

2026 年度

九州大学春季バレーボール女子チャレンジマッチ鹿児島大会

代表者会議マニュアル

5月11日(月) 18:00～ [Zoom オンライン](#)

主催 九州バレーボール連盟 九州大学バレーボール連盟
主管 鹿児島県バレーボール協会 鹿児島県大学バレーボール連盟

I, 大会日程

1, 大会期間及び会場

チャレンジマッチ	2026年5月22日(金)～24日(日)	平和公園串良平和アリーナ
入れ替え戦	2026年5月24日(日)	鹿屋市体育館
1部ファイナルラウンド	2026年5月21日(木)～24日(日)	鹿屋市体育館

2, 開会・閉会式 開催しない

3, 代表者会議 5月11日(月) 18:00～ Zoom ミーティング ID : <https://us06web.zoom.us/j/89948914721>

4, 表彰式 表彰式は、準決勝・決勝戦終了後にコート上で表彰する。

II, 競技・審判の注意事項

1, 競技規則

- (1) 2026年度(公財)日本バレーボール協会6人制競技規則による。
 - ① スタッフ、選手の試合途中参加はその都度できる。
 - ② スタッフ、選手が途中参加の場合は事前に、審判・学連委員に申し出ること。
 - a. 監督の場合は、ゲームキャプテンは監督が来たことをラリー間に伝える。
審判が確認した時点で権利を行使することができる。監督はセット間もしくは、試合終了後に記録用にサインする。
 - b. プレーヤーの試合途中参加は、その都度できる。遅れる場合は事前に、審判・学連委員に申し出ること。
- (2) 棄権チームは、事前に文書にて学連本部へ提出する。虚偽が認められた場合は、次季チャレンジマッチ最下位とする

2, 競技方法

第1日目	5月22日(金)	予選グループ戦	10時試合開始
第2日目	5月23日(土)	決勝トーナメント戦・準決勝	10時試合開始
第3日目	5月24日(日)	決勝・入れ替え戦	10時試合開始

- (1) 試合は全試合3セットマッチとする。但し入れ替え戦は5セットマッチとする。
- (2) チャレンジマッチは、前季上位8位までシード枠とし順位ごとに4チームのグループに分けて予選グループ戦を行う。**各グループ内で1位～4位を決め、全チームが決勝トーナメントへ進出する。**
(組み合わせは競技委員会が行う)
※予選グループ戦の組み合わせを5月8日(金)に九州学連ホームページに記載する。
- (3) 入れ替え戦は1部12位とチャレンジマッチ1位、1部11位とチャレンジマッチ2位が行う。
※1部との入れ替え戦は5セットマッチとする。

3, 試合使用球 (公財)日本バレーボール協会検定5号球 モルテン製(V5M5000)を使用する。

4, 開場時間 全日程 8:30

5, 選手・スタッフ登録

- (1) **①九州大学バレーボール連盟、②(公財)日本バレーボール協会(JVS:MRS)、③(一財)全日本大学バレーボール連盟に有効に登録されたチーム及び選手で本大会にエントリーされていること。**
(注:追加登録も九州学連にメールにて申請する事)
- (2) 1チームのスタッフは**部長1名(必須:当該大学職員に限る)**、監督1名、コーチ1名、トレーナー1名、マネージャー1名(但し、部長は1名(一財)、全日本大学バレーボール連盟に登録された者、マネージャーは当該大学の学生であること)。エントリー申込受付後は、原則として、エントリーの変更は認めないので注意すること。
- (3) 正規の競技者はリベロプレーヤー(以後リベロとする)の人数割りについて13名以上、選手登録するときは2名のリベロを登録しなければならない。
- (4) 当日のエントリーは19名(選手14名+ベンチスタッフ5名)とする。

