

【1】 プレーに関する事項

9.2 ヒットの特徴

9.2.2 ボールをつかむこと、投げることは許されない。ボールはどの方向に跳ね返ってもよい。

9.3 ボールをプレーするときの反則

9.2.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げること。ボールはヒット後、接触している所から離れない。

9.2.4 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 ハンドリング基準はすべて同一であり、試合を通して基準を統一できるよう常に意識し、明らかな反則なものを判定する。
- 2 オーバーハンドセットは1つの素早い動作でプレーされなければならない。手の中のボールを、下方に下げる動きもしてはならない。ボールは選手の手の中に明らかに停止してはならない。
- 3 オーバーハンドでの相手コートへの返球は、ボールに触れる前の両肩を垂直に位置を固定しなければならない。レフェリーは選手がボールに触れた瞬間の両肩のラインに注意を払わなければならない。
- 4 ネット上で最初に指の腹でのボールへの接触は“アタックヒット”反則であるので注意をしなければならない。両チームが同時に長く（ネット上で）ボールに接触しても反則とはならず、プレーは続行される。
- 5 ハードドリブン（強打）の指を用いたオーバーハンドレシーブは、ボールをわずかに保持する、または連続的な接触が許される。ただし、選手がボールに反応するための時間や守備のテクニクを変えるための時間がある場合は、ハードドリブン（強打）とみなさない。
- 6 チームの2回目の接触であっても、ブロックの接触があった場合や、ブロックされた後の守備のプレーがテクニクを変えるための時間がない場合は、ハードドリブン（強打）とみなす。

10.1 ネットを通過するボール

10.1.2.2 チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外を通過して相手フリーゾーンに行った場合は、取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を越えた時点でアウトとなる。（第3図b）

(注)

ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは、2回目または3回目にヒットしたボールが、それぞれのレフェリーサイド許容空間外側のネット垂直面を通過した瞬間にホイッスルをする。

12.5 スクリーン

- 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。(規則12.4, 12.5.2, 第4図, 第8図⑫)
- 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キャプテンを通じてチームに注意することができる。

(注)

チームが意図してスクリーンを形成している場合や、選手が手を頭の高さ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】 サービスに関する事項

12.3 サービスの許可

ファーストレフェリーは両チームがプレーする準備ができて、サーバーがボールを保持していることを確認した後にサービスを許可する。

(注)

- ラリー終了のホイッスルから、次のサービス許可のホイッスルまでの時間を、12秒以内のテンポで行う。ラリー間を一定に保つために、選手をコントロールするとともに、ラインや砂の状態、またはボールリトリバーのボール回しの状況を確認することが重要である。
- ラリー終了12秒後に、レシービングチームの準備ができていて、サーバーがボールを保持していれば、ファーストレフェリーは、サービス許可のホイッスルをしてよい。サーバーが準備できているかどうか確認する必要はない。ラリー終了後、レシービングチームの準備が12秒よりも早い場合は、サーバーがボールを保持していても、サーバーの準備を待つことができる。また、レシービングチームが次のプレーの準備ができていない場合は、サービス許可のホイッスルをしてはならない。ただし、すべての選手が準備できていれば、12秒より前にホイッスルしてもよい。

【3】 試合の遅延に関する事項

16.1 遅延行為の種類

試合の再開を引き延ばすようなチームの不当な行為は遅延行為である。

16.1.1 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 試合を遅らせること(通常の試合の状況下で、ラリー終了からサービスのホイッスルまでは最大限12秒間である)。

16.1.4 チームメンバーが試合を遅らせること。

(注)

- 選手が、サングラスを拭いたり砂をならしたりする場合、ラリー終了後、直ちに行わなければならない。一度次のポジションに着いた後に行うことは遅延となる。また、2つ以上の行為(サングラスを拭いた後、ラインや砂を直す等)も遅延となる。

(注)

