まれる。

- ⑧ 7.2 公式ウォームアップ (OFFICIAL WARM-UP SESSION)

- 7.2.1 両チームが事前に試合コートでウォームアップしていたなら、ネットでの試合開始前の公式ウォームアップは、両チーム合わせて6 分間行うことができる。そうでない場合は、10 分間ウォームアップすることができる。

FIVB 世界・公式大会では、チームは両チーム合わせて10 分間のネットを使用したウォームアップをする権利がある。

- ⑨ 7.7 ローテーションの反則 (ROTATIONAL FAULT)

- 7.7.1 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。その場合は次のような順序の結果となる：

- 7.7.1.1 相手チームに1 点と次のサービスが与えられる。(規則6.1.3)

- 7.7.1.2 選手のローテーション順は正しく直される。

- 7.7.2 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。

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。(規則6.1.3)

- ⑩ 8.3 ボール “イン” (BALL “IN”)

ボールがフロアに接触したとき、ボールの一部でも区画線を含むコートに触れた場合はボール “イン” である。(規則1.3.2)

- ⑪ 9.2.4 削除

- ⑫ 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。

- ⑬ 11.4.4. プレーに対する (主な) 妨害 (規則11.3.1) :

- ・ 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。(規則9.1.3を除く)

⑭ 15.1 正規の試合中断の回数 (NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS)

各チームは、1セットにつき2回までのタイムアウトと、6回までの選手交代を要求することができる。

FIVB世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、スポンサー、マーケティングおよび放送局の合意に基づき、FIVBはタイムアウト、および(または)テクニカルタイムアウトの回数を1回ずつ減らすことができる。

⑮ 19.1.1 各チームは、記録用紙の選手リストの中から守備専門の選手であるリベロを2人まで指名することができる。(規則4.1.1)

FIVB世界・公式大会のシニアカテゴリーでは、チームが記録用紙に12人を超えた選手を記載している場合は、チームリストには2人のリベロを置かなければならない。

⑯ 22.2 手順 (PROCEDURES)

22.2.3.1 副審は、主審のハンドシグナルを追従する。(削除)

⑰ 22.2.3.3 バックプレーヤーまたはリベロのアタックヒットの反則あるいはブロックの反則をした場合は、規則22.2.3.1と22.2.3.2に従って主審と副審が示す。

⑱ 小学生バレーボール・フリーポジション制競技規則

第6条 ネット付近の選手

片方の足(両足)または片方の手(両手)がセンターラインを越えて相手コートに触れても、侵入している片方の足(両足)または片方の手(両手)の一部がセンターラインに接しているかその真上に残っていれば許される。他のいかなる身体の部分も相手コートに触れることは許されない。

第7条 選手交代の制限 (条, 繰り下げ)

第8条 記録の方法 (条, 繰り下げ)

●修正点

- 1 規則をより読み易くするため、単語訳や表記を見直し、字句を修正した。
- 2 公式記録用紙の3セットマッチ用、5セットマッチ用の用語の統一をした。

## 『平成27年度 指導部の目標と6人制の重点指導項目』

JVA国内事業本部 審判規則委員会 指導部

### 1 目標

- (1) 審判員は、公平な立場で試合を運営し、ルールを正確に適用して選手・観衆の目線に立ったレフェリングを心がけ、バレーボールの魅力を十分に引き出せるような審判実践を行う。
- (2) 審判員は、試合以外の場面でも役員、選手に対してチームに積極的にルールの理解を図り、コミュニケーションをとって相互の信頼関係を築けるように努力する。
- (3) 審判技術の向上を目指すために日々の研鑽に努める。

### 2 重点指導項目

#### 【主 審】

#### I ネットへの接触・ネット近くの選手の反則

規則11.3および規則11.4の改正点について理解し正確に適用する。

- (1) 今回のルールの大きな改正点であるタッチネットについての理解をする。
- (2) 上記に関わるプレーに対する妨害について理解する。

#### II 判定について

##### (1) ネット際の判定

###### ① タッチネット

「選手がボールをプレーする動作中」を理解して判定をする。

- ・ボールをプレーする動作中とは、ネット近くの選手（ブロッカーも含む）が助走→踏み切り→ヒット（試みを含む）→着地まで一連の動作で両アンテナ間のネットに触れたときの反則である。
- ・両アンテナ間のサイドバンド・網目の部分・アンテナに触れても反則となる。

