

# 令和7年度 公益財団法人日本バレーボール協会

## 審判規則委員会 指針

令和7年度審判規則委員会は、以下の5項目を指針とし、各事業を推進する。

- 1 各ブロックと連携して、各種講習会や審判育成事業等を通して、次世代を担う若手レフェリーの育成に努める。また、子育て世代のレフェリーが活躍できる環境整備を引き続き推進する。また、男女共同参画をさらに進めるため、特に各カテゴリー・各都道府県にも女性審判員の活動の支援を推進する。
- 2 コンプライアンスに関する意識向上をさらに図るため、コンプライアンス教育を各種研修、講習会で計画的に実施する。レフェリーが主体的に取り組み、次世代に繋がるような指導の方法を確立する
- 3 選手・指導者を対象に、ルール及び取り扱いについての周知・徹底を図り、正しい理解とルール遵守を醸成する。
- 4 各種別において判定基準の統一を図り、安定した技術とメンタル面の強化に努める。また、試合中の選手やチームスタッフの言動に対しては、バレーボールとしてのインテグリティが保てるようにルールを的確に適用し、公平・公正な競技運営を行う。
- 5 レフェリーは、国内競技会及び国際競技会をスムーズに運営するために必要な事前講習会に参加してレフェリーとしての質の向上を図る。技術のレベルアップがバレーボールの競技力向上になることを忘れてはならない。

- 
- 指導部：
- 1 A級審判員にカテゴリーを設けた育成体制を推進し、映像等も有効に活用し、より具体的な技術指導を行うことでレベルに応じた強化事業を推進し、スキルアップを目指す。
  - 2 子育て世代のレフェリーについては、ライフスタイルに合わせ、安心して審判活動に取り組める環境を、JVA・ブロック等と連携しながら整備していく。
  - 3 レフェリーの責務として、選手・指導者に対しルールはもとより、ルールの改・修正点や取り扱い等を正確に伝達しルールの理解を深めることを目指し、スムーズな大会運営だけでなく競技力の向上に資する。
  - 4 各ブロックと連携をしながら、A級審判員だけでなく幅広く公認レフェリー、特に若手の育成事業を実施し、裾野の拡大を図る。

規則部：見易く正確で分かりやすいルールブックの作成を目指し、4種別のケースブックの編集を行う。6人制とビーチバレーボールはFIVBからの最新情報を収集し、必要に応じて改正・修正を行う。また、一般の方を含め広くルールを伝達するためホームページでの情報提供について基礎的検討を行う。

登録部：JVAメンバー制度(MRS)に従って、A級審判員等のMRS登録の完了を目指す。また、早期登録手続きの完了と公認審判員の現状把握を行うために、各ブロック・都道府県との連携を図りながら、B・C級審判員資格保有者数の確認および登録者数の拡大を目指す。

以上

2025年度  
**審判関係資料**



公益財団法人日本バレーボール協会  
競技普及推進本部  
審判規則委員会

## 【資料目次】

1	2025年度 審判規則委員会 指針	1
2	2025年度 ルールの改正点・修正点について	2
	6人制バレーボール審判資料	9
3	2025年度 レフェリーの目標と6人制の重点指導項目	10
4	2025年度 6人制ルールの取り扱いについて	11
5	2025年度 6人制審判実技マニュアル	17
	9人制バレーボール審判資料	33
6	2025年度 レフェリーの目標と9人制の重点指導項目	34
7	2025年度 9人制ルールの取り扱いについて	35
8	2025年度 9人制審判実技マニュアル	38
	ビーチバレーボール審判資料	53
9	2025年度 レフェリーの目標とビーチバレーボールの重点指導項目	54
10	2025年度 ビーチバレーボールルールの取り扱いについて	55
11	2025年度 ビーチバレーボール審判実技マニュアル	65
	ラインジャッジマニュアル	83

