

バレーボール（市民ルール）

競 技 規 則

目 次

バレーボール（市民ルール）競技の特性	5
--------------------------	---

第1章 施設と用具

第1条 競技場（第1図）	6
第1項 コート（第1表）	6
第2項 コートの区画線と名称	6
第3項 照 明	7
第2条 ネットおよび支柱（第2図）	7
第1項 ネット	7
第2項 高 さ（第2表）	7
第3項 支 柱	7
（第1図 コート規格図）	8
（第2図 ネットおよび付属物規格図）	9
第4項 サイド・バンド	10
第5項 アンテナ	10
第3条 ボール	10
第1項 規 格（第3表）	10
第2項 内気圧	11

第2章 チーム

第4条 チームの構成と試合への出場	11
第1項 チームの構成	11
第2項 試合への出場	11
第3項 途中からの試合参加	11
第5条 競技参加者の権利と義務	11
第1項 基本的な権利と義務	11

第2項	監督の権利と義務	12
第3項	キャプテンの権利と義務	12
第4項	競技者の義務	12

第3章 試合の準備と進行

第6条	試合前の準備	13
第1項	コートおよびサービス権の選択	13
第2項	公式練習	13
第7条	試合の開始とサービス権の移行	13
第1項	試合の開始	13
第2項	次のセットの開始	14
第8条	得点およびサイド・アウト	14
第9条	コートの交替	14
第1項	セット間の交替	14
第2項	最終セット中の交替	14
第10条	試合の中断と再開	15
第1項	試合の中断	15
第2項	試合の再開	15
第11条	セット間の中断	15
第12条	タイム・アウト	15
第13条	競技者の交代	16
第1項	交代の方法	16
第2項	セット間における競技者交代	16
第3項	競技者の負傷による特例的な交代	16
第14条	試合中断の不当な要求とその処置	17
第1項	不当な要求	17
第2項	処置	17
第15条	試合の終了	17
第1項	試合の勝者	17
第2項	セットの勝者	17

第16条 特殊な事情による試合の中断，延期および中止	17
第17条 試合没収	18

第4章 プレーの定義と反則

第18条 サービス	18
第1項 サービスの失敗（第3図）	18
第2項 サービスの反則	19
第3項 サービス順の誤りと処置	19
第4項 サービング・チームの誤りとその処置	19
第19条 ボールへの接触	20
第1項 接触許容回数	20
第2項 接触時の条件	20
第20条 ネット付近でのプレー	21
第1項 ネット・ボール	21
第2項 ネット上の同時プレー	21
第3項 タッチ・ネット	22
第4項 オーバー・ネット（第4図）	22
第5項 アンダー・オーバー・ネット	22
第6項 インター・フェア	22
第21条 ボール・アウト	23
第22条 ダブル・ファウル	23

第5章 審判員とその責務および公式ハンド・シグナル

第23条 審判団の構成および位置	23
第1項 構成	23
第2項 位置	23
第24条 主審	24
第1項 権限	24
第2項 責務	24
第25条 副審	25

第1項 権 限	25
第2項 責 務	25
第26条 線 審 (第5図)	26
第27条 公式ハンド・シグナル	28
第1項 主・副審の公式ハンド・シグナル (第6図)	28
第2項 線審の公式フラッグ・シグナル (第7図)	28
(第6図 審判員の公式ハンド・シグナル)	29
(第7図 線審の公式フラッグ・シグナル)	35
付 録 バレーボール (市民ルール) 審判員の心得	36
付 録 バレーボール (市民ルール) 競技運用マニュアル	38

バレーボール競技規則（市民ルール）＜京都市＞

バレーボール（市民ルール）競技の特性

試合は、種別ごとに定められた広さを持つコート上で、6人の競技者からなる二つのチームの間で行われる。

コートは、一定の高さに張られたネットによって二等分される。

競技者の目標は、競技規則に従って、ボールをネット越しに相手方コートに向かって返球することである。

試合は、エンド・ライン後方、コート幅の中から打たれたサービスによって開始される。この際、ボールは片手または片腕で、両アンテナの空間のネット上を越えて相手方コートに打たなければならない。サービスは、一度だけとし、失敗または反則をするとサービス権は、相手チームに移る。

両チームは、味方コート上にボールを落とさないようにしながら、3回（ネットに触れた場合はさらに1回）以内のプレーで、両アンテナ間の空間を通して、相手方コートに返球しなければならない。

1人の競技者は、続けて2回（ネットプレー、ブロックを除いて）、ボールに触れることはできない。

ボールは、床（地面）、壁、天井、その他の物体に触れるか、または競技者が反則を犯すまでイン・プレーの状態におかれる。

ラリーに打ち勝った場合、サービス権の有無に関係なくそのチームに得点が記録され、サービス権を持っているチームがラリーに負けた場合、サービス権は、相手チームに移る。

サービスは、試合前に、チームごとに決められた順序を、その試合が終了するまで変えることなく打たなければならない。

21点を先取するか、20対20以後は、2点相手チームに勝ち越したチームが、そのセットの勝者となり、3セット中2セットを先取したチームを、その試合の勝者とする。

第1章 施設と用具

第1条 競技場（第1図）

競技場には、コートおよびフリー・ゾーンが含まれる。また、その表面は、平らで水平であり、かつ、均一でなければならない。

競技場の表面から最低7mの高さと、フリー・ゾーンの中には支柱、審判台を除き、一切の障害物がないことが望ましい。

第1項 コート（第1表）

1. コートは、第1表のような広さをもつ長方形であって、最低3mの長方形のフリー・ゾーンによって囲まれている。

（第1表）

種 別	長 さ	幅
男 子	18.0m	9.0m
女 子	16.0m	8.0m

2. コートは、競技者に負傷のおそれがあるもので、たとえば荒れていたり、滑りやすい表面などであってはならない。

第2項 コートの区画線と名称

1. 区画線の幅は、すべて5cmで、コートの中に含まれる。また、区画線は、コート内外の表面と明瞭に異なった色でなければならない。
2. コートの長い方の区画線をサイド・ライン、短い方の区画線をエンド・ラインという。
3. 両サイド・ラインの想像延長線の幅を含んだ内側で、エンド・ライン後方を、サーブ・ゾーンという。

第3項 照 明

競技場の明るさは、コート面上1 mの高さで、1,000 から 1,500 ルックスでなければならない。

第2条 ネットおよび支柱（第2図）

第1項 ネット

ネットは、幅1 mで、両サイド・ラインの外側に2.5 cm以上張れる長さとし、黒色の網目10 cm四方のものでなければならない。ネットの上端にはワイヤー・ロープを通し、その上から幅10 cmの白布を二つ折りにして、ネットの両面に5 cm幅ずつネットの全長にわたって縫い付ける。