6, 競技者・スタッフメンバー提出

- (1) 試合当日のコンポジションシートの提出について
 - ① **第1試合の場合は、開始設定時刻の30分前とする。第2試合日以降は、前試合の1セット終了後までに、大会本部へ提出すること。**
 - ② コンポジションシートの提出後の変更は認めない。
 - ③ 部長以外(監督・コーチ・トレーナー・マネージャー)のスタッフを変更する場合
 - a. 正規に登録されたスタッフをコンポジションシートに記載し提出すること。

- b. スタッフの追加登録を定められた期限までに完了している場合に限り認める。
- (2) 各セット開始前に提出されたライン・アップ・シートの変更は、記録員が公式記録（IF）に記載した後は認めない。

7. 試合開始時刻

試合開始時刻の1時間前をフロア開放とし、ボール練習を含めたウォーミングアップを認める。

- (1) それぞれの試合時間は以下の時間に設ける。設定時間より前には試合を始めない。
- 第1試合 9:49～プロトコール 10:00～試合開始
第2試合 10:49～プロトコール, 11:00～試合開始
第3試合 11:49～プロトコール, 12:00～試合開始
第4試合 12:49～プロトコール, 13:00～試合開始
第5試合 13:49～プロトコール, 14:00～試合開始
第6試合 14:49～プロトコール, 15:00～試合開始
- (2) 前の試合が時間を押した場合は学連より開始時刻を伝達する。
(合同練習の時間を原則15分取る)。
- (3) 大会期間中、フロアでのアップを行うのは試合前のチームのみとする。
- (4) チームが正当な理由なしに定められた時間までに競技場に現れない場合は、不戦敗を宣告される。

8. 公式練習及び試合時のベンチ

- (1) 公式練習には、スタッフとして認められた部長、監督、コーチ、トレーナー、マネージャーと**競技者14名のみが参加することができる**。クイック・モPPER2名については、ボールキーパーとしての参加を認める。ただし、ユニフォーム・スタッフウェア以外の統一された服装で参加すること。
- (2) 公式練習前のウォーミングアップのネット及びボールの使用を認める。ただし、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（最大3名）を配置すること。
- (3) 公式練習中は、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・クイックモPPERを含め、最大3名を配置すること。ただしボールキーパーは、他のコートへのボールの侵入を防ぐ目的で配置するものであり、ボール拾い等を含め、公式練習に参加することは一切してはならない。
- (4) ボールカゴ、部旗は公式練習後に競技エリア外へ出すこと。
(当該コートのフリーゾーンの端に置くこと。) 部旗は床に倒しておくこと。
- (5) ベンチには飲料水、救急用具等の必需品以外を持ち込まないこと。

9. ユニフォーム

- (1) (一財)全日本大学バレーボール連盟ユニフォーム規定による。※別紙参照

10. リベロ・プレーヤーの取扱いについて

- (1) 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ることができる。
- (2) リベロが負傷や病気、退場、失格等によりプレーが出来なくなった時は監督または監督が不在の場合はゲームキャプテンが、いかなる理由であってもプレーができなくなったことを宣言することができ

る。リベロができなくなったと宣言されたときには監督（監督不在の場合はゲームキャプテン）が、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として再指名することができる。（リベロと交代してベンチに戻っている競技者を除いて、ベンチにいる競技者であればだれでも良い。）

- (3) リベロと再指名されたプレーヤーは、その試合終了までリベロとしての登録となり、元のプレーヤーには戻れない。
- (4) 2人のリベロが記録用紙に記入されているチームは、そのうちの1人がプレーできなくなっても、リベロ1人で試合をすることができる。再指名は認められないが、もう一人のリベロも試合でプレーが継続できなくなった場合は、他の選手を試合終了まで再指名することができる。
- (5) 再指名されたリベロが、プレー出来なくなった場合は、さらにリベロを再指名することができる。
- (6) 監督が副審に、口頭で「リベロの再指名」を要求する（ハンド・シグナルは示さない）。そのとき、リベロと再指名される競技者は、リベロ・リプレースメント・ゾーンに、いなければならない。（再指名された競技者はビブスを着用するか、リベロと同じユニフォームを着る）しかしユニフォーム番号は登録者自身の登録番号と同じものを着用する。
 - ①リベロがコート上にいるときでも、再指名をすることができる。セット間にリベロを再指名したいとき、監督はリベロを再指名することを副審に伝える。
 - ②リベロとして再指名された選手は、その試合を通してリベロとして試合に出場し、プレーすることができる。再指名されたプレーヤーは、その試合終了までもとのプレーヤーに戻ることはできない。正規にチームに登録されていたリベロはその試合終了までプレーヤーとしては戻れない。

