

## 小学生特別ルール および ルール解説

## ■小学生の特別ルールや独自の取扱い

## (1) 小学生のダブルコンタクト（ドリブル）

《p.93 冒頭分の5行目》ボールをプレーするときは、ボールが身体の複数箇所に連続して接触しても、それが1つの動作中に生じたものであれば許される。

チームの最初のヒットに限らず全てのボールへの接触において、身体の複数箇所に連続して接触したとしても、それが1つの動作とみなされればダブルコンタクトの反則は適用されない。

## (2) ペネトレーションフォルト（ネット下からの相手コートへの侵入）

片方の足（両足）または片方の手（両手）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）または片方の手（両手）の一部が、センターラインに接しているか、その真上に残っていれば許される。この場合の手・足とは、「手」は手首より先、「足」はくるぶしより先をひとつのかたまりとみなして、その一部分でもセンターライン上（触れていなくても良い）に残っていれば反則とならない。逆に他のいかなる身体の部分も相手コートに触れることは許されない。

また相手コートに触れていなければ、相手コート側空間に出ていても反則にならないが、相手選手に触れるなど相手プレーを妨害したと見なした場合は、インターフェアの反則を適用する。

## (3) ポジションの反則

サーバー以外の選手の足の一部がサービスヒットの瞬間にコート外または相手コートに触れている場合、ポジションの反則となるが、HSは該当ラインを人差し指で指し《p.85 ㉓》該当選手を手のひらで示す。

## (4) サーブ順の間違い

主審は「間違ったサーバーに打たせない」ために、サービス許可吹笛前にサーバーが正しいことを記録員とアイコンタクト（サーバーが正しければ、記録員はうなずいて「OK」の合図を送る）をとる。副審は、主審と記録員とのアイコンタクト中、視線を遮らないように横にずれて位置する。

次にサーブしようと準備しているサーバーが間違っている場合、副審はチームに「サーバーが間違っている」ことを伝え、正しいサーバーに替わったのを確認後、主審にOKを合図する。小学生では「サーブ順が間違っている」ことは積極的にチームに伝えるが「正しくは何番か」が伝えられるのは、チームがゲームキャプテンを通じて、質問してきたときのみである。もし審判団がサーブ順の間違いに気づかず、間違ったサーバーが打った場合は、チームのローテーションの反則《p.38 7.7》《p.82 ㉔》となる。

(5) スクリーン形成

競技者がサーブのコースを隠すスクリーンの反則は、意図的かどうかではなく事実としてスクリーンが形成されたかどうかが判定の基準。スクリーン形成が疑われる場合は、当該チームのゲームキャプテンを呼び、指導する。その際該当する選手の番号や位置を明確に伝えスクリーンにならないよう離れるように一度は指導する。それでもなお行った場合に、反則を適用すること。

(6) 選手の軽度の不法な行為に対するチームへの制裁は4段階（一般より1段階多い）

段階① 両チームのゲームキャプテンを呼び教育的指導を行う 《小学生独自適用：指導》

段階② 当該チームのゲームキャプテンを通じ口頭で警告 《ステージ1》

段階③ 当該チームに対し警告（イエローカード） 《ステージ2》

段階④ 当該選手に対しペナルティを与える（レッドカード） 《ペナルティ》

\*制裁の対象が大人の場合は、一般の取扱いと同様（ステージ1から適用）

(7) テクニカルタイムアウト《p.95 第4条6》《p.96 付則1》⇒関連：資料4【副審編】4.(3)

第1セットおよび第2セットでは、リードするチームが11点に達したとき自動的に適用され、第3セットでは、リードするチームが8点に達したときコートチェンジ後に適用される。テクニカルタイムアウトは30秒間で、開始と終了は副審が吹笛で合図する（特にハンドシグナルは無い）

テクニカルタイムアウトは給水のための時間として選手に給水させなければならない。審判員は選手の給水を促し、給水を阻害するようなスタッフの行為は慎むよう抑制する。給水ボトルは選手の手が届くところに置き、給水できる状態にするようコントロールする。

