



競技の特長

ソフトバレーボールは、1チーム4人の選手が親しみやすい軟らかいボールを床に落としたり、反則することなくネットをはさんで攻防を繰り広げ、そのラリーに勝ったチームが得点する方法で勝敗を決定するというバレーボールと同じスポーツである。また、生涯を通じてバレーボールを楽しむことができることを願って考案されたもので、次のような特長を持っている。

- (1) ボールをソフト化することによって、バレーボールの最も重要な基礎技術である「パス」が、安全で、しかも容易にでき、誰でも、いつでも、どこででもできるというバレーボールの特長が、一層明確になるように工夫されている。
- (2) 既存の施設、用具（バドミントンコート、支柱、ネット）の活用で、手軽に競技することができる。
- (3) 「発展性に乏しいため、とっつきやすいがすぐ飽きてしまい余り普及しない。」という軽スポーツの持つ一般的な短所を改善し、男女別、年齢、体力、経験、技術等のレベルに応じて、単純な基礎技術による初歩的なゲームから、複雑な応用技術や各種の作戦、戦術を駆使した高度なゲームまで、多様な楽しみ方ができて奥行が深い。
- (4) ゲーム中、すべての選手に対して等しくプレーするチャンスが用意されている。
- (5) 正規の6、9人制のバレーボールの長所を活かしているため、バレーボールの素晴らしさに触れ、リードアップゲームとして活用できるとともに、ソフトバレーボールそのものを独立した競技として楽しむことができる。



I 施設と用具

1 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。

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ネット、支柱、審判台を除き、一切の障害物があってはならない。

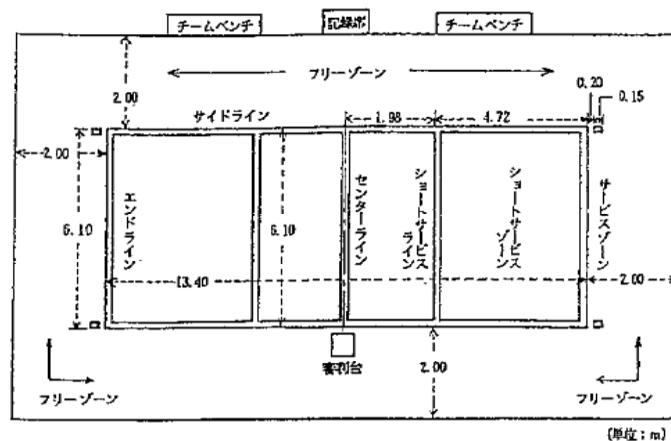
また、競技場は、凹凸がなく、水平であり、荒れていたり滑りやすい表面であってはならない。

(1) コート

- 1) コートは、13.40m × 6.10mの広さを持つ長方形であって、最小限2mの幅の長方形のフリーゾーンによって囲まれている。
- 2) コートは、2本のサイドラインと2本のエンドラインによって区画される。また、ネットの真下に、両サイドラインを結ぶセンターラインを引き、コートを2等分する。
- 3) コートは、第1図のような大きさや名称を持つ各ゾーンに区画される。
- 4) サービスゾーンは、エンドラインの20cm後方の、両サイドラインの延長線上に引かれた長さ15cmの2本のラインによって区画される。

ショートサービスゾーンは、センターラインの1.98m後方に引かれたショートサービスラインと、2本のサイドラインに囲まれた位置に設けられる。

- 5) すべてのラインの幅は4cmで、サービスゾーンを区画するライン以外にはコート内に含まれる。それらのラインは明るい色で、床や他のラインとも異なる色でなければならない。



〈第1図 競技場の規格〉

(2) ネットおよび支柱

- 1) 幅 80 cm のソフトバレーボール用ネットを用い、ネットの高さは、2 m とし、コート中央で測定する。
- 2) 支柱は、ソフトバレーボール用支柱を用い、両サイドライン上に、その長さを 2 等分する位置に立てる。
- 3) アンテナは、ネット上端から 1 m 上方に出るように、1 本ずつ両支柱の外側の縁に接するように取り付ける。

- 2) 支柱は、ソフトバレーボール用支柱を用い、両サイドライン上に、その長さを2等分する位置に立てる。

- 3) アンテナは、ネット上端から1 m上方に出るように、1本ずつ両支柱の外側の縁に接するように取り付ける。

注 解

- ① コートは、バドミントンのダブルス用コートの外側ラインを利用してよい。
- ② 支柱やネットは、バドミントン用のものを利用してよいが、支柱には補助器具を継ぎ足して規定の高さにする必要がある。
ただし、調整後、規定の高さとならない場合は、マイナス 2 cm まで認める。
- ③ 審判台は、0.70～1 m の高さのものが適当で、一方の支柱から 50 cm 程度離して置く方が判定しやすい。
- ④ チームベンチは、審判台と反対側のフリーゾーン外側に、両コートそれぞれ 5 人が座れるように設置する。

- ② 支柱やネットは、バドミントン用のものを利用してよいが、支柱には補助器具を継ぎ足して規定の高さにする必要がある。
- ただし、調整後、規定の高さとならない場合は、マイナス2 cm まで認める。

- ただし、調整後、規定の高さとならない場合は、マイナス
2 cm まで認める。

- ③ 審判台は、0.70～1 mの高さのものが適当で、一方の支柱から50 cm程度離して置く方が判定しやすい。

- ④ チームベンチは、審判台と反対側のフリーゾーン外側に、両コートそれぞれ5人が座れるように設置する。

- ⑤ 記録席は、公式記録ができる広さの机を、フリーゾーン外側で、両コートベンチの間に設置する。

2. ボール

ボールは、ゴム製で、重さ $210 \pm 10 \text{ g}$ 、円周 $78 \pm 1 \text{ cm}$ の公益財団法人日本バレーボール協会検定のソフトバレーボールを使用する。なお、色については規定しない。

