

平成19年度 第26回東日本大学バレーボール選手権大会

～競技・審判上の確認・注意事項～

1. 本大会は平成19年度(財)日本バレーボール協会6人制規則による。
2. 試合形式について
 - 1) 本大会は全て5セットマッチとし、3位決定戦は行わない。
3. 使用球について
 - 1) 1・2回戦においては1ボールシステムにて行い、3回戦以降は3ボールシステムで行う。
3ボールシステムにて行う場合、デット後のボールは速やかにコートの外へ出すこと。
相手コートに転がした場合は遅延警告の対象となるので注意すること。
4. 試合当日のエントリーについて
 - 1) チームの構成は、有効にエントリーされた部長・監督・コーチ・トレーナー・マネージャー各1名及び、競技者18名の中から試合毎に12名の選手をエントリーすること。
 - 2) メンバー届を各会場本部へ前試合の第1セット終了まで(第1試合の場合は30分まで)に提出し確認を受けること。(確認が終わるまで本部まで離れないこと)
 - 3) メンバー届提出後のエントリー変更は原則的に認めない。また、部長以外(監督・コーチ・トレーナー・マネージャー)の役員を変更する場合は特段の理由があり各会場の競技責任者が認める場合に限り臨時役員変更届を提出することによって認める。
定められた期限までに、スタッフの追加登録をされている場合に限る。
 - 4) 全日本大学バレーボール連盟に有効に登録されていない選手及び本大会にエントリーされていない選手が試合に出場した場合は不戦敗の対象となり、その試合は没収される。
5. ユニフォームについて
 - 1) ユニフォームのナンバーの大きさは胸部の高さが最小限15cm、背部の高さは最小限20cm、ナンバーの字幅は最小限2cmのものでなければならない。上記以外のユニフォームの着用は認めない。
 - 2) チームキャプテンは長さ8cm、幅2cmのユニフォームと異なった色のマークを胸の番号の下に明瞭に付けること。
 - 3) ソックスは全体の色が同色であれば、メーカーのマークやラインのデザインおよび長さ(ショート、ロング)に差があってもよいものとする。
(但し、ベリーショートソックスのように踝(くるぶし)が見えてしまうような短いものの着用は認めない。)

6. リベロ・プレーヤーについて

- 1) リベロ・プレーヤーはチームキャプテンにはなれるがゲームキャプテンにはなれない。
- 2) リベロ・プレーヤーが負傷した時は、主審の許可を得てベンチ入りしているプレーヤーをリベロ・プレーヤーとして再登録することを認める。この場合に限りリベロ・ベストの着用を認める。但し、次の試合でのリベロ・ベストの着用は認めない。
- 3) リベロ・プレーヤーの着用するユニフォームは、チームの他の競技者と明確に識別できる対照的な色であること。
- 4) リベロ・プレーヤーと他の競技者とのユニフォームの色が共に2色以上を用いる場合、それぞれが同色を用いないように注意すること。
- 5) もし、同色を用いている場合は反転させたり、用いる色の割合を変えたり、またはナンバーの色を変えたりしても、明確に識別しにくい場合があるので、その場合はリベロ・プレーヤーのパンツの色を他の競技者の色と変えること。
- 6) リベロ・ベストの着用は認めない。

7. 競技進行に関する設定時間について

- 1) 試合開始予定時刻について、6月21日は11時00分より、6月22日・23日・24日は10時00分より行う。
- 2) 試合間について
 - a. 原則として試合終了5分後にプロトコールに入る。雨天の際やアップ会場がない場合も同様とする。
 - b. 連続試合になる場合は該当する両チームの試合終了20分後にプロトコールに入る。雨天の際やアップ会場がない場合も同様とする。
 - c. 試合間に張替えがある際は張替え終了5分後にプロトコールに入る。雨天の際やアップ会場がない場合も同様とする。

前試合終了から次のプロトコール開始までの具体的な時刻は学連、または審判員から該当するチームに通知する。
- 3) チームが正当な理由なしに定められた時間(プロトコール開始15分後)までに競技場に現れない場合は、不戦敗を宣告される。その為、会場には余裕を持って到着しておくこと。また、試合の進行状況によってはコートを変更して行う場合もあるので、他のコートの進行状況にも注意しておくこと。
- 4) 選手・スタッフの途中参加が予想される際は試合前に審判・学連委員にあらかじめ申し出ること。途中参加はその都度できる。

