

【7】 ボールマークプロトコール (BMP)

1. 試合中に適用されるボールマークプロトコールは、特にファーストレフェリーが、試合を迅速に再開できるように、正確さとスピードを備えて完了しなければならない。
2. チームはボール「イン/アウト」に関して、ラリー終了時に「BMP」の実施を要求する権利がある。
3. 選手は指で「C」の文字を示して「BMP」を要求しなければならない。レフェリーが要求を確認したら、続いて「ラインを指す」シグナルをファーストレフェリーに示す。選手は競技場のどの位置からでも要求することができる。
4. 選手はラリー終了後5秒以内に「BMP」を要求しなければならない。両チームのどの選手が要求しても良い。ただし、コートスイッチ後は「BMP」を要求することはできない。
ファーストレフェリーは、5秒以降またはコートスイッチ後の要求には、片方の手でもう片方の手首を押さえる「レイト BMP」のシグナルを示し、許可しない。
5. ファーストレフェリーは、ボールが接地する前にラインに触れたと判断した場合、「BMP」の要求は受け入れず「不当な BMP の要求」と見なす。指で「X」のハンドシグナルを示し、許可しない。
6. チームは、同じ中断中に2回目の要求を行うことはできない。
7. チームは1セットあたり最大2回不成功となるまで「BMP」の権利が与えられる。セット内にチームの2回目の「BMP」が不成功になった場合、そのチームは、そのセットにそれ以上「BMP」を要求できない。レフェリーは、その時点でキャプテンに通知する。
8. 「BMP」は、タイムアウトの要求など他のすべての手順よりも優先して行う。
9. チームは「BMP」の要求後、手順が開始される前、または、手順の極めて初期の段階に「BMP」をキャンセルできるが、試合の遅延となる場合やキャンセルを繰り返した場合、遅延罰則が適用される。
10. ボールマークが、自然発生的または選手によって意図的に変えられ、その検証が実施できない場合はレフェリーの判定どおりとなり、「BMP」の要求数は維持される。
選手が故意にボールマークを隠したり消したりした場合には、適切に罰則を適用しなければならない。
11. ファーストレフェリーが示した「BMP」の検証結果は最終であり、異議を唱えることはできない。

(注)

1. ファーストレフェリーは、ラリーの判定後、チームが「BMP」を要求するかどうかを話し合うための数秒を認めて良い。また、チームが判定を確認せずにサービスゾーン等次のポジションに移動した後「BMP」を要求した場合、コートスイッチやサングラスのワイピング等の行為の後を除き、チームがレフェリーの判定を認識した後5秒以内であれば許可して良い。
2. セカンドレフェリーが、選手が「C」のシグナルを示したことを確認し、ファーストレフェリーが気づいていない場合（必要であればホイッスルして）シグナル等で伝え、「BMP」を許可する。
3. **セカンドレフェリーは、「BMP」を予測し、コートスイッチのホイッスルが早過ぎないように注意する。**
4. セカンドレフェリーは、試合再開前に、スコアシートとすべてのスコアボードが正しく、選手が正しいローテーションにあることを確認しなければならない。「BMP」が成功となり得点が入れ替わったり、ラリーがリプレイされたりする場合は、特に注意すること。

《スコアシート記入例》

10:02:17, 第3セット0:1, Bチームサービス, Aチームが「BMP」を要求。結果: 成功

10:02:34, 競技再開 (所要時間 00:00:17)