

平成23年度 『6人制ルール取り扱い』について

『平成23年度 6人制ルール取り扱い』について、JVAよりFIVBルール改正された点と合わせて国内適用される中体連・高体連・学連関係を以下にまとめたのでご確認ください。

(注)FIVBのルール改正につきまして、4月より適用されてますが、ルールブックには印刷製本日程上、発行までに間に合うことが出来ませんでしたので十分に留意してください。

1、第15条第10項3 競技者交代の手順

- (1) 競技者交代は、競技者交代ゾーン内で行わなければならない。(第1条第4項3)
- (2) 競技者交代では、記録用紙に競技者交代を記録し、競技者の出入りを許可するのに必要な時間だけ競技は中断される。
- (3) 競技者交代の要求とは、正規の競技中断中に、交代競技者がコートに入る準備をして競技者交代ゾーンに入ることをいう。そうでない場合は、競技者交代は認められず、そのチームに遅延に対する罰則が適用される。(第16条第2項)
競技者交代の要求は、記録員または副審によって受け付けられ、適切なブザーまたは吹笛により通告される。
- (4) チームが、同時に2組以上の競技者交代をしようとするときは、すべての交代する競技者は同時に競技者交代ゾーンへ出向かなければならない。この場合、同一の要求と見なされ、交代は1組ずつ連続して行わなければならない。

競技者交代の手順詳細は、別紙を参照のこと。ナンバー・パドルおよびブザーを使用しないときの基本的な手順は下記の通りである。

- ①交代競技者が、サブスティチューションゾーンに入ったら、副審が吹笛し、ハンド・シグナルを示す。主審もハンド・シグナルを示す。
その際、選手が準備をできていない場合は、拒否して遅延の罰則が適用される。
 - ②副審は、ボールのそばで競技者交代をコントロールする。
 - ③副審は、交代競技者の方を向き、競技者をサイド・ライン上に止まらせる。
 - ④副審は、コート内の交代する競技者に手を上げさせる。
 - ⑤記録員は交代できることを確認できれば、軽く手を挙げて合図を送る。交代できない場合は記録員が手を振る。
 - ⑥副審は、記録員を確認し、手で合図をして競技者を交代させる。
 - ⑦記録員は記録用紙を記入して、完了したら両手を上げる。
 - ⑧複数の競技者交代の場合は、1組ずつ③から⑦の手順を同様に行う。
 - ⑨副審は記録員を確認し、完了を主審に知らせる。
 - ⑩交代競技者がサービスの吹笛後にサブスティチューションゾーンに入った場合は、拒否をして不当な要求とする。
交代競技者がサービスの吹笛後にサブスティチューションゾーンに入り副審が吹笛した場合は、遅延の罰則が適用される。
- ※ 競技者交代の要求を記録員のブザーで通告するとき、両チームほぼ同時に競技者交代の要求があった場合は、記録員がどちらのチームの要求を受け付けたのか、連携を取って手続きをする。その際、副審がどちらのチームの交代を先に行うかを、コントロールする。

※中体連は、23年度より「クイック・サブスティテュション・システム(QSS)」を採用する。
※高体連は、22年度より採用しているが、23年度よりルール本来の取り扱いとする。
※全日本学連は、22年度より採用しているが、昨年同様の取り扱いとする。

2、第15条 正規の競技中断

正規の競技の中断とは、タイム・アウトおよび競技者交代である。

中断とは、ラリーの完了から、主審によるサービスの吹笛までをいう。

ア、ラリーの完了とは、プレー上の動作により1点を獲得したときをいう（第6条第1項3）。

したがって罰則の適用によって得点が動いたことは、ラリーの完了とは見なさない。

イ、正規の競技中断の要求は、ラリー完了から主審による次のサービスの吹笛までの間に要求することができる（第15条）のでノーカウントになった場合や試合を中断して遅延に対する罰則を適用（第19条第3項2(3)）した場合には、新たな中断の要求は認めない。

