

2015年4月1日改定

# ドッジボール規則



相模原市ドッジボール協会



# 目次

1. 競技規則	1
2. コート規格	13
3. 審判の吹鳴とジェスチャー	14

## 1. 競技規則

### 〔1〕 競技者

(A) 1チーム12名（内野9名、外野3名）

※但し、12名に満たない場合は「7名（内野4名・外野3名：男子枠は6名）」でも試合は可能とする。（試合又はセットの開始時に6名の場合は棄権とする）

※3年生以下男子3名までは女子枠とみなす。（女子選手の有無に関わらず）

(B) ユニホームの胸部に、登録チーム名を記入した布（横20cm×縦10cm）を付ける。

(C) ユニホームの背部に背番号を記入した布（横17cm×縦13cm）を付ける。

(D) ユニホームの胸部に、登録チーム名を記入した布の左上部に、背番号を記入した布（横7cm×縦7cm）を付ける。

(E) 胸部・背番号及びチーム名を記入した布は白布とし、文字は黒とする。

(F) ユニホームにチーム名、背番号が入っている場合は、上記の限りで無い。

(G) 胸番号、背番号はキャプテンを「1」とし、20名までとする。

#### 【解説】

1. 現在、各チームとも統一した「ユニホーム」を着用しているが、特に、ユニホームの「背番号」および「胸番号」が、ルールブックで定めた規格に満たないチームが存在する。
2. ユニホームを「新調」する際はもちろんのこと、背番号の規格が定められていますので、もう一度、各チームとも確認してください。  
\* 背番号：横17cm×縦13cm、胸番号：横7cm×縦7cm <文字の大きさとする>
3. 但し、ユニホーム作成時に、既にプリントされているものについては「その限りではない」とルールブック上では規定がされていますが、新規作成時には、ルールブック記載の“寸法”を意識して作成（新調）してください。

### 〔2〕 競技時間

「1セット10分」を原則とするが、大会運営の都合上、変更することが出来る。セット間の休憩は「2分」とし、延長戦の場合も同様とする。

### 〔3〕 試合ボール

文部省基準品ゴム製2号ボールを使用。

■試合ボールの空気圧は、各メーカー指定の気圧値とする。

#### 【解説】

平成18年度に「ボールの空気圧」の見直しに伴い、全チームに「圧力計（1台）」を配布し、一定の整理を図ってきたところですが、各メーカーの品質改善に伴い、毎年、空気圧が変更となることから、試合ボールの空気圧について上記表現に統一する。

なお、「チャンピオン大会」及び「団対抗大会」で使用する試合ボールは協会で準備します。

#### 〔4〕ゲームの勝敗

試合は「1試合3セット」とし、勝敗の決定は以下のとおりとする。

- (A) 2セット先勝したチームを勝者とする。
- (B) 3セット終了時、1勝1敗1引き分けの場合、総得点の多いチームを勝者とする。但し、総得点が高点の場合は、延長戦とし、あらかじめ、全員で3分間の試合を行い決定する。なお、それでも勝敗が決定できない場合は、終了時の内外野の選手をそのままの状態、内野手のジャンプボールで、攻撃ボールの権利を決め、主審の笛で試合を再開し、内野の選手が「1名アウト」になった時点で試合終了とする。
- (C) 3セット終了時、2引き分けのある場合は、総得点の多いチームを勝者とする。
- (D) 3セット終了時、3引き分けの場合は、延長戦とし、あらかじめ、全員で3分間の延長戦を行い決定する。以下〔4〕の(B)と同様とする。

#### 【解説】

1. 特に、「引き分け時（1勝1敗1引き分け、3引き分け等）」の扱いについて
  - ①3分間の「延長戦」→12名で、且つ、ジャンプボールからの開始とする。
  - ②前①項の結果においても「同人数」の場合は、残った人数による『サドンデス』とし、どちらかの「内野選手が“1名”」がアウトになった時点でゲーム終了とする。  
→サドンデスの開始については、残った内野選手の“ジャンプボール”から開始する。
2. また、“リーグ戦”時における「勝敗」の考え方は、以下のとおりとする。
  - ①各グループ内における「勝ち数」の多いチームから順位を決める。
  - ②「勝ちのセット数」が多いチームを勝者とする。
  - ③「勝ちのセットの人数」が多いチームを勝者とする。
  - ④【直接対決で「勝ったチーム」】を勝者とする。
  - ⑤【同率チームによる「3分間の延長戦」】を行う。⇒終了時「同人数」の場合は、前1項②に順ずる。(サドンデス)