また、下端にはロープを通し、ネットの両端で固定する。

ネットは、その全幅をコート面に垂直に、かつ、コートを二等分するように、両支柱間に強く張る。

第2項 高 さ（第2表）

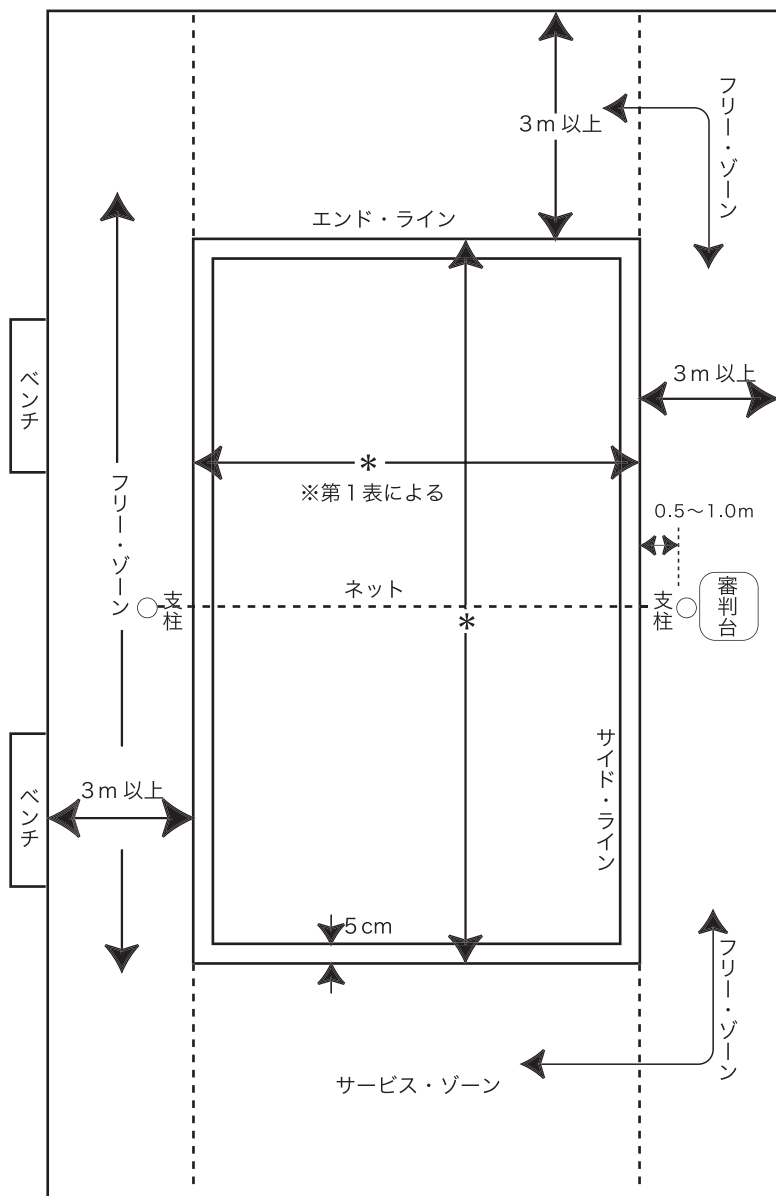
ネットの高さは、その中央で測ってコート面から次表のとおりとする。また、ネットの両端は、コート面から等しく、規定の高さから2 cmを越えてはならない。

（第2表）

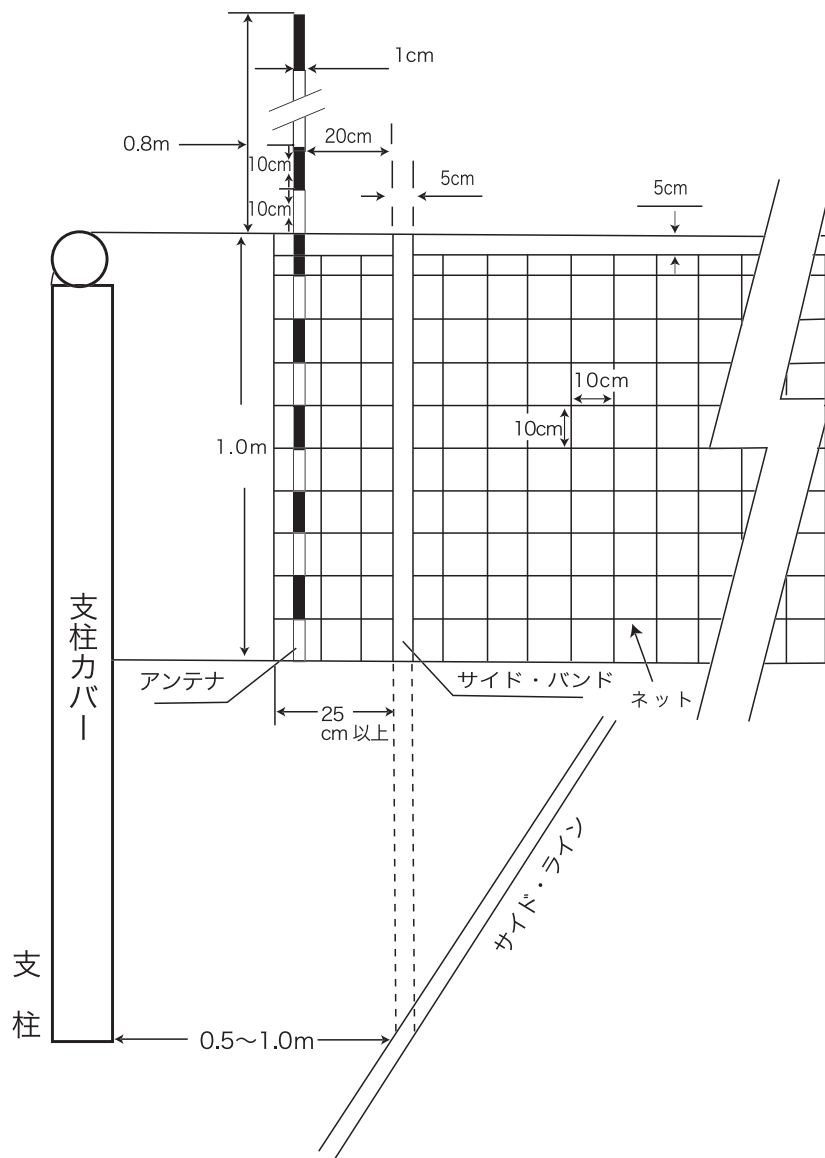
種 別	高 さ
男 子	2.25m
女 子	2.05m

第3項 支 柱

支柱は、コートを二等分する線上で、両サイド・ラインの外側から50 cm以上離れた位置に立てる。その支柱を固定するために、ワイヤーなどを使用してはならない。ただし、屋外の場合については、必要に応じ使用することができる。