Ⅱ 子 一 人

1 チームの構成

チームは、監督1人、キャプテンを含む選手4人と、4人以内の交代選手で構成される。

監督は、選手を兼ねることができる。ただし、選手、交代選手の数の規定を超えることはできない。

競技はすべて4人で行われるが、その4人の年代、性別の組合せは自由である。

ただし、ファミリーの部、トリムの部、レディースの部を構成する場合は、競技中、コート内には、常に次の規定の選手が存在しなければならない。

- (1) ファミリーの部

一家族の老夫婦・夫婦・小学生、または複数家族の夫婦・小学生で、コート内の選手は大人2人（男女）、小学生2人とする。

注 解

ファミリーの部

- ① 競技中、コートでは常に小学生2人と大人の男女各1人でプレーしなければならないが、小学生の性別は問わない。

チームの構成は、同一家族または、複数家族であってもよいが、コート内の規定の選手との交代が可能のように構成する必要がある。

- ② チームは、監督1人、30歳以上の男女各2人、小学生4人の最大9人でチームを構成することができる。

(2) トリムの部

コート内の選手を年齢区分によって、次のようにする。

- 1) フリー・クラス : 18歳以上の男女各2人
- 2) ブロンズ・クラス : 30歳以上の男女と40歳以上の男女それぞれ1人
- 3) スポレク・クラス : 40歳以上の男女と50歳以上の男女それぞれ1人
- 4) シルバー・クラス : 50歳以上の男女と60歳以上の男女それぞれ1人
- 5) ゴールド・クラス : 60歳以上の男女各2人

(3) レディースの部

コート内の選手は18歳以上と40歳以上の女性それぞれ2人とする。

2 競技参加者の権利と義務

(1) 基本的な権利と義務

- 1) 競技参加者は、競技規則を理解、遵守し、試合中、常にフェアプレーの原則とその精神に基づいた行動をとらなければならない。
- 2) 監督およびチームキャプテンは、チームの規律について責任を負わなければならない。なお、コート内の選手の一人は、ゲームキャプテンでなければならない。

- 3) 試合中、監督、交代選手は、フリーゾーン外の定められたチームベンチにいないといけない。

- 4) 競技参加者は、試合中、チームベンチにいる限り、コート内の味方選手に対して声援や、話しかけることができる。

(2) 監督の権利と義務

- 1) 監督は、試合中、チームベンチの記録席に最も近い位置に座っていないといけない。
- 2) 監督は、選手交代およびタイムアウトを要求することができる。しかし、選手としてコート内にいるときは、その権利を失う。
- 3) 監督は、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。

(3) チームキャプテンの権利と義務

- 1) チームキャプテンは、試合前、チームを代表してトスおよびサインを行う。
- 2) チームキャプテンは、試合中、コート内にいる間は、ゲームキャプテンとして競技の中断中に主審または副審に対して
 - ① 選手交代およびタイムアウトの要求をすることができる。
 - ② 競技規則適用の解釈についての質問をすることができる。
 - ③ チームのポジションが正しいか確認することができる。
- 3) チームキャプテンは、試合中、選手交代をして、コートを離れるときは、ゲームキャプテンとしての権利を失うため、コート内の選手から代理のゲームキャプテンを指名しなければならない。

(4) 選手の服装

- 1) 選手のユニフォーム（上下）は、清潔で、チームにより統一された色と同じ形のものを着用しなければならない。
- 2) 選手のユニフォームには、胸部と背部の中央に、1から8の番号を付けなければならない。ただし、やむを得ない場合は、1から99の番号を用いてもよい。

番号は、ユニフォームと異なった色で、胸部には最小限10cm、背部には最小限15cmの高さのものを着る。字幅は、2cm以上とする。

- 3) チームキャプテンは、ユニフォームと異なった色で、胸部の番号の下に、

長さ 8 cm、幅 2 cm のマークを付ける。

注 解

- ① 選手のユニフォーム（上下）は、やむを得ない場合、色、デザインが違うものを着用してもよい。
- ② シルバーフェスティバルなどの全国大会では、年齢、性別によって番号を指定することがある。
- ③ 都道府県交流大会等では 1 から 99 の番号を用いてもよい。
- ④ キャプテンマークが付いていないときは、胸章（アームバンド）に代えることができる。腕章（アームバンド）はその試合を通して着用する。



Ⅲ 試合の準備と進行

1 キャプテンのトス

公式ウォームアップに先立ち、主審は、両チームのチームキャプテン立会いのもとにトスを行う。トスに勝ったチームキャプテンは、サービス権またはコート of the いずれか一つを選ぶ。

最終（第 3）セットが行われる場合、主審はもう一度トスを行う。

2 チームの公式ウォームアップ

試合開始前に、試合が行われるコートでネットを使って、それぞれ 3 分間の公式ウォームアップをすることができる。

なお、両チームのキャプテンが、同時に公式ウォームアップをすることに同意した場合は、両チーム合同で 6 分間することができる。

注 解

チームの公式ウォームアップ時間については、大会運営や参加選手への負担を考慮し主催者の判断により短縮することができる。

3 チームのラインアップシート

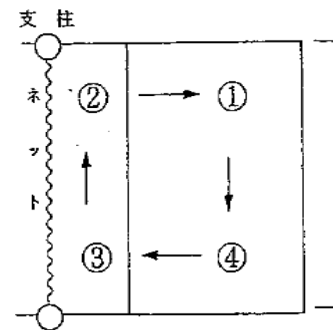
各セットの開始前に、監督またはチームキャプテンは、ラインアップシートにチームのスターティングラインアップを記入して、副審もしくは記録員に提出しなければならない。

4 選手の位置とローテーション

(1) 位 置

- 1) ネットに沿って位置する 2 人はフロントの選手で、ポジション③（レフト）と②（ライト）の位置を占める。他の 2 人はバックの選手で、ポジション④（レフト）と①（ライト）の位置を占める。（第 2 図）
- 2) サーバーがボールを打った瞬間に両チームは、サーバーを除いてバックの選手は対応するフロントの選手より後方に位置するとともに、バックの選手同士やフロントの選手同士は、それぞれ自分のポジションのサイドライン近くに位置していなければならない。ただし、バックの選手が対角となるフロントの選手より前方に位置しても反則とはならない。（第 3 図、第 4 図）
- 3) サーバーを除く両チームの選手は、サーバーによりボールが打たれた瞬間に、それぞれのコート内でローテーション順に位置していなければな