#### 〔5〕審判の構成と役割

- (A) 審判は主審1名、副審1名、ラインズマン4名及びタイマー1名で構成する。但し、大会運営上の都合で変更することもある。
- (B) 主審は、試合の円滑な進行を図り、公正な立場で全ての判定の最終判断を下す。
  - ・試合の開始、終了及び作戦タイム、レフリータイム等の中断指示
  - ・アウト、セーフの判定
  - ・パスオーバー、ステップオーバーの判定

- ・タスキアウトの宣告
  - ・セット及び試合終了時の得点の確認
  - ・アドバンテージの判定
- (C) 副審は、主審の補佐を行う役割を担う。
- ・アウト、セーフのジャッジを行い、主審の補佐をする。明らかなミスジャッジの場合は、吹鳴等により主審に知らせることが出来る。
  - ・センターラインにおけるラインクロスの確認
  - ・タスキの受け取り。タスキアウトの補佐。
- (D) ラインズマンは、選手のラインクロスを判定する。ラインクロスは、赤旗を上げるとともに、声を出して主審に知らせる。
- ボールがコート外に出た場合は、赤旗を上げ、主審に知らせる。
- また、主審の求めに応じて判定に対する所見を述べる。併せて、主審・副審が明らかなミスジャッジやアウト・セーフを見逃した場合については、レフリースタイルにより主審に進言することが出来る。
- (E) タイマーは、主審の試合開始の笛で時間のカウントを開始し、タイムアップ「30秒前」を主審に告げ、「10秒前」からカウントダウンにより、試合時間の終了を主審に知らせる。また、主審の指示により試合タイムの中断を行う。作戦タイム、セット間の時間も計り主審に知らせる。

#### 【解説】

1. 「各審判の役割」については、基本的には「ルールブック」記載のとおりとする。
2. 但し、そのゲームにおける“ジャッジメント”の主導権は「主審」にあることから、主審は、そのゲームを進行するにあたり、「副審」「ラインズマン」等と、「役割分担」について、ゲーム前に再確認の協議を行い、スムーズなゲーム進行に努める。
3. また、そのゲーム進行にあたり、「副審」の位置づけが重要であり、ゲームの進行がスムーズにいくかどうかは副審の「良否」にかかっているといても過言ではない。
4. 「主審」はもちろんのこと、「副審」「ラインズマン」についても、ボールだけを追うのではなく、広い視野をもった“ジャッジ”を行う必要がある。
5. 特に、「協会審判員」「チーム監督」および「チームコーチ」は、競技ルールの習得はもちろんのこと、練習時・練習試合等を通じて「審判技術」の習得に積極的に取り組んで下さい。
6. 各審判員は、試合中の「安全」に気を配り、『“顔面アタック”時』『“クツひも”がほどけた時』等の場合は、積極的にゲームを止めて（レフリースタイルを要求：ゲーム審判団だけでなく、各チームスタッフも含めて）、十分な安全対策を講じること。

## 〔6〕吹鳴方法

(A) 主審の笛の吹鳴は次のように行う。

- ・試合の開始及び終了時は長く吹く。
- ・作戦タイム、レフリータイム時は長く吹く。
- ・アウト等は短く吹く

(B) 副審は必要に応じて吹鳴し、主審に知らせることが出来る。

### 【解説】

1. 基本的には、ルールブック記載のとおりとする。
2. 但し、副審等の「吹鳴」については、ゲーム前に「主審」と協議の上行うこととする。  
※ゲーム進行中、明らかに「ジャッジの食い違い」が生じた場合は、副審は『レフリータイムを要求』し主審と協議をする。(場合によっては“ラインズマン”を含む)
3. また、試合中における“ジャッジメント”の主導権は「主審」にあることを尊重し、「副審」自らが、むやみに吹鳴による『アウト・セーフ』のジャッジをし、試合を止めないこと。
4. ラインズマンの“ラインクロス”時のジャッジは、「コート内」に入り、主審に告げること。

