

規則番号	旧	新	備考
1.2.2	室内コートでは、コート面は明るい色でなければならない。 FIVB 世界・公式大会では、ラインは白色でなければならない。コートとフリーゾーンは白色以外の、それぞれ異なる色で区別する必要がある。	室内コートでは、コート面は明るい色でなければならない。 FIVB 世界・公式大会では、ラインは白色でなければならない。コートとフリーゾーンは白色以外の、それぞれ異なる色で区別する必要がある。 <u>コートは、フリーゾーンとバックゾーンを区別するために色を変えてもよい。</u>	
1.4.5	FIVB 世界・公式大会では、ウォームアップエリアがそれぞれのベンチ側フリーゾーンの外側のコーナーに、約3m×3mの広さで設けられる。	FIVB 世界・公式大会では、ウォームアップエリアがそれぞれのベンチ側フリーゾーンの外側のコーナーに <u>観客の視野を遮らないように設けるか、またはスタンド(観客席)をコート面から2.5m以上の高さにして、チーム後方に設けてもよい。</u>	
1.4.6	ペナルティエリアは、それぞれのエンドライン延長線上の外側でコントロールエリア内に約1m×1mの広さで、2脚の椅子を用意し設けられる。ペナルティエリアは5cm幅の赤いラインで区画される。	ペナルティエリアは、それぞれのエンドライン延長線上の外側でコントロールエリア内に約1m×1mの広さで、2脚の椅子を用意し設けられる。 <u>ペナルティエリアは6cm幅の赤いラインで区画される。</u> (削除)	罰則適用の変更に伴いペナルティエリアの廃止
1.6	FIVB 世界・公式大会では、照明の明るさは競技エリア内の表面から1mの高さで測定し、1000～1500ルクスでなければならない。	明るさは、 <u>300ルクス以上が必要である。</u> FIVB 世界・公式大会では、照明の明るさは競技エリアの表面から1mの高さで測定し、 <u>2000ルクス以上が必要である。</u>	
4.1.2	リベロ以外の選手の1人が、チームキャプテンとなり、記録用紙に明記される。(規則 5.1)	<u>選手の1人が、チームキャプテンとなり、記録用紙に明記される。</u> (規則 5.1)	
5	チームキャプテンと監督の両者は、チームメンバーの行為や規律に対して責任を負う。リベロは、チームキャプテンにもゲームキャプテンにもなれない。	チームキャプテンと監督の両者は、チームメンバーの行為や規律に対して責任を負う。リベロは、チームキャプテンにもゲームキャプテンにも <u>なることができる。</u>	リベロはキャプテンになることが可能
5.1.2	試合中、チームキャプテンはコートに入っているときはゲームキャプテンとなる。チームキャプテンがコート上にいないときは、監督またはチームキャプテンは、ゲームキャプテンの役割を担うリベロ以外のコート上の選手を指名しなければならない。 (以下略)	試合中、チームキャプテンはコートに入っているときはゲームキャプテンとなる。チームキャプテンがコート上にいないときは、監督またはチームキャプテンは、ゲームキャプテンの役割を担う <u>コート上の選手を</u> 指名しなければならない。(以下略)	
5.1.2.3	監督不在の場合は、タイムアウトと選手交代を要求する。	監督が不在で、 <u>監督の役割を引き継ぐアシスタントコーチもチームにいない場合は、タイムアウトと選手交代を要求する。</u>	

