

# 講習の注意事項

マイクとカメラはOFFにしてください  
時間になりましたら講習が始まります  
1時限目が終了したら会議から退出して、2時限目の  
会議室に入ってください

14時～15時 1時限目

15時～16時 2時限目



# バレーボール座学資料

本庄バレーボールクラブ  
2022年7月



# 競技人口

世界で最も競技人口が多い  
スポーツはなんでしょう？



# 競技人口

## 世界

- 第1位：バレーボール 約5億人
- 第2位：バスケットボール 約4億5,000万人
- 第3位：卓球 推定約3億人
- 第4位：クリケット 約3億人
- 第5位：サッカー 約2億6,000万人

## 日本

- 第1位：サッカー 約91.9万人
- 第2位：野球 約65万人
- 第3位：陸上競技 約42.5万人
- 第4位：バレーボール 約41.8万人
- 第5位：卓球 約36万人

※登録者数



# バレーボール2015宣言

## 『JVAはバレーボールの“つなぐ力”を世界に育みます』

ボールを落とさずに“つなぐ”スポーツ。  
決してひとりではできません。  
チームメイトとネットの向こうの相手がいるから、できるのです。  
チームメイトとともに力を合わせ、  
次にボールに触れるチームメイトや相手に思いをめぐらせ、  
勇気を持ってあきらめずボールを追いかけて“つなぐ”-。  
みんながつなげた時に生まれる、見えない力。  
その力には、ひとりではできないことができる力があります。

夢をかなえる力があります。  
希望を実現する力があります。  
この力をわたしたちは“つなぐ力”とよびます。  
さあみんなで“つなぐ力”を体験しましょう。  
子どもから生涯にわたって“つなぐ力”を楽しむスポーツ。  
それが、バレーボール。  
このスポーツは、つながっている。



# つなぐ力

## ◆自分のからだところの“つながり”を大切に するひと

自分に正面から向き合えるひと

・自分とむきあい、打ち克つところで粘り強く取り  
組むひと

・気力に満ちた元気なからだところ  
で、能力を惜しまず発揮するひと

・勇気と情熱あるところで、  
自分の目標や夢にむけて努力するひと

## ◆自分とひととの“つながり”を大切に するひと

心と心のつながりを大切に  
するひと

・ひとを尊重し、誠実さ  
と思いやりでひとと向き合うひと

・ひとを理解し、喜びも悲しみも  
分かち合う心を持ったひと

・ひとを大切にし、感謝する心  
を持っているひと

## ◆ひととひととの“つながり”を大切に するひと

家族・職場・地域社会との  
つながり

・ひととひとをつなぎ、知恵を  
出せ、笑顔あふれるコミュニティーを  
創るひと

日本・世界との  
つながり

・ひとの多様性を受け入れて、  
世界中の仲間との交流の輪を  
創るひと

過去から未来の時間の  
つながり

・社会・文化の過去と現在を  
理解し、未来をともに創るひと



# バレーボール競技の特性

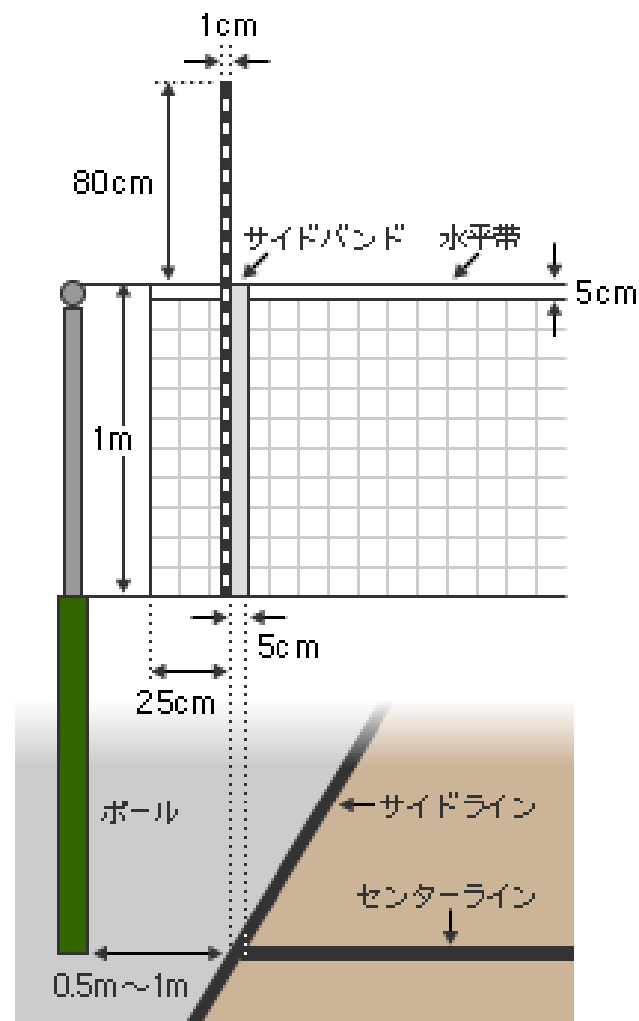
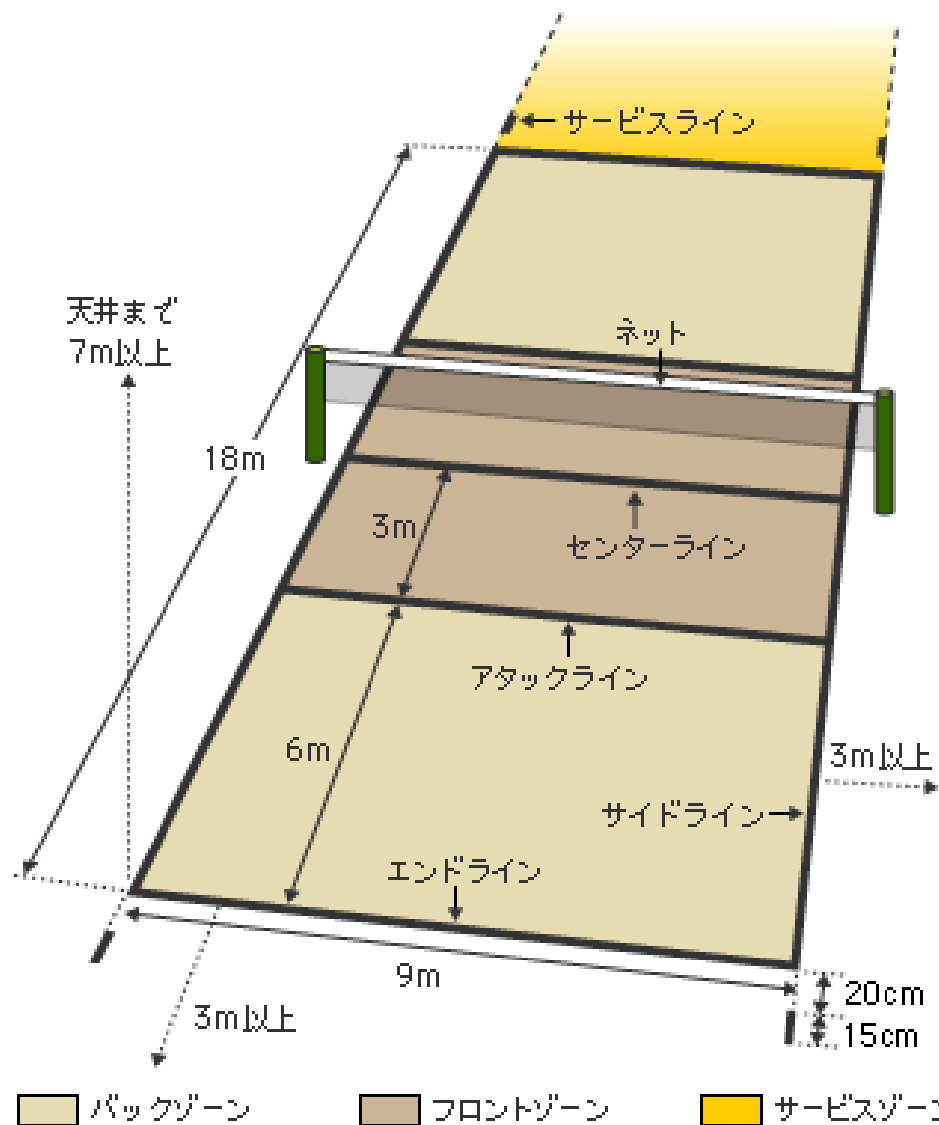
バレーボールは、ネットによって分けられたコート上で、2つのチームにより行なわれるスポーツである。すべての人々に幅広く試合を提供できるように、特有の状況に応じた様々な様式がある。