## 〔7〕ベンチ入り人数

ベンチ入りできる人数は以下のとおりとする。

- ・育成者は、監督1名・コーチ2名及び安全担当1名とする。
- ・補欠選手は〔1〕競技者(G)に示す選手のうち4名までとする。

### 【解説】

1. ベンチ入り人数は、基本的には「ルールブック（スタッフ：4名、交代選手：4名）」記載のとおりとする。
2. 但し、交代選手のベンチ入りについては、各級大会の「競技規則」によることとする。
3. また、ベンチ入り「スタッフ（監督：1名、・コーチ：2名、安全担当：1名）」の役割分担を明確にし、特に、安全担当者については、試合中の選手の「ケガ・体調不良」等に気を配り、『万全な準備とスムーズな対応』が出来るよう準備しておくこと。
4. なお、男子の「出場枠」については、現行のルールどおり『6名まで』とし、男子の区分を明確にし、メンバー表にも明確に記述すること。  
※現在、男子の表示方法は、「ハチマキ」での表示、「リボン」表示、「腕章」表示等区々であるが、協会としては、特に「規定は設けない」が、各チームの責任において指導願います。

## 〔8〕コートを選定

試合に先立ち、コートを選定を行う。コートを選定方法は、主審及び両監督立会いのもと、両チームのキャプテンのジャンケンで勝者が優先して選定する。

2セット目からは、セット毎にコートチェンジをする。

## 〔9〕試合開始

- (A) 試合開始に先立ち、センターサークル内におけるジャンプボールにより先攻を決める。ジャンプボールを行う選手は、試合開始時の内野選手とする。
- (B) ジャンプボールは、主審が副審側を背にしてセンターサークルでボールを「地上高3m垂直」に放り上げた後、落下地点からはたき合う。ジャンプボールの結果、ボールが落ちた側のチームを先攻とする。  
但し、はたいたボールがジャンパーの体に当たったり、相手の体をはたいた場合は「無効」とし、再度、ジャンプボールを行う。
- (C) 試合開始は、攻守の体制が整った後、主審の試合開始の吹鳴により、先攻チーム内野選手のボールで開始する。
- (D) 両チームの外野選手は、タスキを掛け、試合開始前に相手コート外側にある外野コートに位置する。
  - ①外野選手3名は、自チーム内野コート内に「4名以上」の選手がいる間に、副審にタスキを渡して速やかに内野コートに復帰しなければならない。  
但し、副審が諸般の事情などにより所定の位置から離れているなど、やむをえない場合は、外野センターライン付近にタスキを置いて内野に復帰することを認める。
  - ②内野の復帰は、復帰する選手の足が内野コートに着いた時点とする。
  - ③内野コートにいる選手が「3名」になったとき、タスキをかけた選手は内野復帰権を失い、主審の指示に従ってタスキをはずさなければならない。その際、主審は必要に応じてレフリースタイルを取り、前述の指示を行う。
- (E) 2セット目以降は、直前セットの敗者チームの先攻ボールにより試合を開始する。直前のセットが引き分けの場合は、ジャンプボールにより先攻を決める。

### 【解説】

1. 基本的には、ルールブック記載のとおりとする。
2. 但し、「2度打ち」についても“無効”とし、再度、「ジャンプボールを行う」を追加する。
3. 元外野「3名」については、基本的には、いかなる場合においても「内野復帰」の権利を有している。



4. 但し、以下の場合に限り、内野復帰の「権利を失う」こととする。

- ①内野コートにいる選手が『3名』となった時点（タスキアウト）で、その権利を失う。
  - ②内野コート復帰時に、内野コートへ一歩踏み入れた段階で「内野復帰」とし、踏み入れた足を「その場で上げた場合は“アウト”」とする。
  - ③元外野が“タスキ”をしたまま（“持ったまま”も含む）「内野復帰」した場合は“アウト”とする。
  - ④元外野は「決められた場所から“内野復帰”」をすること。それ以外は“アウト”とする。
  - ⑤上記①から④以外の元外野の「内野復帰」については、『全て認める』こととする。
  - ⑥よって、タスキが“各ラインに触れた”場合、又はコート内に偶然入った場合においても『元外野の内野復帰は「認める」』こととする。
- \*各チームは、練習等からタスキの受け渡しを含め、選手それぞれに正しく指導をすること。

〔10〕ラインクロスの定義

- ・内外野選手の体の一部が各コートのラインに触れた場合。
- ・内外野選手の体の一部が各コートのラインをまたぎ、自コート外へ出た場合。

〔11〕次のような場合は、該当する選手はアウトとする。

- (A) 相手チームの投げたボールが、ノーバウンドで内野選手の肩から下の体に触れ、自チームの誰もがノーバウンドで捕球できなかったときは、最初に触れた選手をアウトとする。  
但し、ボールが選手の体と地面に同時に触れた場合はセーフとする。
- (B) 攻撃されているチームの内野選手がラインクロスを犯した場合。
- (C) 元外野選手がタスキを持ったまま内野コートに復帰した場合。
- (D) 元外野選手が内野に復帰するときに、相手チームの内野或いは外野コートを通して自チームの内野コートに入った場合。
- (E) 元外野選手がタスキを離れた後、自チーム内野に足を触れた後、再び外野コートに戻った場合。