3、第11条第2項 ネット下からの相手コートへの侵入

(1) ネット下から相手方空間に侵入しても、相手方への妨害にならなければ許される。

(2) センター・ラインを越える相手コートへの侵入

① 片方の足（両足）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）の一部が、センター・ラインに接触しているか、その真上に残っていれば許される。

② 両足より上部の身体のいかなる部分が、相手コートに触れても、相手のプレーを妨害しない限り許される。

ア、セッターがトスを上げるときにセンター・ラインを踏み越すときなど、反則になる場合を的確に判定する。

イ、競技者が相手コートに侵入してコートが濡れて、危険な状況が生じる恐れがあると主審・副審が判断した場合は、ノー・カウントになることがある。

ウ、全身が相手コートに侵入した場合、足がコートについていない状態であっても反則となる。

エ、競技者が相手コートへ侵入しペネトレーションフォールの反則が成立しない場合でも、プレーの妨害になったと判断した場合は、インタフェアの反則となる。

4、第11条第3項 ネットへの接触・第4項 ネット近くの競技者の反則

(1) 第11条第3項 ネットへの接触

① 競技者が、ネットに触れても、相手方のプレーを妨害しない限り、反則とはならない。

② 競技者は、相手方のプレーに影響を及ぼさない限り、ネットを含め、支柱、ロープ、あるいはアンテナ外側のいかなる物体に触れてもよい。

③ ボールがネットに打ち込まれ、そのためにネットが相手方競技者に触れても、反則したことはない。

(2) 第11条第4項 ネット近くの競技者の反則

競技者が相手のプレーを妨害する行為とは、次のことをいう。

① ボールをプレーする動作中、ネット上部の白帯やアンテナの先端80cmまでの部分に触れたとき。

② ボールをプレーしているときに、同時にネットの支持を得たとき。

③ アドバンテージを得ようとしたとき。

④ 正当なプレーの試みに対して妨害するような動作をしたとき。

5、第19条第4項 新しいリベロ・プレーヤーの再指名

(1) リベロ・プレーヤー2人を持つチーム

- ① リベロ・プレーヤーを2人持ち、そのうち1人がプレーできなくなった（退場、病気、負傷等で）チームは、リベロ・プレーヤー1人で試合をすることができる。第2のリベロ・プレーヤーが活動リベロ・プレーヤーとなる。再指名は認められないが、2人ともプレーの続行ができないと宣言された場合は、この限りではない。

(2) リベロ・プレーヤー1人のチーム

- ① リベロ・プレーヤーが1人しか記録用紙に登録されていない場合、そのリベロ・プレーヤーがプレーできなくなったと宣言された場合には、監督はその時点でコート上にいない他のどの選手（交代した競技者を除く）でも、試合終了までリベロ・プレーヤーとして再指名することができる。監督（もしくは監督不在の場合はゲーム・キャプテン）は再指名の要求を副審に伝えなければならない。
- ② もし、再指名されたりリベロ・プレーヤーがプレーできなくなった場合には、さらにリベロ・プレーヤーを再指名することができる。しかし、この場合、元のリベロ・プレーヤーは試合に戻ることはできない。

ア、リベロの再指名の方法は、次のとおりである。

- ①監督がブザーを押し、副審に、口頭で「リベロの再指名」を要求する（ハンド・シグナルは示さない）。そのとき、2人のリベロは、リベロ・リプレースメント・ゾーンに、ナンバー・パドルを使用する場合は、ナンバー・パドルを持って準備をして立っていなければならない。（再指名された競技者はビブスを着るか、先発したリベロと同じユニフォームを着る。しかし番号は自身と同じものを付ける）