試合の目標は、相手コートにボールを落とすために、ネットを越してボールをと、そして相手チームの同様な努力を阻止することである。チームは、返球するために、ボールを3回打つ（ブロックの接触に加えて）ことができる。

ボールは、サーバーが、ネットを越えて相手コートへ打つサービスによって、インプレー状態になる。ラリーは、ボールがコートに落ちるか、ボール“アウト”なるか、または正しく返球できなくなるまで続けられる。バレーボールでは、それぞれのラリーに勝つと得点を得る（ラリーポイント方。レシーブチームがラリーに勝った場合は、得点とサービス権を得て、そのチームの選手は、時計回りに1つずつポジションを移動する。



# バレーボール競技エリア





# ネット及びボールの規格

## ネットの高さ

女子			
小学生	中学生	高校生	一般
200	215	220	224

男子			
小学生	中学生	高校生	一般
200	230	240	243

※高校男子ブロック大会や全国大会は243

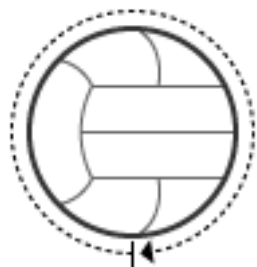
## ボールの大き

さ

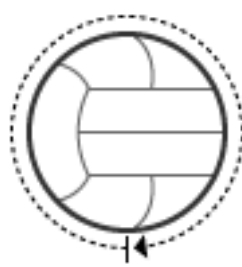
一般/大学/高校

中学生

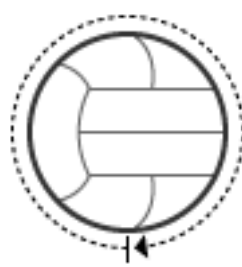
小学生



周囲65~67cm(5号)  
260~280g



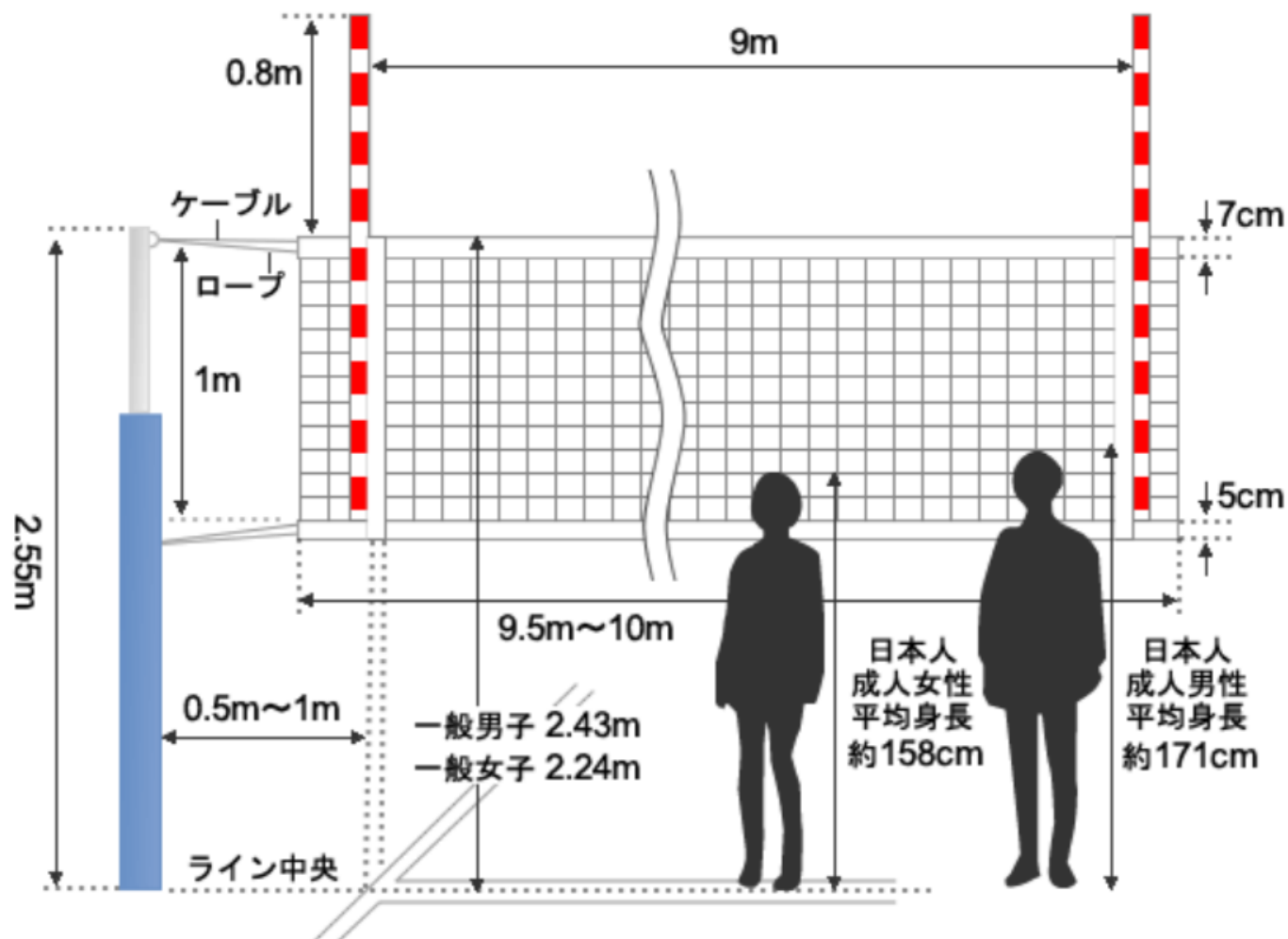
周囲62~64cm(4号)  
240~260g



周囲62~64cm(軽量4号)  
200~220g



# ネット及びボールの規格



# 基本ルール

## □基本的なルール

6人制バレーボールは、ネットで分けられたコートにそれぞれ1チーム6人ずつ入り、ネット越しに両チームがボールを打ち合うスポーツです。

ゲーム（プレー）はサーブで開始され、ボールが地面につくまでに全身のどこかを使い（基本的には手）、ボールを相手コートにネット越しにボールを返さなければなりません。

サーブを打てる権利をサーブ権と言い、ゲーム開始のサーブはゲームを始める前にジャンケンかコインなどで決めます。その後は、ポイントを得た方のチームがサーブを行います。