- 2 TO及びTTOの終了後、コートへ戻る行為が遅い場合、またコートへ戻った後プレーを再開する前にサングラスを拭いたりする場合も遅延行為となる。
- 3 ラリー終了後、サーバーが速やかにサービスゾーンに移動しない場合や、ボールリトリバーからボールを受け取らない場合、また、ボールを保持した状態でサービスゾーンを平らに直す行為等は、遅延行為として口頭で注意を与えなければならない。
- 4 選手の自然なリアクションか、判定をごまかす行動か、または遅延行為か等を的確に見極める。審判団は、ラリー終了後、速やかにラインや砂を直すことを優先し、特にファーストレフェリー・セカンドレフェリーは、毎ラリー終了後にその状態を確認する必要がある。
- 5 セカンドレフェリーは、ラリー終了後、まずサーバーの確認、スコアラーの任務の確認を速やかに行うとともに、競技エリアの状態を確認すること。
- 6 ファーストレフェリーがキャプテンの質問に答えた後にも、質問を繰り返したり、規則の適用や解釈ではない質問で中断を長引かせたりするようにした場合も遅延行為となる。
- 7 猛暑対策時における、スイッチ時の給水やサングラスのワイピングの遅延のコントロールを適切に行うこと。

18.2 コートスイッチ

18.2.2 コートスイッチは遅れることなく速やかに行わなければならない。

コートスイッチが正規に行われなかった場合、気づいた時点で行われる。

その時の得点はそのまま維持される。

(注)

- 1 スコアラーズテーブル右側のベンチに座るチームはファーストレフェリー側で、左側のベンチに座るチームはセカンドレフェリー側でコートスイッチする。
- 2 サングラス用ワイピングタオルは、コートの両側の支柱近くネットのアンダーロープに掛けられ、コートスイッチの側で、必要な場合にのみ遅延なく使用できる。
- 3 監督のベンチ入りが許可されるアンダーカテゴリーの大会においては、両チームともにセカンドレフェリー側でスイッチすることができる。
サングラス用ワイピングは、ネットのアンダーロープに掛けられたタオルで行うが、コートスイッチの際はベンチ入りしている監督が手渡してもよい。

【4】 中断に関する事項

15.2 正規の試合中断の連続

15.2.3 中断の要求を拒否されディレイウォーニングが適用された場合、同じ中断中（次のラリーが完了する前）に正規の中断の要求をすることはできない。

15.5 不当な要求

15.5.1 ラリー中、またはサービスのホイッスルと同時に、あるいはその後に要求すること。(規則 6.1.3)

15.5.2 要求する権利のないチームメンバーが要求すること。

(注)

- 1 正規の試合中断の要求に関して、チームがディレイウォーニングを受けた場合、同じチームによる試合中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。
- 2 サービスのホイッスルと同時か、あるいはその後の試合中断の要求は拒否され、ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。セカンドレフェリーがホイッスルした場合やブザーが鳴った場合でも、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせず、サービスのホイッスルを吹き直し、そのラリー終了後に不当な要求の措置を行う。
- 3 キャプテンではない選手がタイムアウトを要求したすぐ後（同じラリー間）、続いてキャプテンがタイムアウトを要求した場合（キャプテンが要求せずにそのままタイムアウトとしてベンチに戻ろうとしているときは、レフェリーからキャプテンにハンドシグナルを示すよう促す）、タイムアウトの要求は許可される。キャプテンではない選手が要求したタイムアウトにキャプテンが同意せずコートに残っている場合等は、不当な要求とみなし、スコアシートの備考欄下段に記録する。
- 4 それまでにチームが遅延の罰則を受けていても、不当な要求がチームの最初のものであれば、拒否される。その際、ラリー終了後に不当な要求としてスコアシートに記録する。

17.1 負傷/病気

- 17.1.1 ボールがインプレー中に重大な事故が起きた場合、レフェリーは直ちに試合を止めて医療担当者がコートに入ることを許可しなければならない。ラリーはその後やり直しとなる。