らない。サービスが打たれた後は、どのように移動してもよく、プレー上の制限はない。



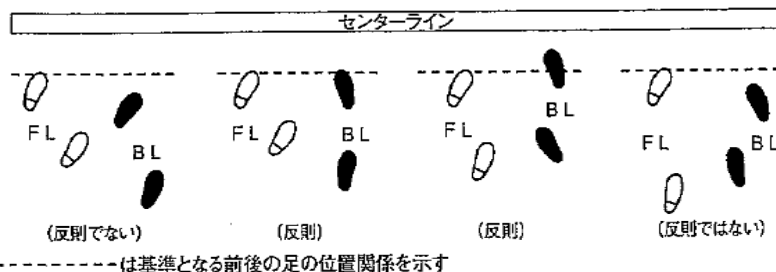
〈第2図 ローテーション〉

注 解

選手の位置は、第3図、第4図のように床面に接している両足の位置によって決定される。

(1) フロントの選手とバックの選手の位置関係

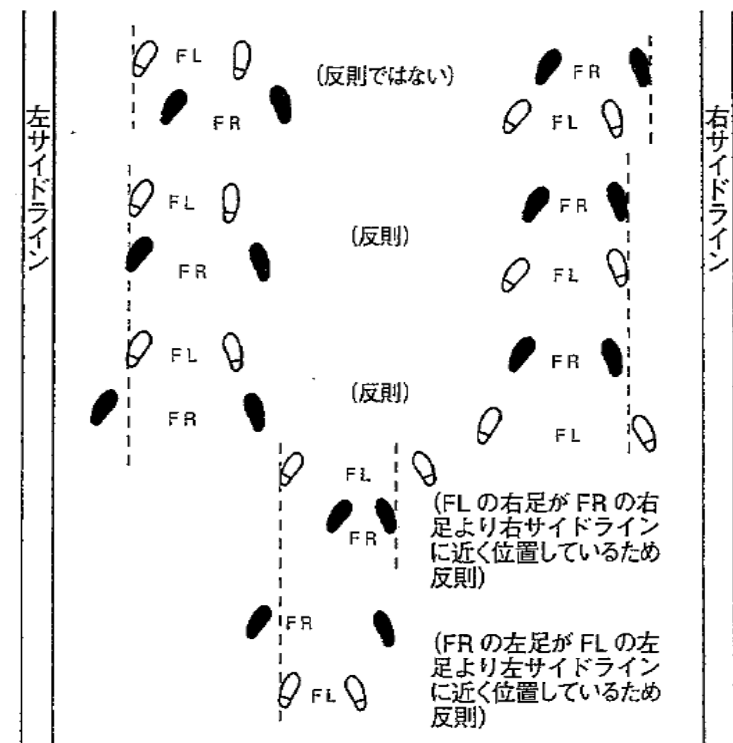
各フロントの選手の片足の少なくとも一部は、それぞれに対応するバックの選手の両足よりも、センターラインの近くに位置していること。



〈第3図 フロント選手とバック選手の位置関係〉

(2) レフトの選手とライトの選手の位置関係

ライト（レフト）に位置する各選手の片足の少なくとも一部は、同じラインのレフト（ライト）の選手の両足よりも、ライト（レフト）のサイドラインの近くに位置していること。



〈第4図 レフト選手とライト選手の位置関係〉

(2) ローテーション

- 1) サービスをレシーブするチームがサービス権を得たとき、そのチームの選手は、時計回りに一つずつ位置を移動する。
- 2) ローテーション順は、スターティングラインアップにより決定され、そのセットを通じて変更することはできない。

注 解

第2図で○の中の数字はサービス順も示しているが、各セット開始時のレシービングチームは、サービス権を得たときローテーションするので、ポジション②の選手から打つことになる。

5 競技の中断

(1) タイムアウト

- 1) 各チームは、1セットにつき最大2回のタイムアウトが認められる。このタイムアウトは、1回につき30秒間とする。
- 2) タイムアウトは連続して要求することができる。この場合、競技は再開する必要はない。
- 3) タイムアウトの間、コート内の選手は、チームベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない。

(2) 選手の交代

- 1) 各セットの選手交代は、4回（4人）以内とする。ただし、常にⅡ－1の条件を満たしていなければならない。
- 2) 交代選手は、1セットに一度だけ同年齢区分の同性のスターティングメンバーと交代して競技に参加できるが、競技から退く場合は同じ選手として交代できない。
- 3) 選手交代は、2人から4人の選手を同時に交代させることもできる。
- 4) 選手交代は、サービス中の選手に対しても許される。
- 5) 負傷の場合
 - ① 正規の選手交代をする。
 - ② 正規の選手交代ができない場合は、例外的な交代をする。
- 6) 例外的な交代とは、
 - ① 低年齢区分の選手が負傷の場合は、高年齢区分の交代選手の同性の者と交代する。
 - ② 同じ条件での選手交代が終了し、低年齢区分の選手が負傷の場合は、同年齢区分の交代選手がいても高年齢区分の同性の者と交代する。
 - ③ 4回（4人）の選手交代がすでに終了し、低年齢区分の選手が負傷の場合は、同年齢区分の交代選手がいても高年齢区分の交代選手の同性の者と交代する。ただし、高年齢区分の同性の者が不在の時は、再度同じ条件の選手と交代する。
 - ④ 高年齢区分の選手が負傷した場合で、同年齢区分の同性の者が不在の

場合は、例外的な交代は認めない。

- 7) 例外的な交代をした場合、負傷した選手は、その試合が終了するまで再度コートには戻れない。また、例外的な交代は選手交代の回数には含まれない。

(3) 特殊な事情による試合の中断

- 1) ボールがインプレー中でも、重大な事故が起きた場合、審判員は直ちに試合を止め、治療等の必要な措置を指示する。この場合、そのラリーは、やり直しとなる。
- 2) 競技用具が破損した場合や、地震等のやむを得ない事象が発生した場合、審判員は直ちに試合を止め必要な措置を指示する。この場合、そのラリーはやり直しとなる。

注 解

全国シルバークフェスティバル等の大会においても例外的な交代は適用される。なお、ファミリーの部で、小学生が負傷した場合は、小学生の交代選手と交代し性別の制限はない。

(4) 要求の方法

- 1) タイムアウトおよび選手交代は、競技の中断中に公式ハンドシグナルを示して要求しなければならない。
それが選手交代であれば、交代者と被交代者の各番号を告げて要求する。
- 2) 2人以上の選手交代をする場合は、要求の際その数を示さなければならない。
- 3) 選手交代を要求したチームは、競技が再開されないうちに連続して、選手交代を要求することはできない。