サーブを失敗すれば相手チームにポイントが入り、相手チームにサーブ権も移動します。また、何れかのチームがボールを受け損なった場合や、3回以内の打数で返球できなかった場合は、相手チームにポイントが加算されます。

こうして両チームでポイントを奪い合い、先に25ポイントを取った方が1セットを獲得します。通常の試合は5セットマッチで行われ、3セットを取った方が勝ちとなります。（一部の大会は3セットマッチ）

なお、第5セットのみ、セット獲得に必要なポイントが25ポイントでなく15ポイントとなっています。

※第4セットまでは24-24になればデュース、第5セットは14-14になればデュースとなり、何れの場合も2ポイント連取した方がセットを獲得します。



# 基本ルール

## ラリーポイント制

サーブで始まり、ボールの打ち合いが行なわれ、何れかのチームの攻撃が決まったり、ミスや反則などで打ち合いが終わります。この、サーブから何れかのチームが1ポイントを獲得するまでの流れを1つのラリーと言います。

打ち合いが終わった時、攻撃を決めた方、もしくはミスや反則をしなかった方がそのラリーの勝者となり、1ポイントを獲得します。ラリーの勝者がサーブ権を持っていない場合は、サーブ権も一緒に獲得します。サーブ権を持っていた場合は、前回サーブを打った人と同じ人がサーブを続けます。

このように、サーブ権の有無に関わらずポイントが加算される制度の事をラリーポイント制と言います。

このラリーポイント制という制度は近年採用されたもので、1999年にこの制度にルールが改正されるまでは、サイドアウト制で行なわれていました。サイドアウト制とは、サーブ権を持っている時のラリーに勝った場合のみ、ポイントが加算される制度です。この制度では各セット15ポイント制の5セットマッチでした。



# 基本ルール

## 基本のプレー

ボールを相手コートに打ち返すために、様々なボールの繋ぎ方があります。ボールの繋ぎ方には、相手コートから打ちこまれたボールを拾う＝【レシーブ】

味方プレイヤーに攻撃してもらうためにボールを上げる＝【トス】

トスされたボールを相手コートに打ち込む＝【アタック】

大きくこの3種類に分けられます。これらを含めたバレーボールでの基本となるプレーを以下に記します。

### 【レシーブ】または【アンダーハンドパス】

両手を真っ直ぐ伸ばし、片手でもう一方の片手をつつみこむように握り、手首のあたりでボールをはじくようにして上げるプレーを言います。相手から打ち込まれたボールなど、腰の位置より低いボールを「拾う」時に使います。

### 【トス】または【オーバーハンドパス】

おでこの上あたりで両手でボールをキャッチするようなつもりで構え、タイミングよくはじくプレーを言います。方向やスピードの調整がしやすいので、アタックの前によく使われます。

レシーブ・トス、ともに、足を肩はば程度に開き、両足を少し前後にずらし、膝を曲げて少し腰を下げて構えます。レシーブは若干前かがみの姿勢で、ボールを運ぶような気持ちではじくのが理想です。



# 基本ルール

## スパイク アタック

トスなどで上げられたボールに合わせ、ジャンプしてボールを打つ攻撃プレーのことを言います。相手コートに叩きつけるように打つのが基本ですが、巧いプレイヤーの場合には、わざとブロックに当てる（ブロックに当ててコート外にボールを弾き出したりする）こともあります。

## ブロック

相手プレイヤーのアタックに合わせて両腕を伸ばしジャンプし、壁のようになってアタックが自コートに打ち込まれないように防ぐプレーを言います。

## サーブ

ゲームやラリーの最初にサービスゾーン内から相手コートに打ち込むプレーを言います。サーブは必ずボールを手から離れた状態で打たなければいけません。打ったボールがネットに触れたとしても、相手コートに入れば成功と見なされます。

