



# スノーバレーボール競技規則

2022-2024

一時的規則・変更される可能性があります

## スノーバレーボール競技の特徴

スノーバレーボールは、ネットによって分けられたスノーコート上で2つのチームにより行われるスポーツです。

チームは4人1組で、コート上では3人のプレーヤーがプレーをします。

チームは、相手コートにボールを落とすために、ブロックの接触に加えて、ボールを返球するために3回プレーをすることができます。

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になります。得点は、ラリーに勝ったチームが得点をする(ラリーポイントシステム)。

サービスを受けたチームがラリーに勝利すると、ポイントとサービス権を獲得します。これが発生するたびに、サーバーを交代させる必要があります。

チームの選手はフリーポジション、すべてのセットは15点マッチ、5点の倍数ごとにコートチェンジ(スイッチ)を行い2セット連取したチームが勝利となります。

**第1章 施設と用具**

- 1 競技エリア.....7
  - 規格.....7
    - 1.2 競技エリアの外観.....7
    - 1.3 コート上のライン.....7
    - 1.4 ゾーンとエリア.....7
    - 1.5 天候.....8
    - 1.6 照明.....8
- 2 ネットと支柱.....8
  - 2.1 ネットの高さ.....8
  - 2.2 構造.....8
  - 2.3 サイドバンド.....9
  - 2.4 アンテナ.....9
  - 2.5 支柱.....9
- 3 ボール.....9
  - 規格.....9
    - 3.2 ボールの均一性.....9
    - 3.3 4球システム.....10

**第2章 競技参加者**

- 4 チーム.....10
  - 4.1 チーム構成.....10
  - 4.2 チームエリア.....10
  - 4.3 服装とアクセサリ.....10
  - 4.4 服装の変更.....11
  - 4.5 禁止されるもの.....11
- 5 チームリーダー.....11
  - 5.1 キャプテン.....11

**第3章 プレー形式**

- 6 得点、得セット、勝利ゲーム.....12
  - 6.1 得点.....12
  - 6.2 得セット.....13
  - 6.3 勝利ゲーム.....13
  - 6.4 棄権および失格チーム.....13

7	プレーの構造	14
7.1	トス	14
7.2	公式ウォーミングアップ	14
7.3	チームラインアップ	14
7.4	ポジション	15
7.5	サービスの順番	16
7.6	サービスの順番の反則	16

## 第4章 プレーの動作

8	プレーの状態	16
8.1	ボールインプレー	16
8.2	ボールアウトオブプレー	16
8.3	ボール「イン」	16
8.4	ボール「アウト」	16
9	ボールをプレーする	17
9.1	チームヒット	17
9.2	ヒットの特徴	18
9.3	ボールプレーの反則	19
10	ネット付近のボール	19
10.1	ネットを通過するボール	19
10.2	ネットに触れるボール	20
10.3	ネットにかかるボール	20
11	ネット付近のプレーヤー	20
11.1	ネットを越えて手を伸ばす	20
11.2	相手のスペース、コートおよびフリーゾーンへの侵入	20
11.3	ネットへの接触	20
11.4	ネット付近のプレーヤーの反則	20
12	サービス	21
12.1	セットでの最初のサービス	21
12.2	サービスの順番	21
12.3	サービスの許可	22
12.4	サービスの実行	22
12.5	サービス中の反則	22
13	アタックヒット	23
13.1	アタックヒットの特徴	23
13.2	アタックヒットの反則	23
14	ブロック	24
14.1	ブロッキング	24

- 14.2 ブロックkontakt24
- 14.3 相手スペース内でのブロック24
- 14.4 ブロックとチームヒット24
- 14.5 サービスのブロック24
- 14.6 ブロックの反則25

## 第5章 中断・遅延およびインターバル

15	中断	25
15.1	通常ゲームの中断回数	25
15.2	通常ゲームの中断の連続	25
15.3	通常ゲームの中断要求	25
15.4	タイムアウト	25
15.5	メンバーチェンジ	26
15.6	メンバーチェンジの制限	26
15.7	例外のメンバーチェンジ	26
15.8	退場または失格でのメンバーチェンジ	26
15.9	無効のメンバーチェンジ	26
15.10	メンバーチェンジの手順	27
15.11	不適切な要求	27
16	ゲームの遅延	28
16.1	遅延行為の種類	28
16.2	遅延行為に対する罰則	28
17	例外的なゲームの中断	29
17.1	怪我／病気	29
17.2	外部妨害	29
17.3	中断の延長	29
18	インターバルとコートチェンジ／スイッチ	29
18.1	インターバル	29
18.2	コートスイッチ	30

## 第6章 競技参加者の行動

19	参加要件	30
19.1	スポーツマンシップ	30
19.2	フェアプレー	30
20	反則行為と罰則	30
20.1	軽度の反則行為	30
20.2	罰則措置につながる反則行為	31
20.3	罰則措置	31
20.4	罰則措置の適用	32

20.5セット開始前、セット間の反則行為	32
20.6反則行為と使用するカード	32

## 第2編 レフェリーの責任および公式ハンドシグナル 33

### 第7章 レフェリー

21 レフェリーと手順	33
21.1 構成	33
21.2 手順	33
22 ファーストレフェリー	34
22.1 位置	34
22.2 権限	34
22.3 責任	35
23 セカンドレフェリー	
(割り当てられていない場合：権限と責任はファーストレフェリーとする)	36
23.1 位置	36
23.2 権限	36
23.3 責任	37
24 スコアラー	37
24.1 位置	37
24.2 責任	38
25 公式シグナル	39
25.1 ファーストレフェリーハンドシグナル	39

## 第3編 図 40

1 競技エリア	40
2 競技コートエリア	41
3 ネットのデザイン	42
4 a ボールがネット上方空間を通過する際の判定	43
4 b ボールを相手フリーゾーンから取り戻す際の判定	44
5 ブロックの完成	45
6 警告および罰則措置	46
6a 不正行為に関する警告と罰則措置	46
6b 遅延行為に関する警告と罰則措置	47
7 レフェリーおよびコートアシスタントの位置	48
8 レフェリーの公式ハンドシグナル	49

## 第4編 定義 57

## 第1章 施設と用具

### 1 競技エリア

競技エリアは、コートとフリーゾーンが含まれる。  
長方形で左右対称であること。

#### 1.1 規格

1.1.1 コートは16×8mの長方形で、四方は3m以上のフリーゾーンで囲まれている。

フリープレイングスペースとはプレイングスペースの上空にある空間のことで競技面からは高さ7mとする。

#### 1.2 競技エリアの外観

1.2.1 表面は、できるだけ水平で均一な雪でできていなければならない。岩やプレーヤーに怪我を引き起こす可能性のあるものは取り除く。

1.2.2 FIVB、世界大会および公式大会の場合、雪は少なくとも30cmの深さでなければならない。

#### 1.3 コート上のライン

1.3.1 すべてのラインは幅5 cm。ラインは、雪の色とはっきりと対照的な色でなければならない。

1.3.2 境界線  
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する。センターラインはない。サイドラインとエンドラインはプレイングコートの寸法より内側に引く。

コートラインは耐性のある素材で作られたリボン、露出したアンカーは柔らかく柔軟な素材が望ましい。

#### 1.4 ゾーンとエリア

プレイングコート、サービスゾーン、プレイングコートを囲むフリーゾーンがある。

1.4.1 サービスゾーンはエンドラインの8 m幅のエリアで、フリーゾーンの端まで広がっている。

## 1.5 天候

天候は、プレーヤーに怪我の危険があってはならない。

## 1.6 照明

夜間に行われるFIVB、世界大会、公式大会の場合、競技エリアの照明は、1,000～1,500ルクスでなければならない。  
競技区域の表面から1mの高さで測定。

## 2 ネットと支柱

### 2.1 ネットの高さ

- 2.1.1 コートの中央に垂直に設置されたネットは、男子が2.43 m、女子は2.24 mの高さに設定されている。

注：ネットの高さは、特定の年齢層向けに以下のように変えてもよい

年齢層	男子	女子
16歳以下	2m24cm	2m24cm
14歳以下	2m12cm	2m12cm
12歳以下	2m00cm	2m00cm

- 2.1.2 ネットの高さは、ネットの中央部で測定する。特定の年齢層によって異なる場合がある。2本のサイドライン上のネットの高さは正確に同じでなければならない。公式の高さを2cm以上超えてはならない。

### 2.2 構造

ネットはピンと張った状態で、長さ8.0～8.5m、幅1m(±3cm)で、コートのセンターに垂直に配置される。

最大10cmの正方形メッシュで、2重でできた幅7～10cmの水平帯が上下にあり、できれば全長に沿って縫い付けられているもの、色は濃い青または明るい色が望ましい。

FIVB、世界大会、公式大会では、プレーヤーとレフェリーの視界が維持される場合、小さな網目の8.0mのネットの端とポストの間に広告表示できる。広告は用具に表示することができる。

## 2.3 サイドバンド

幅5cm（コートラインと同じ幅）で長さ1mの2本の帯が両方のサイドラインの真上に、ネットに垂直に固定される。それらはネットの一部と見なされる。サイドバンド上の広告も可能。

## 2.4 アンテナ

アンテナは、長さ1.80m、直径10mmの柔軟な棒で、ファイバーグラスまたは同様の素材で作られている。

アンテナは、各サイドバンドの外側の縁に固定され、アンテナはネットの反側に配置される。

各アンテナの上部80 cmはネットの上に伸びており、10cmごとにコントラストのある色、できれば赤と白のストライプのものを付ける。

アンテナはネットの一部と見なされ、ネット上方の交差スペースを横方向に区切ります。

## 2.5 支柱

2.5.1 ネットを支える支柱は、各サイドラインの外側に配置され、できれば高低調整可能なものとする。

FIVB、世界大会、公式大会の場合、ネットをサポートする支柱はサイドラインの外側1 mの距離に配置する。

## 3 ボール

### 3.1 規格

ボールは球形で、水分を吸収しない柔軟な素材（革、合成皮革など）で作られている必要がある。

色：薄い均一な色または、複数の色の組み合わせ。

円周：66～68 cm。

重量：260 = 280 g

内圧：0.175～0.225kg/cm<sup>2</sup>（171～221mbarまたはhPa）。

### 3.2 ボールの均一性

ゲームで使用されるすべてのボールは同じ基準を持ち、FIVBによって承認されている必要がある。

FIVB、世界大会、および公式競技は、FIVBの同意がない限り、FIVB承認のボールを使用する

### 3.3 4球システム

FIVB、世界大会、公式大会では、4つのボールを使用すること。

この場合、2名のボールリトリーバーがフリーゾーンのコーナーに各1名ずつ配置される。

## 第2章 競技参加者

### 4 チーム

#### 4.1 チーム構成

- 4.1.1 チームは3人のプレーヤーと、場合によっては1人の代替プレーヤーで構成される。
- 4.1.2 スコアシートに記載されているプレーヤーのみが競技/コントロールエリアに入り、公式のウォームアップと試合に参加できる。
- 4.1.3 プレーヤーの1人は、チームキャプテンとしてスコアシートに記載する必要がある。
- 4.1.4 プレーヤーはゲーム中に外部からの支援や指導を受けることはできない。

