

令和8年度

兵庫県小学生バレーボール連盟

審判講習会資料

2026年4月6日

都道府県連盟理事長各位

一般社団法人日本小学生バレーボール連盟
代表理事 工藤 憲
専務理事 大内 賢司
競技推進本部長 菅野 裕

一般社団法人日本小学生バレーボール連盟
2026年度 競技取り扱いについて

日頃より、一般社団法人日本小学生バレーボール連盟の活動にご理解とご協力をいただき誠にありがとうございます。

さて、2026年度の競技取り扱いについて、以下の通りお伝えいたします。

つきましては、各都道府県連盟におかれましては、役員及びチーム関係者への周知のほどよろしくお願いいたします。

1. 選手の健康と安全のためのタイムアウトについて

2026年度より、小学生ルールよりテクニカルタイムアウト（TTO）が削除となり、競技としての取り扱いへ移行されました。

名称をセーフティータイムアウト（STO）とし、気候や季節、施設の環境等を考慮しながら、大会毎に大会実行委員会にて設定するものとします。

※セーフティータイムアウトは選手の健康と安全のために適用されるものであることを再確認し、選手の給水や健康観察を最優先させること。

- ・選手はベンチ横からウォームアップエリアの間の位置に30秒間とどまること。
- ・セーフティータイムアウト中は、ウォームアップはできない。
- ・ベンチスタッフの声かけは、健康観察のためのものである。

○スセイ Vitality カップ JVA 第46回全日本バレーボール小学生大会全国大会においては、各セット1回のセーフティータイムアウトを適用します。

デュースが続く場合の取り扱い

第1、第2セットでは、両チームが31点に達したときに適用し、その後は10点ずつ積み重ねた段階で適用する。3セット目は両チームが21点に達したときに適用し、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。

○都道府県大会等において、会場に空調設備がなく、選手の安全が確保できないと大会実行委員が判断した場合には以下のように適用してもよい。

セーフティータイムアウトを2回適用する場合の取り扱い

第1、第2セットでは、リードしているチームが7点と14点に達した時、第3セットはリードしているチームが8点に達した時、チェンジコート後に適用する。デュースが続く場合、1～2セットは両チームが25点に達したときに適用し、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。また、3セット目は両チームが21点に達したときに適用し、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。

2. ユニフォームについて

①ユニフォーム規程

JVA ユニフォーム規程 2026 一部改定について

※以下の改定内容については、小学生においても同様の取り扱いとする。

・ゲームシャツ

長袖、半袖、ノースリーブが**混在してもよい→してはならない**

・チームネーム 胸部→「前部」に変更 **番号の下でも良いということ**

・アンダーウェアは着用しても良い。(チームメンバー全員が着用する必要はない。)

アンダーウェアはユニフォームの袖や裾、首等からはみ出しても良い。アンダー

ウェアの色はユニフォームのメインカラーと同色が望ましいが、サブカラー以外の色でも認められる。

・ベンチスタッフの服装

タンクトップのような形状のシャツ類、短パン、ハーフパンツ は許可されない。

襟の有無は問わない(Tシャツも可)

②ウェア等公認制度について

2026年版が HP「競技関係情報・各種様式」に掲載されている。

③混合のユニフォームについて

「男女の違いが、相手チーム、観客、レフェリーから見て明瞭に区別できるように、カラーやデザイン面に注意する必要がある。」とします。

基本的に男女で違うユニフォームを着用することが多いですが、同じデザインになる場合には、「JVA ユニフォーム規程詳細」にあるリベロプレーヤのユニフォーム①～③を参照のこと。

※識別バンドやソックスの色での区別だけでは不可となります。

○スミセイ Vitality カップ JVA 第46回全日本バレーボール小学生大会全国大会については

上記の内容を含め、ユニフォーム規程・JVA ウェア等公認制度及び小学生連盟におけるユニフォーム取り扱いに則って大会運営をしますので、**都道府県大会から競技委員長によりユニフォーム確認をしてから、チームを全国大会に送り出してあげてください。**

ただし、昨年度からベンチ入り選手が14名になり、「13・14番については、ユニフォームが揃わない場合にはTシャツにゼッケン等で番号を入れる、違うユニフォームにビブスを着て番号を変えるなどでベンチ入りを認める。」としていました。これについては**今年度まで同様とします。**

同大会の都道府県予選大会においても、可能な限り全国大会同様の取り扱いに準ずるのが望ましいですが、「参加を認めない」「着替えを強要する」などの対応ではなく、「今後のために指導をしていく」という観点からの対応をお願いします。