(5) 不当な要求

次のようなタイムアウトや選手交代の要求は不当であり、拒否される。

- ① ラリー中に要求したとき。
- ② サービス許可の吹笛と同時に吹笛後に要求したとき。
- ③ 要求する権利のない者が要求したとき。
- ④ 選手交代を、競技の再開を待たずに連続して要求したとき。
- ⑤ 規定回数を超過して要求したとき。

注 解

- ① 不当な要求であっても、競技に影響を及ぼさず、また、試合の遅延とならないならば拒否される。
- ② 不当な要求が明らかに試合の遅延目的の要求であると主審が判断した場合は、不法な行為に対する罰則段階表の軽度の不法な行為区分の罰則を適用する。

6 コートの交替（コートチェンジ）

- (1) 第1セットの終了後、チームはコートを交替する。
- (2) 最終（第3）セット、一方のチームが8点に達したときは、直ちにコートを交替する。選手の位置は交替時のまま引き継がれる。
交替が正しい時点で行われなかった場合、誤りに気づき次第交替する。交替が行われた時点のスコアは、そのまま引き継がれる。
- (3) コートの交替時には、他のチームメンバーもチームベンチを交替する。

注 解

最終セット（1対1の後の第3セット）のキャプテントスは、第2セットが終了したらコート上の選手をチームベンチに戻させ、改めて両チームキャプテンを記録席前に呼び、試合の初めと同じ要領でトスをさせる。したがってトスに勝ったチームは、サービス権をとるか、コートを選択することができる。そのため第3セットでは、コートが入れ替わる場合もあるので、第2セットが終わった時点ではコートの交替はしない。



IV 得点, セットおよび試合の勝者

1 試合の勝者

試合は3セットマッチとし、2セットを先取したチームがその試合の勝者となる。

2 セットの勝者

一つのセットは、最小限2点差をつけて先に15点を取ったチームがそのセットの勝者となる。14対14の同点になった場合は、2点リードに達するまで試合は続行される。ただし、17点で試合は打ち切れ、17点を先取したチームが1点差でもそのセットの勝者となる。

3 得点の方法

相手チームがサービスや返球に失敗したり、または他の反則をしたときは、ラリーに勝って1点を得る。また、もし相手がサービスチームであれば、サービス権も得る。

4 セット（試合）の没収

負傷などで選手交代が正規にも、例外的にもできない場合には、その選手に3分間の回復のためのタイムアウトが与えられる。回復しない場合には、そのチームは失格となり、次のセットの開始時に回復していない場合には、その試

合は没収される。

相手チームに対しては、そのセットまたはその試合の勝者になるために必要な点数が与えられ、失格になったチームのそれまでに得た得点は生かされる。

注 解

ソフトバレーボールは、年齢区分別や性別によってチームを構成しているので、病気や負傷などの理由でやむを得ない場合、高年齢区分の選手が低年齢区分の同性の者との交代を認め、なるべく「没収の処置」を避けるように配慮している。
(Ⅲ-5-(2)-6))

V プレー上の動作と反則

1 サービス

サービスとは、サービスゾーン（あるいはショートサービスゾーン）内からバックライトの選手が、片方の手または腕でボールを打ち、インプレー状態にする行為である。

(1) セットの最初のサービス

- 1) 第1セットおよび第3セットの最初のサービスは、トスの結果サービス権を得たチームが行う。
- 2) 第2セットの最初のサービスは、第1セットで最初にサービスを行わなかったチームによって行われる。

(2) サービス順

サービスは、ラインアップシートに記入された順に従って行われる。

もし、サービス順通りに行われなかったときは、サービス順の誤りの反則となり、反則中に得た点は取り消され、相手チームにサービス権と1点を

与えた後、正しいポジションに戻る。

各セットの最初のサービスの後、

- 1) ラリーに勝ったチームがサービスチームであれば、前にサービスした同じ選手がサービスを行う。
 - 2) サービスをレシーブしたチームがラリーに勝った場合は、サービス権を得てローテーションして、バックライトに位置した選手がサービスを行う。
- (3) サービスの実行
- 1) サービスは1回とする。
 - 2) サーバーは、主審のサービス許可の吹笛後すみやかにボールを打たなければならない。主審の吹笛以前に行われたサービスは、無効となり打ち直される。
 - 3) サーバーは、ボールを打った瞬間、あるいはジャンプサービスをするため踏み切ったとき、コート（エンドラインを含む）やサービスゾーン外のフリーゾーンに触れてはならない。（フットフォルトの反則）
 - 4) 「ファミリーの部」における小学校4年生以下の選手は、ショートサービスゾーンからサービスをすることができるが、ボールを打った瞬間、あるいはジャンプサービスをするために踏み切ったとき、そのゾーンを区画している各ライン（エンドラインを除く）を踏んだり、踏み越してはいけない。
 - 5) サーバーのフットフォルトやサービス側のアウトオブポジションとレシーブ側のアウトオブポジションが同時に起こったときは、サービス側の反則とする。

注 解

- ① サービスのトスは、1度しかできないがボールを手中で動かしたり、タイミングをとるため床にドリブルすることは許される。また、ボールをトスせず、片方の手の平にボールをのせたまま、打ってもよい。
- ② 小学生についてもサービスのトスは、1回とするが、サービストスしたボールがサーバーの身体に触れないで床に落ちた場合は、1回だけサービスをやり直すことができる。

2 ボールへの接触

- (1) チームは、ネットを越えてボールを返すために、ブロックへの接触を除いて最大限3回プレーすることができる。
- (2) 選手は連続して2回ボールに触れることはできない（ブロックを除く）。
- (3) 同一チームの2人以上の選手が同時にボールに触れたときは、1回触れたものとし、その後、いずれの選手も引き続いてボールに触れることができる。
- (4) ボールは、身体のどの部分に当たってもよい。
- (5) ボールは、明瞭に打たなければならない。身体の一部で静止させたり、つかんだり、投げてはならない。
- (6) 両チームの選手が同時にボールに接触した後、そのボールがアンテナに触れたときやアンテナ上方を通過したときは、ダブルファウルである。また、そのボールがコート外に落下した場合は、落ちた側の勝ちである。

注 解

- ① チームの第1回目打球のとき、ボールが身体の2箇所以上に連続して当たってもよい。ただし、その接触は、一つの動作中のものに限られる。
- ② ホールディングやドリブルなどのボールハンドリングの基準は、試合のレベルに応じて緩和されることが望ましい。