#### 4.2 チームエリア

チームのエリア（椅子2脚を含む）は、最低3m以上でなければならない。サイドラインから3m以内、スコアラーテーブルから3m以内。

#### 4.3 服装とアクセサリ

プレーヤーの服装は、プレーヤーの健康に何の影響のない、雪をしっかりとつかむ靴、長袖または半袖、長めのタイトなパンツを装着し、ぴったりとしたTシャツなどを着用する。

男子プレーヤーは、長いタイトなパンツの上にショートパンツを着用することができる。プレーヤーは、手袋・帽子・ネック/イヤークォーマーを着用できる。

- 4.3.1 チームのプレーヤーは、同じ色・スタイルのユニフォームウェアを着用する必要がある。

4.3.2 プレーヤーのウェアには1～4の番号を付ける。

4.3.2.1 番号は胸と背中に付ける必要がる。

4.3.2.2 番号はウェアと対照的な色で、最小限高さは10 cmでなければならない。数字の幅は、少なくとも1.5 cmでなければならない。

4.3.2.3 保護またはサポートのために、圧縮パッド（パッド付き保護サポーター）を着用することができる。

## 4.4 服装の変更

両チームが同じ色のウェアを着てゲームコートに到着した場合、どちらのチームを変更する必要があるかを判断するために、トスを行う必要がある。

ファーストレフェリーは、選手に対して次のことを許可できる。

4.4.1 ジャージまたはレインジャケットでプレーすること。

4.4.2 セット間に濡れたジャージと靴を交換すること。ただし、大会規定およびFIVB規定に沿ったもの。

## 4.5 禁止されるもの

4.5.1 怪我や、プレーヤーに有利となる可能性のある物を着用することは禁じる。

4.5.2 プレーヤーは、自己の責任において眼鏡またはコンタクトレンズを使用できる。

## 5 チームリーダー

チームキャプテンは、チームの行動と規律を維持する責任がある。

### 5.1 キャプテン

5.1.1 ゲーム前に、チームキャプテンは次のことを行います。

A スコアシートに署名する。

B チームを代表してトスを行う。

5.1.2 ゲーム中、ボールがアウトオブプレーの時に次の3つの場合は、キャプテンだけがレフェリーへの発言を許可される。

5.1.2.1 ルールの適用または解釈の説明を求める。

5.1.2.2 承認を求めるには

- A ユニフォームまたは着用品を変更する。
- B サービングプレイヤーの番号を確認する。
- C ネット、ボール、コート表面などを確認する。
- D コートラインを再調整する

5.1.2.3 タイムアウトを要求する。

注：プレイヤーは、レフェリーから許可を得て、競技エリアを離れる。

5.1.3 ゲーム終了時

5.1.3.1 すべてのプレイヤーはレフェリーと対戦相手に感謝をする。キャプテンはスコアシートに署名して結果を承認する。

5.1.3.2 キャプテンが以前にファーストレフェリーを介してプロテストプロトコルを要求し、うまく解決されていない場合、正式な抗議文書として確認する権利があり、その内容を記録する。  
ゲーム終了後、スコアシートに記載される。

## 第3章 プレー形式

### 6 得点・得セット・勝利ゲーム

#### 6.1 得点

6.1.1 ポイント

チームは以下のときにポイントを獲得する。

6.1.1.1 ボールを相手のコート上に落とすことに成功したとき。

6.1.1.2 相手チームが反則をしたとき。

6.1.1.3 相手チームがペナルティを適用されたとき。

6.1.2 反則

チームは、ルールに反するプレーを行う（またはプレー以外でルールに違反する）ことで反則となる。レフェリーは、ルールに従って反則を判断し、結果を決定します。

6.1.2.1 2つ以上の反則が連続して起きた場合、最初のを反則とする。

6.1.2.2 2つ以上の反則が同時に両チームによって起きた場合、ダブルフォルトを宣告し、リプレイを行う。

6.1.3 ラリーと完了したラリー

ラリーとは、サーバーがサービスを打った瞬間からボールがアウトオブプレーになるまでの一連の動作となる。完了したラリーとは、一連の動作で1点が与えられるときをいう。以下のものが含まれる。

- ・ペナルティの適用
- ・制限時間後に行われたサービスヒットによるサービスの反則

6.1.3.1 サービングチームがラリーに勝った場合、1ポイントを獲得し、サーブを続ける。

6.1.3.2 レシービングチームがラリーに勝った場合、1ポイントを獲得し、次のサービスを打つ必要がある。

## 6.2 得セット

チームは最初に15ポイントを獲得し、最低2ポイントのリードを取得する。14-14の引き分けの場合、2点リード（16-14・17-15など）が得られるまでプレーが続行される。

## 6.3 勝利ゲーム

6.3.1 ゲームは、2セット（最高3セット）で勝ったチームが勝利チームとなる。

6.3.2 同点の場合、最終セットは最低2ポイントのリードで、15ポイントでプレーする。

## 6.4 棄権および失格チーム

6.4.1 チームが招集された後、プレーを拒否した場合、チームは棄権が宣言され、ゲームの結果0-2、各セットの0-15、0-15でゲームを没収する。

6.4.2 時間内にコートに現れないチームは、棄権が宣言される。

6.4.3 スコアシートに登録されているプレーヤーが2人または1人の場合、チームは失格とみなされる。

- 6.4.4 セットまたはゲームに対して失格であると宣言されたチームは、セットまたはゲームが失格となる。対戦相手チームには、セットまたはゲームに勝つために必要なポイント、またはポイントとセットが与えられる。失格チームはポイントとセットは保持される。

## 7 プレーの構造

### 7.1 トス

公式ウォームアップの前に、ファーストレフェリーがトスを行い決定する。第1セットのファーストサービスとコートサイドを決める。

- 7.1.1 トスは、適切に、2人のチームキャプテンの前で行われる。
- 7.1.2 トスの勝者は以下を選択する。
- 7.1.2.1 サービスを打つ権利またはサービスを受ける権利のいずれか
- 7.1.2.2 またはプレーイングコート。
- 7.1.2.3 敗者は残りの選択をする。2セット目では、1セット目のトスの敗者は7.1.2.1または7.1.2.2を選択できる。
- 3セットになった場合は、新しいトスが行われる。

### 7.2 公式ウォーミングアップ

ゲーム前に、チームはネットを使用して3分間の公式ウォームアップを行うことができる。

### 7.3 チームラインナップ

- 7.3.1 チームごとに常にコート上に3人でプレーヤーしなければならない。チームのスターティングラインナップは、プレーヤーのサービス順を示す。この順番は、全セットで維持する必要がある。
- 7.3.2 各セットの開始前に、チームキャプテンは自分のチームのスタートラインナップをセカンドレフェリーまたはスコアラーに伝えなければならない。
- 7.3.3 セットのスタートラインナップにいないプレーヤーは、そのセットの交代プレーヤーになる。

- 7.3.4 スタートラインナップがセカンドレフェリーまたはスコアラーに通知されると、ラインナップの変更は許可されない。
- 7.3.5 サービスオーダーとスタートラインナップの不一致は次のように処理される。
  - 7.3.5.1 セットの開始前にそのような不一致が見つかった場合、サーバーはスタートラインナップに従って修正する必要がある。この場合の罰則はなし。
  - 7.3.5.2 セットの開始前に、コート上のプレーヤーがそのセットのスタートラインナップに記録されていないと判明した場合、このプレーヤーはスタートラインナップに適合するように変更する必要がある。この場合の罰則はなし。
  - 7.3.5.3 ただし、チームキャプテンがそのような記録されていないプレーヤーをコートに残したい場合は、対応するハンドシグナルを用いて交代を要求する必要があり、交代プレーヤーがスコアシートに記録される。

サービスオーダーとスタートラインナップの不一致が後で発見された場合、間違いのあるチームは正しいサービスオーダーに戻す必要がある。相手のポイントは有効なままで、さらにポイントと次のサービス権を得られる。間違いをした時点から発見まで、間違いのあったチームによって得たすべてのポイントは取り消される。

- 7.3.5.4 記録用紙のチーム欄に登録されていないプレーヤーがコートにいることが判明した場合、相手チームのポイントは有効のままであり、さらに、1ポイントとサービスを獲得する。間違いのあるチームは、未登録プレーヤーがコートに入った時点で獲得したすべてのポイントおよびセット（必要に応じて0—15）を失い、修正したスタートラインナップを提出し、登録されているレイヤーを新たにコート上に送る必要がある。

## 7.4 ポジション

サーバーがボールを打った瞬間、両チームは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。（サーバーを除く）

- 7.4.1 プレーヤーのポジションは自由である。コート内に決められたポジションはない。

## 7.5 サービスの順番

- 7.5.1 サービスの順番は、トス直後のチームキャプテンの決定に従って、セット全体で維持する必要がある。
- 7.5.2 サーブを受ける側のチームがサービス権を得たとき、そのチームのプレーヤーは1つのローテーションをする。

## 7.6 サービスの順番の反則

- 7.6.1 サービスの順番の反則は、サービス順に従ってサービスが行われない場合に発生する。チームは相手チームへの1ポイントとサービス権の移動となる。
- 7.6.2 スコアラーはサービスの笛が鳴る前にサービスの順番を正しく示し、誤ったサーバーを修正しなければならない。

# 第4章 プレーの動作

## 8 プレーの状態

### 8.1 ボールインプレー

ボールはファーストレフェリーに許可されたサービスが打たれた瞬間からインプレーである

### 8.2 ボールアウトオブプレー

レフェリーの1人が笛を吹いたフォルトの瞬間にボールアウトオブプレーとなる。フォルトがない場合は笛の瞬間。

### 8.3 ボール「イン」

ボールの一部がプレイコートに接触した瞬間（コートラインに触れた場合を含む）ボールは「イン」である。

### 8.4 ボール「アウト」

ボールは次の場合に「アウト」となる。

- 8.4.1 コートラインの完全に外側の地面に落ちた場合（コートラインに触れない）。
- 8.4.2 プレイコート外の物体、またはプレーしていない人に触れた場合。
- 8.4.3 アンテナ、ロープ、支柱またはサイドバンドの外側のネットに触れた場合。

8.4.4 サービスまたはチームの3回目のヒットが、許容スペースの外側または部分的にネットの垂直面を通過した場合。（例外：ルール10.1.2）

8.4.5 ネットの下のスペースを完全に通過した場合。

## 9 ボールをプレーする

各チームは、それぞれの競技エリアと競技スペース内でプレーする必要がある（ルール10.1.2を除く）ただし、ボールはフリーゾーンの外側から取り出すことができる。

### 9.1 チームヒット

ヒットとは、プレー中のプレーヤーによるボールとの接触のことである。

それぞれのチームは、ネット上でボールを返すために最大3回のヒットをすることができる。これを超えるとチームは「フォアヒット」の反則となる。

チームヒットには、プレーヤーによる意図的なヒットだけでなく、意図しないボールとの接触も含まれる。

#### 9.1.1 連続した接触

1人のプレーヤーは、2回連続してボールを打ってはならない（例外：ルール9.2.3、14.2および14.4.2を参照）。

#### 9.1.2 同時の接触

2人（または3人）のプレーヤーが同時にボールに触れても良い。  
2人（または3人）のチームメイトが同時にボールに触れた場合、2回（または3回）のヒットとしてカウントされる（ブロックを除く）。  
複数のプレーヤーがボールに触れようとして、そのうちの1人だけがボールに触れた場合、1回のヒットがカウントされる。プレーヤー同士が衝突しても、反則にはならない。