【解説】

1. 攻撃されているチームの内野選手が、「センターライン・サイドライン及びエンドライン」に触れた場合は、“アウト”とする。（攻撃ボールを“キャッチ”した場合でも「アウト」とする。）
2. 但し、ライン上の「ボールを取りに行ったときに、ラインに触れた場合の扱い」については、以下のとおりとする。  
※1. 内野選手が「センターラインに触れた場合は“ラインクロス”」とする。

※2. 内野選手が「サイドライン・エンドラインに触れた場合は“アウト”」とする。

＜追加事項：ドッジボール規則第11条「アウト・セーフ」の条項について＞

1. 攻撃側の攻撃ボールに対し、守備側の「A選手の“体の一部”に当たり」大きく跳ねたボールを味方外野選手が直接キャッチした場合は、「セーフ」とする。
2. 但し、A選手に当たったボールが攻撃側選手に触れた場合は、「アウト」とする。
3. また、A選手に当たったボールを味方外野選手が取り損ねて地面に落ちた場合も「アウト」とする。

[12] アウトになった選手は、速やかに手を挙げ、センターライン寄りから、攻守の妨害にならないよう自チーム外野に出る。

[13] 内外野選手が、次のファールを侵した場合は、相手チームのボールとする。

- (A) ボールを持っているチームの内外野選手が、ラインクロスをしたとき、また、投球直後のラインクロスも同様とする。
- (B) ステップオーバー：ボールを保持したまま「4歩以上」歩行した時
  - ・空中でボールを捕球した場合は、着地後、踏み出した時点を1歩目とする。
  - ・踏み出した足を固定したまま、反対側の足を動かしても歩行とみなさない。但し、4歩目はステップオーバーとする。
  - ・内野選手が攻撃ボールを後退しながら捕球をした場合の後退時の歩行はカウントしない。
- (C) オーバータイム：一人の選手が「5秒以上」にわたり、ボールを保持又はドリブルを行った場合。
- (D) パスオーバー：パスを「5回以上」続けた場合。
- (E) アウトになった選手が故意にボールに触れた場合。(一般的呼称：ダブルタッチ)
  - 但し、落球と同時に瞬間的にボールが胸元に入る等、故意とはみなされない場合はこの限りではない。
  - 又、故意ではなく、アウトになった選手にボールが触れた場合は地面に触れたものと同様とする。
- (F) 外野選手がボールを持って内野に復帰した場合。
- (G) ボールを持っている相手選手から妨害をしてボールを奪った場合。
- (H) ボールが外野コート外に出たときは、最後に触れた選手のファールとみなす。
- (I) 攻撃ボールが相手チームの内野選手の肩から上に当たった場合。
  - ・顔面攻撃と判定した場合は、当てられた選手は「セーフ」とする。
- (J) 元外野選手が内野に復帰するときに、相手チームの内野或いは外野コートを通して自チームの内野コートに入った場合。

(K) アドバンテージ：ファールを侵されたチームが不利益になる場合のみ、主審の判断でアドバンテージの判定を行い、試合を止めることなく継続することが出来る。

(例) 攻撃ボールを相手チームの選手に攻撃した場合、攻撃選手がラインクロスをし、相手選手が直接捕球した場合。

(L) 故意に足でボールを扱った場合。

#### 【解説】

1. 故意かどうかの“判断・ジャッジ”については、全て「主審の判断」に任せる。
2. 現行は、攻撃選手が“ラインクロス”をしたボールを相手選手が捕球し、ファールを侵されたチームが“不利益”になる場合のみ、「主審の判断」でアドバンテージを宣告し、試合を継続する。
3. “ラインクロス”だけでなく、攻撃チームが「ファール」を侵した場合において、相手チームがボールを所有し、試合を止めなくとも、試合続行が可能な場合は「主審の判断」で、そのまま試合続行が出来ることとする。