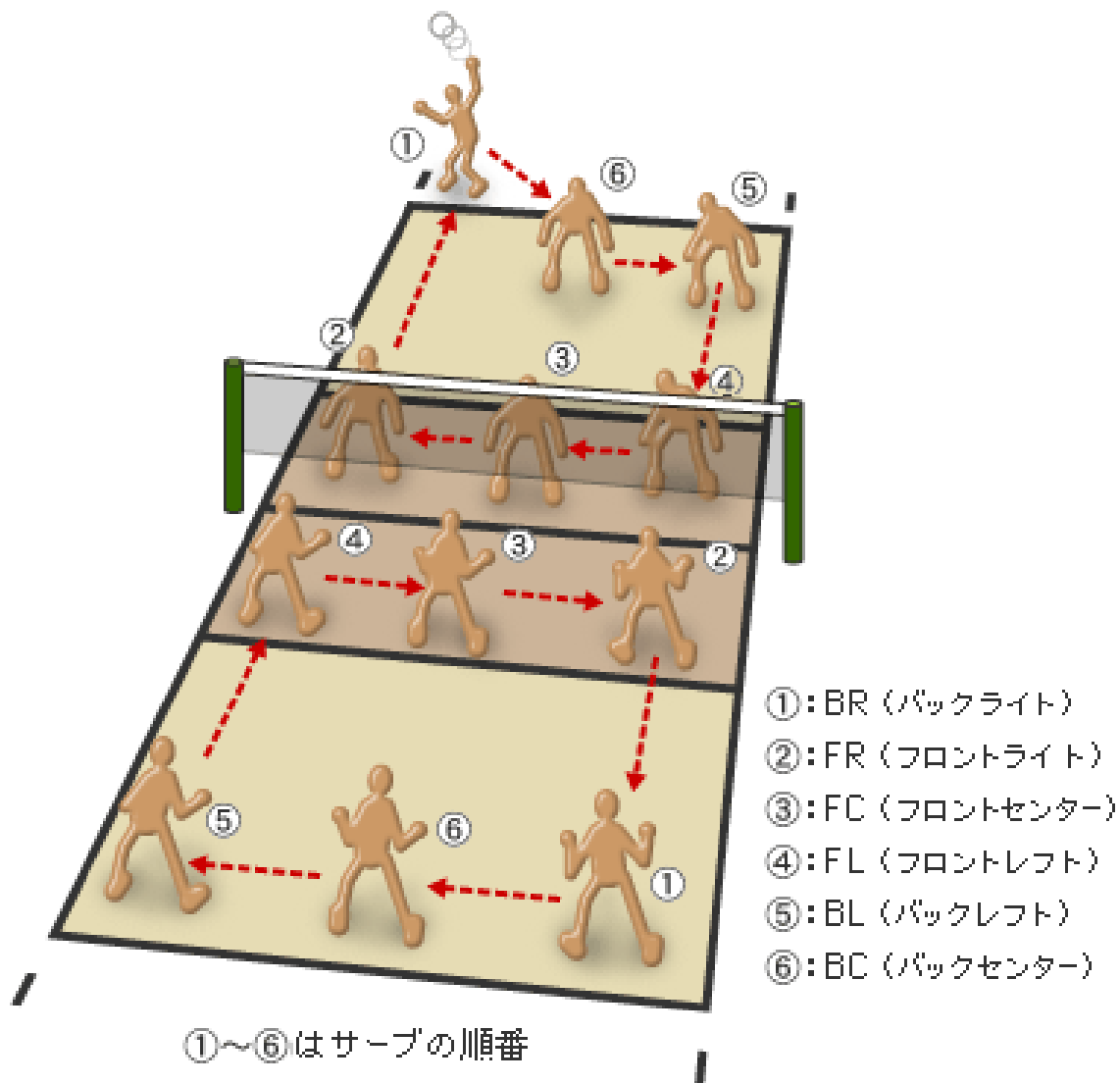


# ローテーションとポジション

6人制バレーボールは、サーブ権を獲得した時、ローテーションをしなければいけません。ローテーションとは、6つのポジションを時計回りに1つずつ移動することです。（下図の赤い矢印の順番）

この6つのポジションをコートポジションと言い、コートの位置を表します。サーブを打つ瞬間には、プレイヤーはこのコートポジションで定められた位置関係を守らなければ反則となります（ポジショナルフォールト）。また、サーブ順はバックライトの位置にいる人から順番にまわることになります。

また、プレイヤーポジションといって、コート内での役割によるポジション名もあります。通常、“ポジション”というところのことを言います。サーブを打った後や相手コートに返球した後に、各々自分の担当するコートポジションに移動します。



# プレイヤー

## レフトプレイヤー

レフトの位置（コート of 左側）でプレーするプレイヤー。オープン攻撃（大きいトスをタイミングを見ながらうつスパイク）を中心として攻撃の要となります。エーススパイカーとも言います。

## センタープレイヤー

センターの位置（コート of 中央）でプレーするプレイヤー。クイック攻撃やブロックなど、速い動きに対応でき、かつ身長の高いプレイヤーに向いているポジションです。

## ライトプレイヤー

ライトの位置（コート of 右側）でプレーするプレイヤー。最近では後衛時にもスパイクをうつ攻撃方法が増え、攻撃専門プレイヤーとして、スーパーエースとも言われています。

## セッター

味方プレイヤーにアタックさせるためにボールをトスするプレイヤー。ライトプレイヤーの対角※ですが、2と3の間でトスをし、攻撃の基点となります。的確な状況判断能力が求められ、チームの司令塔と言えます。

※前衛（もしくは後衛）の3つのポジションを移動した時（4→3→2）に、一度も同じ前衛（もしくは後衛）に入ることのないプレイヤーとの関係を対角と言います。

前ページ図の、1と4、3と6、2と5がそれぞれ対角関係にあります。

## リベロプレイヤー

相手のサーブやスパイクをセッターに送球する守備のスペシャリスト。リベロプレイヤーは1人だけ違うウェアを着用しています。攻撃やブロック、サーブは一切できません。



# 選手人数

## 選手人数

1チームにつき、スターティングメンバー6人、交代メンバー6人以内、合計12人以内のプレーヤーが認められています。その12人の中にリベロプレーヤーを1人登録できます（中学・高校では2人まで可）。また、チームにはプレーヤー以外に監督やコーチなどが入ります。

12名の中には、チームキャプテンとゲームキャプテンが必要です。

チームキャプテンはいわゆる“主将”で、チームの代表です。チームキャプテンがコート内にいる時はゲームキャプテンも務めます。チームキャプテンがコート内にいない場合は、ゲームキャプテンをコート内にいるプレイヤーの中で決めます。

ゲームキャプテンとは、プレーがストップしている（ボールアウト）時に、選手交代やタイムアウトの要求をしたり、判定に関する質問等を直接審判に対して言える唯一のプレイヤーです。逆に言うと、ゲームキャプテン以外のメンバーは審判に対して直接話しかける事はできません。

※選手交代やタイムアウトの要求は監督も行えます。



# 選手交代とタイムアウト

## 選手交代とタイムアウト

1セットにつき、6回まで選手交代ができます。1対1の交代を1回と数えますので、2人ずつなら2回、3人ずつなら3回と数えられます。（リベロプレーヤーとの交代は、この6回の回数には数えません）

なお、スターティングメンバーは、ベンチに退いた後に同一セットで1度だけコートに戻ることはできますが、自分と交代して入ったプレイヤーとしか交代できません。また、選手交代でコートに入ったプレイヤーがベンチに戻った場合はそのセットではもうコートに入る事はできません。

タイムアウトは、1セットにつき2回まで取ることができます。監督かゲームキャプテンが審判に要求して行なわれます。1回につき30秒間ですが、2回分をまとめてとることも可能です。

なお、公式国際試合では、テクニカルタイムアウトと言って要求できる2回とは別にタイムアウトがあります。テクニカルタイムアウトは、リードしているチームが8点と16点に達した時に自動的にとられます。それぞれ60秒間ずつで、第5セットにはテクニカルタイムアウトはありません。



# リベロプレイヤーについて

リベロプレイヤーはとても特殊なポジションで、守備（主にレシーブ）のスペシャリストです。

リベロプレイヤーは、

後衛にいる選手となら誰とでも何度でも交代出来る（通常の選手交代の数に数えない）

いつでも交代出来る（審判の許可が必要無い）

なお、この「いつでも」というのは、ラリーが終了していて、サーブ許可の笛が鳴るまでの間に限る

コートから出る時は入る時に交代した選手としか交代出来ない

自チームのベンチ側のアタックライン～エンドライン間のサイドラインから出入りする

他のプレイヤーとは対照的で異なった色のユニフォームを着用しなければならない

という他のプレイヤーとは違うルールが適用されます。

さらに、守備専門のプレイヤーですので、リベロプレイヤーはネットより高い位置にあるボールに触れることは出来ません。つまりスパイクやブロックは出来ません。サーブを打つことも出来ません。また、リベロプレイヤーがフロントゾーン内でトスをあげて他の選手が攻撃をする、というプレーも反則となります。（アタックラインより後方からのトスならOK）