規則番号	旧	新	備考
7.2.3	公式ウォームアップを両チームが連続して(別々に)行う場合には、最初のサービスを得たチームから、ネットを使用してウォームアップを始める。	公式ウォームアップを両チームが連続して(別々に)行う場合には、最初のサービスを得たチームから、ネットを使用してウォームアップを始める。 <u>FIVB 世界・公式大会では、すべての選手はプロトコールならびにウォームアップ中は試合をするユニフォームを着用しなければならない。</u>	
7.4.3	選手のポジションは、次の通りコート面に接している両足の位置により決定され、コントロールされる。	選手のポジションは、次の通りコート面に接している両足の位置(最後にコート面に接触していた部分)により決定され、コントロールされる。	
7.4.3.1	各フロントプレーヤーは、少なくとも片方の足の部分が、対応するバックプレーヤーの両足より、センターラインに近く位置していなければならない。	各バックプレーヤーは、対応するフロントプレーヤーと同じ位置にいるか、少なくとも片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足よりセンターラインから遠い位置にいなければならない。	(参照) 図表 1
7.4.3.2	ライト(レフト)サイドの各選手は、少なくとも片方の足の一部が、その列のセンターの選手の両足よりも、ライト(レフト)のサイドラインに近く位置していなければならない。	ライト(レフト)サイドの各選手は、同じ列の他の選手のライト(レフト)側から遠くにある足と同じ位置か、少なくとも片方の足の一部がライト(レフト)のサイドラインに近い位置にいなければならない。	
9	各チームは、(規則10.1.2を除き)それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレーしなければならない。 しかし、ボールは自チーム側のフリーゾーンの外から取り戻してもよい。	各チームは、(規則10.1.2を除き)それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレーしなければならない。 しかし、ボールは自チーム側のフリーゾーン外と <u>その延長線上にあるスコアラーズテーブル上から取り戻してもよい。</u>	(参照) 図表 2
11.2.2.1	相手コートに侵入している片方の足(両足)の一部がセンターラインに触れているか、センターライン真上の空間にあれば、その足(両足)は相手コートに触れてもよい。	相手コートに侵入している片方の足(両足)の一部がセンターラインに触れているか、センターライン真上の空間にあれば、 <u>この動作が相手チームのプレーを妨害しない限り、</u> その足(両足)は相手コートに触れてもよい。	
12.5.2	サービスが行われるとき、サービングチームの1人または集団で腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動かしたりして、あるいは集団で固まって立ち、ボールがネット垂直面に到達するまでにサーバーとボールのコースの両方を隠すことでスクリーンが形成される。	サービスが行われるとき、サービングチームの1人または集団で腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動かしたりして、あるいは集団で固まって立ち、 <u>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。</u> <u>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。</u>	

規則番号	旧	新	備考
14.6.1	ブロッカーが相手チームのアタックヒット前、または、それと同時に相手空間内にあるボールに触れたとき。	ブロッカーが相手チームのアタックヒット前に相手空間内にあるボールに触れたとき。	オーバーネットのルール変更
15.2.4		中断の要求を拒否され、 <u>ディレイワーニングが適用された場合は、同じ中断中に(すなわち、次のラリーが完了する前に)正規の中断の要求をすることはできない。</u> (追加)	
15.4	タイムアウトとテクニカルタイムアウト	タイムアウト (テクニカルタイムアウトの条文削除)	
15.4.1	タイムアウトは、ボールがアウトオブプレーで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して要求しなければならない。チームの要求によるすべてのタイムアウトは30秒である。 FIVB 世界・公式大会では、ブザーを使用し、次にタイムアウトを要求するハンドシグナルを示すことが義務付けられている。	FIVB 世界・公式大会では、 <u>主催者の要求に基づいてFIVBが承認する場合には、タイムアウトの長さを調整することができる。</u> (追加)	
15.4.2	(テクニカルタイムアウトを含む)すべてのタイムアウトの間、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。	すべてのタイムアウトの間、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。	
15.7	例外的な選手交代  負傷や病気でプレーを続行できなくなった(リベロ以外の)選手は、正規の選手交代をさせる。もしもこれができるできないときは、チームは規則15.6の制限を超え、例外的な選手交代を行うことができる。 例外的な選手交代とは、リベロ、セカンドリベロまたはリベロの入れ替え選手以外で、負傷や病気発生時にコートにいなかった選手が代わりに出場することをいう。この負傷や病気で交代した選手は試合に戻ることはできない。 例外的な選手交代は、いかなる場合でも正規の選手交代の回数には数えないが、記録用紙のセットや試合の選手交代の合計欄に記録される。	例外的な選手交代  負傷、病気、 <u>退場</u> 、または失格でプレーを続行できなくなった(リベロ以外の)選手は、正規の選手交代をさせる。もしもこれができるできないときは、チームは規則15.6の制限を超え、例外的な選手交代を行うことができる。 例外的な選手交代とは、リベロ、セカンドリベロまたはリベロの入れ替え選手以外で、負傷、病気、 <u>退場</u> または失格の発生時にコートにいなかった選手が代わりに出場することをいう。この負傷、病気、または退場で交代した選手は試合に戻ることはできない。 例外的な選手交代は、いかなる場合でも正規の選手交代の回数には数えないが、記録用紙のセットや試合の選手交代の合計欄に記録される。	