3 アタックヒット

サービスとブロックを除き、ボールを相手チームに向かって送ろうとするすべての動作は、アタックヒットとみなされる。

アタックヒットは、ボールがネット上方の垂直面を完全に通過した瞬間、あるいは相手選手に触れたとき、完了する。

4人の選手は、どの位置にいるときでも、味方のプレー空間内であれば、ど

のような高さからでもアタックヒットを行うことができる。

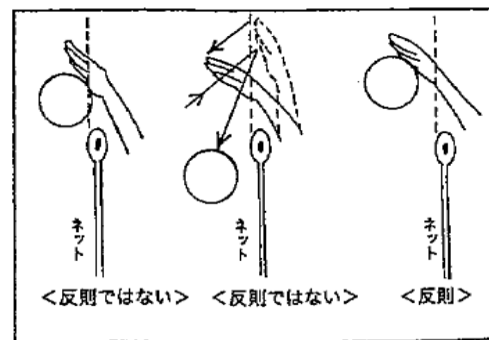
- (1) 相手チームがサービスしたボールを、ネット上端より完全に高い位置からアタックヒットを完了したときは反則となる。
- (2) 「ファミリーの部」では、バックに位置した大人の選手が、ネット上端より完全に高い位置からアタックヒットを完了したときは反則となる。

4 ブロック

ブロックとは、選手がネットに接近して相手チームから送られてくるボールを、ネットの上端より上方で阻止する行為をいう。

ブロックは、ボールがブロッカーに触れたとき完了する。

- (1) 4人の選手は、どの位置にいるときでも、相手のプレーの後、ブロックすることができる。ただし、オーバーネットは許されない。その基準はボールと手（身体）の接触点で判定される。（第5図）



〈第5図 オーバーネット〉

なお、「ファミリーの部」では、バックに位置した大人の選手のブロックは反則となる。

- (2) 相手チームがサービスしたボールを、ブロックすることは許されない。
- (3) ブロック後の第1回目の接触は、ブロックのときボールに触れた選手を含めて誰にでも許される。

注 解

ブロックの形をしていても、接触したときのボールの高さにかかわらず、身体の一部がネット上端より高い位置にないときは、ブロックとみなさない。

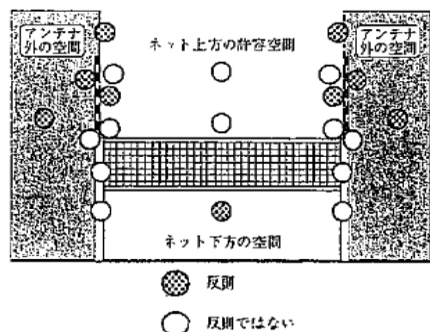
5 ボールインとボールアウト

(1) ボールイン

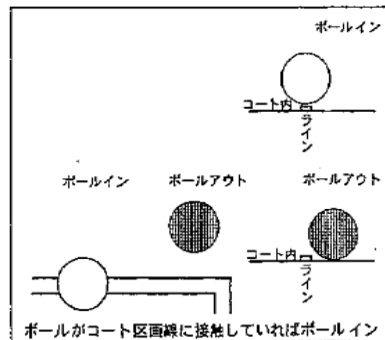
ボールが、コート区画線を含むコート内の床に接触したとき、そのボールはインとなる。(第7図)

(2) ボールアウト (第6図・第7図)

- ① ボールが、コート区画線の完全な外側の床に接触するか、コート外の物体に触れたとき。
- ② ボールが、ネット上方のアンテナのみに触れたとき。
- ③ ボールが、2本のアンテナ、またはその想像延長線の間を通過しなかったとき。
- ④ ボールが、ネット下方の空間を完全に通過したとき。



〈第6図 インプレーとボールアウト〉



〈第7図 ボールインとボールアウト〉

注 解

ボールが次のように、支柱、ネット、アンテナなどへ接触したとき、サービスされたボールを除きその後プレーを続けることができる。

- ① ネット上端 (2 m) の水平帯以下の支柱に触れたとき。
- ② ネットとアンテナに同時に触れたとき。

6 プレー上の反則

次に挙げるプレーは、反則となる。

- (1) サービスボールを打った瞬間、あるいはジャンプサービスをするため踏み切ったときに、コート (エンドラインを含む) や、サービスゾーン (あるいはショートサービスゾーン) 外のフリーゾーンに触れていたとき。

(フットフォルト)

- (2) チームが、サービス順を誤ってサービスを行ったとき。(サービス順の誤り)
- (3) サーバーにより、ボールが打たれた瞬間に、サーバーを除く両チームの選手が、それぞれのコート内でローテーション順に位置していなかったとき。

(アウトオブポジション)

- (4) サービスしたボールが、

- ① ネットやサーバー側の選手に触れたとき。
- ② サーバー側のコート内の床に接触したとき。
- ③ ボールアウトになったとき。

(サービスフォルト)

- (5) 相手チームがサービスしたボールを、ネット上端より完全に高い位置からアタックヒットして、それが完了したとき。

また、「ファミリーの部」でバックに位置した大人の選手が、ネット上端より完全に高い位置からアタックヒットして、それが完了したとき。

(アタックヒットの反則)

- (6) 相手チームがサービスしたボールを、ブロックしたとき。

また、「ファミリーの部」でバックに位置した大人の選手がブロックしたとき。

(ブロックの反則)

(7) ネットを越えて相手コートに打ち返すために、ボールへの接触が、ブロックへの接触を除いて最大限3回を超えたとき。

(オーバータイムス)

(8) ボールに接触中、明らかにボールが止まるようなプレーがあったとき。

(ホールディング)

(9) ブロックの場合を除き、同一選手が、明らかに2度続けてボールに触れたとき。

(ドリブル)

(10) インプレー中に、ネットやアンテナに触れたとき。

(タッチネット)

(11) ネットを越えて相手コート内にあるボールに触れたとき。(オーバーネット)

(12) センターラインを完全に越えて、相手コートに触れたとき。

(パッシングザセンターライン)

(13) ① ボールがコート外の物体やネット上方のアンテナのみに触れたとき。

② ボールの全体またはその一部でもネット上部の許容空間外を通過したとき。

③ ボールが床に接触し、その部分が完全に区画線の外側であるとき。

④ ボールがネット下方の空間を完全に通過したとき。(ボールアウト)

