

# 2026年度 6人制ルールの取り扱いについて

2026, 3, 20

## 【1】 プレーの動作に関する事項

### 9.2 ヒットの特性

9.2.1 ボールは身体の中のどの部分で触れてもよい。

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

9.2.3 ボールは接触が同時であれば身体のさまざまな部分に触れてもよい。

例外：

9.2.3.1 ブロックでは、1つの動作中であれば1人または2人以上のブロッカーが連続して接触してもよい。(規則 14.2)

9.2.3.2 チームの1回目のヒットでは、1つの動作中であればボールは身体のさまざまな部分に連続して接触してもよい。(規則 9.1)

### 9.3 ボールをプレーするときの反則

9.3.1 フォアヒット：チームが返球する前にボールを4回ヒットすること。

(規則 9.1, 第 11 図⑩)

9.3.2 アシステッドヒット：選手が競技エリア内でボールをヒットするために、チームメイトまたは構造物や物体からの助けを得ること。(規則 9.1.3)

9.3.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げる。この場合、ボールはヒット後、接触しているところから離れない。(規則 9.2.2, 第 11 図⑪)

9.3.4 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。

(規則 9.2.3, 第 11 図⑫)

(注)

1 プレーのハンドリング基準は、試合を通して統一されなければならない。

2 ボールは、クリアにヒットされなければならない。ボールをヒット後、接触している部分から離れないと判断された場合はキャッチの反則となる。

3 ボールをつかむ、投げる、ボールの方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。

4 特にオーバーハンドパスにおいて、手の中に止まるケースや長くとどまるようなプレーは、キャッチの反則となる。

5 チームの2回目のヒットが指を使ったオーバーハンドパスで行われ自チームの空間内にボールが飛んだ場合は、手の中で連続して接触してもダブルコンタクトの反則にならない。アタックヒットが完了(ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触)したときは、ダブルコンタクトの反則になる。

<詳解>

- オーバーハンドパスをしたボールが、そのプレーヤーの手から滑り身体の他の部位にあたった場合は、ダブルコンタクトの反則となる。
- チームの2回目のヒット後、アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触）したときにダブルコンタクトの反則が成立するため、それまでに別の反則が起きた場合、その反則が優先される。

### 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持っていることを確認した後にサービスを許可する。（第11図①）

(注)

- 1 コート上に5人だけ、または7人の選手がいるときには6人になるよう、サービスのホイッスル前に促す。必要であれば遅延行為に対する罰則を与えなければならない。  
もしファーストレフェリーがそのことに気づかずにサービスのホイッスルをした場合、およびラリーが始まったり完了した場合、ファーストレフェリーはそのことに気づいたら直ちに罰則無しにラリーをやり直さなければならない。
- 2 ポジション4にリベロがいる場合は、ファーストレフェリーはチームが正規の選手にリプレイスメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ。それでもリプレイスメントが行われない場合は、セカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認後、リプレイスメントさせ、その後遅延行為に対する罰則を与える。  
もしラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。
- 3 サービス許可のタイミングで、その他の不法なリベロリプレイスメントが行われており、ファーストレフェリーが分かっている場合も、上記2と同様の処置を行う。

### 12.5 スクリーン

12.5.1 サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成してサービスヒットおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害をしてはならない。

12.5.2 サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が集団で腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、サービスヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠すことでスクリーンとなる。サービスヒットまたはボールのコースがレシービングチームに見えるのであればスクリーンではない。（第6図）

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。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ゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。

(注)

- 1 チームが意図してスクリーンを形成している場合や、プレーヤーが手を頭より上にあげている場合（頭を保護するために、頭の後ろに手をあ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 上記のようなケースをサービス許可前に気づいた場合は注意をする。また、サービス許可後に生じた場合はラリー終了後、ゲームキャプテンに注意する。

## 【2】 プレーの構造に関する事項

### 7.4 ポジション

サービスヒットの瞬間、サーバーを除き、両チームはそれぞれのコート内に位置していなければならない。

レシービングチームの選手はサービスヒット時、ローテーション順に位置していなければならない。サービングチームの選手はサービスヒット時、どの位置にいてもよい。

(注)