規則番号	旧	新	備考
15.8	退場または失格となった選手には、直ちに正規の選手交代が行われなければならない。もしもこれができないときは、チームは不完全を宣告される。	退場または失格となった選手には、直ちに正規の選手交代が行われなければならない。もしもこれができないときは、 <u>チームには例外的な選手交代をする権利がある。これもできない場合は、</u> チームは不完全を宣告される。	
15.11.1.3	インプレー中の選手の負傷や病気の場合を除いて、同じチームが同じ中断中(次のラリーが完了する前)に2回目の選手交代を要求すること。	インプレー中の選手の負傷、病気、 <u>退場、または失格</u> の場合を除いて、同じチームが同じ中断中(次のラリーが完了する前)に2回目の選手交代を要求すること。	
19.2	リベロはチームの他の選手と、主要な部分の色が異なるユニフォーム(または再指名のリベロのためのジャケット、ビブス)を着用しなければならない。ユニフォームの色は、チームの他の選手とは明らかに対照的でなければならない。 リベロのユニフォームには、他の選手同様に番号を付けなければならない。 <b>FIVB 世界・公式大会では、再指名されたリベロは、可能であれば、元のリベロと同じタイプ、同じ色のジャージを着用しなければならない。しかし、番号は自分のものを付ける。</b>	<u>2人のリベロはチームの他の選手と異なる色で、さらにお互いに異なる色のユニフォームを着用することもできる。</u> (追加)	
21.3.2.1	退場を受けたチームメンバーは、そのセットの残りをプレーすることができず、コート上にいる場合は直ちに正規の選手交代をして、ペナルティエリアで座っていないなければならない。 退場となった監督は、そのセットでは試合に介入することができず、ペナルティエリアで座っていないなければならない。	退場を受けたチームメンバーは、そのセットの残りをプレーすることができず、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交代をして、 <u>そのセットが終了するまでチーム控室に行かなければならないが、それ以外の処置は受けない。</u> 退場となった監督は、そのセットでは試合に介入することができず、 <u>そのセットが終了するまでチーム控室に行かなければならない。</u>	
21.3.3.1	失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規の選手交代をして、試合終了まで競技コントロールエリアを離れなければならない。	失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交代をして、試合終了まで <u>チーム控室に行かなければならないが、それ以外の処置は受けない。</u>	

