

2026年度 9人制ルールの取り扱い

2026.3.20

【1】選手交代に関する事項

第21条 第1項 正規の選手交代

- 5 選手交代は同時に2組以上の交代を要求することができる。この場合、コートに入るすべての交代選手は同時に選手交代ゾーンに入らなければならない。監督またはゲームキャプテンは組数を示す必要はない。複数の交代は1組ずつ連続して行う。

(注)

- 1 2組目以降の交代選手が、前の選手交代の手続きが完了する前に選手交代ゾーンに入り、試合を遅らせていなければ、交代を認める。
- 2 全ての選手交代の手続きが完了した後で、交代選手が選手交代ゾーンに入るケースは、同じ中断中の2回目の選手交代の要求に該当し、不当な要求となり、選手交代の要求は拒否される。
- 3 副審は、全ての選手交代の手続きが完了した後で選手交代ゾーンに向かっている選手を、不当な要求とならないようコントロールする。

【2】試合の遅延に関する事項

第26条 第1項 試合の遅延の種類

競技参加者は試合の遅延となる次の行為をしてはならない。

- (1) 選手交代を遅れさせること。
- (2) 試合を再開するよう指示された後、さらに中断を長引かせること。
- (3) 不法な選手交代（第21条第4項）の要求をすること。
- (4) 不当な要求（第22条第1項）を繰り返すこと。
- (5) 試合を遅れさせること。

(注)

- 1 主審は、安全な状態で試合を進めるため、フロアが濡れたままの状態プレーさせることがないよう、不安全な状況を排除するのに必要な時間を取らなければならない。
- 2 アウトオブプレーのときに、コート内の選手が審判員に対し、ワイピングの要求をした場合であっても、特に試合を遅らせていなければ、遅延の制裁としない。
- 3 解けた靴ひもを結ぶ行為も同様に扱う。
- 4 ワイピングにおいて時間を長引かせる行為や、繰り返し靴ひもが解けるようなケースは、遅延の制裁の対象となる。

【3】ボールイン・アウトに関する事項

第11条 ボールイン・アウト

- 3 チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外側のネット垂直面を越えて相手側のフリーゾーンに行った場合、チームに許された接触回数の中で以下の条件のもとボールを取り戻すことができる。（第3図-2）
 - (1) ボールの全体または一部は再びコートと同じ側の許容空間の外側からネット垂直面を越えなければならない。そうでない場合はボールアウトとなる。相手チームはこの動作を妨げてはならない。
 - (2) 選手は相手側のフリーゾーン内でプレーすること。

- (3) チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外側を通過して相手フリーゾーンに行った場合は、ボールを取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を越えた時点でアウトとなる。

(注)

- 1 ブロックでワンタッチがあった次のヒットなど、チームが2回目にヒットしたボールが許容空間の外側のネット垂直面を越えて相手側のフリーゾーンに行った場合は、ボールがネット垂直面を越えた時点で吹笛して、ボールアウトのハンドシグナルを示す。ただし、チームが1回目にヒットしたボールがネットにかかった場合に限り、2回目にヒットしたボールが許容空間の外側を通過して相手フリーゾーンに行ったときは、あと2回の接触が許されるので、ボールを取り戻すことができる。
- 2 ボールがアンテナの真上付近を通過して相手側のフリーゾーンに行くときは、通過するボールが許容空間の内側かボールの全体またはその一部でも許容空間の外側かを正確に判定する。許容空間の内側を通過したボールは取り戻すことができない。

【4】 中断に関する事項

第18条 第1項 試合の中断

次の場合は、試合を中断する。

- | | |
|-------------------|--------|
| (1) セット間の中断 | (第19条) |
| (2) タイムアウト | (第20条) |
| (3) 選手交代 | (第21条) |
| (4) 特殊な事情による試合の中断 | (第24条) |

第2項 試合の再開

前項の試合の中断後は次により試合を再開する。

- (1) セット間の中断の場合は、前セットの最後にサービスを行った相手チームの次のサーバーで再開する。
- (2) タイムアウトおよび正規の選手交代の場合は、中断したときのサーバー（サーバーが交代したときは、その交代選手）の第1サービスで再開する。
- (3) 特殊な事情による試合の中断によりノーカウントとなった場合は、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開する。
この中断によりコートが変更になったときでも、中断したときの公式記録を有効として、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開する。ただし、同日中に試合を再開できないときはその試合はやり直しとする。

(注)

- 1 第2（第3）セットの最初のサービスチームおよびサーバーは、公式記録だけに頼ることなく、主審・副審も前セットの最後のサービスを確認しておく。
- 2 特殊な事情による試合の中断によりノーカウントとなった場合は、中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開するため、特に第2サービスで始まったラリーは、審判団で正確に把握する。

【5】 特殊な事情による試合の中断と処置に関する事項

第24条 特殊な事情による試合の中断と処置

次のような事情で試合を中断する必要があるときは、インプレー中でも直ちにプレーを停止しノーカウントとする。同日中に試合の再開が不可能なときは、試合は延期または中止とする。

- (1) 他のボールや他のコートの手がコートに侵入し、プレーの妨げとなったとき。
 - (2) インプレー中にコート内の選手が重大な負傷等をしたとき。
 - (3) 照明などの設備や競技用具が破損または故障したとき。
 - (4) 天候の異変、地震等その他やむを得ない事故が発生したとき。
 - (5) 何らかの理由により審判員がプレーを停止し、そのラリーがやり直しとなったとき。
- これらの場合の試合の再開は第18条第2項に定めるところによる。

(注)