※主審がタイムリーに判定できるように今までより視野を大きくするように注意する。

※ブロッカーがアンテナに触れたときの判定が逆になってしまうことがある。ネットやアンテナにボールや選手が近づいてきたときは、起こりうる反則を整理し準備をして判定する。

###### ② プレーに対する妨害

- ・「支持を得たり、身体を安定させるためにネットをつかうこと。」とはネットに寄りかかりながらトスを上げたりするようなプレー。
- ・「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だすこと。」とは、サーブがネット上端近くを通過する際、ネットを下げてサーブの失敗を防ぐような行為。
- ・「相手チームによる正当なボールへの試みに対し、それを妨害する動作をすること。」とは、ネットに打ち込まれたボールを、相手チームがネット越しに故意に触れてプレーを妨害すること。
- ・「ネットをつかんだり、握ったりすること。」とはボールの位置に関係なく、故意にネットをつかんだり、握ったりすること。

###### ③ ブロックの判定

ブロック時のキャッチで明らかなものは反則である。

ボールをつかんで投げるような動作は、キャッチの反則である。

###### ④ オーバーネットの判定

ネット上に視点を置き、ボールと手の接点を見て判定する。

- ・ブロッカーのオーバーネットは、セッターがトスを上げる前、上げた後、または同時にブロックしたとき
- ・ブロッカーが相手のアタックヒットの前、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

- ・相手から返球されてくるボールを、明らかにオーバーネットして、アタックヒットを完了したとき
- ・自チームからのトスを明らかにオーバーネットして相手チームへ返球するとき
- ・相手コートから返球される1回目、2回目のボールで、明らかにネットを越えてこないボールを、プレーヤーの有無にかかわらず、オーバーネットしてブロック行為（3回目のボールはその限りではない）をしたとき

(2) バックプレーヤーの反則に関する判定

- ① サービスのホイッスル前に、ポジションの確認をして、反則が起きた瞬間にホイッスルをする。セッターとバックアタックするプレーヤーの位置を確認しておく。特にセッターがフォワードのときは注意して確認する。  
近年では、バックアタックの攻撃が男女とも多様化され、センターからのバックアタックが多くなっているので判定の方法を研究する。
- ② セッターがバックの場合、フロントゾーンで、ネットより完全に高い位置でトスしたボールが、直接相手コートにかえるか、または相手方ブロックに当たったときは反則となる。

(3) ハンドリング基準の確立

- ① 指を用いた2回目、3回目オーバーハンド
- ② シングルハンドトスの判定。多くはキャッチの場合が多い。ただボールが回転したからと反にすべきではない。

## 【副 審】

### I ネットへの接触・ネット近くの選手の反則

規則11.3および規則11.4の改正点について理解し正確に適用する。

- (1) 今回のルールの大きな改正点であるタッチネットについての理解をする。
- (2) 上記に関わるプレーに対する妨害について理解する。

### II 判定について

(1) タッチネットの判定

- ① タッチネットについては、副審もホイッスルする。
- ② 網目の部分の反則になる場合を確実に目を残しホイッスルする。また、インタフェアーになる場合も主審同様に理解をし、主審の補佐をする。

※ 副審はネット際を判定する際、ネットとブロッカーの間に視点がくるような位置取りをする。

※ 副審は、視点をネット際に残して判定する。（早くボールを追い過ぎない）

(2) アンテナ付近の判定

ボールがアンテナに触れたのか、選手がアンテナに触れたのか、どちらのチームが反則になったのか正確に判定ができるようにする。

※ ボールの位置によって、アンテナのタッチネットの反則が起きることをあらかじめ予測をして位置取りを工夫する必要がある。

(3) 許容空間外側のボール通過の判定

ボールを取り戻す場合のアンテナ付近の判定及びアンテナ付近を通過して相手コートに入る場合の判定では、ボールから離れすぎないように位置取りをして正確に判定できるようにする。

(4) バックプレーヤー及びリベロの判定

主審を補佐してタイムリーにホイッスルできるように、ラリー中、バックプレーヤーやリベロの動きを視野に入れ判定できる位置取りを速くする。

- ・ローテーションを1周する間に攻撃パターンを頭に入れ（セッターがフォワードのときの攻撃パターン）、ブロッカーとアタックラインが視野に入る位置取りができるよう研究する。
- ・バックアタックがあるチームの場合は、あまり前後の動きを大きくしないように工夫する必要がある。