# チーム

## チーム

1チームは最大限12人のプレーヤー、監督1人、コーチ1人、トレーナー1人、医師1人。プレーヤーの1人が、チームキャプテンとなる。

プレー中でないプレーヤーは、ベンチに座っていなければならない。

試合中、チームメンバーだけがベンチに座ることができる。

プレーしていないプレーヤーは、ボールを使わずにウォームアップすることができる。

但しセット間は、フリーゾーン(コートの外側)でボールを使ってもよい。

チームキャプテンは、胸のナンバーの下に、長さ8cm、幅2cmのマークをつける。



# チームリーダー

チームリーダー

チームキャプテン

チームキャプテンは試合開始前、記録用紙にサインし、チームの代表としてトスをする。

試合中チームキャプテンは、コート上にいる間ゲームキャプテンとして行動する。

チームキャプテンがコート上でプレーしていない場合、監督またはチームキャプテンが、プレーしているプレーヤーの中からゲームキャプテンを指名する。

指名されたプレーヤーは、交代するか、チームキャプテンがコートに戻ってくるか、セットの終了までゲームキャプテンとして行動する。

試合終了後、試合の結果を認めるため、記録用紙にサインをする。

ゲームキャプテンが異議申立をしているときは、それを確認の上、正式な抗議として記録用紙に記録する。

ゲームキャプテン

ゲーム中断中の時、ゲームキャプテンだけが審判に対して話すことができる。

チームメイトから出された質問や要求を主審に話す。

ルールについての主審の判断に関して説明を求める。説明に満足できない場合は、すぐに異議を申し述べる。これにより異議を試合終了時に、記録用紙へ公式な抗議として、記録することができる。

タイムアウトおよびプレーヤーの交代を要求できる。



# セットおよび試合の勝者 トス

## セットおよび試合の勝者

1つのセットは最小限2点差をつけて、25点を先取したチームが勝者になる。同点になった場合は、いずれかのチームが2点リードになるまで続ける。試合は2セットを取った方のチームが、その試合の勝者になる。

## トス

第1セット(または第3セット)の最初のサービスおよびコートを決めるために、両チームのチーム・キャプテンが立会いのもと、トスが行われる。

トスに勝ったチームは下記のいずれかを選ぶ。トスに負けた方は残っている1つを取る。

- (1) サービスをするか、サービスを受けるか。
- (2) コートの選択。

両チームが別々にウォーム・アップをする場合、最初にサービスをするチームからネットを使って、ウォーム・アップをする。



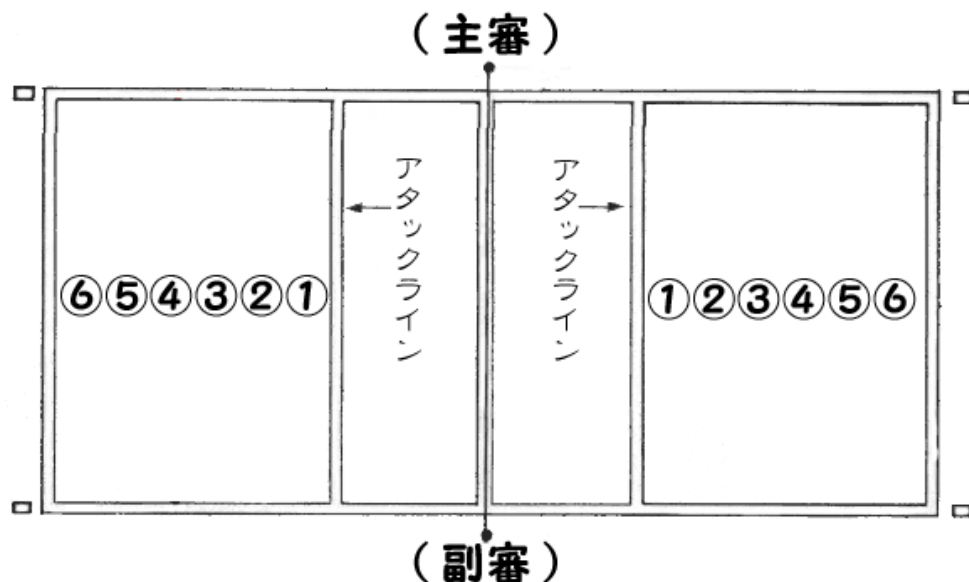
# プレイヤーの位置

## プレイヤーの位置

ボールをプレーするときは、ボールが身体の数箇所連続して触っても、それが一つの連続した動作中であれば許される。

サービスは、それぞれのセットの初めに、チームごとに決められた順序で打ち、サービス権を取得したらローテーションを行う

セットの開始前に、下図のようにアタックラインからサーブ順に(副審に顔を向けて)並ぶ



サーブを打つ瞬間には、プレイヤーはこのコートポジションで定められた位置関係を守らなければ反則となります (ポジショナルフォールト)

# プレイヤーの交代

## プレイヤーの交代

プレイヤーの交代は、主審・副審の許可が必要である。  
1チームには、1セットにつき最大6回の交代ができる。  
交代によりコートを離れても、再度コートに戻ることができる。  
但し、1セットにつき一度だけで、元のポジションに限られる。  
リベロとの交代は、プレイヤーの回数には含まれない。





# プレー上の動作

## ボール・イン・プレー

主審の許可により、サービスが打たれた時からイン・プレーとなる。

## ボール・アウト・オブ・プレー

反則が起きた瞬間にアウト・オブ・プレーとなり、主・副審のどちらかによって、笛が吹かれる。

反則でない場合は、笛が吹かれた瞬間アウト・オブ・プレーとなる。

## ボール・イン

ボールがラインを含むコート内の床面に落ちたとき、そのボールはインとなる。

## ボール・アウト

次の場合、ボール・アウトとなる。

ボールの床に触った部分が、完全にラインの外側であるとき。

コート外の物体、天井、プレーに参加していない人に触ったとき。

アンテナ、ロープ、支柱、サイドバンド外側のネット自体に触ったとき。

ボールの全体、または一部が次のページの図の反則でない空間を通ったとき。

## チームの打球

チームはネットを越えてボールを返すために、最大限3回(ブロックをえると4回)プレーすることができる。

プレーヤーは連続して2回ボールを打つことはできない。

プレーヤーは味方のプレーヤーや物体の助けを借りて、ボールをプレーすることはできない。



# プレー上の動作

## 打球の特性

ボールは身体の中の部分に当たってもよい。

プレーヤーはボールをヒットしなければならない。

身体への接触が同時であれば、数カ所に当たってもよい。

## ボールプレー時の反則

### フォアヒット

チームがボールを返球する前に、4回触れたとき。

### キャッチボール(ホールディング)

プレーヤーがボールをヒットせず、ボールをつかんだり、投げたりしたとき。

### ダブルコンタクト(ドリブル)

1人のプレーヤーが、ボールを連続して2回打ったり、あるいはボールが身体の数カ所に連続して触れたとき(ネットをはさんで、ボールを同じプレーヤーが触れた場合も含む)