※猛暑対策

選手の健康管理を考慮し、競技委員長または審判委員長の決定により、下記を段階的、または同時に適用する。

その許可のタイミングは、試合ごとではなく複数コートの場合でも同じ時刻に適用する。審判委員長は、ラリー間にレフェリーに許可を通知し、レフェリーは直ちにキャプテンに適用内容を通知しなければならない。

- (1) ラリー間12秒を15秒に延ばす。(選手には伝えない。)
- (2) コートスイッチごとに、速やかに水分補給することを許可する。(ベンチに座ったり、パートナーと会話したり、サングラスを拭いたりすること等はできない。)
- (3) 1, 2セット時には21-21のときに2回目のテクニカルタイムアウト(TTO)を、3セット時には3回目のコートスイッチのときにTTOを行う。

(注)

- 1 ラリー中に重大な事故が発生し、選手が出血している場合、またはプレーが続行され選手が状態を悪化させる可能性がある場合、レフェリーは直ちに、ホイッスルしてプレーを止める必要がある。ファーストレフェリーは、出血が確認されるか選手からの要求に応じてMTOを許可することができる。MTOを許可する前に、チームのタイムアウトを使用する必要は無い。
- 2 試合中のプレーの過程で、負傷を負った選手に適切な治療を提供するとともに、すべての当事者の安全を確保するために、不正防止を目的として十分な注意を払う必要がある。

(注)

- 3 ファーストレフェリーは、出血をとみなわない重度の負傷/病気（外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む）や、厳しい気象条件（競技委員長が、審判委員長や大会公認医師/医療委員長等と協議した上で、公式に厳しい気象条件下であると宣言した場合）による病気の場合、または選手がトイレを使用する場合、選手からの要求に応じて最大5分のRITを許可することができる。
RITを許可する前に、まず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTOかセット間を使用する。TTOかセット間を使用した後でRITを許可する場合、タイムアウトを使用する必要は無い。
- 4 選手が負傷/病気になった場合、ラリー終了後直ちに、セカンドレフェリーは医療支援を要求するかどうかを選手に確認する必要がある。
ファーストレフェリーはまず、チームタイムアウトを許可し、その後、問題が解決しない場合にのみ、ファーストレフェリーがメディカルアシスタンスプロトコルの開始を許可し、医療スタッフ到着後、ただちにファーストレフェリーがホイッスルをしてプロトコルを開始する。
- 5 レフェリーは、メディカルアシスタンスプロトコルを開始する前に、負傷や病気に至った状況を認識する必要があり、その性質および程度（軽度または重度）を確立する責任がある。
- 6 メディカルタイムアウト（MTO）に回数の制限はない。
- 7 一試合中に同一選手は、最大1回のRITを要求する権利があり、MTOと1回のRITの両方を要求する可能性があり、これらは使用順序に関係なく許可される。
- 8 試合（最初のサービス）が開始されていなくても、チームはタイムアウトを取得でき、必要であればメディカルアシスタンスを要求する権利がある。
- 9 ファーストレフェリーは負傷選手の対応をし、セカンドレフェリーはスコアラーとコート全体の対応をする。また、プロトコル終了はファーストレフェリーのホイッスルによって通知し、セカンドレフェリーは選手が速やかにコートに戻るよう指示する。
- 10 スコアラーは下記の2つの時間を記録することが重要である。
 - (1) ファーストレフェリーがメディカルアシスタンスプロトコル開始のホイッスルをした時間。
 - (2) ファーストレフェリーがメディカルアシスタンスプロトコル終了（許可された最大5分後、または公式医療スタッフによる治療が完了したと宣言された直後か、治療が提供できない場合、または選手がプレーを再開する準備ができていると宣言した場合）のホイッスルをした時間。