9.1.2.1 相対するチームの2人のプレーヤーがネット上で同時にボールに触れ、ボールがインプレーのままである場合、ボールを受け取ったチームはさらに3回のヒットができる。そのようなボールが「アウト」になる場合、それは落下地点の反対側のチームの反則となる。

9.1.2.2 ネット上で2人のプレーヤーが同時にヒットし、そのボールとの接触が長引いてもプレーは続行される。そのボールがアンテナに接触した場合はラリーはやり直しとなる。

### 9.1.3 アシストヒット

競技エリア内では、プレーヤーはボールを打つために、チームメイトまたは構造物体を利用することや助けを受けることはできない。ただし、反則をしそうになる（ネットに触れたり、対戦相手を妨害する）プレーヤーは、チームメイトが静止または引き戻したりしても良い。

## 9.2 ヒットの特徴

9.2.1 ボールは身体のだの部分にでも触れることができる。

### 9.2.2 同時接触

ボールの接触が同時であれば、身体のだこの部分に触れても良い。

9.2.2.1 サービスのレシーブ中、指を使ってオーバーハンドでプレーした場合、1回の動作中にボールが指や手に連続して接触してはならない。（指を使ったオーバーハンドとは、特にセティングの動作を指す）。

### 9.2.2.2 連続した接触

チームの最初のヒット（サービスレシーブを除く）において、連続したコンタクトが認められるのは、コンタクトが1回の動作中に行われ、オーバーハンドの指の動作で行われない場合に限られる。

9.2.2.3 ボールをつかむこと、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良い。

### 9.2.2.4 長引いた接触

強打されたボールの守備動作において、指を用いたオーバーハンドアクション（セット）が使用されても、ボールを一時的に長引いて接触しても良い。

### 9.2.3 例外

9.2.3.1 ブロックでは、1つの動作中であれば、1人以上のプレーヤーが連続して接触することができる。

9.2.3.2 チームの最初のヒットでは、オーバーハンドの指の腹を使用してプレーしない限り（規則9.2.2.1を除く）、身体のださまざまな部分に接触しても良いが、その接触は1つの動作中に行われる。

9.2.3.3 対戦相手がネット上で同時にボールと接触した場合、プレーは続行される（レシーブ側のチームは3回タッチする権利を持つ）。

## 9.3 ボールプレーの反則

9.3.1 フォアヒット：チームがボールを4回タッチして返球すること。

9.3.2 アシステッドヒット：プレーヤーが、チームメイトまたは構造物や物体からサポートを受け、プレーエリア内でボールをヒットすること。

9.3.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げる。ヒット後、接触している場所から離れない。（例外9.2.2.1、9.2.2.2）

9.3.4 ダブルコンタクト：1人のプレーヤーが連続して2回ボールをヒットすること、またはボールが連続して1人のプレーヤーの身体のさまざまな部分に接触すること。

## 10 ネット付近のボール

### 10.1 ネットを通過するボール

10.1.1 相手のコートに送られたボールは、ネット上方の許容空間を通過しなければならない。許容空間は、次のように制限されたネットの垂直面の一部。

10.1.1.1 下部は、ネットのトップ

10.1.1.2 両サイドは、アンテナの想像延長線上。

10.1.1.3 上部は、天井または構造物（それらがある場合）

10.1.2 許容空間を完全、または部分的にネット垂直面を越えて対戦相手のフリーゾーンに入ったボールは、以下の条件のもと、チームヒット内でプレーできる。対戦相手チームはそのような行動を妨げることはできない。

10.1.3 ネットの下のスペースを完全に横切るとき、ボールは「アウト」となる。

10.1.4 プレーヤーは、ボールが許容空間の外側を通過するとき、またはボールがネット下のスペースを完全に通過する前にプレーするために、相手のコート内に侵入してもよい。

## 10.2 ネットに触れるボール

ネット上を通過するとき、ボールはネットに触れることができる

## 10.3 ネットにかかるボール

10.3.1 ネットに打ち込まれたボールは、3回のチームヒット許容内でプレーできる。

10.3.2 ボールがネットの網を引き裂くか、または下に倒れた場合、ラリーは無効となり、リプレイとなる。

## 11 ネット付近のプレイヤー

### 11.1 ネットを越えて手を伸ばす

11.1.1 ブロックの時に、プレイヤーが、相手チームのプレーを妨げないならば、ブロッカーはネットを越えて、または相手チームの攻撃の間にネットを越えてボールに触れることができる。

11.1.2 アタックヒットを自チームのプレー空間内で行った後に、その手がネットを越えて相手空間に入ってもよい。

### 11.2 相手のスペース、コートおよびフリーゾーンへの侵入

11.2.1 プレイヤーは、プレーの妨害をしない限り、相手空間、コートまたはフリーゾーンに侵入してもよい。

### 11.3 ネットへの接触

11.3.1 ボールをプレーする動作中のプレイヤーによる両アンテナ間のネットとへの接触は、反則となる。ボールをプレーする動作には、踏み切りからヒット（またはプレーの試み）、安定した着地、新たな次の動作への準備までが含まれる。

11.3.2 プレーの妨害にならないならば、プレイヤーは、アンテナ（ネットを含む）の外、ロープ、または他の物体に触れてもよい。

11.3.3 ボールがネットにかかり、その反動でネットがプレイヤーに触れても反則ではない。

### 11.4 ネット付近のプレイヤーの反則

11.4.1 プレイヤーが、相手のアタックヒットの前、またはその最中に、相手のスペースにあるボールまたは相手に触れたとき。

11.4.2 プレーヤーが、ネットの下から相手のスペースに侵入し、相手のプレーを妨げる。

11.4.3 ボールをプレーする動作の間にアンテナ間のネット、またはアンテナに触れること。

- ・ a 身体をサポートまたは、安定させようとしてアンテナの間のネットを使うこと。
- ・ b ネットに触れて自チームが有利な状況を作り出すこと。
- ・ c ネットに触れることにより相手に不利な状況を作り出すこと。
- ・ d ネットに触れることにより、相手チームのプレーの試みを妨げること。
- ・ e ネットを揺らす、または持つ／掴んだりすること。

ボールがプレーされているときに、ボール付近のいかなるプレーヤーや、ボールをプレーしようとしているプレーヤーは、ボールに触れなくてもボールをプレーする動作とみなされる。

しかし、アンテナの外側でネットに触れることは反則ではない。  
(規則9.1.3を除く。)

## 12 サービス

サービスは、サービスゾーンに位置し、正しいサーバーであるプレーヤーによってボールをインプレイの状態にすることである。

### 12.1 セットでの最初のサービス

12.1.1 セットの最初のサービスは、トスで決定されたチームにより打たれる。

### 12.2 サービスの順番

12.2.1 プレーヤーは、スコアシートに記録されたサービスの順番に従わなければならない。

12.2.2 セットの最初のサービスの後、サービスを打つプレーヤーは次のとおり決められるチーム

12.2.2.1 サービングチームがラリーに勝った場合、ラリー前にサービスしたプレーヤーが再度サービスする。

12.2.2.2 レシービングチームがラリーを勝ち取った場合、サービス権を得て、サービスの前に時計周りに1ポジション移動したサービス順のプレーヤーがサービスする。

## 12.3 サービスの許可

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保持していることをチェックした後に、サービスを認可する。

## 12.4 サービスの実行

- 12.4.1 ボールは、手から放たれた後、片方の手または腕の一部で打たなければならない。
- 12.4.2 ボールは1回のトスまたは放つことが許可される。両手の中でボールを動かしてもよい。
- 12.4.3 サーバーは、サービスゾーン内を自由に移動できる。ジャンプサービスのヒットの踏み切った瞬間に、サーバーは、サービスゾーンのコート(エンドラインを含む)の外側または地面に触れてはいけない。足は、エンドラインの下にもぐってはいけない。サーバーはヒット後、サービスゾーンの外、またはコートの外に足を踏み入れるか、着地することができる。サーバーによって押された雪でラインが移動した場合、それは反則とはならない。
- 12.4.4 サーバーは、レフェリーがサービスのために笛を吹いた後、5秒以内にボールをヒットする。
- 12.4.5 レフェリーが笛を吹く前に打たれたサービスは無効となり、打ち直しとなる。
- 12.4.6 サーバーによってトスまたは放たれたボールが、サーバーに触れずに地面に落ちた場合または掴んだ場合はサービスとみなされる。
- 12.4.7 サービスの試技は許可されない。

## 12.5 サービス中の反則

- 12.5.1 サービスの反則  
以下の反則の場合は、サービス権の交替になる。  
サーバーが：
  - 12.5.1.1 サービス順に違反したとき。
  - 12.5.1.2 サービスが正しく実行されなかったとき。
- 12.5.2 サービスヒット後の反則ボールが正しくヒットした後、以下の場合のサービスは反則になる。

12.5.2.1 サービングチームのプレーヤーに接触する、または許容空間のネット垂直面を完全に通過しないとき。

12.5.2.2 ボールがアウトになったとき。

## 13 アタックヒット

### 13.1 アタックヒットの特徴

13.1.1 サービスとブロックを除き、相手チームに対するボールのすべてのアクションは、アタックヒットとみなされる。

13.1.2 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するか、相手プレーヤーに接触した時点で完了する。

13.1.3 プレーヤーは、自身のプレースペース内であれば(以下のルール13.2.4、13.2.5を除く)、どの高さでもアタックヒットをすることができる。

### 13.2 アタックヒットの反則

13.2.1 プレーヤーが相手チームのプレースペース内でボールをヒットしたとき。

13.2.2 プレーヤーが「アウト」ボールを打ったとき。

13.2.3 プレーヤーがオープンハンドの指のアクションを使用、またはティッププレーをする際に指を固定し合わせずにアタックヒットを完了したとき。

13.2.4 相手チームのサービスしたボールがネットの上よりも完全に高いときに、プレーヤーがアタックヒットを完了したとき。

13.2.5 プレーヤーが、肩のラインに垂直ではない軌道を持つオーバーハンドパスを使用してアタックヒットを完了したとき。例外は、プレーヤーがチームメイトにセットアップしようとしている場合は例外となる。

## 14 ブロック

### 14.1 ブロッキング

14.1.1 ブロックとは、ネットに近いプレーヤーが、接触したボールの高さに関係なく、ネットの上端より高い位置で相手から来るボールをネット付近で阻止する動作のことである。ボールとの接触の瞬間は、体の一部がネットの上端よりも高い位置になければならない。

14.1.2 ブロックの試み  
ブロックの試みとは、ボールに触れることなくブロックをするアクションのことである。

14.1.3 完了したブロック  
ブロックは、ボールがブロッカーに触れた時点で完了する。

14.1.4 集合体ブロック  
集合体ブロックは、互いに近い2人か3人のプレーヤーによって行われ、そのうちの1人がボールに触れると完了する。

### 14.2 ブロックコンタクト

1人または2人以上のブロッカーによる連続的な (速く連続的な)接触は1つの動作中である場合に許可される。これらは1チームのヒットとしてカウントされ、接触は、身体の中のどの部分でも発生する可能性がある。

### 14.3 相手スペース内でのブロック

ブロックでは、相手チームのプレーを妨げない場合、プレーヤーは手と腕をネット越えて伸ばしても良い。相手チームがアタックヒットを行うまで、ネットを越えてボールに接触することは許されない。