。

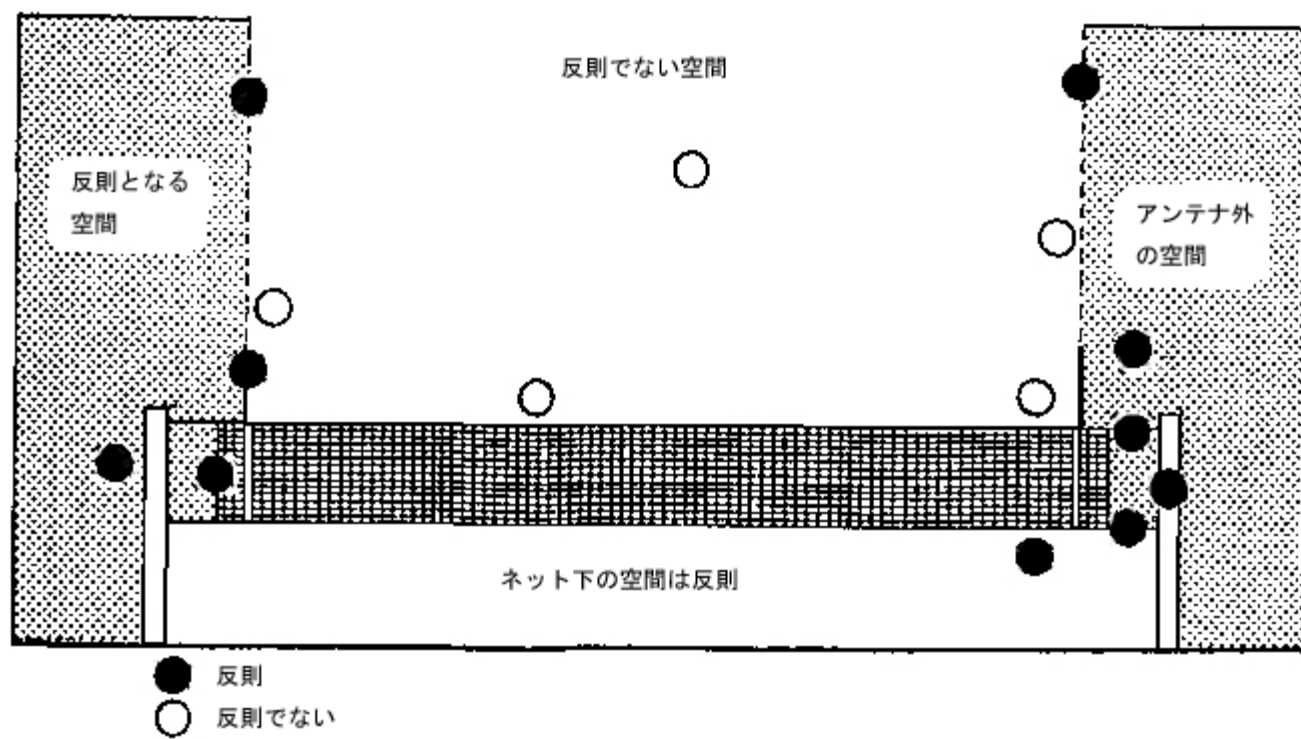


# プレー上の動作

ネットを通過するボール

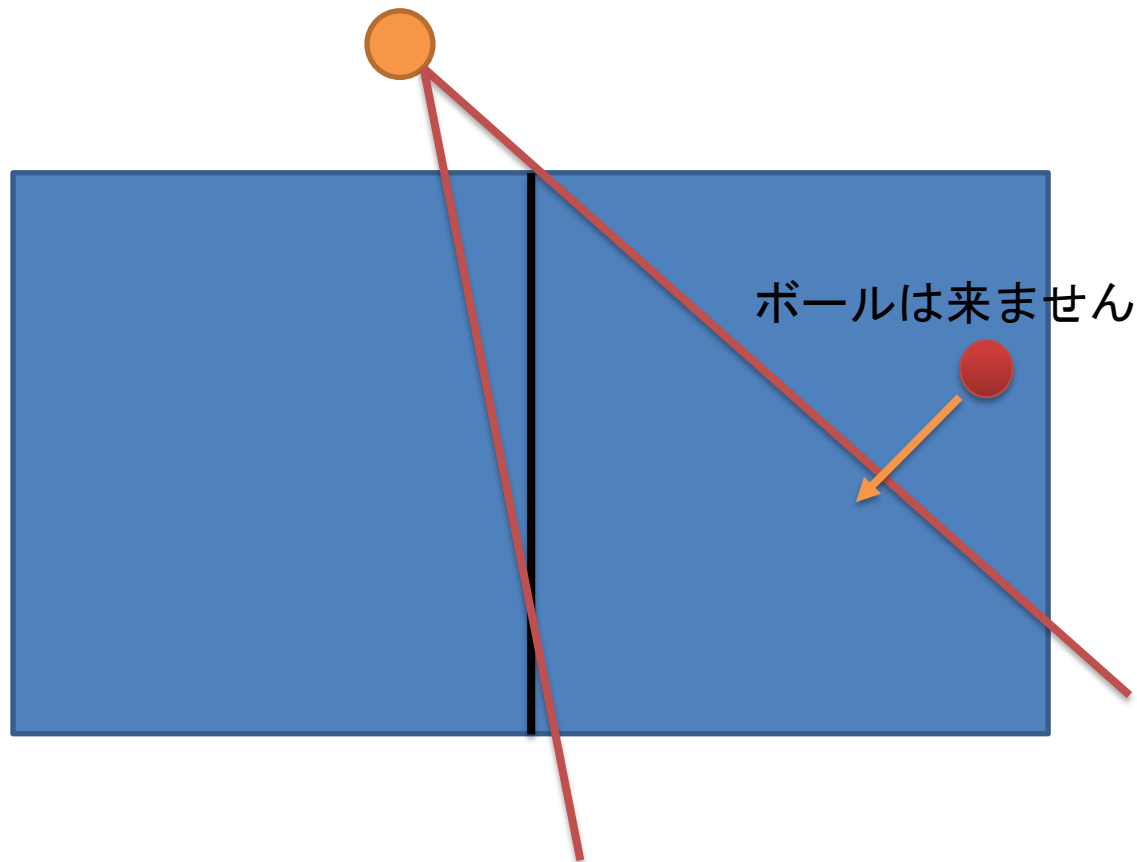
ボールは、下図の反則でない空間を通らなければならない。

ネットに打ち込まれたボールは、3回の打球の範囲内で、再びプレーすることができる。



# アンテナを通るボールの対応

ルールでアンテナの内側を通さないで反則となります。  
このため、ボールが外側になる場合はボールが来ない場所があります。  
ボールが外に出た場合は移動しましょう



# ネット近くの反則

## ネット近くの反則

### オーバーネット

相手のアタックヒットの前かそのプレー中に、相手の空間でボールまたは相手のプレーヤーに触れたとき。

### パッシング・ザ・センター・ライン

相手コートに入ったとき。但し、手や足の一部がライン上にある場合を除く。

### タッチネット

プレーヤーがネットおよびアンテナに触れることは反則でない。但し、ボールをプレーしているとき、またはプレーをじゃましようとして、ネットおよびアンテナに触れた場合は除く。



# サービス

## サービス

第1セットおよび最終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。

他のセットのサービスは、前のセットで最初のサービスを行わなかったチームが行う。プレイヤーは、ラインアップシートに記入されたサービス順に従したがわなければならない。