規則番号	旧	新	備考
22.1	試合のための審判団は、次の役員によって構成される。 ・主審 ・副審 ・スコアラー ・4(2)人のラインジャッジ その配置は、第10図に示す。 FIVB 世界・公式大会では、必ずアシスタントスコアラーをおかなければならない。	試合のための審判団は、次の役員によって構成される。 ・ <u>ファーストレフェリー</u> ・ <u>セカンドレフェリー</u> ・スコアラー ・4(2)人のラインジャッジ その配置は、第10図に示す。 FIVB 世界・公式大会では、 <u>チャレンジレフェリー(ビデオチャレンジシステム使用時)とリザーブレフェリー、アシスタントスコアラー</u> を割り当てなければならない。	
24.2.10	副審は、ペナルティエリア内にいるチームメンバーを監視し、不法な行為があれば主審に報告する。 FIVB 世界・公式大会では、規則24.2.5 24.2.10に記載されている責務はリザーブレフェリーによって行われる。	副審は、 <del>ペナルティエリア内にいるチームメンバーを監視し、不法な行為があれば主審に報告する。</del> FIVB 世界・公式大会では、規則24.2.5 24.2.10に記載されている責務はリザーブレフェリーによって行われる。	
25 (追加)	チャレンジレフェリーの責務を追加		
26 (追加)	リザーブレフェリーの責務を追加		
第1図	競技エリアのウォームアップエリアの変更		
第4図	ポジショナルフォルトの判定の図の変更		
第9図 退場処置	そのセットの間ペナルティエリア内の椅子に座らせる。	チームメンバーはそのセットが終了するまでチーム控室に行かなければならない。	
第9図 失格処置	競技コントロールエリアから退去させる。	チームメンバーは試合終了までチーム控室に行かなければならない。	
用語の定義 (追加)	チームのファーストヒット(FIRST HIT OF THE TEAM) <u>プレーの動作でチームのファーストヒットとみなされる</u> <u>ケースは4つある。</u> <u>- サービスのレセプション</u> <u>- 相手チームのアタックヒットのレシーブ</u> <u>- 自チームがブロックしたボールのレシーブ</u> <u>- 相手チームにブロックされたボールのレシーブ</u>  プロトコール(PROTOCOL) <u>試合開始前の一連の手順は、大会ハンドブックに記載されているトス、ウォーミングアップセッション、チームやレフェリー紹介を含む。</u>		

# 図表1 ポジションについて

<規則7.4.3>

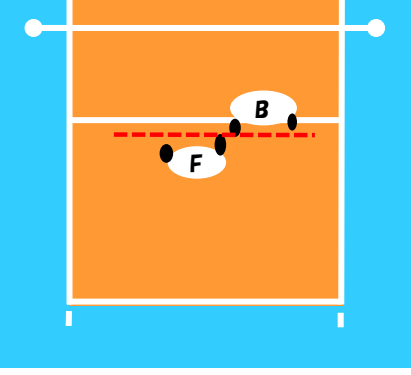
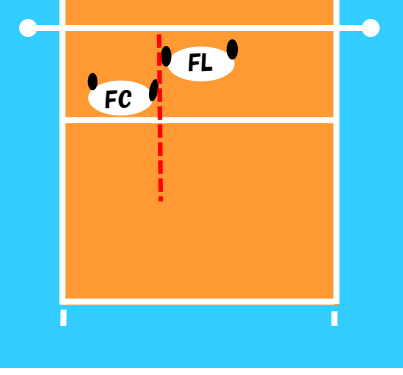
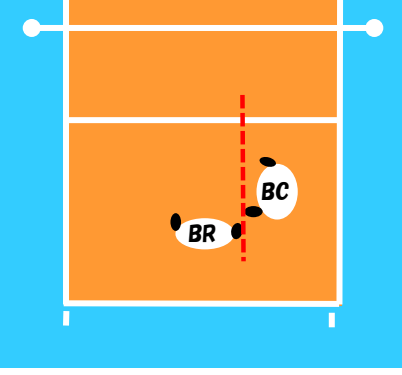
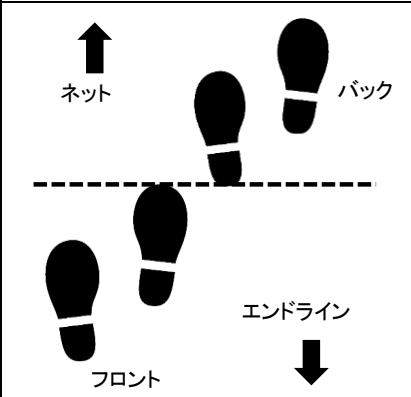
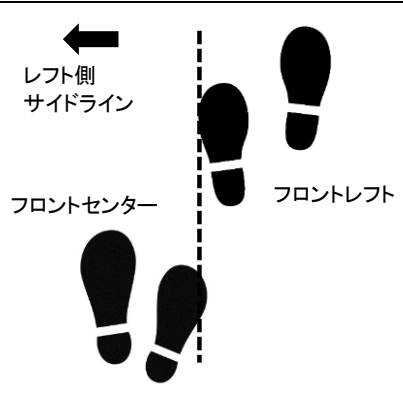
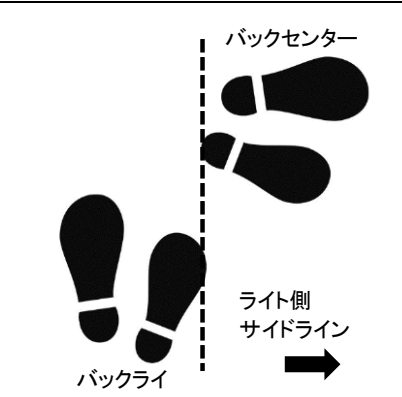
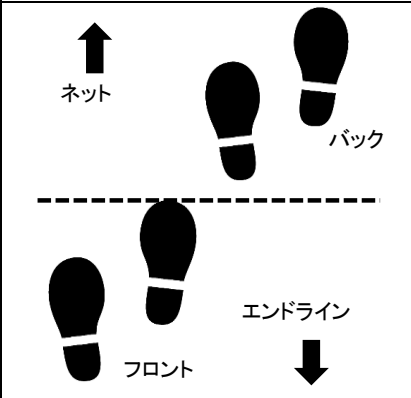