なお、JVA 主催以外の大会においては、それぞれの大会の主催者にて取り扱いを決めていただくようになります。

3. ベンチへの持ち込み物について

ペットボトル→体育館の利用規定に準じて大会ごとに決めてください。

4. 試合中の応援団グッズの使用及び応援マナーへの対応について（再掲）

平成19年に、監督から選手への指示の声が聞こえなかったり、選手が集中できなかったりするという理由から、太鼓・ラッパなどの大音量を発生する「鳴り物」は複数コートで試合をしているときには使用しないとの通知がされ、現在も適用されています。メガホンやバルーンは鳴り物にはあてはまらず、使用については規制してはおりません。

応援によって選手を励まし、大会を盛り上げることは素晴らしいことであるが、反面応援が選手にとってマイナスとなるケースも見られるので、応援のマナーとして特に以下の点について指導していくこと。

- ・ 審判のホイッスルが聞こえなくなるようなプレー中の応援はしないこと。
- ・ 相手チーム自チームに限らず、選手が萎縮してしまうような大きい声・音はださないこと。

令和8年度
一般社団法人 日本小学生バレーボール連盟
競技推進本部 審判委員会 活動方針

- ①小学生競技規則や取り扱いを他の委員会とともに共通認識・理解の深化を図り、研修会、大会等を通して、正しくチームに伝えていく。
- ②選手の発達段階に応じた競技力の向上と審判技術向上のため、可能な部分はシニアルールとの統一を推進する。
- ③次世代を担う若手審判員の発掘、支援、指導、助言等の育成をおこなっていく。

〔 上記の実践のために、私たちができること 〕

- 積極的なコミュニケーション
レフェリー同士だけではなく、選手・指導者や保護者の声、他の委員会を含めた役員の声も聞く。
審判に興味がある人へ、資格取得までのサポートを行う。
- ホームページの活用
JVA や日小連でアップされる情報の発信（ex.ルールや大会について）
活動内容の公開。
- 検証、試験的導入
今回の検証を通して、シニアルールに近付ける。
- 小学生連盟から世界へ
国際レフェリー、カテゴリーレフェリー選出のための支援、
活動内容の発信。

2026年度 小学生競技規則の取り扱いについて

2026年4月11日

2026年度6人制競技規則の改修正点およびルールへの取り扱いに準拠し、以下を主に小学生ルールの取り扱いとして、確認することとする。

小学生競技規則の修正・改正点

(1) 【競技の特性】における表現を次のとおり改めた

ボールをプレーするときは、ボールが身体の数箇所に連続して接触しても、それが1つの動作中に生じたものであれば許される。



サーブのヒットを除き、チームのすべてのヒットは、1つの動作中であるならばボールは身体のさまざまな部分に接触してもよい。

(2) テクニカルタイムアウトを競技規則から削除

補足：

テクニカルタイムアウトは競技規則からは削除するが、夏季などにおける熱中症対策に対しては、次のとおりに取り扱う。

選手の健康と安全のためのタイムアウト

名称をセーフティータイムアウト（STO）とし、気候や季節、施設の環境等を考慮しながら、大会毎に大会実行委員会にて設定する。

※STOは選手の健康と安全のために適用されるものであることを再確認し、選手の給水や健康観察を最優先させること。

- 選手はベンチ横からウォームアップエリアの間の位置に30秒間とどまること。
- STO中はウォームアップはできない。
- ベンチスタッフの声かけは、健康観察のためのものである。

(3) 「監督は、ラリー中ベンチに座っていなければならない。」を次のとおりとする。

「監督は、自チームの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内で、立ちながらも歩きながらも指示を出すことができる。この時、ラインジャッジの視界を遮ってはならない」

※この取り扱いは、検証のための試験的な導入である

(4) 「片方の足（両足）または片方の手（両手）がセンターラインを越えて相手コートに触れても、侵入している片方の足（両足）または片方の手（両手）の一部がセンターラインに接しているかその真上に残っていれば許される。他のいかなる部分も相手コートに触れることは許されない。」を次のとおりとする。

「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であれば、この動作が相手チームのプレーを妨害しない限り、足首よりどの部分が相手コートに触れてもよい。」