(14) ① 両チームの選手が同時に反則をしたとき。

② ネット上で、両チームの選手が同時に接触し、そのボールがアンテナに触れたときやアンテナ上方を通過したとき。(ダブルファウル)

(15) 相手チームのプレーを妨害する行為があったとき。(インターフェア)

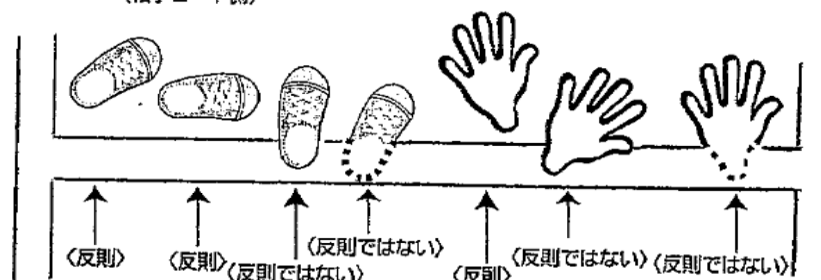
注 解

① 選手がインプレー中に支柱に触れてもタッチネットの反則にはならない。

② パッシングザセンターラインの反則で、片方の足(両足)または片方の手(両手)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。しかし、肘、膝、頭などの身体部分が相手コートに接触した場合は反則となる。(第8図)

③ インターフェアの反則があったとき、主審はその選手を指す。

(相手コート側)



※点線はラインに触れていないことを示し、センターライン上の空間にある。

(第8図 パッシングザセンターライン)



VI 不法な行為とその罰則

1 罰則につながる不法な行為

役員、相手チーム、チームメイト、または観衆に対するチームメンバーの不法な行為は、その程度により4種類に分けられる。

(1)軽度の不法な行為：判定に対する執拗な話かけや競技参加者の品位を損なう言動等、試合中にプレーへの牽制、判定に影響を及ぼすような行為。

(2)無作法な行為：良いマナーやフェアプレーの精神に反した行為。

(3)侮辱的な行為：中傷的、または相手チームを侮蔑するような言葉やジェスチャー、あるいは軽蔑を表す行為。

(4)暴力的な行為：実際の身体的攻撃、または攻撃的、威嚇的な行為。

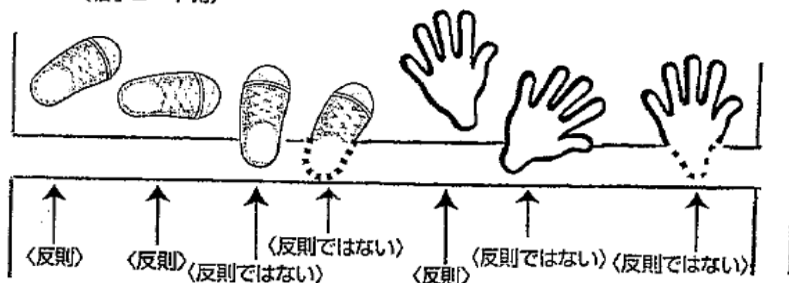
- ④ ボールがネット下を完全に通過して、相手側コートに入ったとき。
(ボールアウト)

- (14) ① 両チームの選手が同時に反則をしたとき。
② ネット上で、両チームの選手が同時に接触し、そのボールがアンテナに触れたときやアンテナ上方を通過したとき。(ダブルファウル)
(15) 相手チームのプレーを妨害する行為があったとき。(インターフェア)

注 解

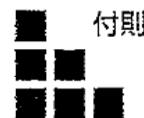
- ① 選手がインプレー中に支柱に触れてもタッチネットの反則にはならない。
② パッシングザセンターラインの反則で、片方の足(両足)または片方の手(両手)の一部がセンターラインに接触しているか、その真上に残っていれば許される。しかし、肘、膝、頭などの身体部分が相手コートに接触した場合は反則となる。(第6図)
③ インターフェアの反則があったとき、主審はその選手を指す。

(相手コート側)



※点線はラインに触れていないことを示し、センターライン上の空間にある。

〈第6図 パッシングザセンターライン〉

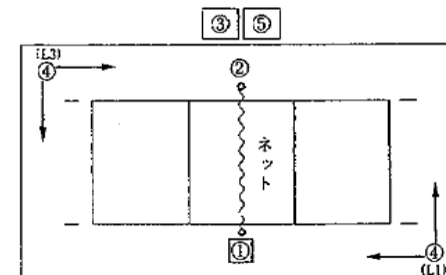


付則

審判員とその責務 および公式ハンドシグナル

I 審判員とその主な責務

競技は、主審1人、副審1人、記録員1人、線審2人、点示員2人の計7人で運営する。(第1図にその配置を示す。)



①:主審 ②:副審 ③:記録員 ④:線審 ⑤:点示員

〈第1図 審判団の位置〉

注 解

- ① ソフトバレーボール競技では、競技参加者による相互審判を理想としている。
② シルバーフェスティバルなどの全国大会では、線審、点示員を競技参加者が分担する。

1 主 審

(1) 権 限

- 1) 主審は、ネットの一端に置かれた審判台の上に立ち、両方のコートが

はっきり見えるような高さに位置して、その任務を遂行する。

- 2) 主審は、開始から終了まで試合を主宰し、すべての役員と両チームのメンバーに対して最高の権限を持つ。試合中、主審の決定は最終である。
- 3) 主審は、競技規則に明示されていないすべての問題を決定する権限を持ち、自分が下した判定に関しいかなる論争も許してはならない。
- 4) 主審は、試合開始前あるいは試合中に、競技場やその状況が競技に適しているかどうかを決定する責任をもつ。

(2) 責 務

1) 主審は、試合開始前

- ① 競技場、ボールや他の用具の状態を点検する。
- ② 両チームキャプテンを立ち合わせてトスを行う。
- ③ チームの公式ウォームアップを統御する。

2) 主審は、試合中、次の権限をもつ。

- ① 不法な行為（非スポーツマン的行為）に対し注意を与える。注意されても繰り返して行う場合は反則となることもある。
- ② 次のことを吹笛し判定する。
 - (a) サーバーおよびサービングチームのポジションに関する反則。
 - (b) ボールをプレーするときの反則
 - (c) ネット上方、およびその上部に関する反則
 - (d) ゲーム中、緊急にラリーを中断するとき。