1 1、ワイピング行為について

- (1) クイック・モッパーは当該チームから2名まで配置することができる。服装は選手と異なる統一された物であること。また、迅速に行うこと。
- (2) クイック・モッパーがいない時は、試合前にチームキャプテンがレフェリーにその旨を伝えることで、控えの選手が行うことができる。
- (3) 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控え選手または、クイック・モッパーが必ず行うこと。
- (4) クイック・モッパーが応援及びチームのマネージメント行為（ドリンク、アイシング作り等）をすることは一切禁止とする。それらの行為はチームに対しての警告となる。
- (5) クイック・モッパーはベンチ側に2名待機すること。

1 2、競技全般の不法行為の取扱い

- (1) 2026年度（公財）日本バレーボール協会6人制競技規則による。
- (2) 九州大学バレーボール連盟、（一財）全日本大学バレーボール連盟及び（公財）日本バレーボール協会に登録されていない選手、スタッフが試合に出場したときは以下の様に取り扱う。
 - ①試合中に発覚した場合 → 6人制競技規則7.3.5.4に従って処分する。
 - ②試合終了後に発覚した場合 → 没収試合とする。
- (3) 競技違反については、処分基準詳細の従い、規律委員会で協議し決定する。
- (4) 不法な行為については、同一人物が同一試合での繰り返し行為は累進的な罰則を受ける。
 - ①「非スポーツマン的行為」及び「無作法な行為」については、そのプレーヤー・スタッフに対し、

試合全体を通して罰則が与えられる。

原則として次の手順を踏む、行為内容によっては、レッドカードもあり得る。

(例)

- ・警告：ステージ1 口頭での警告
- ・警告：ステージ2 警告 イエローカードを示し、相手に1点与える
ペナルティ レッドカードを示す
退場 イエロー、レッドカードを同時に示す
失格 イエロー、レッドカードを別々に示す
「攻撃的行為」については、1回目で失格する。

13. チームスタッフ

- (1) チームスタッフは、当該大学生以外の場合は、(一財)全日本大学バレーボール連盟に登録されていれば、部長以外の全ての役職を行うことができる。(但し、マネージャーは当該大学生のみとする。)
- (2) 部長は当該大学の教職員でなければならない。
- (3) 当該大学の学生で、九州大学バレーボール連盟、(公財)日本バレーボール協会、(一財)全日本大学バレーボール連盟に登録されていれば、部長以外の役職を行うことができる。
- (4) 試合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。
- (5) 監督が試合中に妨害ある遅延を行わない限り、自チームのベンチ前のアタックラインの延長線から競技コントロールエリアのコーナーにある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。
- (6) 審判員の判定に対するアピールや抗議、監督自身がライン判定をする行為を禁止する。
この行為は**制裁の対象**となる。
- (7) 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為)このような行為は制裁の対象となる。
- (8) **部長、監督、コーチ、トレーナー、マネージャーは役員章を付けなければベンチに入ることができない。**

14. 学生補助役員について

- (1) 第1日目は9名(副審1名、記録員1名、リベロチェック1名、ラインジャッジ4名、点示2名)
第2日目は8名(ラインジャッジ4名、記録員1名、リベロチェック1名、点示2名)で行う。
準決勝及び決勝については9名(記録員1名、特別記録1名、リベロチェック1名、ラインジャッジ4名、点示2名)で行う。
- (2) プロトコール開始10分前までに記録席に集合すること。
- (3) ラインジャッジは審判員の一員として正確なジャッジをすること。
- (4) 点示員は試合を観戦することなく正確な得点表示をすること。

