

北海道エリア フレンドリールールバリエーション

	フレンドリールールバリエーション	北海道エリアルール
1. コンタクトミス		
① 3人がボールに触れている状態でヒットしなければいけない ※フレンドリールールバリエーションと説明の文言を修正	—	反則
② ヒット直前に3人がボールに触っていて、ヒット中に離れた場合 (プッシュヒットの時、よくおこりうる事態)	継続	継続 ※当HITでレシーブミスとなった場合はリプレー
③ ヒット時、セットしているプレイヤーの体の一部にボールが接触し		
(1) 守備チームに反則(レシーブミス)があった場合	記載なし	リプレー
(2) 守備チームに反則(レシーブミス)がなかった場合	記載なし	継続
2. コールミス		
① 同時コール	反則	反則
② 自分のチームカラーをコール	反則	反則
③ ピンク、グレー、ブラック以外のカラーをコール	反則	反則
④ HR、AR双方に聞こえないコール	反則	反則
⑤ オムニキンがないコール	反則	反則
⑥ コールされた守備チームが、ボールに触れる前にコールを 発し、そのままヒットを打ってしまった場合	反則	反則
⑦ 2人以上が同時にコールしてしまった場合	反則	反則
⑧ カラーが2色以上コールされた場合 Ex: オムニキン ピンク グレー オムニキン ブラック オムニキン グレー	反則	反則
⑨ ヒットイン時、2回ホイッスルが鳴る前にヒットを打ってしまった場合	リプレー	リプレー
⑩ 不当な攻撃(通称、トップコール)	継続	反則
3. ショートヒット	反則	反則
4. ダウンワードヒット	反則	反則
5. トウワイス	反則	反則
6. イリーガルトラベリング	リプレー	リプレー
7. イリーガルオフENS	リプレー	リプレー
8. 片手ヒット	リプレー	リプレー

攻撃に関わるもの

北海道エリア フレンドリールールバリエーション

守備に関わるもの		フレンドリールールバリエーション	北海道エリアルール
	9. トラッピング	記載なし	継続
	10. イリーガルキャッチ	記載なし	反則
	11. 無意識の妨害 勘違いや、避けきれずにコールされていないチームがボールに最初に触った場合	リプレー	リプレー
12. イリーガルディフェンス	安全面に配慮し、ヒットイン時にボールから1.8m以内の範囲には入らないように指導。ただし、連続したプレーの中では継続。		

攻撃・守備双方に関わるもの		フレンドリールールバリエーション	北海道エリアルール
	13. レシーブミス(セット時に崩れて床に落ちたものも含む)	反則	反則
	14. アウトサイド	反則	反則
	15. ウォーキング	継続	継続
	16. タイムオーバー	継続	継続
	17. トゥーメニー	記載なし	反則
	18. 故意ではない人と人、人とボールとの接触		
① ゲームの進行上、問題がないとレフリーが判断した場合	継続	継続	
② ゲームの進行上、問題があるとレフリーが判断した場合	リプレー	リプレー	

その他の事項		フレンドリールールバリエーション	北海道エリアルール
	19. マイナー警告及びメジャー警告	本ルールを悪用している場合や、レフリーの再三の注意があるにも関わらず特定の反則を犯し続ける場合。また、ルールを悪用しているとみられるベンチからの指示や言動。	
20. 指導	警告にはならないが、ゲームの進行を妨げるプレーがあったり、危険なプレーがあった場合は、レフリーから注意を行う。		