## 【誤植および修正箇所】

### 《目次》

①『9人制バレーボール審判資料』に【2025年度 指導部の目標と9人制の重点指導項目】を追加。以降番号の修正

### 《ルールの改正点・修正点》

p.3-4(9人制)「2. 第6章 不法な行為と罰則」から「この章を新たに追加し、今までの～」の間が欠落

⇒9人制ルールブック7ページから参照ください。

### 《6人制》

①p.10【6人制の重点指導項目】のページ差し替え

⇒ご購入者へシールを配布。

②p.12「11.4 ネット近くの選手の反則」についてFIVBのルールブックの条文が修正されたことにより、詳解も改定。

⇒別紙参照

③p.28【試合の集団に関する技術】のタイムアウト、2段目の1行目の文字が重なって印字。

⇒「①監督がブザーとハンドシグナルでタイムアウトを」となります。データの資料は修正させていただきます。

### 《9人制》

①レフェリーの目標と9人制の重点指導項目

・目標の(4)を6人制に合わせて修正を行った。

②9人制ルールの取り扱い

・【1】、【3】について、ルールブックの修正を反映した。

・製本版は【5】の注記が表示されていないが、WORD版、PDF化では表示されるので修正なし。

③9人制審判実技マニュアル

・表現の誤りを修正した。

(誤)サーバーを隠すような状況にならないにすること

(正)サーバーを隠すような状況にならないようにすること

・本文中に大会運営事業本部の記述があったので、競技普及推進本部に修正した。

# ルールの改正点・修正点

## 1 6人制改正点・修正点

本競技規則は、2024年11月15日から17日にポルトガルのポルトで開催された第39回FIVB総会においてルール改正が承認され、2025年1月にFIVBより「ルールブック2025-2028」としてホームページに公表されたものである。それをもとに2025年度版ルールブックの改・修正点を以下のようにまとめた。

ケースブックについても2024年に改訂版が公表され、削除や追加されたケースなども多く、この機会に全体的な見直しを行った。

本年度のルールブックも「英文併記」とし、『ケースブック』についてもケース番号に『ビデオ』と記載した項目についてはインターネット上にサイトを作成し、ルールブック巻末にそのサイトのURLとQRコードを掲載しFIVBのCASEBOOKの動画ビデオを見ることができるようにした。

以下が本年度の主な改・修正点である。

### ●改正点

#### 7.4 ポジション

サービスヒットの瞬間、両チームは（サーバーを除き）それぞれのコート内に位置していなければならない。レシービングチームの選手はサービスヒット時、ローテーション順に位置していなければならない。

サービングチームの選手はサービスヒット時、どの位置にいてもよい。

7.4.4 サービスヒット後、両チームの選手は自チームのコートとフリーゾーンのどの位置にいても移動してもよい。

#### 10.1 ネットを通過するボール

10.1.2 チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外からネット垂直面を越えて相手フリーゾーンに行った場合、チームの許容ヒット内で以下の条件のもとにプレーしてボールを取り戻すことができる。（第5図b）

10.1.2.1 規則11.2.2.1の場合を除き、選手が相手コートに触れない。

10.1.2.2 ボールを取り戻すとき、ボールの全体または一部は再びコートの同じ側の許容空間外からネット垂直面を越えなければならない。そうでない場合はボールアウトとなる。  
相手チームはこの動作を妨げてはならない。（第5図b）

10.1.2.3 チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外を通過して相手フリーゾーンに行った場合は、ボールを取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を越えた時点でアウトとなる。

#### 11.4 ネット近くの選手の反則

11.4.1 相手チームのアタックヒットの前または同時に、選手が相手空間でボールもしくは相手選手に触れたとき。（規則11.1.1，第11図㉑）

#### 12.5 スクリーン

12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。

意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。

23.3.2 試合中、ファーストレフェリーは次の権限を持つ。

23.3.2.3 次のことを判定する。

i) サービスボールや2回目または3回目にヒットされたボールがファーストレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。（第11図㉒）

24.3.2 試合中、セカンドレフェリーは次のことを判定し、ホイッスルしてハンドシグナルを示

す。

24.3.2.8 サービスボールや2回目または3回目にヒットされたボールがセカンドレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。(第11図⑯)

29.2.1 ラインジャッジはフラッグ(40×40 cm)を使用して次のことをシグナルで示す：

29.2.1.3 ボールがアンテナに触れたとき、またはサービスボールおよびチームの2回目または3回目にヒットされたボールが許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき。(規則8.4.3, 8.4.4, 第5図a, 第12図④)