15、棄権の取扱いについて

- (1) 競技違反、規則違反があった場合はただちに規律委員会を開催し処分基準に従って処分を決定する。
- (2) 2026年度（公財）日本バレーボール協会6人制競技規則、2026年九州大学春季バレーボール女子チャレンジマッチ鹿児島大会要項・競技上の注意事項違反、応援者の悪質な行為、各施設の利用規則違反及び学生としてのマナー欠如等に対して、競技違反等に関する規律委員会において、処罰の対象となるので十分注意すること。

Ⅲ、会場使用上の注意

各会場の使用上の注意事項を熟読しておくこと。

- (1) 横断幕等の貼る際には各会場の注意事項に従うこと。
- (2) フロアでの撮影は禁止とする。フラッシュ撮影はプレーの妨げとなるため禁止とする。
- (3) 会場での電源使用は、本部に申し出ること。無断で電源使用をしているチームが発覚した場合、メディアごと本部にて回収する。チームのデータの為のビデオの充電は学連委員に申し出ること。
- (4) 本大会で施設を利用する際、施設内は禁煙、喫煙については施設の利用規則を厳守すること。
- (5) 貴重品等の盗難に関して、当連盟では一切の責任を負わないものとする。
各チームともに荷物の管理は徹底すること。
※忘れ物・紛失物に関しましては、本部にて預かる（大会開催中のみ）。
貴重品以外の忘れ物・遺失物は大会終了時に処分する。
- (6) チームの荷物置き場は、学連委員に確認すること。翌日の試合のために荷物を置いている場合は、学連委員の指示に従い、他チームのことも考慮して、最小限のスペースに留まるよう協力すること。チームの勝手な判断による荷物の放置は、一切禁止とする。また、チームの荷物の紛失に関しても連盟は一切の責任を負わないこととする。
- (7) 会場で出たごみは各自（各チーム）責任をもって持ち帰ること。会場や周辺のごみ箱は使用しないこと。（特に弁当やごみの回収に関しては、各チームで責任をもって持ち帰ること。）

Ⅳ、その他

- (1) 試合当日災害が発生した場合は、学連担当及び会場運営管理担当者の注意事項（誘導）に従って適切な行動を行うこと。
- (2) 本大会前にエントリー選手は健康診断を受けること。選手の健康管理については、チーム及び個人の責任としてこれを受け止め、充分留意すること。
- (3) 大会の期間中に選手が負傷した場合は、第一義的にはトレーナーが行うこと。応急手当補助は行うが、あくまでも医師等に見せるまでの応急手当である。以後の責任は負いません。
- (4) 練習会場は用意しません。
- (5) 宿泊・弁当については、各チームで手配してください。

Ⅴ、エントリー変更・追加

- (1) 変更・追加申込期間 5月11日（月）代表者会議終了後から13日（水）正午12:00までに
エントリー変更・追加届をメールにて提出

※変更がない場合でも提出すること。

提出先：mi.hidaka@shigakukan.ac.jp

(締め切り期日を過ぎた場合は変更を認めないので注意すること)

申込受付後のエントリー選手の変更は原則認めない。

ユニフォーム規程

(目的)

第1条 本規程は、JVA 及び本法人が共催する大会に参加するチームのユニフォーム並びにチームスタッフの服装に関し必要な事項を定めることを目的とする。

(ユニフォーム)

第2条 ユニフォームは、次のとおりとする。

- (1) ユニフォームとは、ゲームシャツ、パンツ、ソックスを指す。
- (2) ユニフォームは配色及びデザインが統一されていなければならない（リベロプレーヤーを除く。）。
- (3) ソックスは長さを統一するものとし、くるぶしが見える短いソックス（ベリーショートソックス等）は認めない。
- (4) ユニフォームのメインカラー（主たる色）は、概ね全体の3分の2以上を占めていること。
- (5) リベロプレーヤーは、他の競技者と明瞭に区別できる対照的な色のユニフォーム（少なくともジャージ（シャツ））を着用しなければならない。
- (6) ベンチスタッフの服装は統一されたものでなければならない。
- (7) 部長又は監督がジャケットを着用し、その他のチーム役員が統一された服装である場合は許可する。
- (8) 統一された服装であっても、タンクトップ等の形状のシャツ類又は短パンは許可しない。