第1図 コート規格図



第 2 図 ネットおよび付属物規格図

第4項 サイド・バンド

サイド・バンドは、幅5cm、長さ2mの白地のテープでネットの両端にサイド・ライン上方で二つに折って、コートに垂直に、またネットに密着して取り付け。

第5項 アンテナ

アンテナは、長さ1.8m、直径約1cmの棒状のもので材質はグラスファイバー、もしくはそれに類似の弾性のあるもので、10cm間隔に赤、白交互の縞模様が付いていなければならない。

その取り付け方は、ネット上に80cm出るようにし、ネットに正対して左手前、サイド・バンドの外側20cmにアンテナの内側がくるように、ネットに密着させる。

第3条 ボール

第1項 規格(第3表)

ボールは、ゴム製または類似の袋を、なめし革製の外皮で覆った球状のものとす。その円周および重量は、次表のとおりである。

(第3表)

種 別	円 周	重 量	号球
男 子	66±1cm	270±10g	5
女 子	63±1cm	250±10g	4

第2項 内気圧

ボールの内気圧は、0.30から0.325 kg/cm²（294.21から318.7275hpa）までとし、同一大会においては、同一の内気圧のボールを用いる。

第2章 チーム

第4条 チームの構成と試合への出場

第1項 チームの構成

チームは、監督1人とキャプテンを含む6人の競技者および3人以内の交代競技者によって構成される。

第2項 試合への出場

競技者は、主催者が定めた登録用紙（参加申込書等）に、当該チームの選手として記載されていなければならない。

第3項 途中からの試合参加

チームの構成員は、試合途中であってもベンチに入り、試合に出場することができる。

第5条 競技参加者の権利と義務

第1項 基本的な権利と義務

1. 競技参加者は、競技規則に精通し、これを守らなければならない。
2. 競技参加者は、試合中、フェア・プレーの精神と原則に基づき、審判員や相手チームに対し、礼儀を重んじ失礼のない行動をとらなければならない。
3. 監督およびキャプテンは、チームの規律について責任を負わなければならない。
4. コート内の競技者の1人は、必ずキャプテンでなければならない。
5. 監督および交代競技者は、コート外の定められたベンチに、座っていなければならない。ただし、交代競技者は、ウォーム・アップの目的で一時その場を離れることができる。

6. 交代競技者は、試合中ベンチに座っているか、指定されたウォーム・アップ・ゾーンにいる限り、コート内の味方チームの競技者に対して声援や、拍手による応援または話しかけることができる。ただし、ベンチから立ち上がったたり、離れてその行為を行ってはならない。

第2項 監督の権利と義務

1. 監督は、試合中、副審に近いベンチに位置しなければならない。
2. 監督は、タイム・アウトまたは競技者交代を要求することができる。タイム・アウトのため、試合が中断されている間は競技者と話ができる。
3. 監督は、試合中いかなる場合でも審判員の判定に対して、異議を申し出ることは許されない。
4. 監督は、試合途中からでもベンチに入ることができる。
5. 監督が、病気、退場および失格などで、やむを得ない理由によって試合への参加が不可能となり、その義務を果たすことができない場合には、キャプテンの申し出により、他の選手が監督の権利を代行することができる。
6. 監督は競技者を兼ねることができるが、コート内ではその権利を失う。その結果、競技者および交代競技者の数が、第4条第1項の規定に違反することは許されない。

第3項 キャプテンの権利と義務

1. キャプテンは、チームの代弁者であり、コート内の競技者はキャプテンを通してだけ、競技の中断中に主・副審それぞれの任務に関する次の発言ができる。
 - (1) タイム・アウトまたは競技者交代の要求
 - (2) 競技規則適用の解釈についての質問
2. キャプテンは、試合中、ベンチにいる間は、キャプテンとしての権利を失う。この場合、コート内の競技者から代理のキャプテンを選び、届け出なければならない。

第4項 競技者の義務

1. 競技者のユニフォームは、清潔で、チームにより統一されていることが望ましい。

2. 競技者のユニフォームには、主催者が定めたゼッケンを付けなければならない。
なお、キャプテンはゼッケンにキャプテンマークを入れる。
3. 競技者は、負傷のおそれのあるピン、腕輪、指輪等金属装身具などを身に付けてはならない。

第3章 試合の準備と進行

第6条 試合前の準備

第1項 コートおよびサービス権の選択

1. 両チームのキャプテンは、試合の開始に先立って、コートあるいはサービス権を選択するトス（ジャンケンなど）を行う。トスに勝ったキャプテンは、そのいずれかを優先的に選択することができる。
2. チームは、自動的にそれぞれのコートの副審側のベンチに位置する。

第2項 公式練習

1. チームは、そのコートを使って公式練習が許される。その順序は、サービス権を得たチームから始める。
2. 公式練習の時間は、それぞれ3分間とするが、両チーム合同で6分間行うこともできる。

第7条 試合の開始とサービス権の移行

第1項 試合の開始

1. 試合は、プレーボールの合図により、最初のサーバーのサービスによって開始される。
2. サービスは、サービス権が移行（サイド・アウト）するまで、同一サーバーにより続行する。
3. サイド・アウトになった場合は、相手チームのサービス順の最初の競技者がサービスを行う。

その後は、両チームのサービス・オーダーに従って次の順位のサーバーが、サイド・アウトごとに交互にサービスを打ち合って試合を進める。

4. サービス順は、その試合終了まで変更することはできない。

第2項 次のセットの開始

次のセットにおける最初のサービスは、前のセットにおける最後のサーバーの、相手チームの次の順位にある競技者から行う。

第8条 得点およびサイド・アウト

相手チームが、次に掲げる反則をした場合、自チームは1点を得る。さらに、相手がサービス・チームであれば、サイド・アウトとなる。

1. ボール・イン（イン・プレーの状態にあるボールがコートに落下したとき）。
2. サービスの反則があったとき。（第18条第2項）
3. オーバー・タイムス（第19条第1項2）
4. ホールディング（第19条第2項2）
5. ドリブル（第19条第2項3）
6. 他の競技者に支えられ、あるいは物体を利用してボールをプレーしたとき。
（第19条第2項5）
7. タッチ・ネット（第20条第3項）
8. オーバー・ネット（第20条第4項）
9. アンダー・オーバー・ネット（第20条第5項）
10. インターフェアアー（第20条第6項）
11. ボール・アウト（第21条）

第9条 コートの交替

第1項 セット間の交替

コートの交替は、セット終了ごとに、競技者がエンド・ラインに整列し、主審の合図によって行う。

第2項 最終セット中の交替

1. 1対1の後の最終セットでは、第2セット終了後の交替に加え、さらにいずれ

かのチームが11点を先取したとき、セット間の場合に準じて交替し、直ちに競技を続行する。

2. コートの交替時機を失したときは、気付いた時点で交替する。交替時の両チームの得点は有効とし、サービスは、引き続きその状態で続行する。

第10条 試合の中断と再開

第1項 試合の中断

次の場合、試合を中断する。

1. セット間の中断（第11条）
2. タイム・アウト（第12条）
3. 競技者の交代（第13条）
4. 特殊な事情による中断（第16条）

第2項 試合の再開

前項で中断した場合の試合の再開は、セット間の中断の場合を除き、次による。

1. 中断した時の同一サーバーのサービスで行う。ただし、サーバーが交代した場合は、その競技者のサービスで行う。
2. 試合が特殊な事情により中断された場合は、コート変更の有無にかかわらず、中断前の記録を有効として再開する。ただし、試合が同日中に再開できない場合は、改めて試合前の手続きから行う。