### 14.4 ブロックとチームヒット

14.4.1 ブロッキングコンタクトはチームヒットとしてカウントされない。ブロックでのボール接触後、チームはボールを返球するために3回のヒットができる。

14.4.2 ブロック後の最初のヒットは、ブロック中にボールに触れたプレーヤーを含め、どのプレーヤーが行っても良い。

### 14.5 サービスのブロック

相手のサービスをブロックすることは禁止されている

## 14.6 ブロックの反則

- 14.6.1 ブロッカーが、相手のアタックヒット前、または同時に相手空間内でボールに触れる。
- 14.6.2 アンテナの外側から相手空間内のボールをブロックする。
- 14.6.3 相手チームのサービスをブロックする。
- 14.6.4 ブロックしたボールが「アウト」になる。

## 第5章 中断・遅延およびインターバル

### 15 中断

中断は、1つの完了したラリーとファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルの間の時間である。通常ゲームの中断はタイムアウトだけである。

#### 15.1 通常ゲームの中断回数

各チームは、1セットにつき1回のタイムアウトを要求できる。

#### 15.2 通常ゲームの中断の連続

- 15.2.1 各チームによるタイムアウト要求は、同じ中断の中で互いに連続して行うことができる。
- 15.2.2 同じチームによる2つの別々の交代要求の間に、完了したラリーが必要である。(例外:負傷や退場、失格によるやむを得ないメンバーチェンジ(15.5.2、15.7、15.8))

#### 15.3 通常ゲームの中断要求

- 15.3.1 通常ゲーム中断は、キャプテンによってのみ要求することができる。
- 15.3.2 セット開始前は許可され、そのセットの正規の交代として記録する必要がある。

#### 15.4 タイムアウト

- 15.4.1 タイムアウト要求は、ボールがプレーされていないとき、サービスのホイッスルの前に、該当するハンドシグナルを示すことによって行われなければならない。要求されたすべてのタイムアウトは30秒間である。
- 15.4.2 すべてのタイムアウトの間、プレーヤーは指定されたプレイヤーエリアに行かなければならない。SNOW VOLLEYBALL JAPAN

## 15.5 メンバーチェンジ

- 15.5.1 メンバーチェンジは、スコアラーによって記録された後、その時点でコートから離れるプレーヤーのポジションを引き継ぐことである。
- 15.5.2 プレー中にプレーヤーが怪我をして交代する場合、チームキャプテンが該当するハンドシグナルを示すことを行うことができる。

## 15.6 メンバーチェンジの制限

- 15.6.1 1セットあたりの各チームのメンバーチェンジは最大2回である。
- 15.6.2 スターティングラインアッププレーヤーは、1セットで1回、交代によりコートから離れることができ、前のポジションに戻ることも、スターティングラインアップとは別のポジションにも戻ることができる。
- 15.6.3 交代するプレーヤーは、スターティングプレイヤーの代わりにゲームに入ることができるが、1セットに1回だけ、同じ、または別のプレーヤーと交代することができる。

## 15.7 例外のメンバーチェンジ

怪我や病気のためにプレーを続けられないプレーヤーは、正規のメンバーチェンジを行う。これが不可能な場合、チームはルール15.6の制限を超え、例外的な交代を行うことができる。

例外的な交代は、怪我や病気の時点でコートにいないプレーヤーが怪我や病気のプレーヤーのためにメンバーチェンジすることを意味する。怪我や病気をしたプレーヤーは再びコートに入ることはできない。例外的なメンバーチェンジは、いかなる場合も通常のメンバーチェンジとして回数には数えないが、セットとゲームのメンバーチェンジの合計欄に記録する必要がある。

## 15.8 退場または失格でのメンバーチェンジ

退場または失格のプレーヤーは、直ちに正規のメンバーチェンジを行う必要がある。これが不可能な場合、チームは例外的なメンバーチェンジを行う権利を有する。これが不可能な場合、不完全であると宣言される。

## 15.9 無効のメンバーチェンジ

- 15.9.1 メンバーチェンジは、ルール 15.6 (ルール 15.7 の場合を除く) で示されている制限を超える場合、または未登録のプレーヤーが関与している場合は、無効である。

15.9.2 チームが不正な交代を行い、プレーを再開した場合、以下の手順が順番に適用される。

15.9.2.1 チームは、相手チームに1点を与え相手チームのサービスとなる。

15.9.2.2 メンバーチェンジを正しくやり直す必要がある。

15.9.2.3 不正なメンバーチェンジが行われた時点からチームが得点した点は取り消しとなる。相手の得点はそのまま有効となる。

## 15.10 メンバーチェンジの手順

15.10.1 メンバーチェンジ要求は、キャプテンからファーストレフェリーまたはセカンドレフェリーへの交代ハンドシグナルから始まる。

15.10.2 プレーヤーの準備ができていない場合、メンバーチェンジは許可されず、チームは遅延行為が適用される。

15.10.3 交代の要求は、ファーストレフェリーまたはセカンドレフェリーが認め、ホイッスルによって告げる。ファーストレフェリーまたはセカンドレフェリーはメンバーチェンジを承認する。

15.10.4 メンバーチェンジは、交代したことをスコアシートに記録し、プレーヤーのコート入退場を許可するのに必要な時間のみとする。

## 15.11 不適切な要求

15.11.1 以下の通常のゲーム中断を要求することは不適切である。

15.11.1.1 ラリー中、またはホイッスルと同時にしくは、後に要求すること。

15.11.1.2 権限のないチームメンバーが要求すること。

15.11.1.3 プレー中のプレーヤーの怪我や病気の場合をのぞき、同じ中断時間内(次のラリーが完了する前)に同じチームが2回目のメンバーチェンジを行うこと。

15.11.1.4 認可されたタイムアウトとメンバーチェンジを使い果たしたあと。

15.11.2 ゲームに影響を与えたり、または遅らせたりしない不適切な要求は、同じゲームで繰り返されない限り、罰則の適用をせずに拒否されなければならない。

15.11.3 同じチームによる同じゲームでの更なる不適切な要求は遅延となる。

## 16 ゲームの遅延

### 16.1 遅延行為の種類

ゲーム再開を延期するようなチームの不適切な行動は遅延であり、以下のものが含まれる。

16.1.1 通常のゲームの中断の遅延。

16.1.2 中断を延長、ゲーム再開するように指示された後。

16.1.3 不適切なメンバーチェンジの要求。

16.1.4 不適切なリクエストを繰り返す。

16.1.5 ゲームを遅らせる(通常のプレー条件下でのサービスのためのラリーの終わりからホイッスルまでの最大時間は15秒でなければならない)。

### 16.2 遅延行為に対する罰則

16.2.1 「遅延警告」と「遅延ペナルティ」はチームへの罰則である。

16.2.1.1 遅延の罰則はゲーム終了まで有効なままである。

16.2.1.2 すべての遅延罰則がスコアシートに記録される。

16.2.2 チームメンバーによるゲームでの最初の遅延行為は、「遅延警告」が適用される。

16.2.3 同じゲームで同じチームメンバーによる2回目以降の遅延は、いかなる場合でも「遅延ペナルティ」が適用される：相手チームへ1ポイントとサービスが与えられる。

16.2.4 セット前またはセット間に課せられた遅延罰則は、直後のセットで適用される。

## 17 例外的なゲームの中断

### 17.1 怪我／病気

- 17.1.1 ボールのプレー中に重大な事故が発生した場合、レフリーは直ちにゲームを中止し、医療関係者のコートへの立ち入りを許可しなければならない。その後、そのラリーは再開される。
- 17.1.2 怪我/病気のあるプレーヤーが正規または例外的メンバーチェンジできない場合、プレーヤーに3分間の回復時間を与えられるが、ゲーム内に同じプレーヤーに対して複数回は与えられない。医師がいない場合、ファーストレフェリーがこの3分を開始する権利を有する。プレーヤーが回復しない場合、そのプレーヤーのチームは不完全であると宣言される。

### 17.2 外部妨害

ゲーム中に外部からの妨害があった場合はプレーを中止し、ラリーをやり直しする。

### 17.3 中断の延長

- 17.3.1 不測の事態でゲームを中断した場合、ファーストレフェリーと主催者、コントロール委員会が存在する場合は、正常な状態に復帰させるための処置を決定する必要がある。
- 17.3.2 1回または複数回の中断が合計4時間を超えない場合、同じコートまたは別のコートで再開されるのに関係なく、獲得したスコアでゲームが再開される。
- 17.3.3 1回または複数回の中断が発生した場合、合計で4時間を超える場合は、ゲームはすべてなり直しとなる。

## 18 インターバルとコートチェンジ／スイッチ

### 18.1 インターバル

- 18.1.1 インターバルは、セット間の時間である。すべてのインターバルは1分間である。
- 18.1.2 この間に、スコアシートに記載されているチームのコート変更やラインアップ登録を行う。

- 18.1.3 最終セット前のインターバル間に、ファーストレフェリーまたはセカンドレフェリーは、ルール7.1に従ってトスを行う。

## 18.2 コートスイッチ

- 18.2.1 チームはすべてのセットで5ポイントごとにコートスイッチを行う。
- 18.2.2 コートスイッチは、遅れることなく速やかに行わなければならない。コートスイッチが適切なタイミングで行われなかった場合、気づいた時点で行う。コートスイッチが行われた時点のスコアは変わらない。

## 第6章 競技参加者の行動

### 19 参加要件

#### 19.1 スポーツマンシップ

- 19.1.1 競技参加者は「公式のスノーバレーボール規則」を知り、それらに従う必要がある。
- 19.1.2 競技参加者は、レフェリーの決定に対し、スポーツマンシップに則り異議を唱えることなく受け入れなければならない。疑問が生じた場合は、キャプテンを通じてのみ説明を求めることができる。
- 19.1.3 競技参加者は、レフェリーの決定に影響を及ぼすか、チームの反則を隠すような行動や態度をとってはならない。

#### 19.2 フェアプレー

- 19.2.1 競技参加者は、フェアプレーの精神に則り、レフェリーだけでなく、他のオフィシャル、対戦相手、チームメイト、観客に対しても敬意をもって礼儀正しく振舞わなければならない。
- 19.2.2 ゲーム中のチームメンバー間のコミュニケーションは可能

### 20 反則行為とその罰則

#### 20.1 軽度の反則行為

軽度の不正行為は制裁の対象にはならない。チームが制裁レベルに近づくのを防ぐことは、主審の義務である。これは、次の2つの段階で行われる。

ステージ1：ゲームキャプテンを通して口頭で警告をする。

ステージ2：イエローカードをチームメンバーに使用する。

この正式な警告は、それ自体が制裁ではなく、チームメンバー(およびチーム)がゲームの制裁レベルに達したことを象徴するものである。スコアシートに記録されるが、即時の影響はない。

## 20.2 罰則措置に繋がる反則行為

チームメンバーが審判、対戦相手、チームメイト、観客に対して行った不正行為は、その重大性に応じて3つのカテゴリーに分類される。

20.2.1 無礼な行為: マナーや道徳的原則に反する行為

20.2.2 攻撃的な行為: 中傷的または侮辱的な言葉やジェスチャー(軽蔑を表す行為を含む)。

20.2.3 攻撃性: 実際に身体を攻撃、攻撃的または脅迫的な行動。

## 20.3 罰則措置

主審の判断により、不正行為の重大性に応じ適用され、スコアシートに記録される罰則は次の通りとなる。

20.3.1 ペナルティ

ゲーム中、チームメンバーが最初は無礼な行為をした場合は、相手チームへの1ポイントとサービスを与えるペナルティが課せられる。

20.3.2 退場

20.3.2.1 退場処分を受けたチームメンバーは、残りのセットをプレーしてはならず、コート上にいる場合は直ちに正規のメンバーチェンジをしなければならず、ペナルティエリア内で着席したままでなければならない。