2 副 審

(1) 権 限

- 1) 副審は、主審の反対側で、コート外側の支柱付近に立って任務を遂行する。
- 2) 副審は、チームベンチの競技参加者を監視し、その不法行為を主審に通告する。
- 3) タイムアウトや選手交代の要求を許可し、その時間や回数をコントロ

ールし、主審と当該チーム監督に2回目のタイムアウトおよび3回目、4回目の選手交代を通知する。

- 4) 主審から見えない位置で生じた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ことができる。しかし、主審に判定を強要することはできない。

(2) 責 務

- 1) 各セットの開始時に、コート内の選手がラインアップシートどおりか、チェックする。

注 解

もし、ラインアップシートの記載と異なる選手が入っていた場合、シート通りの選手と交代させる。なお、チームがコート内の選手を残したい場合は、ラインアップシートと記録用紙を訂正し、これを認める。

なお、「小学生規則」では位置（サービス順）の確認は必要ない。

2) 試合中、副審は、次の点に関して判定し、吹笛をして合図する。

- ① サービス時のレシービングチームのポジションに関する反則。
- ② 選手が、ネットあるいは副審側のアンテナに触れた場合の反則。
- ③ 相手方コートへ侵入したり、ネット下方の空間で相手方プレーを妨害したとき。
- ④ ボールが、副審側のアンテナに触れるか、その外側を通過したとき。
- ⑤ ボールが、主審から見えない位置で外部の物体や床に触れたとき。
- ⑥ ゲーム中、緊急にラリーを中断するとき。

3 記録員

記録員は、主審とは反対側の記録席に座り、次の任務を果たす。

- (1) 試合およびセットの開始前

規定された手続きに従い、その試合やチームに関する必要事項を公式記録用紙に記入し、監督またはチームキャプテンの署名を採録する。

- (2) 試合中は、
 - 1) 公式記録法に従って両チームの得点を記録し、点示板が常に正しい得点を示しているかどうか確認する。
 - 2) 両チームのサービス順を統御し、誤りがあればサービスが打たれた直後に合図する。
 - 3) 両チームのタイムアウトおよび選手交代を記録し、その回数を副審に通告する。規定回数を超えた要求や、不当な要求は主審と副審に通告する。
 - 4) 各セットが終了したとき、および第3セットで8点に達したとき、主審と副審に通告する。

(3) 試合終了時

最終結果を記録し、自分のサインをした後、両チームキャプテン、(線審)、副審、主審、の順で署名を採録する。(線審については記録員が事前に記入してもよい)

4 線 審

- (1) 2人の線審は、ネットに向かって左側のコート両隅から、0.5~1 m離れた位置に立ち、旗を使ってその任務を遂行する。
- (2) 線審は、担当するコーナーでエンドラインとサイドラインに関する判定(サーバーのフットフォルトや、ボールのアウト、イン等)をし、合図する。
- (3) 線審は、ボールがアンテナに触れたり、その想像延長線上を通過したり、その外側を通過したとき、合図する。

5 点 示 員

- (1) 点示員は、点示板の左右に1人ずつ座り、得点経過を表示する。
- (2) 得点の表示は、常に公式記録に従わなければならない。
- (3) 電光掲示板など特別な点示器具を使用する場合は、点示員の数を1人にしてもよい。

Ⅱ 公式ハンドシグナル

1 主審と副審のハンドシグナル (第2図)

(1) 主審と副審のハンドシグナル

主審と副審は、公式ハンドシグナルを用いて、吹笛をした理由(反則の種類、または許可した試合中断の目的)を示さなければならない。

公式ハンドシグナルは、しばらくの間、示し続ける。もしもそのハンドシグナルを片方の手で示す場合は、反則や要求のあったチーム側の手を使わなければならない。

(2) 主審が吹笛した場合のハンドシグナル

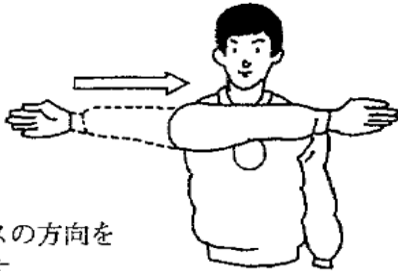
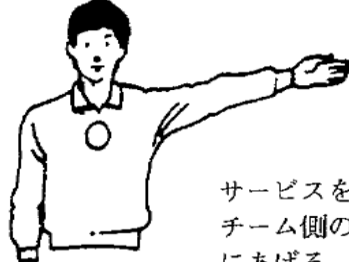
- 1) 次にサービスを行う(得点を得た)チームを示す。
- 2) 反則の種類を示す。
- 3) 反則した選手を示す。(必要に応じて)

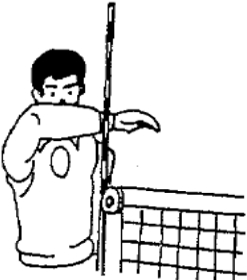
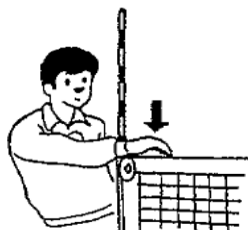
(3) 副審が吹笛した場合のハンドシグナル

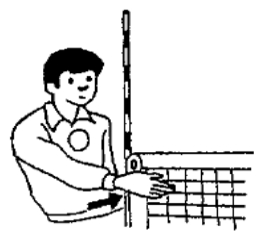
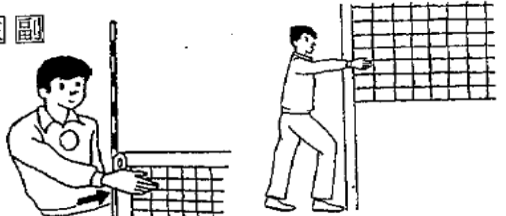
- 1) 反則の種類を示す。
- 2) 反則した選手を示す。
- 3) 主審がサービスチームを示した後にサービスチームを示す。
(この場合主審は、次にサービスを行うチームのみを示す。)

2 線審のフラッグシグナル (第3図)

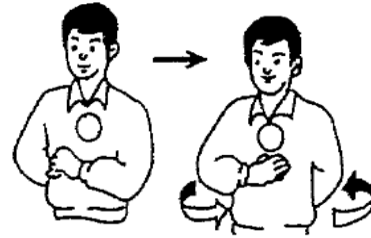
公式フラッグシグナルを使って反則判定結果を示し、それをしばらくの間、
示し続けなければならない。

