

競技上の確認事項

1 エントリーについて

- (1) 今大会のエントリーは18名とし、大会期間中変更することはできない。
- (2) コンポジション用紙の提出は第1試合は9時までに、第2試合以降は前の試合の1セット終了までに本部（エントリー席）へ提出する。連続試合の場合は試合終了後直ちに本部に提出する。
- (3) キャプテンの番号に○印を付ける。
- (4) 最大14名（選手12名、リベロ2名）までユニフォームを着てベンチに入ることができる。ただし、13名以上は、必ずリベロを2名入れること。
- (5) JVA個人登録用紙に記載されていない選手は、大会に参加することはできない。また、登録料未納の選手も同様とする。

2 クイックモップァーについて

今大会を通してクイックモップァーを導入する。クイックモップァーについては各チームで自チームのコートを担当し、待機場所は記録席脇とする。また、選手がそれを担当する場合（部員が12名～14名以内の場合）は、ベンチ・アップゾーンからでも可とする。使用するタオル等については各チームで準備する。

3 競技服装について

- (1) アンダーウェアに関して
 - ① ショーツ・ハーフパンツの下からはみ出るようなスパッツの使用は、個人でも全員が揃って使用している場合でも禁止する。ただし、はみ出していない場合やハーフパンツやスパッツだけを全員が揃って着用することは許される。
 - ② アンダーウェアについても、上記同様はみ出してはならない。ただし、首などやむを得ず見えてしまうものはチームで統一した色のものを着用することとする。
 - ③ 医療を目的としたサポーターやニーガードについては規則はないが、明らかに色が違う腰に帯状にまくサポーター類はユニフォームの下に着用することとする。
- (2) リベロプレーヤーのユニフォームに関して
 - ① ルールブック第6章、第2項に従う。（ベストは不可）
「ユニフォームの色は、チームの他の選手とは明らかに対照的でなければならない」と記載されていますが、「対照的」の定義がされていないので、誰が見ても区別ができるものを着用してください。（第3色の色が必要）
 - ② 審判が競技に支障があると判断した場合はユニフォームを交換してもらう場合もある。
 - ③ リベロプレーヤーは、ゲームキャプテンおよびチームキャプテンになれない。
- (3) ソックスについて
くるぶしが見える短いソックスは禁止する。またソックスの長さはチームで揃える。

4 外部コーチ（監督）について

- (1) 承認願を大会初日の9時までに本部に提出または提示する。
- (2) 外部指導者の場合は、傷害・賠償責任保険（スポーツ安全保険）に必ず加入することを条件とする。

5 開館時間並びに試合までの流れについて

時 間	
8 : 3 0	開 館
8 : 3 0 ~ 9 : 0 0	第1試合・第2試合のチームが指定された1 / 4のコートで練習する
9 : 0 0 ~ 9 : 1 0	第2試合のチームがネットを優先する
9 : 1 0 ~ 9 : 2 0	第1試合のチームがネットを優先する
9 : 2 0 ~ 9 : 2 5	第1試合のチームのみ練習する
9 : 3 0	プロトコール

(1) 連続試合は、試合終了から15分後にプロトコールを開始する。

6 2日目の試合順序、点示・ラインズマンについて

(1) 試合順序

試 合	E・Kコート	F・Lコート	点 示・ラインズマン
1	A-D	B-C	ベスト4のチームから 各4名
2	準決勝	準決勝	リーグ戦のチームから 各4名
3	A-C	B-D	3位のチームから 各8名
4	決 勝	練習禁止	リーグ戦のチームから 各2名
5	A-B	C-D	1、2位のチームから 各8名

① A B C Dはシードの順位を示す。

② リーグ戦・準決勝は、同時進行で行う。遅く終わった試合から5分後にプロトコールを開始する。

③ リーグ戦・準決勝で一方がフルセットになった場合、空いているコートで4チームがボールを使用しないアップをしても良い。

(2) 点示・ラインズマン

① 1試合目 2試合目にそれぞれのコートで試合をする準決勝のチーム

② 2試合目 3試合目にそれぞれのコートで試合をするリーグ戦のチーム

③ 3試合目 準決勝の負けチームが試合をしたコートを担当する

④ 4試合目 リーグ戦のチームから2名ずつ

④ 5試合目 E・Kコートは優勝チーム、F・Lコートは準優勝のチーム

7 使用球について

男子 モルテン 女子 ミカサ

8 ベンチスタッフについて

マネージャーは生徒のみとする。