

2025年度ルール伝達講習会 資料

(一財) 関東大学バレーボール連盟
審判委員会

1. ルールの改正点
2. 6人制ルールの取り扱いについて
3. 昨年度のリーグ戦でのルールに関する共有事項

I. ルールの改正点

ルールブック

● 7. 4 ポジション

サービングチームは、変更あり。

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。

サービングチームの選手は、サービスヒット時、どの位置にいても良い。

※サービス順の間違いに注意する。

レシービングチームは、変更なし。

※しかし、誤解している選手がいる。ポジションを崩して良いのは、サービスヒットの瞬間であって、トスの時ではない。

● 10. 1 ネットを通過するボール

チームが2回目、または3回目にヒットしたボールが、アンテナの外を通過して相手フリーゾーンに行った場合は、ボールを取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を超えた時点でアウトとなる。

● 11. 4 ネット近くの選手の反則

相手チームのアタックヒットの前に、選手が相手空間でボールもしくは相手選手に触れた時、反則となる。

● 12. 5 スクリーン

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出来る。

注意を与えるチームの行為

① 手を頭より上にあげている

② 選手が固まっている場合

サービスのホイッスル前 その場で注意

サービスのホイッスル後 そのラリー終了後に注意

※フェアプレーの精神に則ってのルール変更であることを理解して欲しい。

2. 6人制ルールの取り扱い

9. 3 ボールをプレーするときの反則

フォアヒット：チームが返球する前にボールを4回ヒットすること。（規則9.1, 第11図⑨）

アシステッドヒット：選手が競技エリア内でボールをヒットするために、チームメイトまたは構造物や物体からの助けを得ること。（規則9.1.3）

キャッチ：ボールをつかむ、または投げる。この場合、ボールはヒット後、接触しているところから離れない。（規則9.2.2, 第11図⑰）

ダブルコンタクト：1人の選手が連続してボールを2回ヒットすること、またはボールが1人の選手の身体のさまざまな部分に連続して触れること。

（注）

1. プレーのハンドリング基準は、すべて同一である。
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。

11. 4 ネット近くの選手の反則

11. 4. 1 相手チームのアタックヒットの前**または同時に**、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, 第11図⑳）

1. 相手空間内で、相手のアタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。
2. アタックヒットと同時にブロックの手がボールに触れても、反則ではない。

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及びサービング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、サービスヒットの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。

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。

3. 昨年度のリーグ戦でのルールに関する共有事項

- チームキャプテンについて

チームキャプテンが不在の場合、他のプレイヤーがチームキャプテンを担うことが出来る。

→番号の下に、キャプテンマークを付けること。

これは、プロトコール時から、試合終了までである。

また、試合終了後は、チームキャプテンが、「試合の結果を承認する」為にサインをする。忘れることが多いので、注意すること。

- ディレイについて

タイムアウトの中断や、セット開始前は、速やかにコートに戻ることに。

→セカンドレフェリーは、終了のホイッスルをした後も、ベンチ前のチームに動きが無ければ、コート内へ戻るように促す。

また、ラインナップシートの提出がセット間終了のホイッスル（2分30秒）を遅れた場合も、ディレイとなる。

→セカンドレフェリーは、チームへの言葉がけを行い、時間内に提出されるようにする。

- 出血の対応

試合中、選手の手から出血があった。確認のため、ファーストがゲームを止め、セカンドが選手怪我の様子を確認した。出血の状態を確認し、止血のための時間を確保した。（タイムアウトではない。）

治療中に、ボールリトリバーにボールの血痕等確認をするよう指示を出し、全てのボールの状態を確認した。確認の結果、血痕が認められたため、拭き取りの作業を行い、ゲームを再開した。

- モッパーパーについて

- ① ウェットスポットの種類に注意すること。

コート内の選手の汗と、タイムアウト時にこぼれたドリンクを、同じタオルでは拭かない。

→スポーツドリンクなどは、べた付くことがあり、同じタオルでコート内を拭くことで、コートへの影響も考えられる為、チームスタッフが別のタオルを準備することが望ましい。

- ② 応援やハイタッチについて

本来モッパーパーは、競技役員の立場である。試合中は、「応援をする」、「ハイタッチをする」、「チームスタッフや選手と話す」ことはできない。

→このような行為があったときは、「警告」の対象とする。モッパーパーは、警告を受けることが出来ないため、チーム及びチームの責任者に対し、警告を与えることがある。

- カードの使用（ディレイ・罰則の適用）について

2024年度の春季・秋季リーグ戦でカードが出たケース

ディレイウォーニング 23回

ステージ2（イエローカード） 20回

ペナルティ（レッドカード） 1回