20.3.2.2 チームメンバーによる最初の攻撃的な行為は退場となる。

20.3.2.3 同じゲームで同じチームメンバーによる2回目の無礼な行為は、退場となる。

### 20.3.3 失格

20.3.3.1 失格処分を受けたチームメンバーは、残りのセットをプレーしてはならず、正規のメンバーチェンジをしなければならず、プレーエリアから退出しなければならない。物理的な攻撃、または攻撃、威嚇的な行為が1回目であっても失格となる。

20.3.3.2 同じチームメンバーによる同じゲームでの2回目の攻撃的な行為は、失格を適用する。

20.3.3.3 同じチームメンバーによる同じゲームでの3回目の無礼な行為は、失格を適用する。

## 20.4 罰則措置の適用

20.4.1 すべての不正行為の制裁は個々の制裁であり、ゲーム全体に適用され、スコアシートに記録される。

20.4.2 同じゲームで同じチームメンバーによる不正行為の繰り返しは、段階的に制裁される(不正行為が続くたびに重い制裁を受ける)。

20.4.3 攻撃的な行為または攻撃性による除名または失格は、過去に制裁を受けていなくても直ちに適用する。

## 20.5 セット開始前、セット間の反則行為

セット開始前またはセット間の後に発生した反則行為は、規則20.3に基づいて罰則され、次のセットで適用される。

## 20.6 反則行為と使用するカード

警告：罰則なし ステージ1：口頭での警告

ステージ2：イエローカード

ペナルティ：罰則 レッドカード

退場：罰則 レッドカードとイエローカードを一緒に出す

失格：罰則 レッドカードとイエローカードを別々に出す

### 第7章 レフェリー

#### 21 レフェリーチームと手順

##### 21.1 構成

ゲームのレフェリーチームは、以下のオフィシャルで構成される。

- ・ a ファーストレフェリー
- ・ b セカンドレフェリー
- ・ c スコアラー

これらの配置は図7に示されています。

##### 21.2 手順

21.2.1 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーのみがゲーム中に笛を吹くことができる。

21.2.1.1 ファーストレフェリーはラリーを開始するサービスの合図を行う。

21.2.1.2 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーは、反則が起きたことを確認し、反則の種類を判断できたとき、ラリー終了の合図をする。

21.2.2 ファーストレフェリーとセカンドレフェリーは、ボールがアウトオブプレー中に、チームリクエストを承認または却下する。

21.2.3 ラリーの完了を知らせるために笛を吹いた直後、レフェリーは公式のハンドシグナルを示さなければならない。

21.2.3.1 ファーストレフェリーによって反則の笛を吹いた場合、次の順番で示す。

- ・ a 次にサービスするチーム
- ・ b 反則の種類
- ・ c 反則をしたプレーヤー(必要な場合)

21.2.3.2 セカンドレフェリーによって反則の笛を吹いた場合、次の順番に示す。

- ・ a 反則の種類
- ・ b 反則をしたプレーヤー(必要な場合)
- ・ c ファーストレフェリーのハンドシグナルによって次にサービスするチームのみを示す。

21.2.3.3 ダブルフォルトの場合、レフェリーは次の順番で示します。

- ・ a 反則の種類
- ・ b 反則をしたプレーヤー(必要な場合)

ファーストレフェリーのハンドシグナルによって次にサービスするチームを示す。

## 22 ファーストレフェリー

### 22.1 位置

ファーストレフェリーはスコアラーとは反対側のネットの一方の端に置かれた審判台上に立ってレフェリーを行う。

視界はネット上端から約50cmの高さでなければならない。

### 22.2 権限

22.2.1 ファーストレフェリーはゲーム開始から終了までゲームを指揮する。レフェリーすべてのメンバーとチームメンバーに対する権限を持つ。

ゲーム中、ファーストレフェリーの決定は最終的なものである。ファーストレフェリーは、レフェリーの他のメンバーの決定が間違っていることに気づいた場合、その決定を覆することができる。

また適切な役割を果たしていないレフェリーのメンバーを交代させることもできる。

22.2.2 ファーストレフェリーはボールリトリーバーの任務もコントロールする。

22.2.3 ファーストレフェリーは、競技規則に規定されていないものを含め、競技上のあらゆる問題を解決する権限を有する。

22.2.4 ファーストレフェリーは、ファーストレフェリーの下した判定についてのいかなる議論も許してはならない。

ただし、キャプテンからの要請があれば、ファーストレフェリーは、その判定に基づいて決定した規則の適用または解釈について説明を行う。

ゲームキャプテンがこの説明に同意せず、ファーストレフェリーに対する抗議を選択しても良い。その場合は、ゲーム後に記録用紙に正式抗議を記入するための権利を確保するため、直ちにファーストレフェリーに申し出なければならない。ファーストレフェリーは、ゲームキャプテンのこの権利を承認する必要がある。

22.2.5 ファーストレフェリーは、ゲーム前およびゲーム中に競技エリアとそのコンディションがプレー要件を満たしているかどうかを判断する責任がある。

## 22.3 責任

22.3.1 ゲーム前、ファーストレフェリーは：

22.3.1.1 競技エリア、ボール、その他の用具の状態を点検する。

22.3.1.2 両チームキャプテンと共にトスを行う。

22.3.1.3 チームのウォームアップをコントロールする。

22.3.2 ゲーム中、ファーストレフェリーは次の権限を持つ。

22.3.2.1 チームに警告を発する。

22.3.2.2 コートの不正行為と遅延。

22.3.2.3 次のことを判断する。

- ・ a サーバーの反則
- ・ b ボールをプレーするときの反則

- ・ c ネット上方の反則、および、主に攻撃側プレイヤーのネットタッチの反則。
- ・ d ボールがネット下のスペースを完全に通過したとき。
- ・ e ネットを越えたボールの全部、または一部が、ネット上方スペースの外側に出て相手コートに入る、アンテナに接触するボール。
- ・ f サービスされたボール、または3回目のヒットがアンテナの上または外側を通過する。

22.3.3 ゲーム終了後、スコアシートをチェックし、サインをする。

## 23 セカンドレフェリー

(割り当てられていない場合：権限と責任はファーストレフェリーとする)

### 23.1 位置

セカンドレフェリーは、コート外の支柱付近でファーストレフェリーと反対側に立ち、ファーストレフェリーと向き合ってその役割を果たす。

### 23.2 権限

- 23.2.1 セカンドレフェリーはファーストレフェリーのアシスタントであるが、自身の責務範囲を持っている。ファーストレフェリーが任務遂行を続けることができなくなった場合、セカンドレフェリーがその代わりに務めることができる。
- 23.2.2 セカンドレフェリーは笛を鳴らさずに、権限以外の反則を合図することができるが、ファーストレフェリーに対してこれを主張することはできない。
- 23.2.3 セカンドレフェリーはスコアラの任務をコントロールする。
- 23.2.4 セカンドレフェリーはウォームアップエリアの選手をコントロールする。
- 23.2.5 セカンドレフェリーは、通常のゲーム中断を承認し、その時間をコントロールし不当な要求は拒否をする。
- 23.2.6 両チームのタイムアウトやメンバーチェンジの回数をコントロールし、ファーストレフェリーと該当キャプテンに2回目の交代を報告する。

23.2.7 プレーヤーが負傷した場合、例外的な交代、または3分間の回復する時間を許可する。

23.2.8 セカンドレフェリーは、雪の状態を確認する。また、ゲーム中にボールが常に規制を満たしていることを確認する。

## 23.3 責任

23.3.1 各セットの開始時、決定セットのコートチェンジ時、その他必要に応じて、セカンドレフェリーはサービスオーダーがラインアップシート通りであることを確認する。

23.3.2 試合中、セカンドレフェリーは次のことを判定し、笛とハンドシグナルを示す。

23.3.2.1 相手のコートおよびネット下方の空間へ侵入したとき。

23.3.2.2 レシービングチームのポジションの反則のとき。

23.3.2.3 主にブロッカー側のタッチネットの反則と、選手がセカンドレフェリー側のアンテナに触れたとき。

23.3.2.4 ボールが外部の物体に触れたとき。

23.3.2.5 ボールが雪に触れてファーストレフェリーがその接触を確認できないとき。

23.3.2.6 相手コートに向かうボールの全体または一部が、許容空間外側のネット垂直面を通過、あるいはセカンドレフェリー側のアンテナに接触したとき。

23.3.2.7 サービスボールと3回目のヒットされたボールがセカンドレフェリー側のアンテナの上または外側を通過したとき。

23.3.3 ゲーム終了時にスコアシートのチェックをしてサインをする。

## 24 スコアラー

### 24.1 位置

スコアラー、ファーストレフェリーと反対側のスコアラーズテーブルに座り、ファーストレフェリーと向かい合い任務を遂行する。

## 24.2 責任

スコアラーはファーストレフェリーまたはセカンドレフェリーと協力し、ルールに従ってスコアシートに記録する。スコアラーの責務に基づき、ファーストレフェリーとセカンドレフェリーに合図をおくる。

24.2.1 ゲームおよびセット前のスコアラーは：

24.2.1.1 規定の手順に従ってスコアシートに試合とチームのデータを記録し、キャプテンの署名を取得する。

24.2.1.2 それぞれのチームのスタートラインアップをシートに記録する。時間通りにラインアップシートを受け取れなかった場合、直ちにセカンドレフェリーに知らせる。

24.2.2 ゲーム中のスコアラーは：

24.2.2.1 スコアラーテーブルに設置された手動のスコアボードを操作する。

24.2.2.2 それぞれのチームの得点を記録する。

24.2.2.3 それぞれのチームのサービス順をコントロールし、サービスヒット直後にエラーがあればレフェリーに知らせる。

24.2.2.4 規則に反しているゲーム中断の要求をレフェリーに伝える。

24.2.2.5 レフェリーにコートスイッチとセットの終了を知らせる。

24.2.2.6 全ての罰則、不適切な要求を記録する。

24.2.2.7 ファーストレフェリーまたはセカンドレフェリーの指示に従い、他のすべての出来事、例外的な交代や回復のための時間、長時間の中断、外部妨害、プレーヤーの再指名などを記録する。