## ● 修正点

1. リザーブレフェリーの責務についての条文を修正した。
  - 26.2.5 セカンドレフェリーを補佐し、プレーの妨げとなるものがフリーゾーンにないように注意する。
  - 26.2.6 セカンドレフェリーを補佐し、退場や失格となったチームメンバーがチーム控室に行くように指示をする。
  - 26.2.9 ファーストレフェリーを補佐し、モッパの任務を管理する。
2. 規則をより読み易くするため、単語訳や表記を見直し、字句を修正した。
3. ケースブックをより読み易く理解しやすいように表現を一部修正した。

## 2 9人制改正点・修正点

今年度についても、これまでのラリーの継続を踏襲し、プレーをする側も、観る側も理解しやすいよう競技規則を見直した。具体的には、ルールブックの内容がより理解しやすくなるよう章立ての見直しを行った。また、9人制と6人制の競技規則について、その違いを簡易的にまとめて表にした。その他、日頃から公益財団法人日本バレーボール協会(JVA)に寄せられた9人制競技規則に対する意見等も参考に、条文の表現を平易にしてより分かりやすい競技規則になるよう心掛けて編集にあたった。

以下が本年度の主な修正点である。

## ● 修正点

### 1. 第5章 試合の中断と遅延行為

この章を新たに追加し、今までの「第3章 試合の準備と進行」と「第4章 プレーの定義と反則」に含まれていた以下の条項を記載した。

#### 【第3章 試合の準備と進行】

- ・試合の中断と再開
- ・セット間の中断
- ・タイムアウト
- ・選手交代
- ・試合中断の不当な要求と処置
- ・不法な選手がプレーしたときの処置
- ・セットおよび試合の勝者
- ・特殊な事情による試合の中断と処置
- ・セットまたは試合の没収

#### 【第4章 プレーの定義と反則】

- ・試合の遅延

### 2. 第6章 不法な行為と罰則

この章を新たに追加し、今までの「第4章 プレーの定義と反則」に含まれていた以下の条

項を記載した。

・ 不法な行為

3. 第1条 競技エリア (第1図)

第1項 競技エリア

➡ 競技エリアに変更。

第3項 フリーゾーン

フリーゾーンは最小限サイドラインから5m、エンドラインから6.5mの広さがなければならない。

➡ 最小限を削除。

4. 第5条 競技参加者の権利と義務

第1項 基本的な権利と義務

3 競技参加者は試合中、審判員の判定に異議を申し出ることにはできない。競技規則の適用解釈については、ゲームキャプテンのみが主審に対して質問をすることができる。

4 コート内の選手を除く競技参加者は試合中、

(2) チームベンチやウォームアップエリアからコート内の選手に対して激励したり、話しかけたりすることができる。

➡ 文言の変更。

5. 第7条 試合の開始とサービス権の移行

第2項 第2 (第3) セットの開始

第2 (第3) セットは、前セットの最後にサービスを行った相手チームの次のサーバーで開始する。

➡ 文言の変更。

6. 第17条 試合の中断と再開

第2項 試合の再開

(1) セット間の中断の場合は、前セットの最後にサービスを行った相手チームの次のサーバーで再開する。

➡ セット間の中断の場合を追加。

7. 第18条 セット間の中断

セット間の中断の時間は3分間とする。この間、選手はコートから離れチームベンチ近くにいなければならない。ただし、他の試合の妨げとならない限り、自チーム側のフリーゾーンでボールを使用してウォームアップをすることができる。

➡ 文言の削除。

8. 第19条 タイムアウト

3 タイムアウトの間、プレー中の選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない。ただし、他の試合の妨げとならない限りエンドライン後方のフリーゾーンでボールを使用しないでウォームアップをすることができる。

➡ 文言の削除。

9. 付録(2) ヴィンテージ8's競技規則

➡ 新たに付録を追加。

10. 付録(3) 公式記録記入法

1 試合前

⑥ 正規に登録された選手の番号と氏名。また、チームキャプテンの番号を○で囲む(選手は番号順または構成メンバー表順に記入する)。

➡ 文言の変更。

11. 付録(5) ケースブック

第5章 試合の中断と遅延行為

この章を新たに追加し、今までの「第3章 試合の準備と進行」と「第4章 プレーの

定義と反則」に含まれていた以下の条項を記載した。

【第3章 試合の準備と進行】

- ・セット間の中断
- ・タイムアウト
- ・選手交代
- ・試合中断の不当な要求と処置
- ・不法な選手がプレーしたときの処置
- ・特殊な事情による試合の中断と処置
- ・セットまたは試合の没収