メディカルアシスタンスプロトコール

11 さまざまな種類の負傷/病気と医療支援

負傷の種類	程度	措置	許可・計時
メディカルタイムアウト (MTO) 出血をともなう負傷	軽度	<ul style="list-style-type: none"> ー遅延なく治療 ー医療支援なし 	ファーストレフェリーにより、出血が確認されるか選手からの要求に応じて許可 許可された時点から計時を開始
	重度	ーメディカルタイムアウト (MTO) / 最大5分	
出血をともなわない負傷/病気(RIT) (出血をともなわない外傷性負傷、非外傷性負傷、非接触負傷を含む)	軽度	<ul style="list-style-type: none"> ー遅延なく治療 ー医療支援なし 	ファーストレフェリーにより、選手からの要求に応じて許可 許可された時点から計時を開始
	重度	<ul style="list-style-type: none"> ーまず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTO かセット間に治療を行う。 ーリカバリーインターラプション (RIT) / 最大5分 	
厳しい気象条件による病気 (RIT) (競技委員長が、審判委員長や大会公認医師/医療委員長 (居る場合) と協議した上で、公式に厳しい気象条件下であると宣言した場合)		<ul style="list-style-type: none"> ーまず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTO かセット間に治療を行う。 ーリカバリーインターラプション (RIT) / 最大5分 	ファーストレフェリーにより、選手からの要求に応じて許可 許可された時点から計時を開始
トイレの使用 (RIT) (通常の試合中、選手がトイレ使用で遅延した場合のみ)		<ul style="list-style-type: none"> ー選手は、試合を遅らせない限り、試合中にトイレを使用する権利がある。 ーRIT を許可する前に、まず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTO かセット間を使用する。 ー遅延が発生した場合は、RIT (最大5分) がその選手に与えられ、選手が戻ったらすぐに試合は再開される。 	ファーストレフェリーにより許可 許可された時点から計時を開始

注: メディカルアシスタンスは、試合が遅れない限り、通常の試合中断時やその他の試合中断時に医療支援 (治療) が認められます。

17.2 外部からの妨害

試合中に外部からなんらかの妨害があった場合、プレーを止めなければならない。ラリーはやり直しとなる。

(注)

- ラリー中、外部からボールが飛んできた場合、コートに向かってきているだけでなく、スコアラズテーブル前や、エンドラインとバナーの間のフリーゾーンであっても、外部からの妨害を示唆しているため、選手が反応する、しないに関わらず、プレーを止めなければならない。
- 突風等によりパラソルやベンチ周りの物が飛んだりした場合も、選手に危険がおよぶと判断し、外部からの妨害とみなす。

【5】 競技参加者の行為に関する事項

19.1 スポーツマンにふさわしい行為

19.1.1 競技参加者は公式ビーチ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。

19.1.2 競技参加者はレフェリーの決定に対して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。

疑問がある場合はキャプテンを通してのみ説明を求めることができる。(規則 5.1.2.1)

19.1.3 競技参加者はレフェリー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。

19.2 フェアプレー

19.2.1 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。

(注)

1 ファーストレフェリーの判定に対するキャプテンの質問は受け入れるが、その内容がルールの取り扱い等に関する質問ではなく、判定に対する抗議や意見を述べる等の場合、キャプテン以外の選手が質問に来た場合は拒否する。

2 競技参加者が「規則 19」に反した場合、または、レフェリーの判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合、警告する。繰り返した場合はペナルティを科す。

【主にステージ 1 に該当するケース】

- ① ファーストレフェリーが最終判定を出した後レフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。
- ② キャプテン以外の選手が判定に対して質問し拒否された後、試合を再開しない場合。

【主にステージ 2 に該当するケース (直接イエローカードを出すケース)】

- ① レフェリーやラインジャッジの判定に対して、抗議や不服的な態度を執拗に示した場合。
- ② ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合。