第11条 セット間の中断

各セット間の中断時間は、2分間とする。この間、競技者は、次のセットに備えベンチ近くで休息する。ただし、他の試合の妨げとならない限り、エンド・ライン後方で、ボールを使用してウォーミング・アップをすることができる。

第12条 タイム・アウト

1. タイム・アウトは、ボール・プレーの停止時（ボール・デッド）のとき、公式のハンド・シグナルを示して要求しなければならない。

2. タイム・アウトは、1セットに2回、1回について30秒を限度とし、2回連続して要求することもできる。ただし、要求したチームが、その目的を終えたときは、制限時間を待たずに試合は再開される。
3. タイム・アウト中、両チームの競技者は、コートから離れ、ベンチ近くに出ていなければならない。

第13条 競技者の交代

第1項 交代の方法

1. 競技者の交代は、ボールがデッドのときに、公式のハンド・シグナルを示し、要求しなければならない。
2. 要求が認められた場合、交代競技者および被交代競技者は、速やかに交代しなければならない。
3. 競技者の交代は、1セットに3回以内とする。
4. 交代してベンチに戻った競技者は、同一セットでは再びコートに復帰できない。
5. 交代競技者のサービス順は、被交代競技者の順位に入る。サービス中の競技者が交代する場合、サービス権は交代競技者に引き継がれる。
6. 正当な競技者交代の場合は、サービス順を変更したことにはならない。

第2項 セット間における競技者交代

1. セット終了時、ベンチにいた競技者は、誰とでも交代して、次のセットの先発競技者として出場することができる。
2. この交代は、監督またはキャプテンが、次のセット開始前に届け出なければならない。

この場合、次のセットの競技者交代の回数には含まれない。

第3項 競技者の負傷による特例的な交代

競技者が、試合中に負傷し、競技を続行することができない場合、次の順序に従って処置する。

1. 速やかに正当な競技者交代をさせる。
2. 正当な競技者交代ができないときは、交代競技者の誰とでも交代させることができる。

この場合、負傷者はそのセットに、再び出場することは許されない。

3. 交代競技者がいない場合は、同一セットに同一人が1回に限り3分間の試合の中断が認められる。

なお、この間に回復不能なときは、第17条4が適用される。

第14条 試合中断の不当な要求とその処置

第1項 不当な要求

次のような場合、タイム・アウトまたは競技者交代の要求は、不当な要求となる。

1. サービス許可の吹笛後の要求
2. ボールがイン・プレー中の要求
3. 指定回数を越えた要求
4. 間違えた競技者の交代を要求し、それを訂正できないとき。
5. 要求する権利のない者が要求したとき。

第2項 処置

不当な要求は拒否され、そのチームに注意が与えられる。

第15条 試合の終了

第1項 試合の勝者

1 試合のセットは3セットとし、2セットを先取したチームを、その試合の勝者とする。

第2項 セットの勝者

先に21点を得たチームを、そのセットの勝者とする。ただし、両チームの得点が20対20になったときは、2点を勝ち越したチームをそのセットの勝者とする。

第16条 特殊な事情による試合の中断、延期および中止

次のような事情により、試合を一時中断する必要がある場合は、たとえイン・プレー中でも競技を中断し、ノー・カウントとする。

1. 他のボールや、他のコートの競技者がコートに侵入してきたとき。

2. 照明などの競技施設，競技用具が破損または故障するなど，異常が生じたとき。
3. 天候の異変，地震等その他やむを得ない事故が発生したとき。
なお，試合の再開が同日中に不可能と判断された場合は，試合の延期または中止が決定される。

第17条 試合没収

1. チームが，試合を行うように命ぜられたにもかかわらず，これを拒んだ場合，その試合は没収される。
2. チームが，開始時刻を過ぎても，コートに参集しない場合，試合没収の処置がとられることがある。
3. 選手登録されていない不法な競技者が，コート上でプレーした場合，そのセットは没収される。
4. 1 チームの競技者の数が，5人以下になったとき，退場または失格を含め，理由の如何にかかわらず，そのセットまたは試合は没収される。この場合，それまで得たチームの得点は有効とする。

第4章 プレーの定義と反則

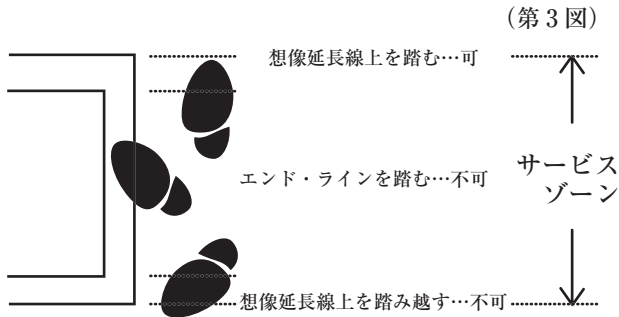
第18条 サービス

1. サービスは，サービス順の競技者が，サービス・ゾーンにおいて，片手あるいは片腕で，ネットを越して相手コートに打ち込むプレーをいい，ボールを打った瞬間からイン・プレーの状態となる。
2. サービス・プレーは，サービス開始の吹笛後，速やかに行う。
3. サービス・トスされたボールが，サーバーの身体の一部に触れたときは，サービスが行われたものとみなされる。

第1項 サービスの失敗（第3図）

サービス・ボールが次の状態になったときは，サービスの失敗とする。

1. ボールを打った瞬間の足が，サービス・ゾーン外に触れたとき。なお，ジャンプしてサービスした場合は，踏み切ったときの足がサービス・ゾーン外に触れたとき（フット・フォールト 第3図）。



2. サービスのためのボールを、支持手から明確に離さなかったとき。
3. ボールを明瞭に打たなかったとき。
4. ボールがネットに触れたとき。
5. ボールが、ネット下を通過したとき。
6. ボールが、アンテナに触れたり、両アンテナ（想像延長線を含む。）間のネット上を、完全に通過しなかったとき。
7. ボールが、相手競技者に触れる前に、味方競技者または物体に触れたとき。
8. ボールが、コート区画線外に落ちたとき。

第2項 サービスの反則

次のような場合、サービスの反則となる。

1. サーバーが、サービス順を誤って打ったとき。
2. サービスを失敗したとき。
3. サービス開始の吹笛後、速やかに行わなかったとき。
ただし、1回目はキャプテンを通じ警告とする。
4. サービス・トスされたボールを打たなかったとき。