- 1 インプレー中にプレーを停止したときは、ノーカウントのハンドシグナルを示す。
- 2 得点を伴わないラリーの中断後は、ラリーが完了していないので、すべての試合中断の要求が認められない。
- 3 コート内の選手が重大な負傷等をしたときは、負傷者への対応を最優先とし、まず副審が速やかに状況を確認する。状況により医療担当者に処置を依頼するとともに、チーム役員が負傷者の状況を確認することを認め、主審に状況を伝える。主審は必要に応じ相手チームのゲームキャプテンに状況等を説明する。

【6】 公式ハンドシグナルに関する事項

第33条 第1項 主審と副審の公式ハンドシグナル

2 主審および副審はラリーが完了したとき吹笛し、判定した反則の種類を公式ハンドシグナルを使って次の要領で示さなければならない。片方の手で示す場合は反則をしたチーム側の手を用いる。ハンドシグナルはしばらくの間、示し続ける。

- (1) 主審が吹笛したときは、主審は次の順序で示す。
 - ① ポイントのハンドシグナル（得点を得たチーム）
 - ② 反則のハンドシグナル
 - ③ 必要に応じて反則をした選手を指す
- (2) 副審が吹笛したときは、副審は次の順序で示す。この場合、主審はポイントのハンドシグナル（得点を得たチーム）のみを示し、反則の種類、反則をした選手は示さなくてもよい。
 - ① 反則のハンドシグナル
 - ② 反則をした選手
 - ③ 主審に追従して、ポイントのハンドシグナル（得点を得たチーム）
- (3) ダブルファウルの場合はダブルファウルのハンドシグナルのみ示す。

(注)

選手がプレーしたボールがネットにかかった場合に同一選手が続けて3回プレーしたときはドリブルの反則となるが、同時にオーバータイムスの反則が発生している場合は、チームとしての反則を優先させて『オーバータイムス』のハンドシグナルを示す。

【7】 不法な行為に関する事項

第27条 第1項 軽度の不法な行為

競技参加者が試合中にプレーへの牽制、判定に影響を及ぼすような行為、判定に対する執拗な話かけや競技参加者の品位を損なう言動等、軽度の不法な行為をしたときは、再発を予防するためそのチームまたはその競技参加者に警告する。この警告は次のように取り扱う。

第1段階 チームにゲームキャプテンを通じて口頭で警告する。

第2段階 競技参加者にイエローカードを示し警告する。

イエローカードが示された警告はその試合において、次からはそのチームの競技参加者に罰則が適用されることを示し、公式記録用紙に記録してその試合中有効とする。罰則を適用するときは、次項の無作法な行為の例によるものとする。

(注)

1 チームの1回目の軽度の不法な行為は、第1段階として処置する。第1段階の警告は、チームに対して行い、ゲームキャプテンを通じて口頭で警告する。この警告は1回限りである。記録用紙には記載しない。また、軽度の不法な行為の程度によっては、1回目であっても第2段階（イエローカード）から適用される場合がある。

2 チームの2回目の軽度の不法な行為は、主審は当該選手を呼びイエローカードを示し警告する。これは記録用紙に記載される。イエローカードはチームに対して試合を通して1回限りである。したがって、その後同じチームのどの選手でも再度軽度の不法な行為を行った場合は、反則（レッドカード）とする。

(例) 第1段階 ⇒ 第2段階
選手 No.5 No.6 ⇒ NO.7 ⇒ NO.8
処置 口頭でチームに警告 イエローカード レッドカード レッドカード

3 先に「反則・退場・失格」の罰則を適用しているときは、その後軽度の不法な行為が同じチームにあった場合、第1段階および第2段階は適用せず、反則（レッドカード）とする。

※2015年度ルールの取り扱いを変更

(例) 無作法な行為 ⇒ 軽度の不法な行為1回目 軽度の不法な行為2回目 軽度の不法な行為3回目
選手 No.5 No.6 ⇒ NO.7 ⇒ NO.8
処置 レッドカード ※レッドカード レッドカード レッドカード

4 セットの最終ポイント決定後の不法な行為に対する処置はその時点で行い、次のセットに罰則を適用する。

【8】 サービスに関する事項

第15条 第1項 サービス

1 サービスとは試合をインプレーの状態にするため、決められたサービス順の選手がサービスゾーンから片方の手または腕を使ってネットを越えて相手コートに向かってボールを打つプレーをいう。

(注)

1 サービス許可の吹笛をする前に、サーバーが競技エリア外（規定のフリーゾーンの外側）でサービス許可の吹笛を待っている場合は、フリーゾーン内に入るように指示をして、サービス許可の吹笛をする。

2 サービス許可の吹笛をした後に、サーバーが競技エリア外に位置していることに気付いた場合は、インプレーになる前に吹笛で止めて、フリーゾーン内に入るように指示して、改めてサービス許可の吹笛をする。

3 サーバーが上記競技エリア外で、サービスを打った場合は、そのサービスは無効とする。（サービスの失敗とはしない）

【9】タイムアウトに関する事項

第20条 タイムアウト

- 1 タイムアウトはラリー完了後、次のサービス許可の吹笛までに監督が、監督がいない場合はゲームキャプテンが主審または副審にハンドシグナルを示して要求しなければならない。
- 2 タイムアウトの時間は1回について30秒間とし、1セットに2回または2回を連続して要求することができる。
- 3 タイムアウトの間、プレー中の選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない。ただし、エンドライン後方のフリーゾーンでボールを使用しないでウォームアップをすることができる。

(注)

- 1 タイムアウトに入ったら、コート内の選手はコートから離れなくてはならない。ただし、その位置については制限されない。
- 2 タイムアウトは30秒間であるが、選手は、30秒を待たずにコートに戻ってもよい。ただし、タイムアウトの時間が短くなることはない。