24.2.2.8 セット間のインターバルをコントロールする。

24.2.3 ゲーム終了後、スコアラーは：

24.2.3.1 最終結果を記録する。

24.2.3.2 ファーストレフェリーがゲーム中に許可した抗議があった場合、スコアシートに抗議内容を記録するか、キャプテンが記入する許可をする。

24.2.3.3 スコアシートにサインをしたあと、キャプテン、レフェリーの順にサインをもらう。

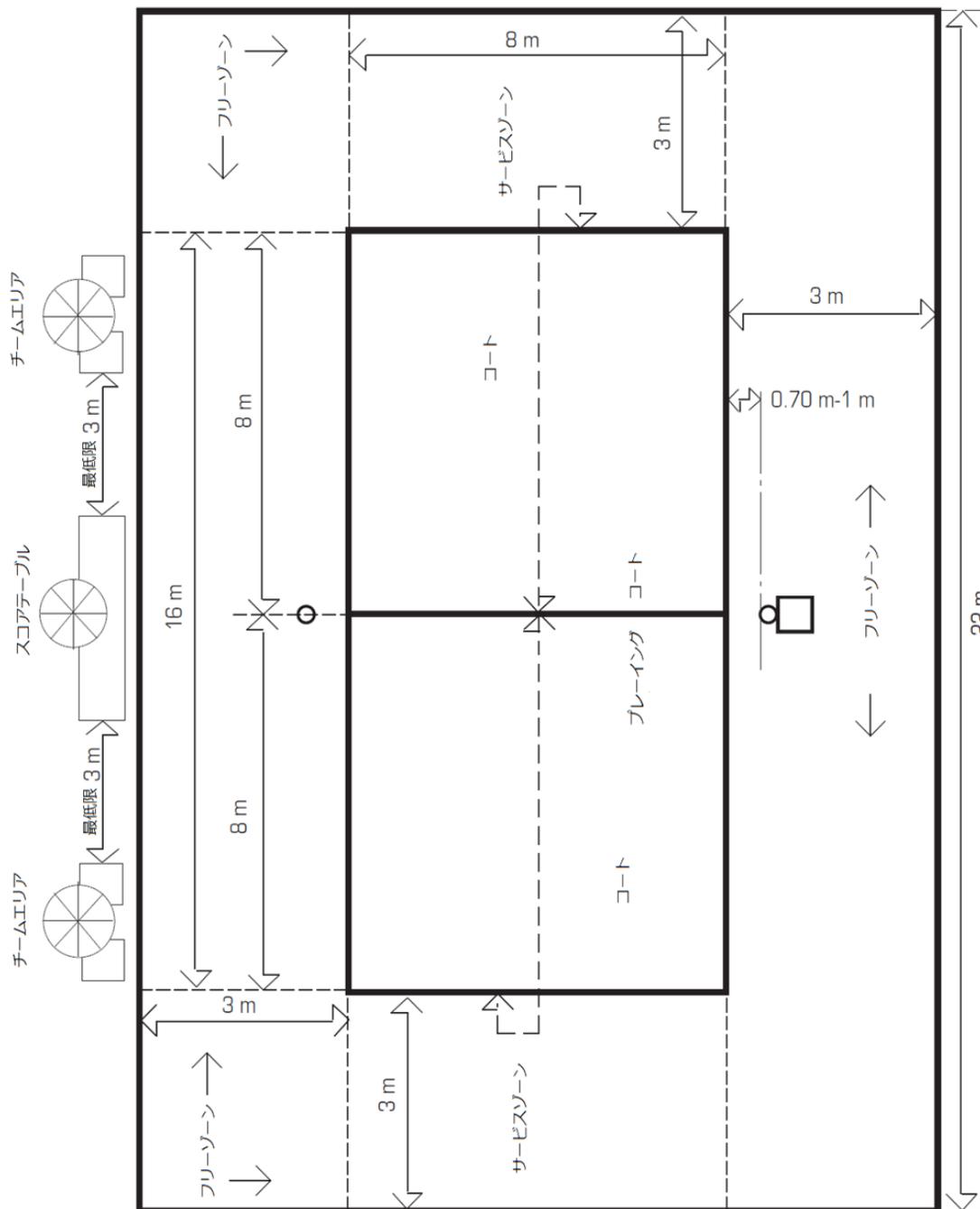
## 25 公式シグナル

### 25.1 レフェリーのハンドシグナル

審判は、公式ハンドシグナルを用いて、笛を鳴らした理由(反則の種類、または許可した中断の目的)を示す。ハンドシグナルは、しばらくの間、示し続ける。片手で示されている場合は、反則や要求を行ったチーム側の手を使わなければならない。