※この取り扱いは、検証のための試験的な導入である

2026年度 6人制ルールの取り扱いについて

2026, 3, 20

【1】 プレーの動作に関する事項

9.2 ヒットの特性

9.2.1 ボールは身体の中のどの部分で触れてもよい。

9.2.2 ボールをつかむことや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よい。

9.2.3 ボールは接触が同時であれば身体のさまざまな部分に触れてもよい。

例外：

9.2.3.1 ブロックでは、1つの動作中であれば1人または2人以上のブロッカーが連続して接触してもよい。(規則 14.2)

9.2.3.2 チームの1回目のヒットでは、1つの動作中であればボールは身体のさまざまな部分に連続して接触してもよい。(規則 9.1)

9.3 ボールをプレーするときの反則

9.3.1 フォアヒット：チームが返球する前にボールを4回ヒットすること。

(規則 9.1, 第 11 図⑩)

9.3.2 アシステッドヒット：選手が競技エリア内でボールをヒットするために、チームメイトまたは構造物や物体からの助けを得ること。(規則 9.1.3)

9.3.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げる。この場合、ボールはヒット後、接触しているところから離れない。(規則 9.2.2, 第 11 図⑪)

9.3.4 ダブルコンタクト：1人の選手が連続してボールを2回ヒットすること、またはボールが1人の選手の身体のさまざまな部分に連続して触れること。

(規則 9.2.3, 第 11 図⑫)

(注)

- 1 プレーのハンドリング基準は、試合を通して統一されなければならない。
- 2 ボールは、クリアにヒットされなければならない。ボールをヒット後、接触している部分から離れないと判断された場合はキャッチの反則となる。
- 3 ボールをつかむ、投げる、ボールの方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。
- 4 特にオーバーハンドパスにおいて、手の中に止まるケースや長くとどまるようなプレーは、キャッチの反則となる。
- 5 チームの2回目のヒットが指を使ったオーバーハンドパスで行われ自チームの空間内にボールが飛んだ場合は、手の中で連続して接触してもダブルコンタクトの反則にならない。アタックヒットが完了(ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触)したときは、ダブルコンタクトの反則になる。

<詳解>

- ・オーバーハンドパスをしたボールが、そのプレーヤーの手から滑り身体の他の部位にあたった場合は、ダブルコンタクトの反則となる。
- ・チームの2回目のヒット後、アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触）したときにダブルコンタクトの反則が成立するため、それまでに別の反則が起きた場合、その反則が優先される。

12.3 サービスの許可

ファースト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持っていることを確認した後にサービスを許可する。（第11図①）

（注）

- 1 コート上に5人だけ、または7人の選手がいるときには6人になるよう、サービスのホイッスル前に促す。必要であれば遅延行為に対する罰則を与えなければならない。
もしファーストレフェリーがそのことに気づかずにサービスのホイッスルをした場合、およびラリーが始まったり完了した場合、ファーストレフェリーはそのことに気づいたら直ちに罰則無しにラリーをやり直さなければならない。
- 2 ポジション4にリベロがいる場合は、ファーストレフェリーはチームが正規の選手にリプレイスメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ。それでもリプレイスメントが行われない場合は、セカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認後、リプレイスメントさせ、その後遅延行為に対する罰則を与える。
もしラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。
- 3 サービス許可のタイミングで、その他の不法なリベロリプレイスメントが行われており、ファーストレフェリーが分かっている場合も、上記2と同様の処置を行う。

12.5 スクリーン

12.5.1 サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成してサービスヒットおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害をしてはならない。

12.5.2 サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が集団で腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、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。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。（第6図）

12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。

(注)

- 1 チームが意図してスクリーンを形成している場合や、プレーヤーが手を頭より上にあげている場合（頭を保護するために、頭の後ろに手をあげることは許される）、スクリーンの反則になることがある。
- 2 上記のようなケースをサービス許可前に気づいた場合は注意をする。また、サービス許可後に生じた場合はラリー終了後、ゲームキャプテンに注意する。

【2】 プレーの構造に関する事項

7.4 ポジション

サービスヒットの瞬間、サーバーを除き、両チームはそれぞれのコート内に位置していなければならない。

レシービングチームの選手はサービスヒット時、ローテーション順に位置していなければならない。サービングチームの選手はサービスヒット時、どの位置にいてもよい。

(注)