※ リベロが、コート上にいるときでも、再指名をすることができる。

- ②副審は吹笛し、記録席にリベロの再指名の要求であることを口頭で伝える。この際ハンド・シグナルは示さない。

- ③記録員は、再指名した競技者が、リベロと交代した競技者でないことをアシスタント・スコアラに確認し、片方の手を上げる。

- ④副審は、リベロの再指名を許可する。

- ⑤記録員は記録用紙の特記事項欄に、アシスタント・スコアラはリベロ・コントロール・シートのコラムに、それぞれリベロの変更を記載する。

※ Aチームが第1セット13：14のときリベロの再指名の要求があった場合

（リベロ：No. 14、再指名の競技者：No. 9）

【記録用紙】リベロの再指名／A／1（13：14）No.14→No.9

【リベロ・コントロール・シート】リベロの再指名の記載欄に記載する。

- ⑥記録員は、アシスタント・スコアラの記載が完了していることを確認したら、両手を上げて副審に知らせる。副審は、主審に両手を上げて知らせる。

イ、セット間にリベロの再指名をしたいとき、監督はリベロを再指名することを副審に伝える。副審は、スターティングメンバーの確認をした後、リベロの再指名の手続きを行う。

※ 国内特別ルールとして下記を適用します。

競技者が6名だけである場合、1名の競技者は負傷して続行不可能になった場合は、リベロ・プレーヤーを加えて6名の競技者にして競技を続行する。

※中体連の「リベロ・プレーヤー・システム」は昨年同様であり、何の変更も行わない。

※高体連では、22年度より採用しているが、23年度よりルール本来の取り扱いとする。

（下記14を参照する）

※全日本学連では、23年度より適用する。

6、第21条第2項 罰則をとまなう不法な行為

チーム・メンバーによる役員、相手チーム、チーム・メイトおよび観衆に対する不法な行為は、違法の程度によって三種類に分類される。

(1) 無作法な行為

礼儀作法、道徳に反した行為や、軽蔑するいかなる行為や態度を示した場合

(2) 侮辱的な行為

中傷的あるいは侮辱的な言葉やジェスチャーを示した場合

(3) 暴力的な行為

身体的な暴力的な行為、挑発的あるいは威嚇的な態度をとった場合

ラリー終了後、ネット越しに、相手に対して挑発や威嚇するような態度（ガッツポーズ）については、軽度な不法な行為としてチームに警告を与える。

※中体連では、選手・マネージャー(生徒)による軽度は不法な行為については、

1. 1回目の事象を的確に捉え、両チームのゲーム・キャプテンを呼び、『教育的な指導』をする。
2. 1に続く2回目の行為に対しては、当該チームに対して『警告』を与える。

7、第24条第3項2 副審の責務

副審は、試合中、次の点に関して判定し、吹笛をして合図する。

(1) 相手コート、およびネット下方の空間への侵入（第11条第2項）

(2) レシービング・チームのポジションの反則（第7条第5項）

(3) 競技者が、ネット下方の部分に触れ反則になる場合、副審側のアンテナに触れた場合（第11条第3項1）

(4) バック競技者がブロックを完了したり、リベロ・プレーヤーがブロックを試みた場合（第13条第3項3、第14条第6項2、6）

バック競技者、およびリベロ・プレーヤーがアタック・ヒットの反則を犯した場合

(5) ボールが外部の物体に触れた場合（第8条第4項2、3）

(6) ボールが床に触れて、主審がその接触を確認できない場合（第8条第3項）

(7) 相手側コートへ送るボールの全体またはその一部が副審側の許容空間外側を通過した場合、または、副審側のアンテナにボールが触れた場合（第8条第4項3、4）

ルール改正により、タッチ・ネットの判定に集中するのではなく、バック競技者の判定を確実にできるように目の付け方・位置取りをする。

8、第4条第1項1 チーム構成

チーム構成は、最大限12名の競技者（リベロを除く）で構成し、リベロを採用するときは、2名まで、登録することができる。JVA国内競技会におけるチーム構成は、各大会の大会要項に従う。

