

2012年度 JAPAN-CUP大会規約&ルール

□ サーブ・コート選択権

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
ジャンケンに勝った方が、サーブ権若しくは、コート権のいずれかを選択する優先権を有する。負けた方は、残りの権利を優先選択できる。	ジャンケンで勝った方が、サーブ権もコート選択権双方とも優先選択できる。	

□ サーブ

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
両肩から水平に伸ばした延長線より下方の位置でボールをヒットする。	サーブのヒットする位置は、腰からボール1個分を超えてはならない。	サーブは下から手のひら全体で回転をかけず打つ。
①違反サーブの場合 (注1)	①違反サーブは、何回も打ち直し。	
②サーブを打てる範囲 (注2)	②指1本や2本等立てて打つのは反則。	
③サーブを打つ部位 (注3)	ボールに回転をかけるのは可。	
④サーブを打つ時間 (注4)	(拳でのサーブは不可)	

※ボールをヒットする位置を基準とするので、ヒット後、水平ラインをフォロースルーが手が超えてもOK!

(注1) 違反サーブは、主審がジャッジする。(副審の主審への進言も可)

違反サーブを警告された場合、1回目は打ち直し。2回目からは即失点となる。

2回目とは、初めに警告を受けた選手だけでなく、全ての選手が対象となる。(1試合ごと)

(注2) 両サイドラインの延長線内。サイドラインを超えた場合とは、足と床面との接触面を指す。ラインクロスとは、足と床面の接触を指し、ラインを踏む或いは超える行為をいう。ゆえに、サーブヒットした後は認める。

(注3) 手の一部、どの部位でサーブしても認められます。

(注4) 主審の吹笛から5秒以内でサーブをしなければならない。その時間を超えたら反則で失点。

※違反サーブの徹底チェック

肩のラインを超えての違反サーブは、流す傾向にあったが2012年度から厳しくジャッジすることとする。主審の判断にばらつきがないように努めることとし、目に余る場合、役員(開会式で前に並んでいる)が主審に注意指導を行ってもよいこととする。

※主審吹笛後のドリブルとスアップは、サーブモーションと見做し即反則として失点とする。

□ フォーメーション

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
前後、左右の位置関係を守れば、必ずしも四角形になる必要はない。但し、対角線の追い越しは可。	ほぼ、四角形の隊形をとらなければならない。	完全に四角形の隊形をとらなければならない。

□ レシーブの部位

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
膝から上の部位であればOK。	腰から上の部位でレシーブは行う。	

□ ユニフォーム

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
チーム揃いのユニフォーム(チーム名、番号入り)着用を推奨するが、ゼッケンに番号を記したのもユニフォームとして認める。	特別な規定はない。	

□ ローテーションミス

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
ローテーションミスの状態でゲームが進行した場合でも得、失点はそのまま生きる。ボールデッドの時点で正しいローテーションに戻し試合を続行する。線審は、ローテーションに誤りあれば、即注意する。	ローテーションミスをしたチームは即失点。ローテーションを正しいものに戻しゲームを再開する。	

※サーブ順が違ってる場合、ラインズマン、副審は、注意しなければならない。

□ **アウト・オブ・ポジション(フォーメーション)**

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
前衛と後衛の位置関係は守らねばならない。また、レフトとライトの位置関係も同様。但し、対角線の追い越しは認められる。上記の基準となるのは、相手のサーバーがサーブをヒットする前であり、以降のフォーメーションは自由。	サーバー側もレシーブ側も四角若しくはほぼ四角の隊形をキープする必要があるため、この状態を守らない場合、アウト・オブ・ポジションとして反則失点となる。	

アウト・オブ・ポジション(2008年度規定と同じ)は、反則であり即失点となる。

(注) ローテーションミスは、故意でない限り反則行為とはならず当該得点は有効となりローテーション戻し試合を再開する。

この場合、対戦相手双方チームからの主張が論じられるものと推測されるが、確認ボード担当の線及び副審の裁定を第一とする。

また、サーブ順の違いに気付いた場合、線審はフラッグを上げ主審に報告し、主審はサーブ順を正す

※県ルールの大会で、よく目にするのは、ほぼ四角の隊形をとらないチームが多いということ。特に1セッターチームの場合、当然四角形にはなっていないので相手側のサーブ前にセッターが動きアウト・オブ・ポジションの反則となるケースが多いということである。県選手権では、県のルールを主体に行うので注意されたし！

□ **危険防止施策**

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
隣接コートで試合をしている場合、隣接コートに侵入したら反則失点。隣接コートの試合を妨げるようなプレーは、イエロー、レッドカードの対象。(主審の役目を参照のこと)	特別な規定はない。	

□ **ボールデッド**

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
ボールとラインとの接触面を基準とし、接触面がラインにかかっていればセーフ。	ボールの側面とラインを基準	