第3項 サービス順の誤りと処置

サーバーがサービス順を誤って打った場合、誤りが発見された時点で、相手チームに1点を与えて、サービス権を移行する。

第4項 サービング・チームの誤りとその処置

各セットの始めに、サービス・チームを誤って開始した場合、次のように処

置する。

1. 相手の最初のサービス開始までに発見されたときは、たとえ、イン・プレー中であっても、直ちにプレーを停止し、両チームの得点を取り消し、改めて正当なサービス・チームにより競技を開始する。
2. 相手チームのサービス開始後に発見されたときは、競技はそのまま続行する。

第19条 ボールへの接触

第1項 接触許容回数

1. 1 チームは、相手方コートにボールを返すまでに、3回ボールに触れることができる。
ただし、ボールがネットに触れた場合には、もう1回ボールに触れることができる。したがって、1チームがボールに触れることができる回数は、最大限4回とする。
2. 相手方コートへボールを返す前に、規定回数を超えてボールに触れた場合は反則となる（オーバー・タイムス）。
3. 1人または複数の競技者が、ネットに接近して、ネットより高い位置で手、腕を用いて相手からくるボールを阻止するとき（ブロック）、そのボールがブロック競技者の複数の部位に連続的に触れても、それが素早い接触であれば、1回の接触とみなす。
4. 同一チームの2人以上の競技者が、ボールに同時に触れた場合、そのチームのボール接触回数は、1回とみなす。

第2項 接触時の条件

1. 競技者は、サービスをする場合を除き、身体のどの部分でボールに触れてもよい。
2. 競技者は、ボールを明瞭に打たなければならない。ボールを競技者の手あるいは身体の一部に静止させたり、運んだり、押し込んだり、持ち上げた場合は反則となる（ホールディング）。
3. 競技者が、ボールを連続して2回以上プレーしたり、身体の数箇所での連続的

に触れた場合は反則となる（ドリブル）。

ただし、次に該当するときは反則としない。

- (1) 相手チームからの打球に対する 1 回目のプレー（その打球がブロック競技者に触れたときは、その後の最初のプレーを含む。）で、それが一つの動作中であるとき。
 - (2) ブロックをした競技者が続けてそのボールをプレーしたとき。ただし、この場合のチームの接触回数は 2 回とする。
 - (3) 同一チームの 2 人以上の競技者が同時にボールをプレーし、そのいずれかの競技者が続けてプレーしたとき。
 - (4) 競技者がプレーしたボールがネットにかかった後、その競技者が続けてプレーしたとき。
 - (5) ボールがネットにかかっている間に競技者が触れた後、その競技者が続けてプレーしたとき。
4. 競技者がプレーしたボールがネットにかかった場合でも、同一競技者が続けて 3 回プレーしたときは、ドリブルの反則となる。
5. 他の競技者あるいは物体に支えられ、もしくはこれを利用してプレーをしてはならない（物体利用のプレーの反則）。

第 20 条 ネット付近でのプレー

第 1 項 ネット・ボール

サービス以外のボールが、ネットに触れて相手方コートに入った場合、ボールは、なおイン・プレーの状態にあるものとする。

第 2 項 ネット上の同時プレー

両チームの競技者がネット上において、同時にボールに触れた場合は、次のように取り扱う。

1. そのプレーが、ホールディングとなったときは、ダブル・ファウルとする。
2. いずれのチームも、その後新たに接触許容回数が認められる。
3. そのボールが、コート内に落ちた場合、そのチームの反則となる（ボール・イン）。
4. コート外に落ちた場合、相手チームの反則となる。

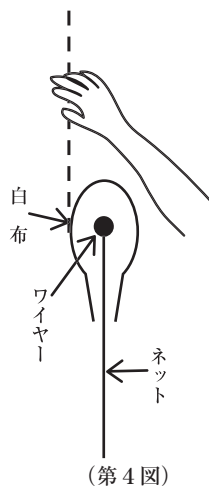
5. そのボールがアンテナの上方を通過したり、アンテナに触れたときは ノー・カウントになる。

第3項 タッチ・ネット

1. イン・プレーの状態にあるとき、競技者はネット（アンテナおよびアンテナ外側のネットを含む。）に触れてはならない。
- ただし、ボールをプレーする一連の動作中でないときに触れても相手チームの競技者のプレーを妨害しない限り反則としない。
2. ボールがネットに触れた結果、ネットが反対側競技者に触れても反則ではない。
3. ネット外側のロープに触れても反則とはならないが、プレーに影響を与えた場合は反則となる（インター・フェア）。

第4項 オーバー・ネット（第4図）

1. イン・プレーの状態にある場合、競技者は完全に相手方コート上にあるボールに、ネットを越えて触れてはならない。
2. オーバー・ネットの限界線は、ネットの上端の白布のふくらみいっぱいまでとし、ボールへの接触点で判断する。したがって、フォローにより相手方に手や腕が出てても反則とはならない。



第5項 アンダー・オーバー・ネット

競技者は、ネット下を越えて、相手方コート上でボールに触れてはならない。

第6項 インター・フェア

1. 相手方競技者に一方的に接触し、その結果、相手のプレーを妨害した場合は反則となる。
2. ボールが相手方コートにあるとき、ネットの反対側から故意にこれに触れてプレーを妨害することは許されない。

第 21 条 ボール・アウト

ボールが、次の状態になったときは、ボール・アウトとなる。

1. ボールがコート外の床・地面、アンテナおよびアンテナ外側のネットまたは物体に触れるか、もしくはネットの下方を完全に通過したとき。
2. ボールが、アンテナの上方もしくはその外側を完全に通過したとき。

第 22 条 ダブル・ファウル

両チームの競技者が同時に反則をしたときは、ダブル・ファウルとなり、ノー・カウントとして、再び同じサーバーのサービスから開始される。

第 5 章 審判員とその責務および公式ハンド・シグナル

第 23 条 審判団の構成および位置

第 1 項 構 成

1. 試合のための審判団は、次の審判役員によって構成する。
主審 1 人、副審 1 人、線審 4 人
ただし、やむを得ない場合は、線審を 2 人に減らして試合を行うことができる。
2. 審判員は、試合が終了するまで、たとえセット間の中断中といえども、その持ち場を離れてはならない（判定についての協議の場合を除く。）。

第 2 項 位 置

1. 主審は、ネットの一方の端に置かれた審判台上で、コートの両側を同時に観察できる場所に位置する。
目の位置は、ネットの上端から 50 cm くらいにあるのが適当である。
2. 副審は、主審の反対側の床上に位置し、主審を補佐する。
3. 線審は、エンド・ラインおよびサイド・ラインが明確に観察できる場所で、担当するラインの想像延長線 1 m ～ 3 m 後方に位置する。
線審が 2 人の場合は、主審、副審からみて、それぞれ手前サイド・ラインの右側に位置する。