#### 〔14〕顔面攻撃の定義

攻撃する選手のボールがノーバウンドで相手選手の顔面に当たった場合。

主審が、顔面攻撃と判断した場合、当てられた選手は「セーフ」となり、攻撃ボールが相手チームに移り、試合再開となる。

但し、顔面に当たる前に手で防御した場合は、この定義ではない。

#### 【解説】

1. 基本的には「ルールブック」のとおりとする。
2. 但し、安全面の措置に配慮して、以下の項目について追加補則をする。
  - ①顔面にボールが当たった場合の対応については、審判団はもちろんのこと、各チームベンチにおいても「すばやい対応」をとること。
  - ②主審は「安全を確認」し、必要により「1分間の“テクニカルタイム”」をとることが出来る。
  - ③前②項で「回復が見込めない場合」は、メンバーチェンジをし、交代選手（アウトの選手）は、そのセットでの「復帰」は認めない。
  - ④前②項の措置にもかかわらず「回復せず」、また、交代選手がいない場合は『アウト』とする。
3. 安全ということから、「顔面」だけでなく、ゲーム中に発生する「あらゆる事故」について、前項を適用する。

### [15] パスの定義

- (A) 内野から一旦、外野にボールを送った後、攻撃ボール以外で自チームの選手がボールに触れるのは全て「パス」とみなす。
- (B) センターラインから「1m以内」は、攻撃ポジションとみなし、内野からスタートしたボールでもこの範囲内で内野選手同士のトスは「パス」とみなす。
- (C) 相手内野選手の肩から上を通過したボール、或いは相手内野選手の左右・前方を「30cm以上」離れて通過・落下したボールは「パス」とする。

#### 【解説】

1. Aチームの攻撃ボールをBチームの内野選手が“キャッチ”し、隣の選手に「パス（トス）」をし、受け取った選手が、また別の選手に「パス（トス）」をした場合の“パスのカウント”は、『1（ひとつ）』とする。  
※攻撃ボールを“キャッチ”したA選手から「隣のB選手」間は『トス（パスゼロ）』とし、B選手からC選手へは『パス1（いち）』とする。
2. Aチームの外野センタからの“攻撃ボール”を「内野の前衛選手」がボールに触れたが、後方へ逸らし、後衛の選手がこぼれたボールを“キャッチ”し、前衛の選手に「パス（トス）」した場合は、『パス2（に）』として“カウント”する。  
※パスについては、Aチームの攻撃ボールをBチームの内野選手が“キャッチ”し、Bチームの一人の選手に渡した場合を除き、また、「攻撃ボール」を除き、全て『パス』とみなす。
3. パスの「定義」として
  - ①自然体で構えた体の左右・前方「30cm以内を“攻撃ボール”」とし、それ以外は「全てパス」とする。
  - ②肩から上は「全てパス」とする。但し、髪に触れた場合は、「ヘッドアタック」とする。  
※髪の毛を束ねていない場合の扱いについては、試合前に主審の判断で「ゴム」等で結ぶよう指示する。
4. 前項を含め、全て「主審の判断」に委ねる。

### [16] 選手の交代

- (A) 選手交代は「1セット1回限り」とし、ベンチ入りした控え選手と交代する。但し、選手の負傷等で主審がレフリースタイルを取り、選手交代の判断をした場合はこの限りではない。  
又、新たなセットの開始前の選手交代については、登録選手「20名以内」で自由に行うことが出来る。  
いずれの場合も、監督は選手交代をする旨を主審に伝え、主審は必要に応じて登録選手の確認をする。

- (B) 選手の交代は、監督の申し出により、主審がレフリースタイルを宣告した後、主審側センター寄りですばやく行う。

**【解説】**

1. 各セット内の選手交代については、“「1セット1回限り」とし、交代選手は『1回“3名”まで』を、ベンチ入り控え選手と交代できる。
2. 但し、出場選手の交代（前1項）を使った後に、出場選手の「負傷」等で、交代が必要と認められる場合は、主審の判断により、交代枠を超えても『交代を認める』こととする。

※前項「顔面攻撃の定義③項」における“メンバーチェンジ”は、選手交代枠（1回3名）枠とは切り離す。

※また、試合開始時に「負傷している選手が試合に出場」した場合の扱いは、試合前の整列時に「主審」が、監督に確認をした上で、出場した場合は「通常の選手と同じ扱い」とする。