【正規の競技者とリベロ競技者の人数割りについて】

- ① 登録12名の場合、リベロ数は0、1、2人のいずれでも良い。
- ② 登録13名以上の場合、リベロ数は2人でなければならない。

※ 中体連では、最大限12名（リベロを含む）の競技者で、最大限2名までのリベロ・プレーヤーを試合毎に登録することができる。

※ 高体連では、最大限14名（リベロを含む）の競技者で、上記の人数割りのとおりとする。
但し、全国高校総体本大会のみ最大限12名とする。

※ 全日本学連では、最大限14名（リベロを含む）の競技者で、上記の人数割りのとおりとする。

9、少人数で登録したチームが負傷による原因で、不完全になることの救済処置

レギュラー・プレーヤーが負傷した時、リベロ・プレーヤー以外に交代競技者がいない場合は、リベロ・プレーヤーをレギュラー・プレーヤーに指名して試合を続行することができる。

【登録7名の内、リベロ登録を1名の場合】

リベロ・プレーヤーをリベロ・ユニフォームのまま、レギュラー・プレーヤーに指名することができる。

【登録8名の内、リベロ登録を2名の場合】

リベロ2名の内、どちらかをレギュラー・プレーヤーに指名できる。

但し、ユニフォームについては、レギュラー・プレーヤーに指名されたリベロが、可能な限りレギュラーと同じユニフォームに着替えること。

それが、不可能な場合は、リベロ・プレーヤーがビブスを着用しなければならない。

※ 中体連・高体連ともに昨年同様とする。（高体連は、下記14を参照する）

※ 全日本学連では、23年度より適用する。

10、リベロ・プレーヤーについて

リベロ・プレーヤーは、チームキャプテン及びゲームキャプテンにもなることができない。

① リベロ・ユニフォームは、他の競技者とはっきりと区別がつくものでなければならない。

② リベロが2名の場合は、同色・同デザインのユニフォームを着用すること。

③ 記録用紙にリベロ2名を記載する場合は、背番号の若い順に記入する。

【具体例】

① 競技者の胸の部分が紺色で袖の部分が白色の場合、リベロ・プレーヤーの胸の部分が白色で袖が紺色のような反対デザインのものは禁止とする。（同系色についても同様である）

※中体連・高体連・全日本学連ともに23年度より適用する。

11、新リベロ・リプレイスメントについて

従来のレギュラー・プレーヤーとリベロとの入れ替えに加え、リベロを2名登録する場合は、L1とL2との間での入れ替えも可能となり、リベロ・リプレイスメントの範疇で取り扱う。

【解説】

① リベロ（L1，L2）は、最初に関リプレイスメントした、同一プレーヤーと入れ替わる。

② 監督は、理由を問わず、試合中にリベロ（L1，L2）を入れ替えることができる。

③ すべてのリプレイスメントは、1ラリーの完了が必要条件となる。

④ 同一中断中に出来るリベロ・リプレイスメントは1組だけである。

〈具体例〉レギュラー：No.1、No.2 リベロ：L1、L2

（例1） No.1 → L1 → L2 （OK）

 L2 → L1 or No.1 （OK）

（例2） No.2 → L2 → L1 （OK）

L1 → No.3 （NG） ※ 同一プレーヤーではない

L1 → No.2 or L2 （OK）

- ※ 中体連と高体連では、23年度は適用しない。
- ※ 全日本学連では、23年度より適用する。

12、リベロ・リプレイスメントの遅延行為

リベロ・リプレイスメントは、ボールがアウト・オブ・プレーの間でサービス許可の吹笛前に行わなければならない。

【サービス許可の吹笛前に行われる場合】

- ① プレーヤーが誤って何度かリベロ・リプレイスメントしても制裁を科すことはない。

【サービス許可の吹笛後～サービスが打たれる前に行われる場合】

- ① サービスを打つ前であれば、拒否されないが、そのラリー終了後に“注意”が与えられる。
- ② 繰り返した場合は、プレーを直ちに止め“遅延罰則”を科す。
この場合のリベロ・リプレイスメントは認められないので元にもどす。しかし、制裁によってリベロがフォワード・レフト（ポジション4）へ、ローテーションしなくてはならない場合は、1ラリー入れることなくリベロ・リプレイスメントが許される。