### Ⅲ 試合中断の手續きについて

#### (1) 選手交代

サブスティテューションの手續及び取扱いを十分理解し、スムーズに行えるようにする。

※ ピンチサーバーに関わる選手交代を要求した時に、リベロとリプレースメントした選手（被交代選手）がベンチやウォームアップエリア等にいる場合は、遅延の罰則を適用する。

#### (2) タイムアウト、テクニカルタイムアウト

##### ① タイムアウトとテクニカルタイムアウト中とその後：

- ・中断の許可後、ベンチに下がるときにベンチ近くまで下がるようにコントロールし、モップがフロントゾーンを折り返すまで確認し、主審とアイコンタクトを取る。
- ・記録が正確に記載されているか、また、中断の要求時のリベロの位置を確認する。
- ・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にコントロールする。（ユニフォームが出ている選手がいれば、入れるように注意する等）

##### ② 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。

##### ③ ゲームの流れを読み、チームの要求に速やかに対応する。

ワンラリー毎にベンチコントロールを行い、ブザーがあるときは、ブザーに頼り過ぎないようにする。

#### (3) 最終セットのチェンジコート後、ラインアップシートで両チームのポジションを確認し、チェンジコート前の状態になっていることを、記録員と連携して確認する。タイムアウト、選手交代およびリベロのリプレースメントは、チェンジコート後すべてを確認した後、許可する。

### 【記録員】

規則 25. 2 責務を十分理解し、自身の責務を遂行する。

- (1) サービス順の確認、得点の確認をしながら、正確に記録をつける。疑わしいときは試合を止め、アシスタントスコアラー等に確認をしてミスが無いようにする。（JVISがある場合は、その情報も参考にする）
- (2) サービス順の誤りが発生した時は競技を再開する際、副審に両チームの正しいポジションを正確に伝えられるようにする。
- (3) プロトコール中に、コートのチームメンバーを記録用紙で確認をする。
- (4) ブザーがある場合、セット間終了合図はブザーで合図する。
- (5) サブスティテューションは、タイミング良くブザーを鳴らし、落ち着いて記録する。
  - ① チームが複数の選手交代の要求をした場合は、最初に1度だけブザーを鳴らす。
  - ② 同時に両チームから選手交代の要求があった場合は、片方のチームの選手交代を完了させた後、再度ブザーを鳴らしてからもう一方のチームの選手交代を行う。
- (6) 最終結果 (RESULTS) の集計を素早く行う。（例：セット毎にメモ用紙に集計していく）
- (7) 記載ミスをした場合は、二重線で消す。主審と副審が確認したときに誤りがあったときは、記録員が修正する。

### 【アシスタントスコアラー】

規則 26. 2 の責務を十分理解し、自身の責務を遂行する。

記録員と声を掛け合って、交代選手の番号や得点を確認し合う。

- (1) リベロのリプレースメントを正確に記録し、反則があった場合、ブザーを鳴らす。
- (2) タイムアウト、テクニカルタイムアウト中は、リベロの位置を副審に通告する。リベロ2人を持つチームの場合、リベロがコートにいるとき、番号も副審に通告する。
- (3) スコアボードの得点が正しいか確認する。
- (4) テクニカルタイムアウトの開始と終了を通告する。

※ 1分をオーバーしないようにする。
- (5) 予備の公式記録用紙を準備し、必要があれば記録員に渡す。

### 【ラインジャッジ】

- (1) 担当するラインの判定を確実に行う。ボールコンタクトは、確実に見えた場合に限りフラッグシグナルを示す。
- (2) アンテナに関わる判定方法やボールを取り戻す場合の判定方法を確認し試合に臨む。
- (3) 選手がアンテナに触れた場合、フラッグを振りその選手を指す。

## 平成27年度 6人制ルールの取り扱いについて

### 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。

### 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、ボールが近くに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。

## 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)

ー ラリー中、ブザーが鳴ったときの対応について ー

- 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。

## 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。

## 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い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。

## 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。

## 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。

## 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18m × 9mの長方形で、最小限3m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7m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5m、エンドラインから最小限6.5m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12.5m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。

## 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。