チームはこの趣旨に基づいて、通常タイムアウトとは区別して行動するよう努めること。

(8) 監督はチームベンチの記録席に一番近い席に座らなければならない《p.31 5.2.3.2》ラリー中はベンチに座っていなければならない《p.95 第4条5》。

ラリー完了後、喜び表現など偶発的に立ち上がることは構わないが、選手を鼓舞するパフォーマンスのみのために立ち上がることは認められず、注意を与えるが、繰り返すことは「軽度の不法な行為」《p.66 21.1》となる。監督はアウトオブプレー中に選手に指示を与えるために、立ち上がることが認められている。監督制限ラインが設けられている場合は、それより前に出ないよう副審がコントロールする。

監督が不在のとき、他のスタッフには監督席を空けて座らせる。なお監督が不在の時のみ、タイムアウトや選手交代の要求はゲームキャプテンが行う。監督がなんらかの理由でチームを離れる、または不在時ゲームキャプテンの要求により主審が認めた時は、コーチに監督の役割を引き継ぐことができる。《p.31 5.3.2》。監督代行となるコーチには、監督席（記録席に一番近い席）に座らせる。監督が試合に遅れて到着したとき、ベンチの監督席以外に入ってもよいが、次のセット間に記録用紙の監督欄へのサインを得て初めて、監督として監督席に座り、監督としての権利が行使できる。

(9) 競技参加者はフェアプレー精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない《p.65 20.2.1》

ベンチスタッフが、判定に対して執拗に抗議するなど、フェアプレーに反する態度をとった場合、不法な行為として警告が与えられ、繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。ふんぞり返る、首掛けタオル、ガムを噛むなど、子供達の育成者として常識的に相応しくない行動にも注意を与える。

## ■ルール解説

### (10) キャッチ（ホールディング）

ラリー中明確にボールをヒットしない、または手の中で一旦ボールを止める行為は「キャッチ」の反則となる。特にゲーム序盤で発生したものを確実に押さえられるよう、集中力を高めておくこと。

### (11) タッチネット

ネットへの接触は、ボールをプレーする動作中に起きたものが反則となる。ただし、ブロッカーが着地後（ふらつかず安定した状態であること）振り返る動作中のネットへの接触は反則ではないが、近くにボールがあり、そのボールに対してプレーしようとしている場合には反則となる。

タッチネットの反則となる「ネット」とは、アンテナを含む両アンテナの間のネット（上端白帯からネット下端白帯まですべて）

相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は支柱、ロープ、またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。アンテナ外側のネット、ロープにぶら下がったり、激しくぶつかったり引っ張ったりして、大きくネットが揺れる場合は、相手チームのプレーを妨害したとして、タッチネットの反則を適用する。髪の毛については、ネットに触れてボールをプレーする相手に影響を与えたことが明らかな時のみ反則とする。髪の毛がネットに絡まって外れなくなっている場合も反則とする。

### (12) 相手のサービスされたボールをブロックすること、および相手のサービスされたボールがネット上端より完全に高くフロントゾーンにあるとき、アタックヒットすることは反則である。

### (13) 主審のサービス許可の吹笛前に、記録員が記録上の問題を抱えている場合、副審は片手を挙げて主審に待つよう合図し、記録内容を確認する。この合図に主審が気づかずサービス許可を吹笛してしまった場合、副審は吹笛し返してでもゲームを止めて構わない。

### (14) 間違ったサーバーがサービスを打ってしまった場合の措置 《p.38 7.7》

副審はまず吹笛し、記録用紙などで反則を確認するため片手を上げてゲームの中断を行う。反則の事実を確認できた段階で、吹笛と伴にハンドシグナル《p.82 ⑭》を出し、誤ったサーバーの選手を手のひらで指す。主審は次のサーバーサイドを差し、副審はそれに追随する。