- ※ 中体連では、「リベロ・プレーヤー・システム」は昨年同様であり、何の変更も行わない。
- ※ 高体連・全日本学連では、23年度より適用する。

13、ユニフォーム、及びアンダーシャツ等の取り扱いについて

上記9のリベロ・プレーヤーのユニフォームの他に、下記のとおりとする。

- ① アンダーシャツの扱いは、襟の部分が外に見えるような場合はチーム・メンバー全員が同じものであれば許可する。ただし、半袖ユニフォームの下から見えるアンダーウェアは、統一されていても禁止する。（医療目的のサポーターを除く）
- ② パワーパンツは、立っている状態で見える場合は禁止する。（医療目的のサポーターを除く）
- ③ くるぶしが見えるような短いソックスを履いてゲームへ参加することを禁止する。また、ソックスの色と長さはチームで統一されなければならない。（医療目的のサポーターを除く）

- ※ 中体連・高体連・全日本学連ともに23年度より適用する。
なお、学連主催の試合では、協賛企業のウェアやシューズの使用を義務付けない。

14、その他

I. 高体連または全日本学連のみ適用する取り扱い

【高体連関係】

1、負傷によるリベロ・プレーヤーの変更

- ① 1名のリベロ・プレーヤーの負傷の場合
ベンチにいるプレーヤーをリベロ・プレーヤーに再登録することができる。その場合は、その試合を通してリベロ・プレーヤーとなる。また、ユニフォームを変更できない場合は、ビブスを着用しなければならない。
- ② 2名のリベロ・プレーヤーの内、1名が負傷の場合
ベンチにいるプレーヤーをリベロ・プレーヤーに変更することはできない。

2、コート上での円陣を組んで掛け声をかけるケースについて

- a サービス前の円陣を組んでの掛け声の人数については、ラインアップシート確認前、ベンチメ

ンバー全員参加でも問題としない。

- b ラインアップシート確認後、最大限スターティングメンバーの6人とリベロ2名の合計8名の場合は問題としない。
- c ラインアップシート確認後、ベンチメンバー全員参加とサービスホイッスルに遅れが生じるようなものは認められない。→→→ 場合によっては“遅延の制裁”対象もあり得る。

3、試合開始前後のプレイヤーの整列人数

試合開始前後のエンドラインでの整列は、必ずエントリー・プレイヤー全員が整列すること。

【全日本学連関係】

1、学生審判員のレフリースーツ・ユニフォームの着用義務化について

全日本インカレの学生・帯同審判員は、

- ① レフリースーツ・ユニフォームの上着着用を完全義務化とする。
- ② レフリースーツ・ズボンが無い場合は、紺または黒のスポーツスラックスとする。

※ チームジャージ、ポロシャツ等の着用は認められない。

II. 質問と回答

- ① 競技者交代が遅れて遅延になり、その後リベロ・プレイヤーの変更の要求があり、それも遅れて遅延になった場合は累積するか？
⇒累積する。
- ② 24：21などあと1点で試合が終了するようなとき、相手がルールブック第11条第4項4－(2)・(3)・(4)に該当するようなタッチ・ネットの反則を犯した場合、タッチ・ネットで25点となりセットは終了するが、「イエローカード」は次のセットに持ち越して1－0から始まるか？
⇒持ち越す。他のサンクションと同様の扱いとし、サンクションスケールも累積する。
- ③ アンテナより外側のネットにもたれ掛かり相手コートへ入らないように支えたときは、タッチ・ネットの反則になるか？
⇒相手の攻撃に影響を与えたり、邪魔になったら、インターフェアの反則として処理する。
- ④ ボールがネットに向かってきたとき、相手が動いてボールの邪魔をするためにネットに触ったりしたケースについては？
⇒度合いによって主審が判断する必要があるが、タッチ・ネットで処理し、第11条第4項4－(4)に該当すると判断してイエローカードというケースも出てくる。

以上