※上記について、不服的な態度や行為の内容や程度によって、無作法な行為あるいは侮辱的な行為として判断した場合には、規則 20 に基づき罰則を適用する。

【6】 コーチングについて

付録1) 国内の大会に適用される 特別競技規則 *付則の 1 【監督に関する規定】に関すること

5 ベンチ入りする監督は次の権限を持ち義務を負う。

(3) 監督は、トス開始前はコートでのウォームアップに参加することができる。また、アンダーカテゴリーの大会においては公式ウォームアップにも参加することができる。

(6) チームサイドがコートスイッチにより入れ替わる際には、監督もその都度ベンチを移動しなければならない。アンダーカテゴリーの大会においては、監督は (5) の他ラリー終了後次のサービス許可のホイッスルまでの間に選手に指示することができるが、コートスイッチのときを除いて、座ったままでいなければならない。

コートスイッチ中 (立ち止まらず、歩いている間) に試合を遅延させなければ選手に指示を出してもよい。

(注)

- 1 レフェリーは、監督が規定通りに行っているか、また、ラリー中に立ち上がったたり、指示や声援をしたりしていないか、注視しなければならない。
- 2 ベンチ入りしない監督やコーチ等によるコート外からのコーチングが疑わしい場合は、レフェリーは審判委員長および競技委員長をコートサイドに呼んで報告する。
※この場合の処置はチームに関係なく個人に対してのものであり罰則とはならない。
しかしコーチングを受けたチームに対しレフェリーは口頭で注意を行う。(これは罰則ではない)
- 3 アンダーカテゴリーの大会の場合、上記に加えて以下についても確認し、積極的にコントロールしなければならない。
 - ① ラリー終了後、次のサービス許可のホイッスルまでの間に、立ち上がって指示していないか。
 - ② チームのコートスイッチによりベンチを移動する際、指示やワイピングタオルを渡すことで遅延をしていないか。
 - ③ 猛暑の際に給水措置が取られる場合は、ベンチ移動の際に、監督が選手に飲み物を手渡して給水してもよいが、立ち止まるなど遅延をしていないか。遅延をした場合は遅延の罰則が適用される。
 - ④ 監督がタイムアウトを要求するときに、ハンドシグナルを示しているか。(口頭だけの要求は許可されない。)

【7】 スコアシート記入法に関する事項

2 トスの後に

2.2 セカンドレフェリーから

- a) 最初にサービスをするチーム
- b) それぞれのチームの試合開始時のコートサイド

(注)

- 1 トスに勝ったチームが選択をした後、もう一つのチームが選択を終え、両キャプテンがスコアシートにサインをしている間に、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーでトスの結果を復唱し、両者で間違いがないか確認する。(トスの最中に選手越しにスコアラーに伝えない。)
- 2 両キャプテンがスコアシートにサインをし終えてから、セカンドレフェリーがスコアラーにトスの結果を伝える。
- 3 公式ウォームアップが終了する前に、スコアラーがトスの結果とサービス順を正しく記入しているか、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーは交互にスコアシートを確認する。(一方が確認しているとき、もう一方はコート上のコントロールを行う。)
- 4 試合終了後、マッチプロトコールにしたがってレフェリースタンド前からスコアラーズテーブル前に戻る際、キャプテンがサインし終わるまではスコアラーズテーブルのそばに近寄らず、一定の距離をあけて待つ。必要であれば、レフェリーがベンチに近寄ってキャプテンに声をかけてよい。

【8】ボールマークプロトコール (BMP)

- 1 試合中に適用されるボールマークプロトコールは、特にファーストレフェリーが、試合を迅速に再開できるように、正確さとスピードを備えて完了しなければならない。
- 2 ボールマークプロトコールは、選手からの要求とファーストレフェリー自身が行う2つのケースにより適用される。
- 3 チームはボール「イン/アウト」に関して、ラリー終了時に「BMP」の実施を要求する権利がある。
- 4 両チームのどの選手も要求することができるが、選手は指で「C」の文字を示して「BMP」を要求しなければならない。レフェリーが要求を確認したら、続いて「ラインを指す」シグナルをファーストレフェリーに示す。選手は競技場のどの位置からでも要求することができる。
- 5 選手はラリー終了後5秒以内に「BMP」を要求しなければならない。明らかに要求が遅い場合やコートスイッチ後は「BMP」を要求することはできない。