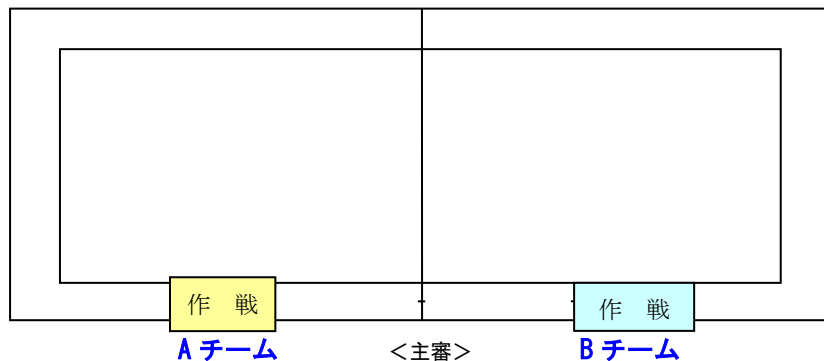
**〔17〕 作戦タイム**

- (A) 作戦タイムは監督の申し出により、主審が「作戦タイム」を宣告して始まる。
- (B) 各チーム1セットにつき、「1回の作戦タイム」を取ることが出来る。  
但し、延長戦は認めない。
- (C) 1回の作戦タイムは「1分間」とする。  
但し、作戦タイムを宣告したチーム側が、「1分以内に終了した場合」はその時点で作戦タイムは終了となる。
- (D) 作戦タイム時の移動については次のように行う。  
・ 作戦タイムを宣告したときにボールを持っている選手は、その位置にボールを置き、所定の位置へ移動する。  
・ 具体的移動方法は、以下の図のとおり。
- (E) 監督・コーチ及び安全担当者は、自チーム内やコートに立ち入ってはならない。
- (F) 作戦タイム中の給水及びタオル使用は認める。
- (G) 作戦タイム終了後は、各チームの選手及び指導者は速やかに元の位置へ戻ること。外野選手は、作戦タイム開始時の位置とし、位置を移動してはならない。
- (H) 作戦タイム終了後は、作戦タイム開始時にボールを置いた場所及び選手から試合を再開する。なお、パスカウントは継続される。

【解説】

1. 作戦タイムの計測については、主審の「作戦タイム」のコール時から「1分」の計測とする。
2. 作戦タイムの終了については、「1分」または作戦タイムを取ったチームが解散した時点で“終了”とする。
3. 前項を基本とし、具体的計測等の対応については、主審の判断に任せる。
4. 作戦タイムのポジションについては、平成27年度から以下のとおりとする。
  - ①両チームともベンチ前で作戦タイムを取る。  
具体的ポジショニングは「次ページのとおり」
  - ②選手の集合時において、外野選手は、外野の「センターライン」を踏み越えても構わない。
  - ③作戦タイム時の周知は、“内野選手”は「内野コートからは出てはいけない」。また、外野選手及びスタッフは「内野コートに入ってはならない（スタッフは“外野コート”に入っても構わない）」
  - ④作戦時の「給水」は認める。

<副審>



※選手の移動は基本的に時計回り。(近回りも可とする)

※監督・コーチは選手の移動を妨げない事。

[18] その他

- (A) 試合中は、全て「主審・副審」の指示に従うこと。
- (B) 試合中の判定は、主審の判定に従うこと。選手及び監督・コーチ・安全担当は、一切、「抗議・質問」をしてはならない。
- (C) 主審は、作戦タイム・選手交代の場合、試合に流れを妨げないよう中断すること。  
但し、タスキアウト、選手の安全にかかわる場合の中断は、その限りではない。