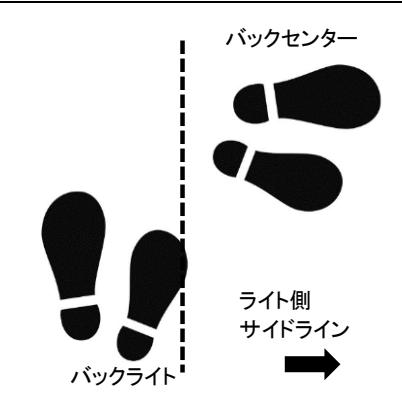
選手のポジションは、次の通りコート面に接している両足の位置(最後にコート面に接触していた部分)により決定され、コントロールされる。

<規則7.4.3.1>

各バックプレーヤーは、対応するフロントプレーヤーと同じ位置にいるか、少なくとも片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足よりセンターラインから遠い位置にいないなければならない。

<規則7.4.3.1>

ライト(レフト)サイドの各選手は、同じ列の他の選手のライト(レフト)側から遠くにある足と同じ位置か、少なくとも片方の足の一部がライト(レフト)のサイドラインに近い位置にいないなければならない。

① フロントandバックの関係	② レフトandセンターの関係	③ ライトandセンターの関係
		
 <p>↑ ネット</p> <p>バック</p> <p>エンドライン</p> <p>↓</p> <p>フロント</p>	 <p>←</p> <p>レフト側 サイドライン</p> <p>フロントセンター</p> <p>フロントレフト</p>	 <p>バックセンター</p> <p>バックライト</p> <p>ライト側 サイドライン</p> <p>→</p>
<p>反則にはならない</p>	<p>反則にはならない</p>	<p>反則にはならない</p>
 <p>↑ ネット</p> <p>バック</p> <p>エンドライン</p> <p>↓</p> <p>フロント</p>	 <p>←</p> <p>レフト側 サイドライン</p> <p>フロントセンター</p> <p>フロントレフト</p>	 <p>バックセンター</p> <p>バックライト</p> <p>ライト側 サイドライン</p> <p>→</p>
<p>反則になる</p>	<p>反則になる</p>	<p>反則になる</p>
<p>注) レフト・ライトの両プレーヤーが入れ替わることは反則になる。</p>		






## 図表2 ボールをフレーすること

### <規則9>

各チームは、(規則10.1.2を除き)それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレーしなければならない。  
しかし、ボールは自チーム側のフリーゾーン外とその延長線上にあるスコアラーステーブル上から取り戻してもよい。

- ①スコアラーステーブルの後方は、自コートのフリーゾーン外側と同様に取り戻すことができる。
- ②相手チームのフリーゾーン外側の垂直面より内側であれば、ボールを取り戻すことができる。

### <図解>

-  フリーゾーン
-   チームが取り戻すことができないところ
-   チームがボールをプレーできるところ