- 1 レシービングチームのポジションの反則が成立するのは、サーバーがトスをした瞬間である。トスをする瞬間までに、コート内に位置していなかったり、ポジションが完全に入れ替わったりしたケースは反則となる。セカンドレフェリーは、サーバーとレシービングチームのポジションを視野に入れるために、支柱から少し離れて判定をする。サーバーがトスをする瞬間までに、完全に入れ替わり反則となるケースがあるため、レフェリーはポジションを常に把握しなくてはならない。
- 2 レシービングチームにポジションの反則が起きたときは、サービスヒットの瞬間にホイッスルする。
- 3 サーバーが反則（不適切なサービスの実行やローテーション順の間違いなど）をした場合、相手チームにポジションの反則があったとしてもサービスの反則となる。

【3】 競技参加者の行為に関する事項

20.1 スポーツマンにふさわしい行為

20.1.1 競技参加者は公式バレーボール規則に通じていなければならない。また、それを忠実に守らなければならない。

20.1.2 競技参加者はレフェリーの決定に対してスポーツマンらしく反論せず受け入れなければならない。

疑問がある場合はゲームキャプテンを通じてのみ説明を求めることができる。

(規則 5.1.2.1)

20.1.3 競技参加者はレフェリーの決定に影響を与えたり、またはチームの反則を隠したりする行動や態度は避けなければならない。

(注)

- 1 判定に対するゲームキャプテンの質問は受け入れるが、その内容がルールの取り扱い等に関する質問ではなく、判定に対する抗議や意見を述べる等の場合やゲームキャプテン以外の選手が質問に来た場合は、拒否する。
- 2 競技参加者が、規則 20 (スポーツマンにふさわしい行為、フェアプレー) に反した場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。
- 3 不法な行為については、その程度に応じて、適切な処置を行う。
レフェリーの判定に対しチームが納得しないこともある。しかし、それにより不法な行為を行っても良いという理由にはならない。

23.2.4 ファーストレフェリーは自分が下した判定に関していかなる論争も許してはならない。

とあるように、どのような場面でも毅然と対処する。

- 4 競技参加者が、判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。

【主にステージ 1 に該当するケース】

- ①最終判定後にもレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。
- ②ゲームキャプテンの質問に答えた後にも、さらに論争を長引かせた場合。
- ③規則の適用や解釈でない内容の質問が、繰り返された場合。
- ④一度指導されているにもかかわらず、再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問した場合。
- ⑤ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合。

【主にステージ 2 に該当するケース (直接イエローカードを出すケース)】

- ①判定に対して抗議や不満を表す態度を必要以上に示した場合。
 - ②判定に対して、ベンチスタッフや控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合。
- 5 試合中にゲームキャプテンのみが、レフェリーに質問や競技規則の適用や解釈について説明を求めることができる。
監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などに声かけ程度はできるが、セカンドレフェリーやスコアラーに、説明を求めたり、長く話しかけたりすることはできない。
- 6 先にペナルティ・退場・失格の罰則を適用した後、同じチームに軽度の不法な行為があった場合、ステージ 2 を適用せず、ペナルティ (レッドカード) を適用する。

(2014 年度の取扱いからの修正)

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

20.2 フェアプレー

20.2.1 競技参加者はレフェリーだけでなく、他の役員、相手チーム、チームメイト、さらに観衆に対してもフェアプレーの精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない。

(注)

- 1 監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながら歩きながら指示を出している場合、ラインジャッジの判定の妨げにならないようにレフェリーが注意する。
ラリー終了後、レフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに罰則を適用する。
- 2 試合終了後、監督とファーストレフェリー・セカンドレフェリーはフェアプレーの精神でお互いに「握手」を交わす。

【4】 レフェリーに関する事項

23.3.2 ファーストレフェリーの責務

23.3.2 試合中、ファーストレフェリーは次の権限を持つ。

23.3.2.3 b) ボールをプレーするときの反則。(規則9.3, 第11図⑰⑱⑲)

(注)

- 1 チームの3回目のヒットが、ネットを越えずその選手が続けて触れた場合、ダブルコンタクトではなくフォアヒットのシグナルを示す。

29.2 ラインジャッジの責務

29.2.1 ラインジャッジは40×40cmのフラッグを使用して次のことをシグナルで示す：

29.2.1.3 ボールがアンテナに触れたとき、またはサービスボールおよびチームの2回目または3回目にヒットされたボールが許容空間外側のネット垂直面を通過したとき。

(規則8.4.3, 8.4.4, 第5図a, 第12図④)

(注) ラインジャッジのフラッグシグナルの修正

- 1 ラインジャッジは、2回目または3回目にヒットされたボールが、許容空間の外側のネット垂直面を通過したときにフラッグを振る。(第12図④)