【第4章 プレーの定義と反則】

- ・試合の遅延

第6章 不法な行為と罰則

この章を新たに追加し、今までの「第4章 プレーの定義と反則」に含まれていた以下の条項を記載した。

- ・不法な行為

その他にケースブックをより読み易く理解しやすいように表現を一部修正した。

12. 付録(6) 9・6人制競技規則対照表

➡ 新たに付録を追加。

### 3 ビーチバレー改正点・修正点

本競技規則は、2024年11月15日から17日にポルトガルのポルトで開催された第39回FIVB総会においてルール改正が承認され、FIVBより「ルールブック2025-2028」としてホームページに公表されたものである。それをもとに、2025年度版ルールブックの改・修正点を以下のようにまとめた。

本年度のルールブックも「英文併記」とし、『ケースブック』のケース番号に『ビデオ』と記載した項目についてはインターネット上にサイトを作成し、ルールブック巻末にそのサイトのURLとQRコードを掲載しFIVBのCASEBOOKの動画ビデオを見ることができるようにした。

以下が本年度の主な改・修正点である。

#### ● 改正点

##### 8.4 ボール”アウト”

- 8.4.4 サービスおよびチームの2回目または3回目のヒットが、ボールの全体またはその一部でも許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき。ただし、規則 10.1.2 の場合を除く。(規則 2.3, 10.1.2.2, 第3図 a, 第8図⑮, 第9図④)

##### 9.1 チームのヒット

###### 9.1.2 同時の接触

- 9.1.2.3 相対するチームの2人の選手がネット上で同時にヒットしたボールへの接触が長引いた場合、その接触が相手コート上で完了しても、プレーは続行される。(規則 9.1.2.2)

##### 10.1 ネットを通過するボール

- 10.1.2 チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外からネット垂直面を越えて相手フリーゾーンに行った場合、チームの許容ヒット内で以下の条件のもとにプレーしてボールを取り戻すことができる。(規則 9.1, 第3図 b)

- 10.1.2.1 ボールを取り戻すとき、ボールの全体または一部はコートと同じ側の許容空間外からネット垂直面を越えなければならない。そうでない場合、ボールアウトとなる。

相手チームはこの動作を妨げてはならない。(規則 11.4.3, 第3図 b)

- 10.1.2.2 チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外を通って相手フリーゾーンに行った場合は、取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を

越えた時点でアウトとなる。(第3図b)

11.1.3 ボールがネット下の空間で相手コートに向かっていているとき、ボール全体がネット垂直面を越える瞬間までプレーすることができる。(第3図b)

11.1 ネットの向こう側に手を伸ばすこと

11.1.2 アタックヒット中、選手の最初の接触が自チームのフリープレー空間で行われ、ボールをつかんだり投げたりしなければ、その手がネットを越えて相手空間に入ってもよい。

12.5 スクリーン

12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。(規則12.4, 12.5.2, 第4図, 第8図⑫)

意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはキャプテンを通じてチームに注意することができる。

15.5 不当な要求

15.5.4 試合での1回目の不当な要求は、試合に影響を与えず試合の遅延にならなければ拒否される。罰則の適用を受けることはないが、スコアシートには記録される。(規則16.1.2, 26.2.2.4, 26.2.2.6)

22.3.2 試合中、ファーストレフェリーは次の権限を持つ。

22.3.2.3 次のことを判定する。

e) サービスボールや2回目または3回目にヒットされたボールがファーストレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。

23.3.2 試合中、セカンドレフェリーは次のことを判定し、ホイッスルしてハンドシグナルを示す。

23.3.2.7 サービスボールや2回目または3回目にヒットされたボールがセカンドレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。

28.2.1 ラインジャッジはフラッグ(40×40cm)を使用して次のことをシグナルで示す：

28.2.1.3 ボールがアンテナに触れたとき、またはサービスボールおよびチームの2回目または3回目にヒットされたボールが許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき。