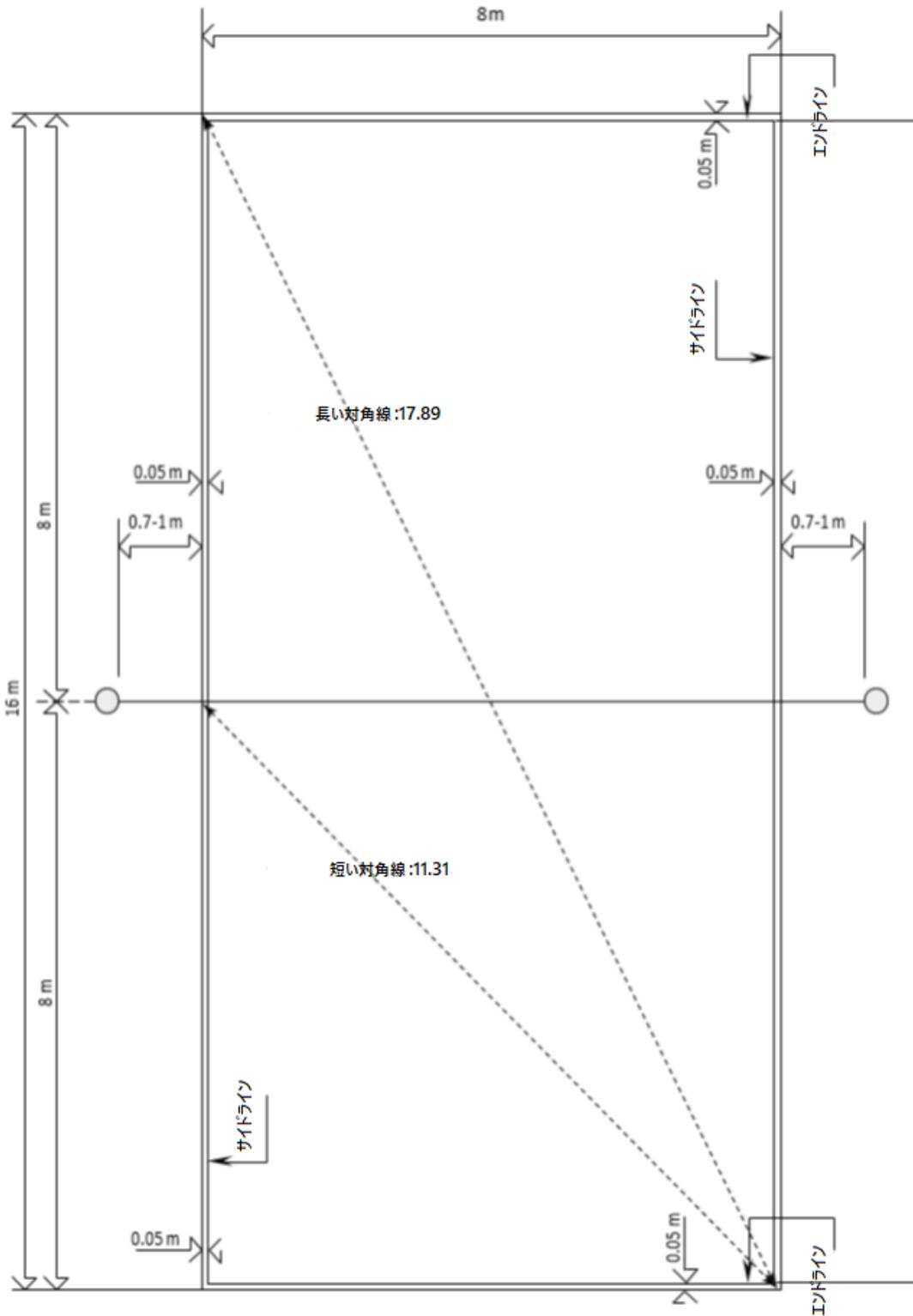
図1 競技エリア

関連ルール: 1、4.2、22.1、23.1、24.1



## 図2 競技コートエリア

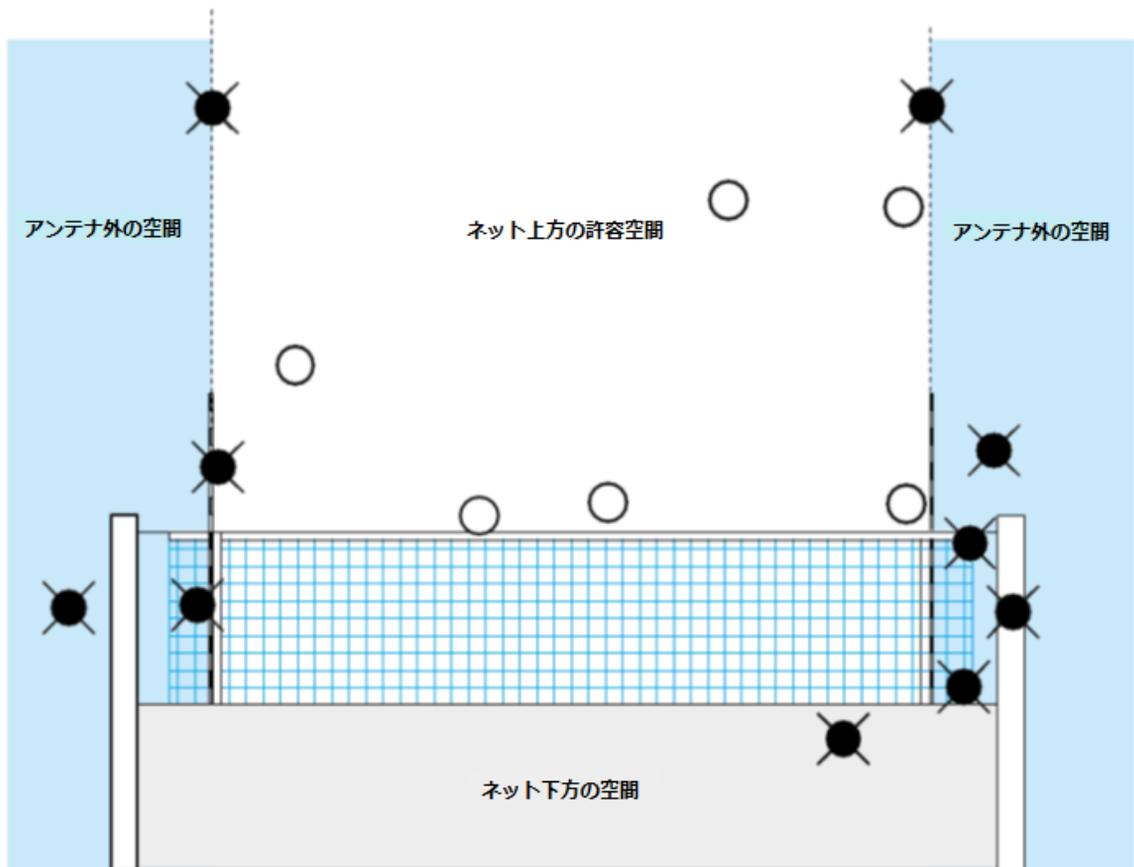
関連ルール: 1.1、1.3、2.5





## 図4a ボールがネット上方空間を通過する際の判定

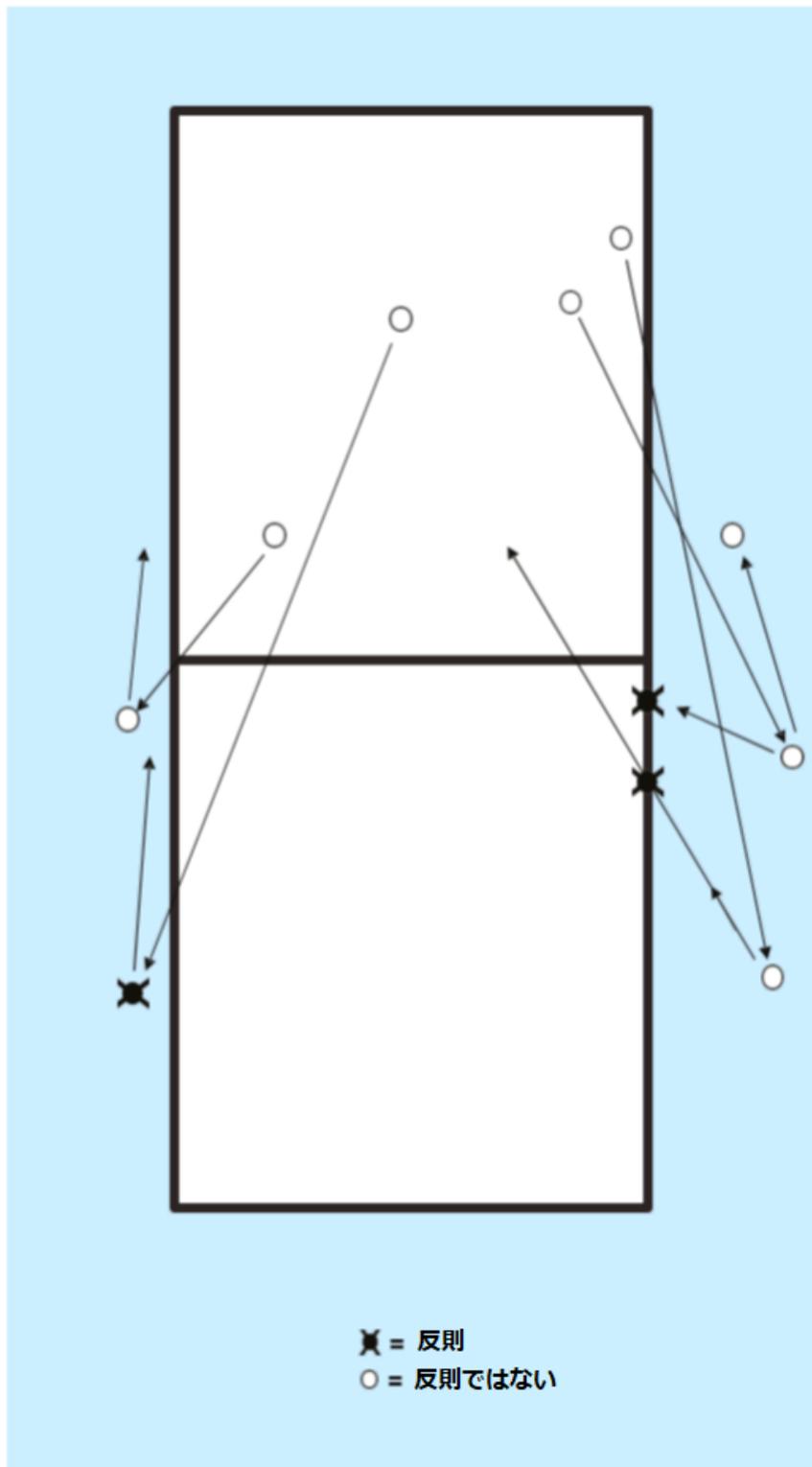
関連ルール:8.4.3、8.4.4、8.4.5、10.1.1、23.3.2.5、23.3.2.6



- = 反則
- = 反則ではない

## 図4b ボールを相手フリーゾーンから取り戻す際の判定

関連ルール:10.1.2、10.1.2.1



## 図5 ブロックの完成

関連ルール: 14.1.3



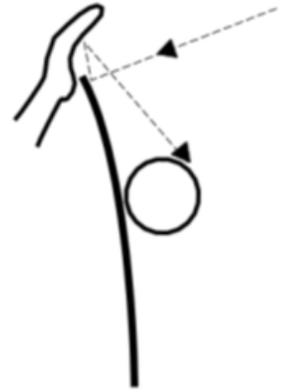
ボール上端より  
上方のボール



ネット上端より  
下方のボール



手とネットに  
同時に触れた場合



ネットに当たったあと  
手に触れた場合

## 図6 警告および罰則措置

注意：イエローカードは罰則の適用ではない。罰則については下表通り。

### 6a 不正行為に関する警告と罰則措置

関連ルール:20.3、20.4、20.5

反則の種類	回数	競技参加者	罰則内容	提示カード	結果
軽度 不正行為	ステージ1	競技参加者	罰則とは みなされない	なし	防止のみ
	ステージ2			イエロー	
	繰り返した場合 いつでも	競技参加者	無礼な行為と みなされる	レッド	相手にポイント とサービスを与 える
無礼な行為	1回目	競技参加者	ペナルティ	レッド	相手にポイント とサービスを与 える
	2回目	同一人物	退場	レッドと イエロー 一緒に	残りのセット間、 チームメンバー はチームゾーン へ行かなければ ならない
	3回目	同一人物	失格	レッドと イエロー 別々に	残りのゲーム間、 チームメンバー はプレーエリア を離れなければ ならない
攻撃的な行為	1回目	競技参加者	退場	レッドと イエロー 一緒に	残りのセット間、 チームメンバー はチームゾーン へ行かなければ ならない
	2回目	同一人物	失格	レッドと イエロー 別々に	残りのゲーム間、 チームメンバー はプレーエリア を離れなければ ならない
攻撃行為	1回目	競技参加者	失格	レッドと イエロー 別々に	残りのゲーム間、 チームメンバー はプレーエリア を離れなければ ならない

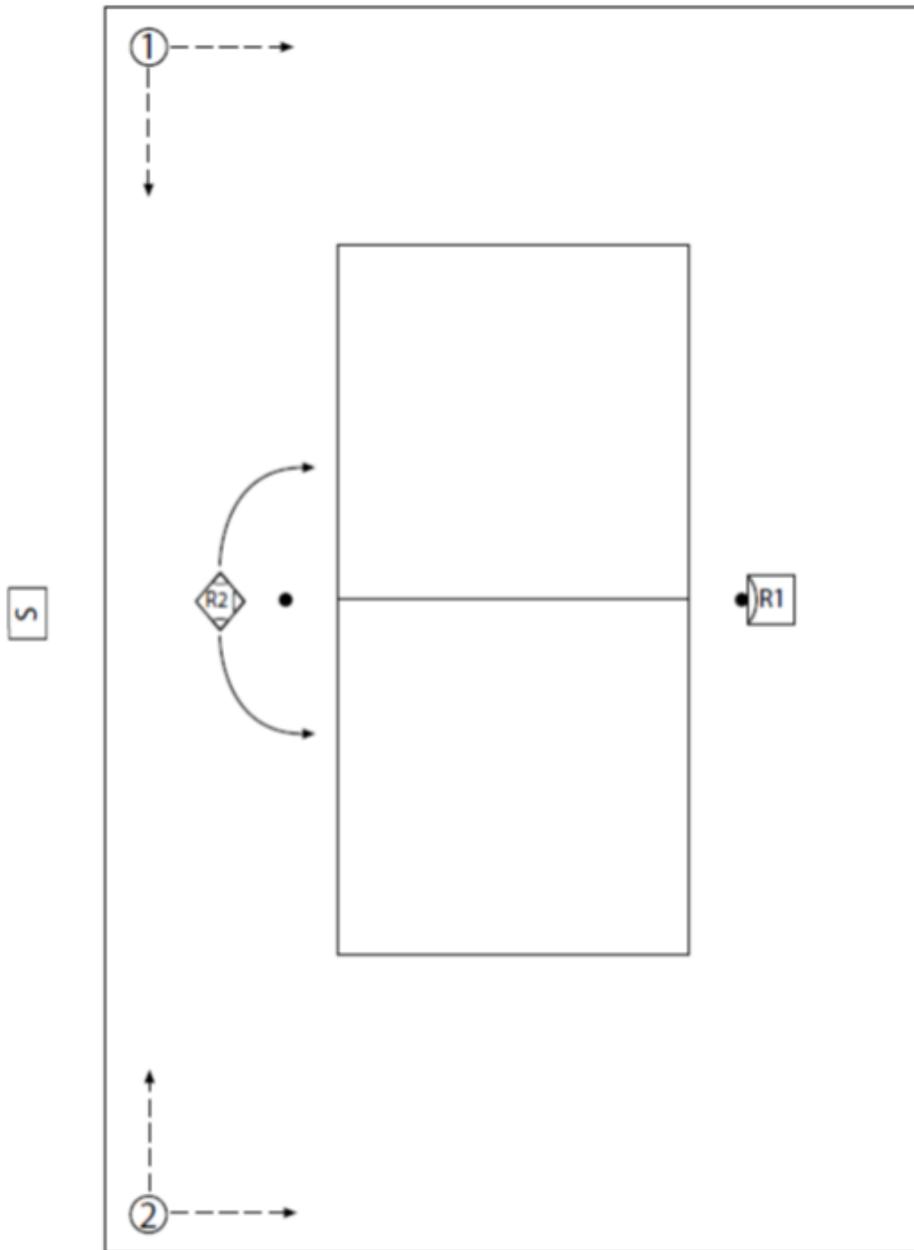
## 6b 遅延警告と罰則措置

関連ルール:16.2.2、16.2.3

反則の種類	回数	競技参加者	抑止または罰則内容	提示カード	結果
遅延	1回目	全てのチームメンバー	遅延警告	ハンドシグナル No25とイエローカード	抑止のみ ペナルティなし
	2回目とそれ以降	全てのチームメンバー	遅延ペナルティ	ハンドシグナル No25とレッドカード	相手チームへ1ポイントとサービス

## 図7 レフェリーおよびコートアシスタントの位置

関連ルール:21.1、22.1、23.1、24.1



- R1 = 主審
- ◇ R2 = 副審
- S = スコアラー
- ① = ボールリトリバー(①・②)