(D) ライン際でのボールの奪い合いとなった場合は、当事者同士により、センターサークルでのジャンプボールにより、ボールの保持者を定める。

(E) 試合中の応援に際し、対戦中の各チーム関係者は、自チームベンチ後方で応援するものとする。

**【解説】**

◆ライン際等で「ボールの奪い合い」となった場合、その当事者同士で、センターサークルにおいて“ジャンプボール”を行い、ボールの所有権を決める。

その際のボールのスタート時点は、「内野選手」からとし、「パスカウトは“一投目”」からとする。

《その他 18 条【F 項】を追加》

◆「シューズ」又は「スパイク」の扱いについては、基本的には『運動靴』とする。

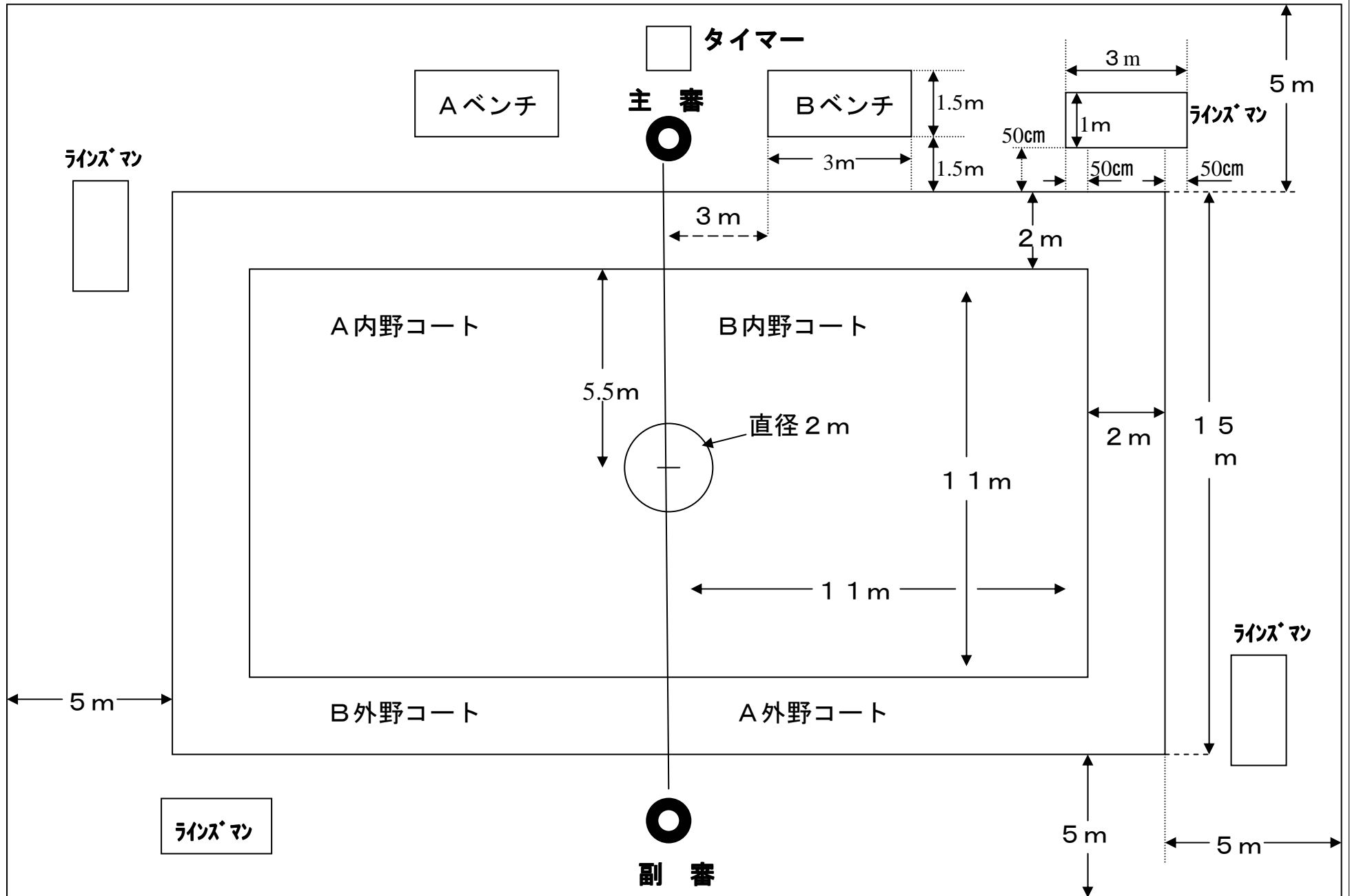
⇒スパイクに順ずるものは禁止。

※金属又は硬質の部材等、危険な靴底を使用しているものは禁止。それ以外は制限なし。

**〔19〕コートの入退場について**

◆別紙のとおり

## 2. コートの規格

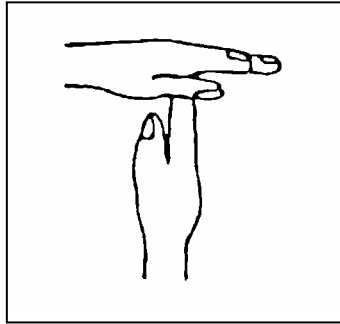




### 3. 審判の吹鳴とジェスチャー

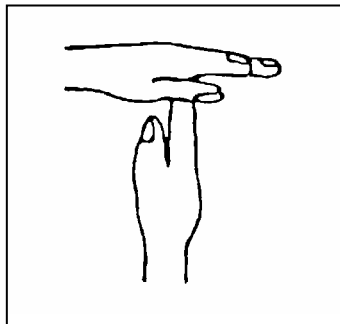
#### [1] 作戦タイム

- [A] 笛 → 長く吹く  
[B] ゼスチャー → チーム名を告げ、その内野コートを示す。



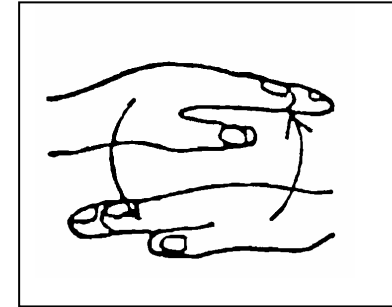
#### [2] レフリータイム

- 選手の交代及び試合を中断等の場合  
[A] 笛 → 長く吹く  
[B] ゼスチャー → レフリータイムを告げる。



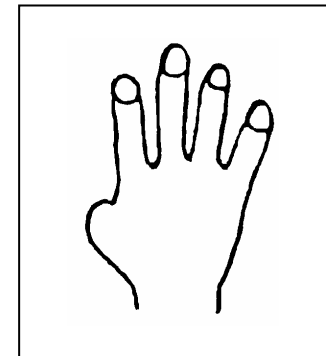
#### [3] 選手交代

- レフリータイムを取った後、チームの名を告げ、その内野コートを指す。  
[A] 笛 → 長く吹く  
[B] ゼスチャー → レフリータイムを告げる。