第24条 主 審

第1項 権 限

1. 主審は、試合の準備段階から終了まで、その試合運営における最高責任者であり、規則に明示されていないすべての問題に関して決定を下す権限を持ち、何らかの理由で試合が一時中断された時間も、また、これに含まれる。
2. 主審は、その試合において、他の審判員の判定が正しくないと判断したときは、それを覆すこともできる。

第2項 責 務

1. 試合開始前

- (1) 試合に先立って、審判役員間の打ち合わせを行い、特別事項について指示する。
- (2) ネットの高さやアンテナの位置などの最終点検を行う。
- (3) 副審を立ち会わせて両チームのキャプテンにトス(じゃんけんなど)をさせ、サービス権およびコートを選択させる。
- (4) 公式練習の開始と、副審の計時により練習の終了を吹笛により合図する。
- (5) 副審とともに試合球や試合用具を点検する。
- (6) 審判役員を位置させ、両チームそれぞれ6人の競技者をサービス順にエンド・ラインに並べ、キャプテンを確認する。

2. 試合中

- (1) プレー・ボールは、吹笛と公式ハンド・シグナルを用い、第1セット開始時のみ行う。
- (2) プレーの開始、停止、競技者交代およびタイム・アウトなどにはすべて吹笛をし、続いて別に定められた審判員の公式ハンド・シグナルを用いなければならない(第27条第1項)。
- (3) 吹笛の時機は的確でなければならない。副審の吹笛に続いて、他の反則の吹笛をしてはならない。
- (4) 判定にあたっては、必要であれば他の審判員を呼び寄せ、最終判断を下す。
- (5) サービス順を誤ったときは、その処置を両キャプテンに説明する。

- (6) 競技規則適用の解釈についてのみ、キャプテンから質問があったときは、これに応じなければならない（第5条第3項1(2)）。
- (7) ホールディング、ドリブルなどのボールへの接触やタッチ・ネットなどの判定では、目にはっきり見え、確信できるものだけを、採り上げなければならない。
- (8) サーバーが、サービス許可の吹笛後、サービス順の誤りに気付いたときは、反則としないで、改めて正当なサーバーによるサービスを許可する。
- (9) ボールの交換は、その状態を確認の上、副審に指示しなければならない。
- (10) 副審や線審が、任務を遂行するのに必要な時間は十分に確保しなければならない。

第25条 副 審

第1項 権 限

- 1. 主審を補佐する。
- 2. 主審が、試合中にその責務を遂行できなくなった場合は、その試合の主審を務めなければならない。
- 3. ベンチの競技者に不法な行為があったときは、主審に報告する。
- 4. タイム・アウトや競技者交代の回数を統御し、主審と要求したチームの監督またはキャプテンに、2回目のタイム・アウトおよび3回目の競技者交代を通告する。
- 5. 監督またはキャプテンから正当に要求された競技中断を吹笛して承認し、その時間を統御するとともに、不当な要求は拒否し、主審に合図する。
- 6. 権限以外の反則については、吹笛せずに、主審に合図しなければならない。
- 7. 第2、第3セットの開始前に先発競技者（スターティング・メンバー）の交代があるかどうかを確認する。

第2項 責 務

- 1. 試合開始前
 - 公式練習を計時する。
 - また、主審の合図で公式練習を開始した後、練習の交替を吹笛により合図する。
- 2. 試合中
 - (1) 競技規則第5条第1項5に基づき、ベンチに着席できる競技参加者を点検

しなければならない。

- (2) タイム・アウト、セット間の中断およびコートの交替のとき、ボールを保持し、試合再開時にサーバーに渡す。
- (3) タイム・アウトおよびセット間の中断の計時および終了の吹笛を行う。
- (4) 主審から見えない位置で生じた反則（ホールディング、ドリブル）、オーバー・タイムスおよびオーバー・ネットの反則を確認したときは、ハンド・シグナルのみで主審に合図する（第27条第1項）
- (5) 次の反則が生じたとき、吹笛し、公式ハンド・シグナルを用いて反則の種類を示す。ただし、主審の吹笛に続いて、他の反則の吹笛をしてはならない。
 - ① ボールが、副審側のアンテナに触れたとき、またアンテナ外側を通過したとき。
 - ② ボールが、副審側のアンテナ外側のネット、ロープおよび支柱に触れたとき。
 - ③ 競技者が、ネットまたはアンテナに触れたとき。
- (6) 前号の判定にあたっては、目ではっきりと見え、確信できるものだけを採り上げなければならない。
- (7) タイム・アウトまたは競技者の交代の要求が、規定回数を超えたものであれば、これを拒否しなければならない。
- (8) 間違えた競技者交代の要求を受けたときは、これを拒否し、正しい競技者交代をさせ、反則としない。

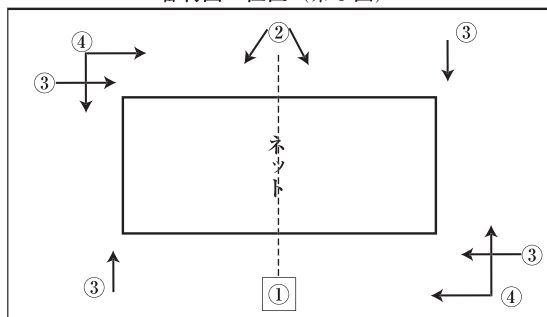
第26条 線 審（第5図）

線審は、ラインに関する判定、サービス順の監視および主審から求められた事項について、その任務を果たす。

- 1. 線審は、イン・プレー中においては、膝を深く折り曲げ、視線を低くしてラインの判定にあたる。
- 2. 線審は、次の判定を、審判員の公式フラッグ・シグナルを用いて主審に合図する（第27条第2項）。
 - (1) ボールがコート内に落下するか、区画線に触れたとき（ボール・イン）。
 - (2) ボールが区画線の外側に落ちたとき（ボール・アウト）。

- (3) ボール・アウトの前に、そのボールが競技者に触れたとき（ワン・タッチ）。
 - (4) サーバーが、フット・フォルトの反則をしたとき。
 - (5) ボールが、アンテナ上方またはその外側を通過したり、アンテナに触れたとき。
3. 主審がこれらの合図を採用しなかったときは、速やかにその動作を中止する。
また、主審から要求があった場合は、再度その合図を繰り返す。
4. ラインに関する判定は、1人が一つのラインを担当する。したがって、サイド・ライン方向に来るボールはサイド・ラインを担当する線審が、エンド・ライン方向に来るボールはエンド・ラインを担当する線審が判定する。ただし、ボールがコーナー付近に落下したときは、担当ラインが2人の線審に関係するので、両者が同時に判定してもよい。
- また、アンテナに関する判定も、ボールが通過した方向に位置した線審のみが担当する。