## ● 修正点

1. リザーブレフェリーの責務についての条文を修正した。

25.2.6 サンドレバラーの動きを指示するファーストレフェリーを補佐する。(規則22.2.2)

2. スコアシート記入法を多くの方に理解していただけるように修正し、スコアラの責務について記載を追加した。

3. 規則をより読み易くするため、単語訳や表記を見直し、字句を修正した。

4. ケースブックをより読み易く理解しやすいように表現を一部修正した。

## 4 ソフトバレー改正点・修正点

競技規則制定から38年を迎え、競技規則は、6・9人制バレーボールの長所を生かしながらソフトバレーボールの本質である「いつでも、どこでも、誰でも、いつまでも」に沿い、適合したものとなるよう心掛け編集を行った。

本年度は、競技場の表記を競技エリアに、選手またはボールがフリーゾーンを越えた場合の基準を完全に越えた場合に統一した。

以下が本年度の主な修正点である。

## ● 修正点

I. 条文の修正

第1章 施設と用具

## 1 競技エリア (第1図)

### 1.1 競技エリア

1.1.1 競技エリアには、コートおよびフリーゾーンが含まれる。

1.1.2 競技エリアの表面から最低限7mの高さとフリーゾーンにはネット、支柱、審判台を除き、一切の障害物があってはならない。

1.1.3 競技エリアは、平坦かつ水平であり、荒れていたり滑りやすい表面であってはならない。

〈第1図 競技エリアの規格〉

⇒競技場の表記を競技エリアに修正した。

## 第5章 プレー上の動作と反則

### 19 アタックヒット

19.5 「ファミリーの部」では、ボール全体がネット上端より高い位置にあるとき、バックに位置した大人の選手がアタックヒットを完了したときは反則となる。

⇒サービスされたボール全体の表記に誤りがあったため、「サービスされた」の表記を削除した。

### 22 プレー上の反則

#### 22.1 ペネトレーションフォルト

22.1.3 センターラインを完全に越えて、相手コートに接触したとき。ただし、片方の足（両足）または片方の手（両手）の一部がセンターラインに接触しているか、その真上に残っていれば許される。しかし、肘、膝、頭などの身体部分が相手コートに接触した場合は反則となる。（第8図）

