

- ③ボールが、支柱とコート面に同時に触れたとき。
 ④ボールが、2本のアンテナ、またはその想像延長線の間を通過しなかったとき。
 ⑤ボールが、ネット下を通過して、相手方コートに入ったとき。

(注 解)

次のような、ボールの支柱、ネット、アンテナなどへの接触は、サービスされたボールを除きその後プレーを続けることができる。

- ①ネット上端 (2m) の水平帯以下の支柱に触れたとき。
 ②ネットとアンテナに同時に触れたとき。

6. プレー上の反則

次に挙げるプレーは、反則となる。

- (1) チームが、ローテーション順を誤ってサービスを行ったとき。(サービス順の誤り)
 (2) サービスボールを打った瞬間、あるいはジャンプ・サービスをするため踏み切ったときに、コート (エンド・ラインを含む) やサービス・ゾーン (あるいはシュートサービス・ゾーン) 外のフリー・ゾーンに触れていたとき。(フット・フォールト)
 (3) サービスが打たれた瞬間に、両チームの各競技者が、コート内で正しいポジションに位置していなかったとき。(アウト・オブ・ポジション)
 (4) サービスされたボールが、ネットあるいはアンテナに触れるか、相手方競技者に触れずにボール・アウトになったとき。(サービス・フォールト)
 (5) サービスされたボールを、アタック・ヒットしてそれが完了したとき。また、「ファミリーの部」でバックに位置した大人の競技者がアタック・ヒットして、それが完了したとき。(アタック・ヒットの反則)
 (6) サービスされたボールを、ブロックしたとき。また、「ファミリーの部」で

- バックに位置した大人の競技者がブロックしたとき。(ブロックの反則)
 (7) ネットを越えて相手方コートに打ち返すために、ボールへの接触がブロックへの接触を除いて最大限3回を越えたとき。(オーバー・タイムス)
 (8) ボールに接触中、明らかにボールが止まるようなプレーがあったとき。(ホールディング)
 (9) ブロックの場合を除き、同一競技者が、明らかに2度続けてボールに触れたとき。(ドリブル)
 (10) イン・プレー中に、ネットやアンテナに触れたとき。(タッチ・ネット)
 (11) ネットによって分けられた相手方コート上にあるボールに触れたとき。(オーバー・ネット)
 (12) センター・ラインを完全に越えて、相手方コートに触れたとき。(パッシング・ザ・センター・ライン)
 (13) ボールがアウトになったとき。(ボール・アウト)
 (14) 両チームの競技者が同時に反則を犯したとき。ネット上で両チームの競技者が同時にボールに接触し、そのボールがアンテナやコート外の物体に触れたとき。(ダブル・ファウル)
 (15) 相手チームのプレーを妨害する行為があったとき。(インター・フェア)

(注 解)

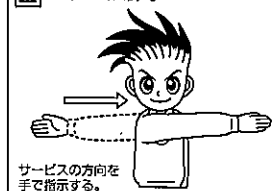
- ①タッチ・ネットは、ボールをプレーしようとしていないときに、偶然に触れた場合は反則とはならない。
 ②パッシング・ザ・センター・ラインの反則で、片方の足 (両足) または片方の手 (両手) の一部がセンター・ラインに接触しているか、その真上に残っているだけで許される。しかし、肘、膝、頭などの身体部分が相手コートに接触した場合は反則となる。

審判員のハンド・シグナル

線審のフラッグ・シグナル

審判員 主:主審 副:副審

主 ● サービス許可



主 副 ● ポイント



主 副 ● ボール・ライン (グッド)



主 副 ● ボール・アウト



主 ● ダブル・ファウル



審判員 主:主審 副:副審

主 ● オーバー・ネット



主 副 ● オーバー・タイムス



主 ● サービス・ボールがネット上端に触れ、相手コートに行ったとき



主 ● サービス・ボールがネットに触れ、ネットを超えないとき



主 副 ● 競技者のタッチ・ネット



主 副 ● ワン・タッチ



審判員 主:主審 副:副審

主 副 ● ホールディング



主 副 ● ドリブル



主 ● サービス時にボールをヒットしなかった時



主 ● フット・フォールト



主 副 ● パッシング・ザ・センター・ライン



主 副 ● アタック・ヒットの反則



審判員 主:主審 副:副審

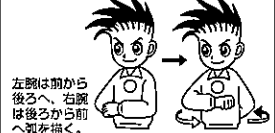
主 副 ● ブロックの反則



主 副 ● アウト・オブ・ポジション



主 副 ● チェンジ・コート



主 副 ● 選手交代



主 副 ● タイム・アウト



主 副 ● セットおよび試合の終了



線審 線:線審

線 ● グッド



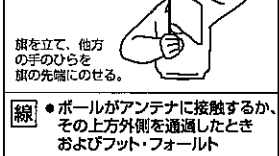
線 ● アウト



線 ● ワン・タッチ



線 ● ボールがアンテナに接触するか、その上方外側を通過したときおよびフット・フォールト



線 ● 判定不能