審判団の位置（第5図）



①：主審、②：副審、③：線審（4人）、④：線審（2人）

5. サービス順の監視は、エンド・ラインを担当する線審が行う。
- (1) 試合開始前または第2、第3セット開始前に、先発競技者がエンド・ラインに整列したとき、サービス・オーダー用紙に基づきサービス順と競技者の確認を行う。
 - (2) 競技中は、サービス順を監視し、誤りを発見したときは、直ちに主審に合図する。ただし、誤ったサーバーがサービスを行うまでは、その誤りを指摘してはならない。

第 27 条 公式ハンド・シグナル

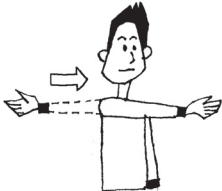
第 1 項 主・副審の公式ハンド・シグナル（第 6 図）

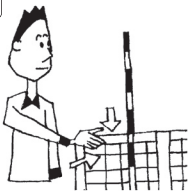
1. 主審および副審の公式ハンド・シグナルは、別図（第 6 図）のとおりとする。
2. 主審または副審は、ラリーが終了したとき吹笛し、判定した反則の種類を公式ハンド・シグナルを使って、次の要領で示さなければならない。片方の手で示す場合は、反則をしたチーム側の手を用いる。ハンド・シグナルは、しばらくの間、示し続ける。
 - (1) 主審が吹笛したときは、主審は次の順序で示す。この場合、副審は主審のハンド・シグナルに追従する。
 - ① 得点を得た（次のサービスを行う）チーム
 - ② 反則の種類
 - ③ 必要に応じて反則をした競技者
 - (2) 副審が吹笛したときは、副審は次の順序で示す。この場合、主審は得点を得た（次にサービスを行う）チームのみを示し、反則の種類、反則をした競技者は示さなくてもよい。
 - ① 反則の種類
 - ② 反則をした競技者
 - ③ 主審に追従して、得点を得た（次にサービスを行う）チーム
 - (3) ダブル・ファウルの場合は、次の順序で示す。
 - ① ダブル・ファウルの公式ハンド・シグナル
 - ② 次のサービスを行うチーム
3. 主審および副審は、試合の中断の要求を許可したときは吹笛し、その種類を公式ハンド・シグナルを使って示さなければならない。また、必要に応じて要求したチームを示す。

第 2 項 線審の公式フラッグ・シグナル（第 7 図）

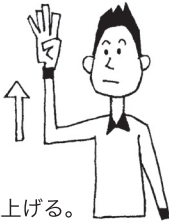
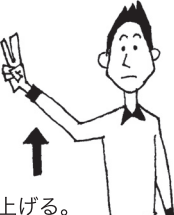
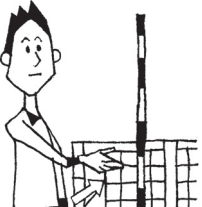
1. 線審の公式フラッグ・シグナルは、別図（第 7 図）のとおりとする。
2. 線審は、判定の結果を、公式フラッグ・シグナルを使って示さなければならない。フラッグ・シグナルは、しばらくの間、示し続ける。

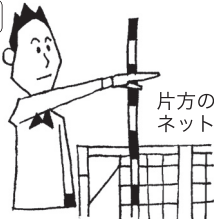
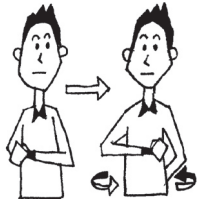
第6図 審判員の公式ハンド・シグナル

シグナルの種類	審判員
● プレー・ボール ①	主 手のひらを横にして 片方の腕を水平に上げ、 次に垂直に上げる。 
● サービス許可 ②	主 サービスの方向を 手で指示する。 
● ポイント ③	主 副  サービスをするチーム側の腕を 横に上げる。
● ボール・イン ④	主 副 コートを中心付近を手のひらで 指す。 

シグナルの種類	審判員 主 ：主審 副 ：副審	
● ボール・アウト ⑤	主 副 物体に当たった場合も同じ。 手のひらを自分の方に向け両手を上げる。	
	主 副 （ボールがネット下を通過したとき）	 ネット下中央付近を手で指す。
	主 （サービス・ボールがネットに触れたとき）	 ネットの上方または側面に、ボールが触れた側の片方の手で触れる。
● ワンタッチ ⑥ 競技者に触れたボールがその競技者側でボール・アウト	主 副 片方の手を上げ、その手の指先を他の指の腹でブラシをかけるようにする。 	

シグナルの種類	審判員 主 ：主審 副 ：副審
● ノー・カウント ダブル・ファウル ⑦	主 副  両手の親指を立て、両腕を上げる。
● フット・フォールト ⑧	主 副  片方の手で足もとを指す。
● サービス時に ボールをヒット しなかったか、 またはトスしな いで打ったとき ⑨	主 副  腕を伸ばし、片方の手のひらを上に向けて上げる。
● サービス順の誤り ⑩	主 副  片方の手の人さし指で身体の前で円を描く。

シグナルの種類	審判員 主 ：主審 副 ：副審
● オーバー・タイムス ⑪	主 副  指を4本伸ばし、その手を上げる。
● ホールディング (ボールを静止させたり、 運んだり、押し込んだり、 持ち上げたりしたとき) ⑫	主 副  片方の手のひらを上に向け、前腕をゆっくり持ち上げる。
● ドリブル ⑬	主 副  指を2本伸ばしその手を上げる。
● タッチ・ネット ⑭	主 副  ネットの側面に、反則をしたチーム側の片方の手で触れる。

シグナルの種類	審判員 主：主審 副：副審
● オーバー・ネット ⑮	主 副  片方の手のひらを下に向け、ネット上方に横に伸ばす。
● チェンジ・コート ⑯	主 副  左腕は前から後ろへ、右腕は後ろから前へ弧を描く。
● タイムアウト ⑰	主 副  片方の腕を立て、その上に反対側の腕を横にしてT字を形造る。
● 競技者交代 ⑱	主 副  両腕の前腕部を、互いに回転させる。

シグナルの種類	審判員 主：主審 副：副審
● セットおよび 試合の終了 ①9	主 副  手のひらを自分の方に向けて 両腕を胸の前で交差する。

第7図 線審の公式フラッグ・シグナル

シグナルの種類	線 審 線：線審
● ボール・イン ①	線  旗を下げる。
● ボール・アウト ②	線  旗を上げる。
● ボールがアンテナまたはその外側の用具に接触するか、その上方や外側を通過し相手コートに入ったとき、およびサーバーのフット・フォールト、サーブの誤り ③	 アンテナ、エンド・ラインまたはサーバーを片方の手で指さし頭上の旗を左右に振る。
● ワンタッチ ④	線 旗を立て、他方の手のひらを旗の先にのせる。 
● 判定不能 ⑤	線  両腕を胸の前で交差する。