① 相手チームに1点と次のサービスが与えられる。

② 間違ったチームの次のサーブ順は正しく直される（ゲームキャプテンに正しくは次何番か伝える）

③ 記録員（副審）はサーブ順誤りの発生した時点を特定し、間違ったサーバーの間に得たそのチームの得点はすべて取り消される。なおその間に行われた相手チームの得点、テクニカルタイムアウトと罰則はそのまま有効である。しかし、その間に認められたタイムアウトと選手交代は取り消される。  
※反則発生の時点を特定できない場合には、反則を犯したチームの得点の取り消しはなく、相手チームに1点と次のサービス権が与えられるのみで措置完了とする。

ラリー中に副審がサーブ順誤りの吹笛により中断を行った場合、そのラリーは無効である。逆にラリーが吹笛によって完了し、その後副審が間違ったサーバーの反則の処理を行った場合そのラリーは有効であり、相手チームの得点は有効である。

#### (16) 遅延行為

サーバーがなかなかサービスゾーンに行かない、タイムアウト明けにベンチから速やかにコートに戻らないなど、遅延行為については目についたときに「この機会に指導しますよ」という趣旨で両チームのゲームキャプテンを呼び、良くない行為について教育的指導を行う。遅延行為にベンチスタッフ側にも原因がある場合は、主審の指導内容を副審から監督にも伝える。そのうえで繰り返した場合は、イエローカードを使って遅延の警告（ディレイワーニング）を与える。

⇒関連：資料4【副審編】4. (6) 遅延に対する罰則の適用手順

靴ひもがほどけている場合は、選手のケガの予防を優先し、声をかけてあげたり、結び終わるのを確認してからサービス許可の吹笛を行う。もし結ぶための時間を選手が主審に要求してきた場合は、要求はしなくて良いのでさっさと結ぶよう教えてあげる。

(17) 主審がゲームキャプテンを呼び寄せた時は、副審も必ず主審のもとに行き、その結果記録すべき内容であったかどうか記録員に伝え、必要ならば「制裁」欄への記入を副審が指示する。

#### (18) チーム関係者の不法行為

ベンチスタッフや応援団の不法な行為に対する、注意・警告・罰則は、ゲームキャプテンを呼んで説明するが、監督には副審が伝えてコントロールする。体罰・暴言・暴力行為は疑わしいものも含め、失格など、適切に罰するとともに、隠ぺいすることなく大会本部に報告・連絡すること。

#### (19) 選手の負傷

試合中に選手が負傷し動けないような場合は、片手を上げて吹笛し、即座にゲームを止め（このとき「ラリーが完了後＝得点が入った吹笛後」なのか、「ラリー中の中断＝ノーカウント」なのかを明確にしておく）副審に負傷者の状態を確認させる。副審は状況に応じてベンチスタッフのコート内への立ち入り（状態確認や搬出など）を指示、主審はむやみに審判台を降りず、全体を見渡しコントロールする。ベンチに交代選手が居る場合には正規の選手交代をするか監督に確認し、交代選手が居ない場合、治療できる状態にしてから「回復のための3分間」のタイムアウトを与える。その後チームがタイムアウトを要求できるのは、前記の「ラリーが完了後＝得点が入った吹笛後」の場合には認められるが、「ラリー中の中断＝ノーカウント」の場合はタイムアウトの要求は認められない。負傷した選手が、もし回復できない場合、そのチームは不完全を宣言され、そのセットを失う。もし次のセットが残っている場合は、セット間の3分間は時間をとったうえで、その間にも回復できない場合に、次のセットも失うこととなり、その結果試合を失う。

相手チームにはそのセットを取るため、またはその試合に勝つために必要な得点あるいはセットが与えられる。不完全となったチームのそれまでの得点は有効である。《p.37 6.4.3》《p.63 17.1》

顔や目にボールが当たったケースなどは、副審が選手の元まで行き声をかけるなど、問題無いか確認すること。

(20) 床やボールに血液が付着している場合は、感染予防の処置を最優先させ、特にボールは消毒液を使って血液をふき取るなど適切に処理する。この時チームに対し遅延の罰則の適用はしない。