- 1 レシービングチームのポジションの反則が成立するのは、サーバーがトスをした瞬間である。トスをする瞬間までに、コート内に位置していなかったり、ポジションが完全に入れ替わったりしたケースは反則となる。セカンドレフェリーは、サーバーとレシービングチームのポジションを視野に入れるために、支柱から少し離れて判定をする。サーバーがトスをする瞬間までに、完全に入れ替わり反則となるケースがあるため、レフェリーはポジションを常に把握しなくてはならない。
- 2 レシービングチームにポジションの反則が起きたときは、サービスヒットの瞬間にホイッスルする。
- 3 サーバーが反則（不適切なサービスの実行やローテーション順の間違いなど）をした場合、相手チームにポジションの反則があったとしてもサービスの反則となる。

## 【3】 競技参加者の行為に関する事項

### 20.1 スポーツマンにふさわしい行為

20.1.1 競技参加者は公式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。

20.1.2 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。

疑問がある場合はゲームキャプテンを通じてのみ説明を求めることができる。

(規則 5.1.2.1)

20.1.3 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。

(注)

- 1 判定に対するゲーム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やゲーム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 20 (スポーツマンにふさわしい行為、フェアプレー) に反した場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。
- 3 不法な行為については、その程度に応じて、適切な処置を行う。  
レフェリーの判定に対しチームが納得しないこともある。しかし、それにより不法な行為を行っても良いという理由にはならない。

23.2.4 ファーストレフェリーは自分が下した判定に関していかなる論争も許してはならない。

とあるように、どのような場面でも毅然と対処する。

- 4 競技参加者が、判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。

【主にステージ 1 に該当するケース】

- ①最終判定後にもレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。
- ②ゲームキャプテンの質問に答えた後にも、さらに論争を長引かせた場合。
- ③規則の適用や解釈でない内容の質問が、繰り返された場合。
- ④一度指導されているにもかかわらず、再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問した場合。
- ⑤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。

【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判定に対して抗議や不満を表す態度を必要以上に示した場合。
  - ②判定に対して、ベンチスタッフや控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合。
- 5 試合中にゲームキャプテンのみが、レフェリーに質問や競技規則の適用や解釈について説明を求めることができる。  
監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などに声かけ程度はできるが、セカンドレフェリーやスコアラーに、説明を求めたり、長く話しかけたりすることはできない。
  - 6 先にペナルティ・退場・失格の罰則を適用した後、同じチームに軽度の不法な行為があった場合、ステージ 2 を適用せず、ペナルティ (レッドカード) を適用する。

(2014 年度の取扱いからの修正)

(例)	無作法な行為	⇒	軽度の不法な行為 1 回目	⇒	同 2 回目
選手	No.5		No.6		No.2
処置	レッドカード		レッドカード		レッドカード

## 20.2 フェアプレー

20.2.1 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 監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながら歩きながら指示を出している場合、ラインジャッジの判定の妨げにならないようにレフェリーが注意する。ラリー終了後、レフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに罰則を適用する。
- 2 試合終了後、監督とファーストレフェリー・セカンドレフェリーはフェアプレーの精神でお互いに「握手」を交わす。

### 【4】 レフェリーに関する事項

#### 23.3.2 ファーストレフェリーの責務

23.3.2 試合中、ファーストレフェリーは次の権限を持つ。

23.3.2.3 b) ボールをプレーするときの反則。(規則9.3, 第11図⑰⑱⑲)

(注)

- 1 チームの3回目のヒットが、ネットを越えずその選手が続けて触れた場合、ダブルコンタクトではなくフォアヒットのシグナルを示す。

#### 29.2 ラインジャッジの責務

29.2.1 ラインジャッジは40×40cmのフラッグを使用して次のことをシグナルで示す：

29.2.1.3 ボールがアンテナに触れたとき、またはサービスボールおよびチームの2回目または3回目にヒットされたボールが許容空間外側のネット垂直面を通過したとき。

(規則8.4.3, 8.4.4, 第5図a, 第12図④)

(注) ラインジャッジのフラッグシグナルの修正

- 1 ラインジャッジは、2回目または3回目にヒットされたボールが、許容空間の外側のネット垂直面を通過したときにフラッグを振る。(第12図④)