バレーボール（市民ルール）審判員の心得

■ 審判員として注意すべき点

- (1) ルールの完全な理解者であるとともに、瞬時に正否を判定できること。
- (2) スポーツマンシップの体得者であること。
- (3) 審判としての体験を深めること。
- (4) 服装、言動に注意し、審判員として恥ずかしくない態度で終始すること。
- (5) 判定は事実が起きてはじめて下すものであって、可能性でジャッジしてはならない。
- (6) 判定する時、個人的なくせが出ないように注意する。

■ 主審として注意すべき事項

- (1) 得点がなされた時には吹笛し、得点したチーム側に対してポイントのハンド・シグナルを行い、その後、判定の理由をハンド・シグナルで明らかにする。
- (2) 判定のハンド・シグナルは、片手で行う時は当該チームの側の手で、また、両手を用いる場合は正面を向いて行い、その動作を一定時間保つようにする。
- (3) 事実に関する判定は当該審判員において決定し、競技者に質問するようなことは避ける。ただし、ミスジャッジを確認したときは、レフリースミスあるいはポイント訂正等適切な処置をする。
- (4) ボールがデッドの時には、タイム・アウトかそうでないのか分からない状態にしておかないように注意し、同時にデッドの間をできるだけ短くし、スピーディーにゲームが進行するように注意する。
- (5) 「セット」終了及び「ゲームセット」のコールは、最終のポイントをコールした後、若干の間をおいて行うようにする。
- (6) 判定に迷うという理由で、そのポイントをノー・カウントにしてはならない。（例. アウトかセーフか、ワンタッチがあったかどうか等の場合いずれかに判定を下す。）
- (7) イン・プレー中に他のボールが転がり込む等でプレーに障害があると判定された時は、レフリースタイムを宣してプレーを中断する。
- (8) 主審はライン際の判定については、線審より先に判定を下さないようにする。
- (9) タイム・アウトの時は、必ず副審に競技者からボールを取り上げさせる。

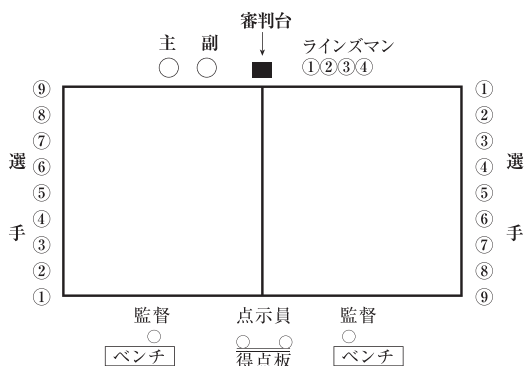
ただし、デッドのつどそうする必要はない。

- (10) オーバー・タイムスの判定の中で、特にネットプレーの加わったケースについては前もって整理しておくとい。
- (11) ゲーム開始前にはネットの高さ、張り方、ライン等について点検しておくとい。
- (12) ベンチからの非常識な言動については厳しく注意し、ゲームが愉快に行えるようにすること。

バレーボール（市民ルール）競技運用マニュアル

1. 試合開始前

- (1) 両チームは、試合が始まるまでにサービス・オーダー用紙を本部に提出する。
- (2) 主審は、サービス・オーダー用紙を本部より受け取った後、両チームのキャプテンを呼び、副審立ち会いのもとにトス（ジャンケンなど）を行う（前の試合が終了するまでに行っておく方が望ましい）。
- (3) 主審は、試合に先立って副審、ラインズマンと打ち合わせを行い、必要事項の指示等をする。
- (4) 主審は、他の審判員・選手（登録選手全員）を整列させ、挨拶（握手）を交わすよう合図する（前の試合の終了後、ただちに整列できるよう、審判団・選手は準備しておく）。



- (5) 挨拶の後、副審の計時により、ただちに公式練習を開始する（最初のサービス・チームから3分間または合同で6分間）。ただし、大会運営の都合上、公式練習を行わない場合は、前の試合終了後から整列の指示があるまでの時間を利用して、コート内で非公式練習をすることができる。
- (6) 公式練習が終了したら、主審の合図により、競技選手は、エンド・ラインにサービス順に整列をし、副審・ラインズマンはそれぞれの位置につく。
公式練習を行わない場合は、握手の後、交代選手はベンチに下がり、競技選手のみ再度サービス順に整列し、副審・ラインズマンは定位置につく。

- (7) 主審は、キャプテンの確認を行う。またラインズマンは、サービス・オーダー用紙により選手の確認を行う。
- (8) サービス順確認後、選手はコートに入り、主審は、プレー・ボールの吹笛の後、第1サービスへの吹笛を行う。
公式練習を行わない場合は、乱打を3本程度行った後、試合を開始する。

2. コートの交替と次のセットの開始

- (1) コートの交替は、セットの終了ごとに競技者がエンド・ラインに整列し、主審の合図によって行う（第2セットが終了し、1対1の場合もコートの交替を行う）。
- (2) 各セット間の中断は2分間（セット終了の吹笛から次のセット開始までの時間）とし、選手は一旦ベンチに下る（交替したコートで再度整列は行わない）。
- (3) 中断の間に、副審は、各チームに対し、次のセットの選手交代の確認を行う。
- (4) 次のセットの開始時には、選手はエンド・ラインにサービス順に整列し、ラインズマンはサービス・オーダー用紙をもとに選手の確認を行う。
- (5) 第3セットでは、第2セット終了後の交替に加え、さらにいずれかのチームが11点を先取したとき、競技者はエンド・ラインにサービス順に整列し、主審の合図によってコートの交替を行い、ただちに競技を続行する。

3. サービス順、サービス・チームの誤りと処置

- (1) サーバーがサービス順を誤って打った場合、誤りが発見された時点で、相手チームに1点を与えてサービス権を移行する。
- (2) サービス順を誤ったチームは、発見された時点で正しいサービス順に戻る。
- (3) 各セットの始めに、サービス・チームを誤って開始した場合、相手の最初のサービス開始までに発見されたときは、たとえ、イン・プレー中であっても、ただちにプレーを停止し、両チームの得点を取り消し、改めて正当なサービスチームにより競技を開始する。
- (4) サービス・チームの誤りが、相手チームのサービス開始後に発見されたときは、競技はそのまま続行する。

4. サービスにおける注意と警告

- (1) サービス開始の吹笛後、速やかにサービスを行わなかった場合（ボールをつく動作等）、主審は、キャプテンを通じ警告を行う。
- (2) 同一チームが同一セットにおいて、2回目以降の警告を受けた場合は反則となる。

5. 試合終了

- (1) 競技選手およびすべての審判員は、競技開始前と同じ位置に整列する。
- (2) 主審は、吹笛の合図とともに、勝者側の手を上げてコールした後、握手の合図を行う。
- (3) 両チームの選手は、握手した後、退場する。

バレーボール（市民ルール）規則競技

昭和 40 年 11 月 制定

平成 6 年 4 月 改正

平成 22 年 4 月 改正

発行者 京都市
京都市体育振興会連合会