⇒本文表記に誤りがあり、「残っていなければ許される。」の表記を「残っていれば許される。」に修正した。

22.12.5 ボールが完全にフリーゾーンを越えたとき。

⇒「フリーゾーンを超えたとき。」を「完全にフリーゾーンを越えたとき。」とし、22.1.4の選手の場合とボールの場合の基準を統一する修正をした。

22.12.6 他の選手や競技エリア内の物体で身体を支えたり、これを利用してボールをプレーしたとき。

⇒競技場の表記を競技エリアに修正した。

## 第7章 審判員の責務および公式ハンドシグナル

### 26 主 審

#### 26.1 権 限

26.1.4 主審は、試合開始前あるいは試合中に、競技エリアやその状況が競技に適しているかどうかを決定する責任をもつ。

⇒競技場の表記を競技エリアに修正した。

#### 26.2 責 務

##### 26.2.1 主審は、試合開始前

26.2.1.1 競技エリア、ボールや他の用具の状態を点検する。

⇒競技場の表記を競技エリアに修正した。

26.2.2.3 特殊な事情が発生したときは、吹笛しラリーを中断する。

⇒反則の場合と特殊な事情による中断の場合の吹笛を区分するため、26.2.2.2の(d)を削除し、新たな条項を追加した。

### 27 副 審

#### 27.2 責 務

27.2.2 次の反則があったときは、吹笛し続いて公式ハンドシグナルを用いて、その種類を示す。ただし、主審の吹笛に続いて他の反則の吹笛はしない。

⇒副審が吹笛し判定する反則の手続きを解りやすい文章に修正した。

27.2.3 特殊な事情が発生したときは、吹笛シラリーを中断する。

⇒反則の場合と特殊な事情による中断の場合の吹笛を区分するため、27.2.2.6を削除し、新たな条項を追加した。

31 主審と副審の公式ハンドシグナル（第10図）

第10図 主審と副審の公式ハンドシグナル

●ペネトレーションフォルト ⑮

規則17.4.5, 17.4.6, 22.1, 26.2.2.2 (b) , 27.2.2.3

⇒規則条項の修正をした。

## II. その他

規則，公式記録記入法，プロトコールおよびケースブックをより読み易く理解しやすいように表記の見直し，字句を修正した。

## 『2025年度 レフェリーの目標と6人制の重点指導項目』 修正版

JVA競技普及推進本部 審判規則委員会 指導部

## 1 目 標

- (1) 競技規則の精神を理解し、論理的・実践的な知識を習得する。
- (2) 正しい判定をするための眼を養い、そのための基本的な動きや位置取りを研究し、審判技術の向上に努める。
- (3) 多くの経験を通して、強いメンタルと人間性の醸成に努め、よりよいゲームマネジメントに繋げる。
- (4) 試合での的確な判定や講習会等を通して、正しいルールや取り扱いをチームに伝える。

## 2 重点指導項目

## 【ファーストレフェリー】

- (1) ハンドリング基準について
  - ・すべてのレフェリーが統一できるようにする。少なくとも、試合を通して一定した判定ができるよう基準をもつ。
  - ・特に、オーバーハンドを用いたプレーのハンドリング（キャッチ）について、同一の基準で判定を行う。
- (2) スクリーンについて
  - ・チームが意図してスクリーンを形成している疑いがある場合は注意を与える。チームがスクリーンの形成を戦略として使うことを許してはならない。
- (3) 不法な行為について
  - ・参加競技者の不法な行為に対しては、毅然とした態度でルールを適用する。
  - ・最終判定後、セカンドレフェリーと協働し、コートを確認する。
  - ・軽度な不法行為を繰り返すことがないために、早い段階でステージ1を与える。
- (4) ポジションの反則の判定について
  - ・ルール改正で、サービングチームの選手はサービスヒット時、どの位置にいてもよいとなったが、フロントとバックの選手のポジションの把握を必ず行う。

## 【セカンドレフェリー】

- (1) 不法な行為についておよびベンチコントロールについて
  - ・ラリー終了後の相手選手に対しての言動について、最終判定後、ファーストレフェリーと協働しコートを確認する。
  - ・ネット際やベンチ等でファーストレフェリーが気づかない不法な行為があればファーストレフェリーに伝える。
- (2) ポジションの反則の判定について
  - ・サービスヒットの瞬間に、完全に入れ替わっているケースについて、確実に判定する。ヒットの瞬間とは、サービスが打たれた瞬間である。
  - ・ロングサーバーが起った際の確認を十分に行い、両チームに適切に指導する。
- (3) 試合中のスコアラーのコントロール、不測の事態を的確に処置する。スコアシートの最終確認を確実に行う。
- (4) 不法な行為や不当な要求・遅延行為に対する取り扱いを正しく理解し、試合の中で適切かつスムーズに処置を行う。

## 【スコアラー】

スコアシートの記入ミスがないようにするため、常にサービス順、得点の確認を行い、正確に記録をつける。疑わしいときは試合を止め、アシスタントスコアラー等に確認をしてミスの無いようにする。（JVIMSがある場合は、その情報も参考にする）

## 【アシスタントスコアラー】

- (1) 不法なリベロリプレイメントの際の手順について、正確に行う。
- (2) スコアボードの得点が正しいか常に確認し、スコアラーを補佐する。

## 【1】 プレーの動作に関する事項

### 9.2 ヒットの特性

9.2.1 ボールは身体のどの部分で触れてもよい。

9.2.2 ボールをつかむこと、投げることは許されない。ボールはどの方向にはね返ってもよい。

9.2.3 ボールは接触が同時であれば身体のさまざまな部分に触れてもよい。

例外：

9.2.3.1 ブロックでは、1つの動作中であれば1人または2人以上のプロッカーが連続して接触してもよい。（規則 14.2）

9.2.3.2 チームの1回目のヒットでは、1つの動作中であればボールは身体のさまざまな部分に連続して接触してもよい。（規則 9.1）

### 9.3 ボールをプレーするときの反則

9.3.1 フォアヒット：チームが返球する前にボールを4回ヒットすること。

（規則 9.1, 第 11 図⑩）

9.3.2 アシステッドヒット：選手が競技エリア内でボールをヒットするために、チームメイトまたは構造物や物体からの助けを得ること。（規則 9.1.3）

9.3.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げる。この場合、ボールはヒット後、接触しているところから離れない。（規則 9.2.2, 第 11 図⑪）