ファーストレフェリーは、5秒以降またはコートスイッチ後の要求には、片方の手でもう片方の手首を押さえる「レイトBMP」のシグナルを示し、許可しない。
- 6 ファーストレフェリーが、ボールが接地する前にラインに触れたことを目視した場合、「BMP」の要求は受け入れず「不当なBMPの要求」と見なし、許可しない。この場合、選手に説明後、指で「X」のハンドシグナルを正しく示すこと。
- 7 ボールが明らかに（例えば、ラインから1m離れたような）「アウト」であっても、選手が「BMP」を要求した場合には、ファーストレフェリーは「BMP」を許可しなければならない。
- 8 チームは、同じ中断中に2回目の要求を行うことはできない。
- 9 チームは1セットあたり最大2回不成功となるまで「BMP」の権利が与えられる。セット内にチームの2回目の「BMP」が不成功になった場合、そのチームは、そのセットにそれ以上「BMP」を要求できない。レフェリーは、その時点でキャプテンに通知する。
- 10 「BMP」は、タイムアウトの要求など他のすべての手順よりも優先して行う。
- 11 チームは「BMP」の要求後、手順が開始される前、または、手順の極めて初期の段階に「BMP」をキャンセルできるが、試合の遅延となる場合やキャンセルを繰り返した場合、遅延罰則が適用される。
- 12 「BMP」の実施中、選手はベンチに戻ったり、水分補給したりすることはできない。
- 13 ボールマークが、自然発生的または選手によって意図的に変えられ、その検証が実施できない場合はレフェリーの判定どおりとなり、「BMP」の要求数は維持される。

選手が故意にボールマークを隠したり消したりした場合には、適切に罰則を適用しなければならない。
- 14 監督のベンチ入りが許可されるアンダーカテゴリーの大会において、監督はボールマークプロトコールの要求はできない。
- 15 ファーストレフェリーが示した「BMP」の検証結果は最終であり、異議を唱えることはできない。

(注)

- 1 ファーストレフェリーは、ラリーの判定後、チームが「BMP」を要求するかどうかを話し合うための数秒を認めて良い。また、チームが判定を確認せずにサービスゾーン等次のポジションに移動した後「BMP」を要求した場合、コートスイッチやサングラスのワイピング等の行為の後を除き、チームがレフェリーの判定を認識した後5秒以内であれば許可して良い。
- 2 セカンドレフェリーが、選手が「C」のシグナルを示したことを確認し、ファーストレフェリーが気づいていない場合（必要であればホイッスルして）シグナル等で伝え、「BMP」を許可する。
- 3 セカンドレフェリーは、「BMP」を予測し、コートスイッチのホイッスルが早過ぎないように注意する。
- 4 セカンドレフェリーは、試合再開前に、スコアシートとすべてのスコアボードが正しく、選手が正しいローテーションにあることを確認しなければならない。「BMP」が成功となり得点が入れ替わったり、ラリーがリプレイされたりする場合は、特に注意すること。

《スコアシート記入例》

○チームのBMPの要求の場合

（開始時間、セット、スコア、サービスチーム、チームAまたはBによる要求）（結果：「成功」または「不成功」、または「使用不可」）

例 10:02:17, 第3セット, 0:1, Bチームサービス, Aチームが「BMP」を要求。結果：成功
10:02:34, 試合再開（所要時間00:00:17）

○レフェリーのBMPの要求の場合

（開始時間、セット、スコア、サービスチーム、レフェリーによる要求）（結果：「インまたはアウト」）

例 10:02:17, 第3セット, 0:1, Bチームサービス, レフェリーによる要求。結果：アウト
10:02:34, 試合再開（所要時間00:00:17）