## 図8 レフェリーの公式ハンドシグナル

説明： **F** **S** 通常の責務に従ってシグナルを示さなければならない

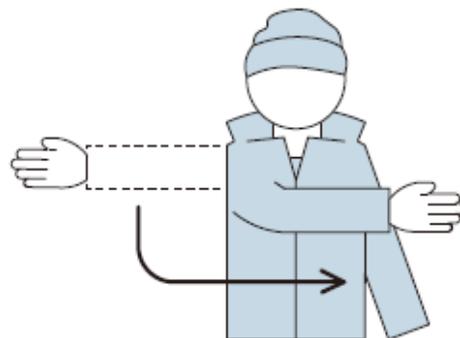
**F** **S** 特別な状況下でシグナルを示す

### 1 サービスの許可

関連ルール：12.3、21.2.1.1

手を動かしてサービスの方向を示します

**F**

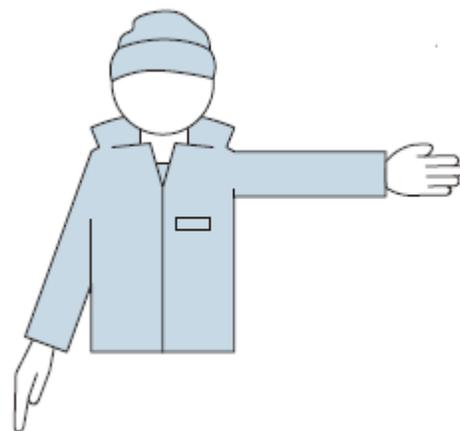


### 2 サービス側のチーム

関連ルール：21.2.3.1、21.2.3.2

サービス側のチームに腕を伸ばします

**F** **S**



### 3 コートチェンジ

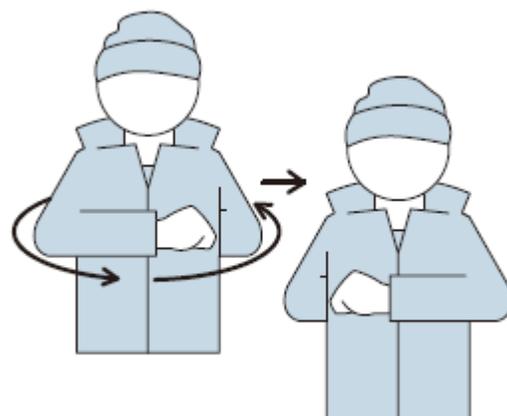
関連ルール：18.2

サービス側のチームに腕を伸ばします

左腕は前から後ろへ

右腕は後ろから前へ

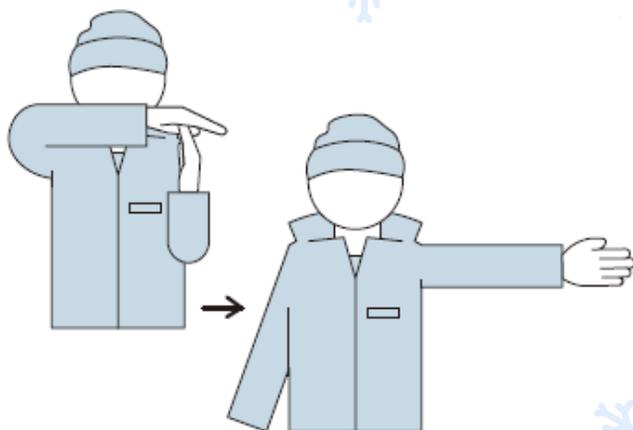
**F** **S**



## 4 タイムアウト

関連ルール：15.4.1

片方の手を垂直に立てその上に  
もう片方の手のひらを指の上に置き  
T字の形を作ってから要求チームを示す



(F) (S)

## 5 メンバーチェンジ

関連ルール：15.5.1、15.5.2、15.8

両掌をグーの形にして胸下あたりで回転をさせる



(F) (S)

## 6a 不正行為に関する警告

関連ルール：20.1ii、20.6

警告としてイエローカードを提示



(F)

## 6b 不正行為の罰則

関連ルール：20.3.1、20.6、22.3.2.2

ペナルティとしてレッドカードを提示

F



## 7 退場

関連ルール：20.3.2、20.6、22.3.2.2

イエローカードとレッドカードを一緒に提示

F



## 8 失格

関連ルール：20.3.3、20.6、22.3.2.2

イエローカードとレッドカードを別々に提示

F



## 9 セットまたはゲーム終了

関連ルール：6.2、6.3

両腕を胸の前で交差する

F S

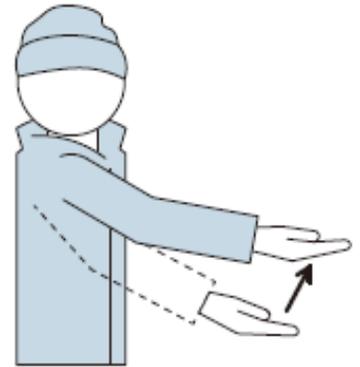


## 10 サービスボールをヒットしない、またはトスしないで打ったとき

関連ルール：12.4.1

腕を前方に伸ばしたまま、掌を上に向けて上げる

F



## 11 サービスの遅延

関連ルール：12.4.4

指を5本、広げて上げる

F



## 12 ボール“イン”

関連ルール：8.3、23.3.2.4

コートを指す

F S

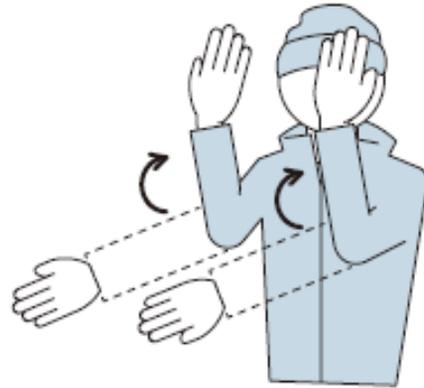


## 13 ボール“アウト”

関連ルール：8.4.1、8.4.2、8.4.3、8.4.4、23.2.3、23.3.2.5

両手のひらを自分のほうに向け  
前腕を垂直に上げる

F S

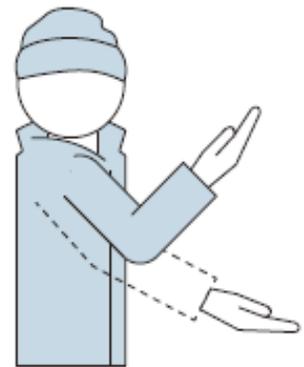


## 14 キャッチ

関連ルール：9.2.3、9.3.3、22.3.2.3b

片方の手のひらを上に向け  
前腕をゆっくり持ち上げる

F



## 15 ダブルコンタクト

関連ルール：9.3.4、22.3.2.3b

指を2本伸ばし、その手を上げる

F



## 16 フォアヒット

関連ルール：9.3.1、22.3.2.3b

指を4本伸ばし、その手を上げる

F



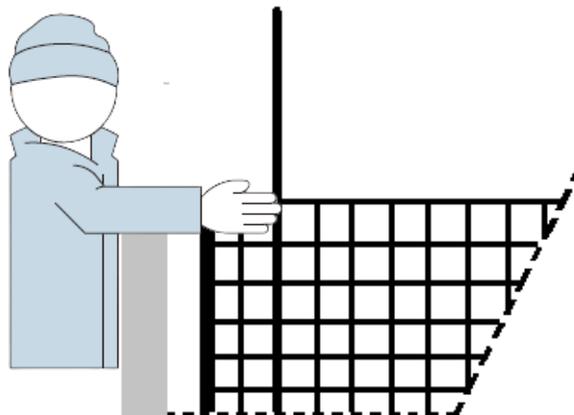
## 17 選手のタッチネット、サービスボールがアンテナの間のネットに触れてネットの垂直面を通過しないとき

関連ルール：11.4.3、12.5.2.1、22.3.2.3c

反則側のチームのネットを示す

F

S

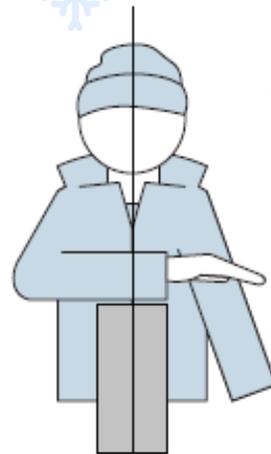


## 18 オーバーネット

関連ルール：11.4.1、14.3、14.6.1、22.3.2.3c

手のひらを下に向け、ネットの上に置く

F



## 19 アタックヒットの反則

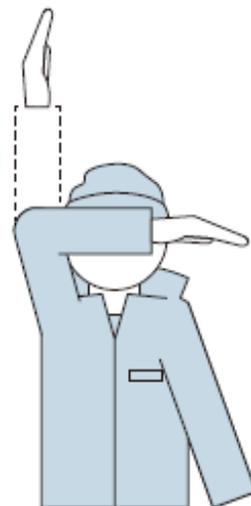
相手サーブのアタックヒット

関連ルール：13.2.4

手のひらを広げて上方に伸ばし、前腕を振り下ろす

F

S



20 相手コート内やネット下空間への侵入によるインターフェアボールが完全にネット下を通過したとき、サービスヒット時にサーバーがコート(エンドライン)に触れた、またはサーバーではないプレーヤーがコートから出ていたとき

関連ルール：8.4.5、11.2.1、12.4.3、12.5.1.2

コートのネット下または該当するラインを指す

F

S



## 21 ダブルフォルトとリプレイ

関連ルール : 6.1.2.2、17.2、21.2.3.3

両手の親指を立て、両腕を上げる

F



## 22 ボールタッチ

関連ルール : 22.3.2.3b

垂直に立てた手の指先を片方の手で  
ブラシをかけるようにする

F

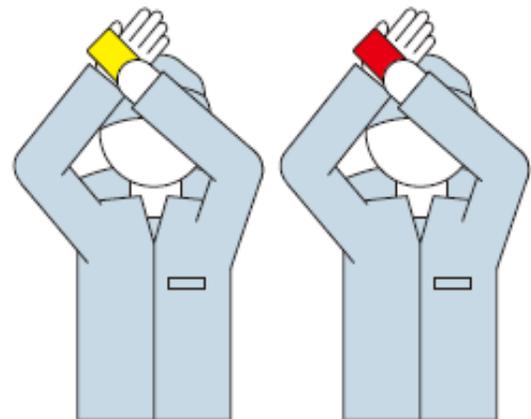


## 23 遅延警告/遅延ペナルティ

関連ルール : 15.11.3、16.2.2、16.2.3、22.3.2.2

手首を黄色のカードで覆います（警告）  
またはレッドカード（罰則）

F



## 第4編 定義

### 競技/コントロールエリア

競技/コントロールエリアは、競技コートとフリーゾーンの周りの通路で、外側の障壁または境界フェンスまでのすべてのスペースが含まれる。（図1aを参照）

### ゾーン

競技規定内の特定の目的（または特別な制限）で定義されたプレイエリア（例：競技コートとフリーゾーン）内の規定である。これらには、サービスゾーンとフリーゾーンが含まれる。

### ネット下のスペース

競技エリア表面を下部とし、ネットの下端を上部、それを紐で結びつけている支柱までのスペースである。

### 交差するスペース

交差するスペースは次によって定義される。

- ・ネット上部の水平帯
- ・アンテナとその延長

ボールは、許容空間を介して相手のコートに送る必要がある。

### 外部スペース

外部スペースは交差するスペースとネット下のスペース外側のネットの垂直面になる。

### FIVBの同意がある場合を除く

声明は、用具・施設の規格・仕様に関する規定がある一方で、スノーバレーボール競技の普及や新しい条件のテストのために、FIVBが特別な手配を行うことができる場合があることを認識するものである。

### FIVB基準規格

FIVBが機器メーカーに対して定義した技術仕様または限界値

### フォルト

- A ルールに反するプレーアクション
- B プレーアクション以外のルール違反

## ボールレトリバー

ラリーの合間にボールを転がし、サーバーにボールを渡すなど試合の流れを維持する役員をいう。

## ラリーポイント

ラリーに勝つたびにポイントを獲得するシステムをいう。

## インターバル

セットとセットの間の時間。第3セットのコートチェンジはインターバルとみなさない。

## インターフェア

対戦相手に対して自チームが有利な状況を不正に作り出す、または対戦相手がボールをプレーできないようにする動作。

## 外部対象物

コートの外、またはコートに近い周辺のフリースペースに、空中のボールの妨げになる物体または人。（例：頭上のライト、審判台、テレビ機器、得点記録席、ポール。アンテナはネットの一部とみなされるため外部対象物に含まれない。）