9.3.4 ダブルコンタクト：1人の選手が連続してボールを2回ヒットすること、またはボールが1人の選手の身体のさまざまな部分に連続して触れること。

（規則 9.2.3, 第 11 図⑫）

#### （注）

- 1 プレーのハンドリング基準は、すべて同一である。
- 2 ボールは、クリアにヒットされなければならない。ボールをヒット後、接触している部分から離れないと判断された場合はキャッチの反則となる。
- 3 ボールをつかむ、投げる、ボールの方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。
- 4 特にオーバーハンドパスにおいて、手の中に止まるケースや長くとどまるようなプレーは、キャッチの反則となる。

## 10.1 ネットを通過するボール

10.1.2.3 チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外を通過して相手フリーゾーンに行った場合は、ボールを取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を越えた時点でアウトとなる。

(注)

- 1 ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは、2回目または3回目にヒットしたボールが、それぞれのレフェリーサイド許容空間外側のネット垂直面を通過した瞬間にホイッスルをする。

## 11.4 ネット近くの選手の反則

11.4.1 相手チームのアタックヒットの前~~または同時に~~、選手が相手空間でボールもしくは相手選手に触れたとき。(規則 11.1.1, 第 11 図⑳)

(注)

~~1 相手のアタックヒットと同時なのか、アタックヒット後にブロックの手が触れているのかを見極める必要がある。~~

- 1 相手空間内で、相手のアタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。
- 2 アタックヒットと同時にブロックの手がボールに触れても、反則ではない。

## 12.3 サービスの許可

ファーストレフェリーは両チームがプレーする準備ができて、サーバーがボールを持っていることを確認した後にサービスを許可する。(第 11 図㉑)

(注)

- 1 コート上に5人だけ、または7人の選手がいるときには6人になるよう、サービスのホイッスルの前に促す。  
もしファーストレフェリーがそのことに気づかずにサービスのホイッスルをした場合、およびラリーが始まったり完了した場合、ファーストレフェリーはそのことに気づいたら直ちに罰則無しにラリーをやり直さなければならない。
- 2 ポジション4にリベロがいる場合は、ファーストレフェリーはチームが正規の選手にリプレイスメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ。それでもリプレイスメントが行われない場合は、セカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認後、リプレイスメントさせ、その後遅延行為に対する罰則を与える。  
もしラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。
- 3 サービス許可のタイミングで、その他の不法なりベロリプレイスメントが行われており、ファーストレフェリーが分かっている場合も、上記2と同様の処置を行う。

## 12.5 スクリーン

- 12.5.1 サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成してサービスヒットおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害をしてはならない。
- 12.5.2 サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が集団で腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、サービスヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠すことでスクリーンとなる。サービスヒットまたはボールのコースがレシービングチームに見えるのであればスクリーンではない。（第6図）
- 12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。  
意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。

### (注)

- 1 チームが意図してスクリーンを形成している場合や、プレーヤーが手を頭より上に上げている場合（頭を保護するために、頭の後ろに手を上げることは許される）、スクリーンの反則になることがある。
- 2 上記のようなケースをサービス許可前に気づいた場合は注意をする。また、サービス許可後に生じた場合はラリー終了後に注意をする。

## 【2】 プレーの構造に関する事項

### 7.4 ポジション

サービスヒットの瞬間、両チームは（サーバーを除き）それぞれのコート内に位置していなければならない。レシービングチームの選手はサービスヒット時、ローテーション順に位置していなければならない。

サービングチームの選手はサービスヒット時、どの位置にいてもよい。

7.4.3 選手のポジションは次のとおりコート面に接している両足の位置（最後にコート面に接触していた部分）により決定し、コントロールされる。

7.4.3.1 各バックプレーヤーは対応するフロントプレーヤーと同じ位置にいるか、少なくとも片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足よりセンターラインから遠い位置にいなければならない。

