

審判上の確認事項

審判委員長

1. 本大会は2025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いったん提出されたら、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、立ちながらでも歩きながらで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。今大会、那覇市民体育館以外の会場での給水のためのタイムアウトは各セット、どちらかのチームが8点、16点に達したときに与えられる。那覇市民体育館では、従来通り、どちらかのチームが13点に達した時点で与えられる)また、25点以降も試合が続いた場合、どちらかのチームが30点に達したときにも、給水のためのタイムアウトが与えられる。
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)、着地までが含まれる。
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。
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、必ずリベロリプレー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、サーバーはサーブ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》

12.5 スクリーン

- 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てサービスヒット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、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、サービスヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠すことでスクリーンとなる。サービスヒットまたはボールのコースがレシービングチームに見えるのであればスクリーンではない。（第6図）
- 12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。
意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。

(注)

- 1 チームが意図してスクリーンを形成している場合や、プレーヤーが手を頭より上に上げている場合（頭を保護するために、頭の後ろに手を上げることは許される）、スクリーンの反則になることがある。
- 2 上記のようなケースをサービス許可前に気づいた場合は注意をする。また、サービス許可後に生じた場合はラリー終了後に注意をする。

中体連でも同様に扱う。

※ レフェリーは、「相手のプレーを妨害することなく、フェアにプレーを行う。」というルール改正の主旨を十分に理解するとともに、試合や研修を通して、指導者や選手に対し継続した指導を行う必要がある。

7.4 ポジション

サービスヒットの瞬間、両チームは（サーバーを除き）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ていなければならない。

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。

7.4.3 選手のポジションは次のとおりコート面に接している両足の位置（最後にコート面に接触していた部分）により決定し、コントロールされる。

7.4.3.1 各バックプレーヤーは対応するフロントプレーヤーと同じ位置にいるか、少なくとも片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足よりセンターラインから遠い位置にいなければならない。

7.4.3.2 ライト（レフト）サイドの各選手は同じ列の他の選手のライト（レフト）側から遠くにある足と同じ位置か、少なくとも片方の足の一部がライト（レフト）のサイドラインに近い位置にいなければならない。

(注)

- 1 サービングチームはローテーション順に位置していなくても反則にはならないが、コート内に位置していないと反則となる。また、サービングチームはフリーポジションではないので、レフェリーはフロント・バックなどのポジションの確認は必要である。
- 2 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、サービスヒットの瞬間である。そのためサーバーがボールをリリースしてからヒットの瞬間までに、ポジションが完全に入れ替わったケースは反則となる。
サービスヒットの瞬間に、完全に入れ替わり反則となってい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。
- 3 サービスヒットの瞬間に、コート面に接している足がない場合、最後にコート面に接触していた部分を基準とする。