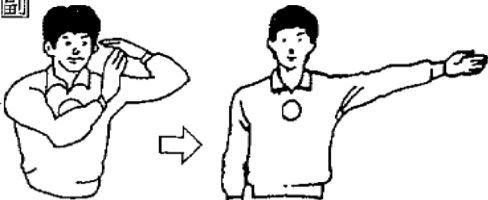
シグナルの種類	審判員	主：主審 副：副審
● サービス許可 ① V-1-(3)-2) 小学生 V-1-(3)-2)	主	 サービスの方向を 手で示す。
● ポイント ② IV-3 小学生 IV-3	主 副	 サービスをする チーム側の腕を横 にあげる。
● ボールイン ③ V-5-(1) 小学生 V-5-(1)	主 副	 フロアーを指す。
● ボールアウト ④ V-5-(2) V-6-(4)-③ V-6-(13) 小学生 V-5-(2) V-6-(4)-③ V-6-(13)	主 副	 手のひらを自分の方 に向け両手をあげる。 他の選手や物体に 当たった場合も同じ。

シグナルの種類	審判員 国：主審 副：副審
● ダブルファウル (ノーカウント) ⑤ V-2-(6) V-6-(14) 小学生 V-2-(6) V-6-(14)	国 副 (ノーカウントおよび 緊急にラリーを中断 するとき)  両手の親指を立てて、 両腕をあげる。
● オーバータイムス ⑥ V-2-(1) V-6-(7) 小学生 V-2-(1) V-6-(7)	国  指を4本伸ばし、 その手をあげる。
● オーバーネット ⑦ V-4-(1) V-6-(11) 小学生 V-4-(1) V-6-(11)	国  片方の手のひらを 下に向け、ネット 上方に伸ばす。
● サービスボールが ネット上部に触れ相 手コートに入ったとき ⑧ V-6-(4)-① 小学生 V-6-(4)-①	国  ネットの上端を サービス側の手で 触れる。

シグナルの種類	審判員 国：主審 副：副審
● サービスボールがネットに触 れ、ネットを越えないとき ● サービスボールがサーバー 側の選手に触れたとき ● サービスボールがサーバー側 のコートの床に接触したとき ⑨ V-6-(4)-① V-6-(4)-② 小学生 V-6-(4)-① V-6-(4)-②	国  ネット側面を サービス側の手 で触れる。
● タッチネット ⑩ V-6-(10) 小学生 V-6-(10)	国 副  反則をした側のネットに触れる動作をする。 (実際に触れなくても良い)
● ワンタッチ ⑪ 選手に触れたボールが、 その選手側でボールアウト	国  垂直に立てた手の 指先を、他方の手 でブラシをかける ようにする。
● ホールディング ⑫ V-2-(5) V-6-(8) 小学生 V-2-(5) V-6-(8)	国  片方の手のひらを 上に向け、前腕を ゆっくり持ち上げ る。

シグナルの種類	審判員 主：主審 副：副審
● ドリブル ⑬ V-2-(2) V-6-(9) 小学生 V-2-(2) V-6-(9)	主  指を2本伸ばし 片方の手を上げる。
● サービス時にボールをヒットしなかったとき ⑭ V-1 小学生 V-1	主  腕を伸ばし、 片方の手のひらを上に向けて上げる。
● フットフォルト ⑮ V-1-(3)-(3) V-6-(2) 小学生 V-1-(3)-(3) V-1-(3)-(4) V-6-(2)	主  片方の手で足もとを指す。
● パッシングがセンターライン ● ボールがネット下方の空間を完全に通過したとき ⑯ V-5-(2)-(4) V-6-02 V-6-03-(4) 小学生 V-5-(2)-(4) V-6-02 V-6-03-(4)	主 副  片方の手で センターラインを指す。

シグナルの種類	審判員 主：主審 副：副審
● アタックヒットの反則 ⑰ V-3-(1) V-3-(2) V-6-(5) 小学生 V-3-(2) V-6-(5)	主  片方の手を上に伸ばし、 前腕を振り下ろす。
● ブロックの反則 ⑱ V-4-(2) V-6-(6) 小学生 V-4-(2) V-6-(6)	主  両手のひらを前に向け 両腕を上方に上げる。
● アウトオブポジション ● サービス順の誤り ⑲ Ⅲ-4-(1)-(3) V-1-(2) V-6-(2) V-6-(3) 小学生 V-1-(2) V-6-(2) V-6-(3)	主 副  片方の手の人差し指で 身体の前に円を描く。
● コートチェンジ ⑳ Ⅲ-6 小学生 Ⅲ-5	主  左腕は前から 後ろへ、右腕は後ろから前へ弧を描く。

シグナルの種類	審判員 国：主審 副：副審
● 選手交代 (21) Ⅲ-5-(2) 小学生 Ⅲ-4-(2)	国 副  両腕の前の部分を、 お互いにぐるぐる回す。
● タイムアウト (22) Ⅲ-5-(1) 小学生 Ⅲ-4-(1)	国 副  片方の手を垂直に立て、 その上に反対側の手のひら をのせて、T字を形作る。 そして、要求したチーム を示す。
● セット及び試合の 終了 (23) Ⅳ-2 Ⅳ-4 小学生 Ⅳ-2 Ⅳ-4	国 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。
● 警告 (24) Ⅵ-2	国  イエローカードを示す。

シグナルの種類	審判員 国：主審 副：副審
● 反則 (25) Ⅵ-2	国  レッドカードを示す。
● 退場 (26) Ⅵ-2	国  レッドカードと イエローカードを 一緒に示す。
● 失格 (27) Ⅵ-2	国  レッドカード、 イエローカードを 別々に示す。

〈第3図 線審のフラッグシグナル〉

シグナルの種類	審判員	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。
● ワンタッチ ③	線	 旗を立て、 他方の手のひらを 旗の先端にのせる。

シグナルの種類	審判員	線：線審
● ボールがアンテナに接 触するか、その上方 外側を通過したときお よびフットフォルト ④	線	 アンテナまたは エンドラインを 片方の手で指し 頭上の旗を左右 に振る。
● 判定不能 ⑤	線	 両手を上げ、 両手を胸の前で 交差する。