□ **オーバーネット**

アタック及びブロックを行う場合、手(指)が少しでもネットを超えた時点でオーバーネットの反則。

(注) ブロック側のオーバーネットが最近多いので、主審は本年度から厳しくジャッジするようにお願いします。

□ **ボールとネット(ネット延長線上含む)との関係**

※ボールの1/2超がネットから越えている場合はセーフ。ボールが1/2以下であれば、どのプレーヤーでも相手側に返球することができる。

(改訂) ポールのネット部分にボールが接してもセーフ。ネットより下の部分にボールが接した時点でアウト。但し、アンテナに少しでも接した場合はアウトとなる。

□ **ボールの通過(ネット上)**

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
ボールがネットから完全に通過するまでは、それまでボールを支配していた方に権利がある。つまり、ボールが少しでもボールを支配していた方のプレーヤーがオーバーネット、タッチネットをせずにボールに触れたらセーフとなる。	基準はボールが大半残っていればセーフ。	基準はボールが少しでもネット超えればアウト。

□ **タッチネット**

主審の吹笛からボールデッド迄の間、攻撃、守備側の選手がネットに身体(服も含む)が触れた時点でタッチネットの反則となり失点。但し、アタック後、ボールデッド以降のネットタッチはセーフ。

(注) 本年度から衛生上、笛の貸し出しは中止します。主審をされる方は必ず笛を持参下さい。

笛を忘れた場合、本部で笛を購入して下さい。

□ **イエロー、レッドカード制度**

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
JAPAN-CUPルールブック Q&A Q5を参照	特別な規定はない。	

本年度から強化する項目

※担当審判であるにもかかわらず、正当な事由もなく審判の役目を果たさない選手及びチーム(出場停止等の処分)

※正当な事由もなく開会式に参加しない選手及びチーム(レッドカード又は、出場停止等の処分)

※非紳士的且つ威圧的な言動の選手及びチーム(出場停止等の処分)

※お手伝いチームの用をなさないチーム(レッドカード)

※登録選手外の応援者も相手チーム及び審判に対する誹謗中傷、ヤジ、がひどい場合は、当該チームに罰則を与え応援者には会場(2階席も含める)から退場処分とする。

2010年度からの追加制度

暴力行為は、即、退場又は出場停止処分とする。(暴力行為とは、言葉の暴力も含みます。)

※退場とは、大会会場(2階席も含む)から去ることを意味する。

□ キャプテンマークの装着

JAPAN-CUPルール	熊本県協会ルール	熊本市協会ルール
チームキャプテン(試合出場者)は、キャプテンマークを装着しなければならない。 試合中キャプテンが選手交代する場合は、キャプテンマークをコート内の選手に渡し、渡された選手がキャプテンを代行する。		規定はなし。

※キャプテンマークの装着部位は、審判から見えやすいところならば、身体の中の部位でも構わない。

キャプテンマーク装着義務:審判(大会本部も含)に対しての抗議権はキャプテンだけに与えられる権利であり、他の選手には付与されていない。従ってキャプテン以外の抗議は一切禁止となる。

主審は、キャプテン以外からの抗議は一切受け付けず、注意しても聞かない場合レッドカード対象となる。



変更

※キャプテンマーク以外にキャプテンと分かる印があるものも認める。

※キャプテンマークを忘れた場合、最初にジャンケンした人をゲームキャプテンと見做す。

(キャプテンが交代する場合は、誰をキャプテンにするか主審に指名しなければならない。)

□ 主審の役目

主審はゲームを正しく公正にジャッジし速やかな進行に努めなければならないため2012年度以降、特に次の事項に注意を払うこととする。

1.違反サーブの適正なジャッジ

2.得点が正しく掲示されているかを確認し全ての選手の状態確認後吹笛すること。

3.ゲームキャプテンの確認

4.他コートへの侵入についてのジャッジ

※隣接コートは試合前の挨拶から終了の挨拶までが試合中(タイムアウトも含む)と見做すのでその間に侵入した場合は即反則とし失点。また侵入された側の選手へ危険を与えるようなプレーについては即イエローカード、ひどい場合にはレッドカードを与える。

5.負傷による試合中断(コンタクトの紛失含む)について

時間は10分間までとする。

主審は試合中断となった際に体育館の時計を確認し10分経過した時点で試合を再開する。

その時点で負傷者がコートに戻れず試合を続行する場合、3点ビハインドで再開。その後負傷者が復活しても3点ビハインドは適用のまま続行する。

※試合当日選手交代できる選手がいる場合は、即交代とし中断はなし。

交代は1試合2回まで可能なため中断不要

□ 同点、同率の場合の判断基準

勝ち数 ⇒ 総得失点差 ⇒ 総得点 ⇒ 総失点 ⇒ 直接対決

※直接対決がない予選の別パートの場合はジャンケン

(同パート同士であれば直接対決の結果があるので、あくまでも別パートの場合のみがジャンケン)

※決勝後の判断については、表彰対象チームの場合のみ、前記の通りとし、その他のチームについては同順位とする。(表記は五十音別順)

□ 開会式と試合参加のマナー

開会式不参加チームや不参加の選手のチェックと開会式での注意事項の徹底のためチームプレートをコートの指定箇所に置いて開会式を実施する。

※開会式参加は、大会参加の上での参加者が揃っているかの確認と連絡事項の徹底のために必要

※開会式不参加者がいるチームはレッドカード対象とする。

(但し、諸事情の為、開会式に参加できない場合は、開会式前までに報告すれば対象外)