サービング・チームがラリーに勝った場合、そのまえにサービスを行ったプレイヤーが再びサービスを行う。

サーバーはボールを打った瞬間、コートやサービスゾーン外側の、フリーゾーンに触れてはならない。

サーバーは、主審のホイッスルの後、8秒以内にボールを打たなければならない。

主審のホイッスルの前に行われたサービスは、打ち直しとなる。

ネット上を通過するとき、ボールはネットに触れてもよい。

サービスのトスは1度しかできないが、ボールを手の中で動かしたり、ドリブルすることは許される。

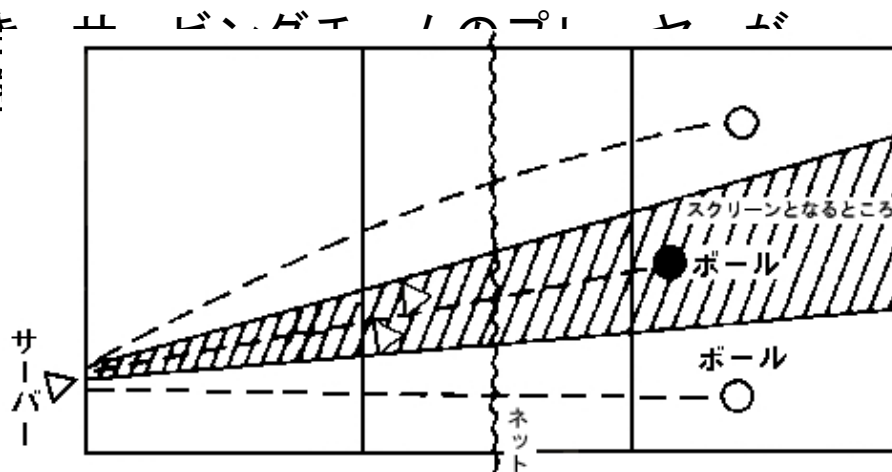


# スクリーン ブロック

## スクリーン

サービングチームのプレイヤーは、一人または集団のスクリーンをつくって、相手チームのプレイヤーがサーバーまたは、サービス・ボールのコースを見ることをじゃましてはならない。

サービスが行われたとき、ボールコースの真下で腕をスクリーンがつけられる。



一人または集団でそのボールコースをじゃましてはならない。

- ▷ プレイヤー
- 反則
- 反則ではない

## ブロック

ブロックの接触は、チームの1つの打球として数えない。但し、ブロックに触った後、ボールが床に触った場合は、ワンタッチの反則となる。

ブロック後の1回目のプレーは、ブロックのときボールに触れたプレイヤーを含み、誰にでも許される。

相手チームのサービスをブロックすることは禁止される。



# 競技の中断

## 競技の中断

それぞれチームは、1セットにつき最大2回のタイム・アウトと6回のプレーヤー交代ができる。

競技の中断は、監督あるいはゲームキャプテンのみが要求できる。

チームの要求できるタイム・アウトは30秒間である。

すべてのタイム・アウトの間、プレーしていたプレーヤーは、味方チーム側のベンチクのフリーゾーンに出なければならない。

プレーヤー交代は、プレーヤー交代ゾーン内でおこなわれなければならない。

交代するプレーヤーは、交代が要求されたとき、コートに入る準備をして、プレーヤー交代ゾーンの近くに立っていなければならない。

最終セットを除きそれぞれのセットの終了後、チームはコートを交替する。

最終セットで、リードしているチームが13点に達したときは、一度エンドラインに並んだ後、コートを交替する。





# 反則 ドリブル フォアヒット

## ドリブル



同じ選手が続けてボールを触る反則です。しかし、1回目のプレーで同一動作内であれば続けて触っていても1回とみなされます。また、ブロックに当たった回数は数えないので、ブロックの後、同じ選手が1回目を触ることができます。トスをする際に汗でボールが滑るなどして、この反則になることが多くあります。審判は、指を2本立てて示します。

## フォアヒット

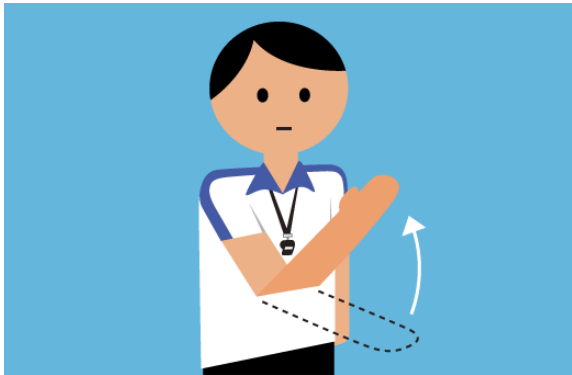


バレーボールでは、ブロックに当たった回数を除き、3回以内に相手にボールを返さなければなりません。それが4回以上になったときの反則です。審判は、指を4本立てて示します。バレーボールの攻撃は、レシーブ→トス→スパイクという流れが多いですが、もちろん1回や2回で返してもOKで、リズムを変えて相手の意表を突くため、1回や2回で返すこともあります。



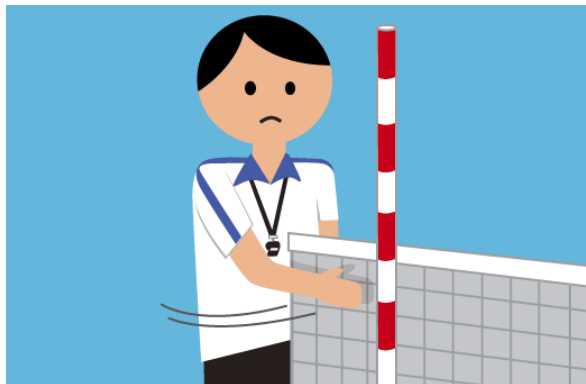
# 反則 ホールディングル タッチネット

## ホールディング



ボールの動きを止めてしまう反則です。ボールをつかんだり、投げたりするのはもちろん、手の中や腕の中でボールの動きを止めてもいけません。ドリブルと違って、1回目のプレーも対象になります。トスを上げる際、“タメ”を長くつくってしまうと、この反則となることが多いです。審判は、片手の手のひらを上に向け、ボールを持ち上げる動作をして示します。

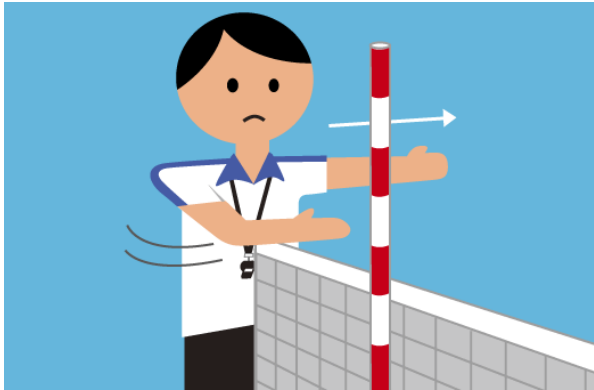
## タッチネット



ボールを触る動作をしているときに、アンテナからアンテナの間のネットを触る反則です。アンテナの外側のネット、あるいはボールに触れる動作をしていないときは、相手のプレーを妨げない限りネットに触っても反則にはなりません。また、対象となるのは、サーブを打ってからボールが床に落ちるまでのインプレー中のみです。例えば、スパイクが決まった後にネットに触るのは反則にはなりません。審判は、片手でネットを触って示します。