但し、監督は副審に許可を得てセット間にサインをし、次のセットから監督としての役割ができる。

スタッフ（部長・コーチ・トレーナー・マネージャー）は副審の許可を得た後、役員章をつけてベンチに入ること。

8. 公式練習について

- 1) 公式練習はサーブ権を得たチームからそれぞれ5分間ずつ、合同の場合は10分間とする。
但し、第1試合の場合、それぞれ3分間ずつ、合同の場合は6分間とする。
- 2) 公式練習前に監督及びチームキャプテンは、第1セットのライン・アップ・シートを副審または記録員に提出すること。但し、記録員が記録用紙に記入した後、ライン・アップ・シートの訂正は認められない。
- 3) 公式練習時には、本大会にエントリーされている選手（最大18名）のみが、アップの補助のために競技エリア内に入ることを認める。また、アップ中は隣接するコートにボールが入らないようにボールキーパーを配置すること。
- 4) 競技場の安全を確保するためにボールカゴおよび部旗等は公式練習が終了したらアリーナ外の壁際まで下げる。部旗は壁に立て掛けず、床に置くこと。

9. チーム役員について

- 1) 部長・監督は原則として季節に応じた正装とする。但し、トレーニングウェアを着用する場合は統一されたものを着用すること。部長・監督が正装、コーチ・トレーナー・マネージャーが統一されたトレーニングウェアを着用してもよい。
- 2) 競技中の中断の要求が出来るのは監督とゲームキャプテンだけである。
- 3) 監督のみ、試合中に妨害あるいは遅延を行わない限り、アタック・ラインの延長線からウォームアップ・エリアまでのフリー・ゾーンの範囲内では立ったままであるいは歩きながら指示を与えることを認める。
但し、判定に対するアピールや抗議をすること、または監督自身がライン判定をすることも禁止する。尚、このような行為は罰則の対象となる。
- 4) 試合中、相手チームに対して、選手を牽制するような言動は認められない。（相手チーム選手の番号や名前を特定する行為）このような行為は罰則の対象となる。
- 5) 役員章については、以下の通りとする。

役員章

チーム役員は有効にエントリーされ、部長・監督・コーチ・トレーナー・マネージャー章（6cm程度の白地の円台に部・監・C・T・Mの文字を入れたもの）を左胸に付けなければ、ベンチに着席出来ない。

10. 補助役員について

- 1) スコアラー（1名）、アシスタントコントローラー（1名）ラインジャッジ（4名）点示員

(2名) ボール・リトリーバー(6名) ボール・コントローラー(2名)の計16名は参加チームの分担で行う。

- 2) 第1試合の補助役員については第3試合の両チームが以下のように分担すること。
 - ・組合せ表上側のチームがスコアラー、アシスタントスコアラー・ラインジャッジ・ボールコントローラーを担当する。
 - ・組合せ表下側のチームが点示員・ボール・リトリーバーを担当する。
 - ・試合開始20分前までに記録席に集合すること。
- 3) 第2試合以降の補助役員は敗戦チームが全て担当すること。また、人数が不足する場合は、対戦した相手チームに協力を依頼すること。前試合終了直後の担当となるので速やかに記録席に集合すること。
- 4) チームで統一された服装(ユニフォーム可)で行い、以下の事項を守り任務を遂行すること。

共通注意事項

担当する試合のプロトコール開始までに記録席に集合すること。

スコアラー プロトコール開始前に本部より公式記録用紙を受け取ること。

アシスタントスコアラー プロトコール開始前に本部よりリペロチェックシートを受け取ること。

ラインジャッジ 審判員の一員として正確なジャッジをし、途中交代は出来ない。

点示員 常に正確な点示を心がけ、セット表示も正確に行うこと。

ボール・リトリーバー ラリー中は中腰姿勢で行い、座り込んだり、立ったりしないこと。ボールをサーバーに渡すとき以外は投げずに、迅速に床に転がすこと。サーバーにボールを渡す者は、インプレー中、ボールを保持しておくこと。

ボール・コントローラー ベンチの反対側に待機し他のコートのボールが入り込まないようにすること。特にアタック・ライン付近からネット際に転がってくるボールに注意すること。ラリー中はボール・リトリーバーと同様に中腰姿勢で待機すること。

11. ワイピング行為について

- 1) クイックモップァーがいないチームでゲーム中のワイピングは原則としてコートの手が行うのでワイピング用の布を用意すること。
- 2) クイックモップァーは2名までチームから選出することができる。服装はプレーヤーと異なる統一されたもので、ベンチの両側に1名ずつ待機し迅速に行うこと。
- 3) クイックモップァーは補助役員であり、ワイピングに徹すること。応援ならびにチームのマナー・マネジメント行為(ドリンク・アイシング作り等)は一切行ってはならない。クイックモップァーの応援は警告の対象となるので、注意すること。
- 4) モップを扱う場合は、安全性を考慮して床に置いておくこと。
- 5) 試合開始前、タイムアウト、及びセット間におけるワイピングはベンチの控え選手または、クイックモップァーが必ず行うこと。

12. 試合前の待機中のチームについて

- 1) 前試合終了後の挨拶が終了するまでアリーナに入ることを禁止する。
- 2) ボールをボールカゴから出して手に持って待機することも禁止する。(ボールはカゴに入れたままにする。)