(選手番号)

第3条 選手番号は次のとおりとする。

- (1) ゲームシャツには、ユニフォームと明瞭に区別できる対照的な色で、選手番号を明確に表示しなければならない。
- (2) 選手番号は1番から99番までとする。
- (3) 番号のサイズは次のとおりとする。
 - ① 胸部中央 高さ15cm以上 字幅2cm以上
 - ② 背部中央 高さ20cm以上 字幅2cm以上
- (4) ゲームパンツの前面下部に、高さ4～6cm、字幅1cm以上の番号を付してもよい。ただし、全員が揃っていないといけない。

(チームキャプテン)

第4条 チームキャプテンは、胸番号の下に、長さ8cm、幅2cmのマークをゲームシャツと異なる色で付けなければならない。

(チームネーム)

第5条 チームネームは次のとおりとする。

- (1) ゲームシャツの胸部又は背部に、MRSに届け出たチームネーム又はそれを特定できる略称を付けなければならない。サイズは定めない。チームのシンボルマーク(校章・略号)を付してもよい。
- (2) ゲームシャツの袖(袖がない場合は背面襟下)に所属都道府県名を付してもよい。ただし、都道府県名はチームネームより小さいこと(高さが低いこと)。

(選手名)

第6条 選手名は次のとおりとする。

- (1) ゲームシャツ背部上部中央に、着用する選手の選手名又は通称を表示してもよい。
- (2) 選手名を表示する場合は、出場する選手全員が表示すること。
- (3) 文字サイズは高さ6~8cmとする。
- (4) 文字はアルファベット横書きとする。
- (5) 表記は直線状又は肩の曲線に沿った緩やかな曲線状とする。

(マニファクチャーロゴ)

第7条 マニファクチャーロゴは次のとおりとする。

- (1) ユニフォームには、JVAが公認するメーカーに限り、最大5×4cm又は20cm²のロゴをゲームシャツ及びパンツにそれぞれ1箇所のみ付すことができる。ソックスは左右それぞれ内側及び外側に付してもよい。
- (2) JVA公認メーカー以外のものを着用する場合は、ロゴが露出しないよう措置しなければならない。ベンチスタッフのシューズも適用する。

(スポンサーロゴ及びユニフォーム広告)

第8条 スポンサーロゴ及びユニフォーム広告は、別に定める「ユニフォーム広告に関する規程」に従う。

(トレーニングウェア)

第9条 トレーニングウェアは次のとおりとする。

- (1) トレーニングウェアは全員が統一されていることが望ましい。
- (2) トレーニングウェアには、チームネーム、選手名、選手番号を付すことができる。

(3) トレーニングウェアには最大 5×4cm 又は 20 cm²のマニファクチャーロゴを付すことができる。

(4) スポンサー広告は第 8 条と同様に取り扱う。

(アンダーウェア等について)

第 10 条 アンダーウェアは次のとおりとする。

(1) アンダーウェアの着用してもよい。チームメンバー全員着用する必要はない。

(2) 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よい。

(3) 医療を目的としたサポーター類は、プレー上危険がある場合や、プレーに有利に働く場合を除いて規制されない。

(4) 明らかに色が違う腰に帯状に巻くサポーター、コルセット類はゆにふぉーむの下に着用しなければならない。

(その他)

第 10 条 ユニフォームには、第 3 条から第 8 条に定めるもののほか、表示をしてはならない。

(事務)

第 11 条 本規程の事務は、競技・登録委員会において処理する。

(改廃)

第 12 条 本規程は、理事会の決議により改廃することができる。

(附則)

第 1 条 本規程は、2026 年 3 月 25 日から施行する。