# 反則 オーバーネット パッシング・ザ・センターライン

## オーバーネット



ネットを超えて、相手コートのボールを触ってしまう反則です。スパイクに対するブロックは、オーバーネットの反則にはなりません。ネットより相手側にあるボールをスパイクしたり、相手チームのセッターがトスを上げようとしているボールをスパイクした場合などに起こります。審判は、片手でネットの上を覆うような動作をして示します。

## パッシング・ザ・センターライン



選手の足（くるぶしよりも下）のつま先からかかとまでが、完全にネットの下のセンターラインを超えてしまうと反則です。かかとだけがライン上にあったり、足以外の箇所（手、ひざ、腕など）がラインを超えても、相手のプレーを妨げない限り反則にはなりません。また、反則となるのは、サーブを打ってからボールが床に落ちるまでのインプレー中のみです。審判は、人差し指でセンターラインを指差して示します。



# 反則 ポジショナル・フォールト ディレイ インサービス

## ポジショナル・フォールト



選手はサーブが打たれる瞬間まで、ローテーションで決められた位置を離れることはできません。しかし、選手はできるだけ早く自分のポジションに行きたいため、サーブが打たれるよりも前に移動してしまうことがあります。このように違う場所にいたり、サーブの順番を間違えたりしたときに反則になります。審判は、人差し指を体の前で回して示します。

## ディレイインサービス

### サーブの反則

サーブを打つ選手は、審判が笛を鳴らしてから8秒以内にサーブを打たなければなりません。8秒を越えると反則となり相手チームにサーブ権と1点が加算されます。審判は指を8本、広げて上げる。

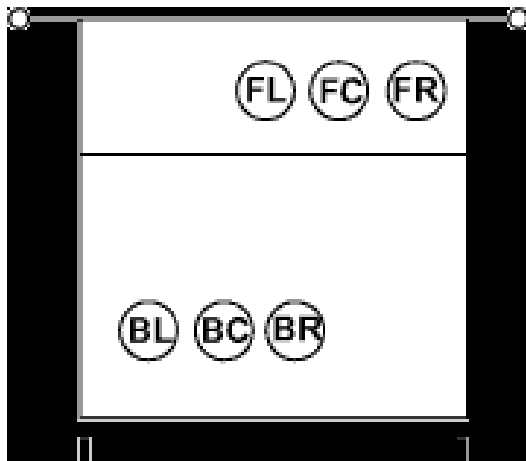


# 反則 ポジショナル・フォールト

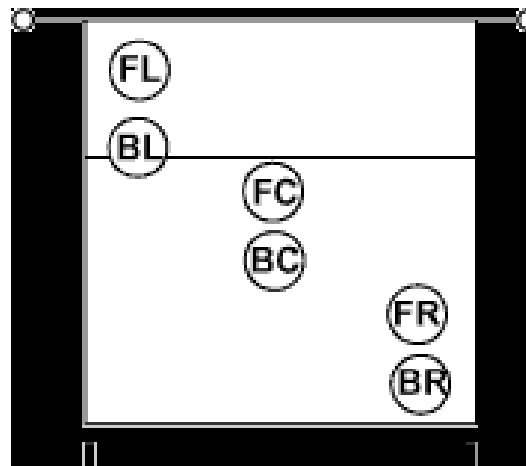
サーブを打つ瞬間にサービングチームのプレイヤーが正しい位置にいないと反則。

ポジショナル・フォールト（アウト・オブ・ポジション）

有効

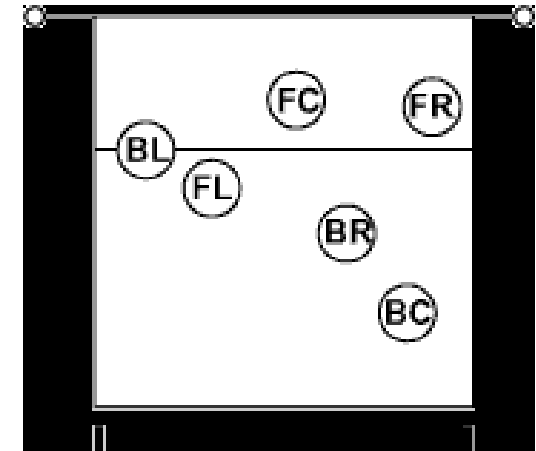


有効



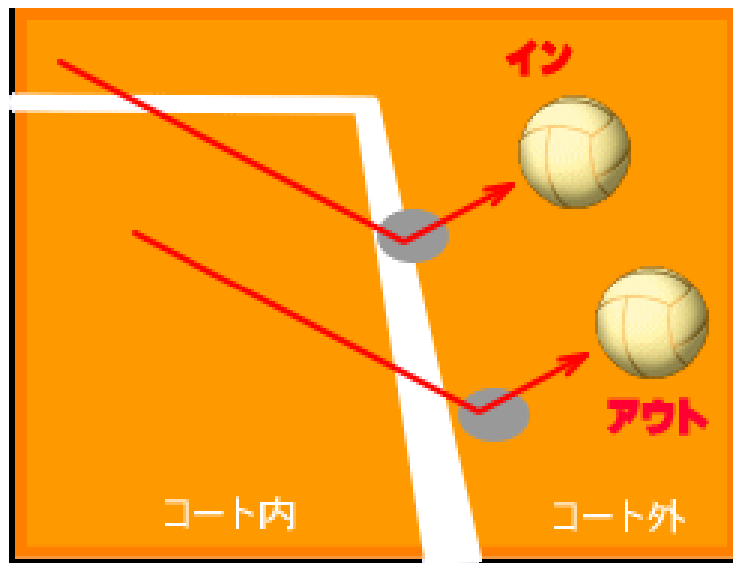
反則

BLが同じ縦列のFLより前にいる。  
BRが同じ横列のBCより右にいる。



# ボールのイン・アウト

## ボールのアウト・インの判定



ボールのアウトorインの判定は、ラインに触れていればコート内に落ちたと判定されます。一方、ラインに触れておらず、完全にコートの外にボールが落ちたときはアウトと判定されます。



# 線審のシグナル



ボール・イン ボールが入った時



ボール・アウト ボールがコートに入らなかった時



ボール・コンタクト 選手がボールに触ってアウトになった時



# 線審のシグナル

## アンテナ外側通過または、フット・フォールト



アンテナの外をボールが通った時または、エンドラインを踏んだりサービスゾーンの外からサーブを打った時ボールが入った時



プレイヤーのアンテナ接触  
選手がアンテナに触った時



判定不能  
判らなかつた時





# 線審のシグナル

## アンテナ外側通過または、フット・フォールト



アンテナの外をボールが通った時または、エンドラインを踏んだりサービスゾーンの外からサーブを打った時ボールが入った時



プレイヤーのアンテナ接触  
選手がアンテナに触った時



判定不能  
判らなかつた時