#### [4] ボールを持って、4歩以上歩いた場合

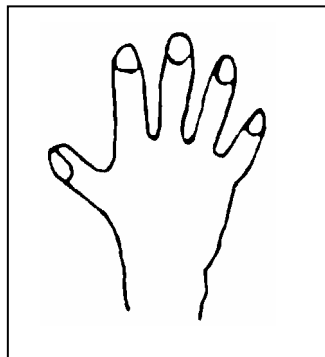
- [A] 笛 → 短く吹く  
[B] ゼスチャー → その選手を指差す。



[5]パスオーバー（パスを5回以上した場合）

[A] 笛 → 短く吹く

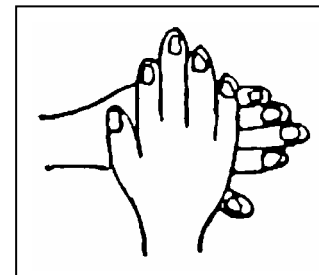
[B]ジェスチャー → その選手を指差す。



[7] ラインクロス（ラインを踏んだ  
もしくは越えた場合）

[A] 笛 → 短く吹く

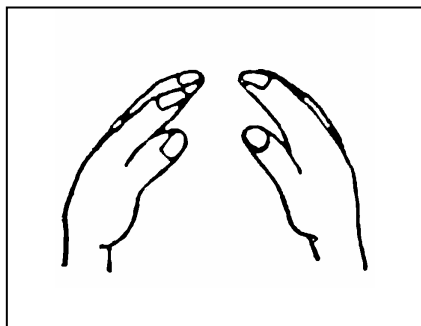
[B]ジェスチャー → その選手を指差す。



[6]オーバータイム（5秒以上ボールを持って  
いる場合）

[A] 笛 → 短く吹く

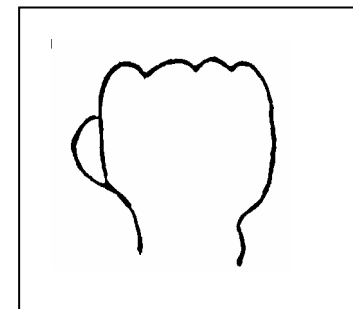
[B]ジェスチャー → その選手を指す。



[8] 妨害（ボールを持っている  
選手に妨害した場合）

[A] 笛 → 短く吹く。

[B]ジェスチャー → その選手を指す。

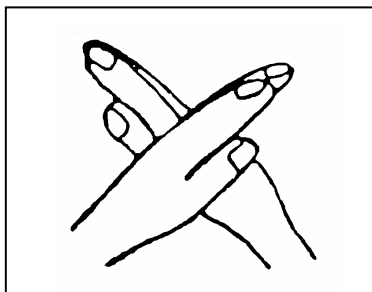


### [9] 試合終了

セットの10分間、又は全員アウトになった場合の終了合図。

[A] 笛 → 長く吹く。

[B] ジェスチャー → 両手をクロスさせる。



### [11] アドバンテージ

攻撃者が、ラインクロスして守備側が捕球もしくは守備側の内野にボールがあり、継続可能な場合

[A] 笛 → 短く吹く。

[B] ジェスチャー → こぶしを挙げ回転させる。



### [10] その他

[A] 相手ボールとなった場合は、その所有側内野チームを手で指す。

[B] アウトになった場合は、その選手を指さして外野に出るようにゼッケンナンバーを呼称する。

【第1項19条：試合開始・終了時及びセット終了時の入退場】と【各審判団の配列について】