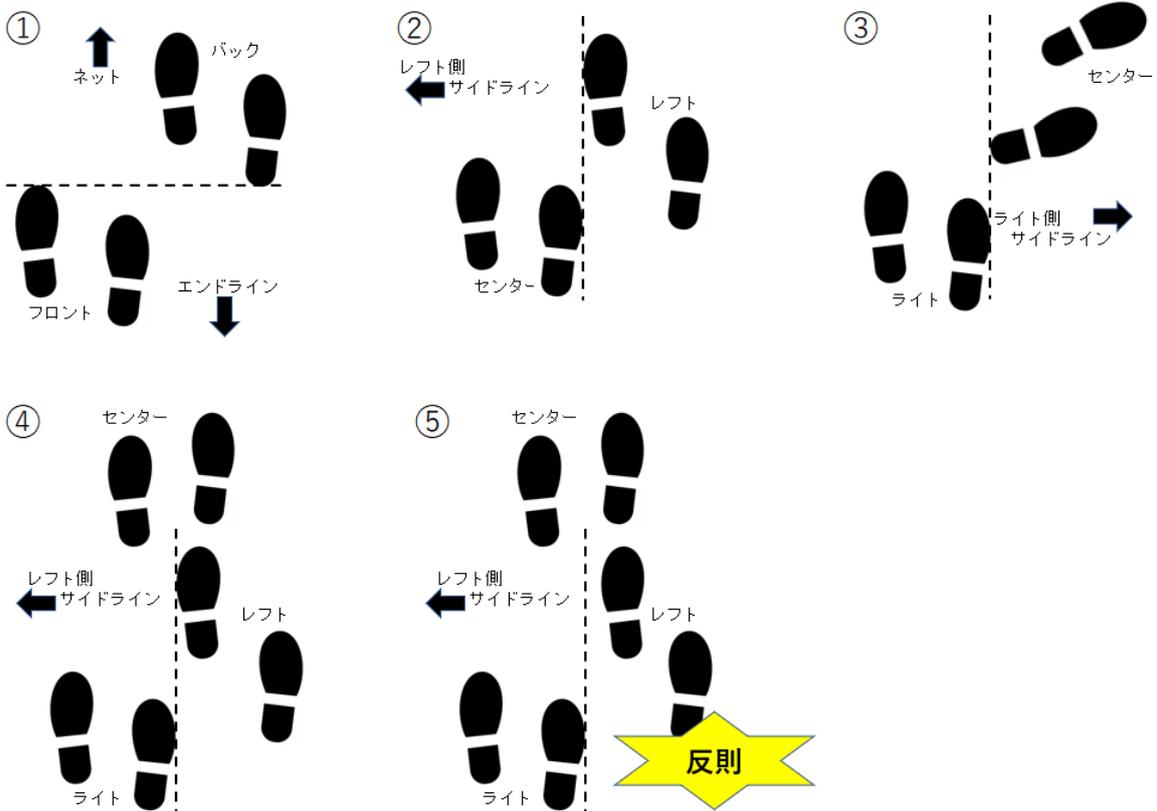
7.4.3.2 ライト（レフト）サイドの各選手は同じ列の他の選手のライト（レフト）側から遠くにある足と同じ位置か、少なくとも片方の足の一部がライト（レフト）のサイドラインに近い位置にいなければならない。

(注)

- 1 サービングチームはローテーション順に位置していなくても反則にはならないが、コート内に位置していないと反則となる。また、サービングチームはフリーポジションではないので、レフェリーはフロント・バックなどのポジションの確認は必要である。
- 2 レシービングチームのポジションの反則が成立するのは、サービスヒットの瞬間である。そのためサーバーがボールをリリースしてからヒットの瞬間までに、ポジションが完全に入れ替わったケースは反則となる。  
サービスヒットの瞬間に、完全に入れ替わり反則となっているケースがあるため、レフェリーはポジションを常に把握しなくてはならない。
- 3 サービスヒットの瞬間に、コート面に接している足がない場合、最後にコート面に接触していた部分を基準とする。

(注)

下図①から④はいずれも反則とならない。



### 【3】 競技参加者の行為に関する事項

#### 20.1 スポーツマンにふさわしい行為

20.1.1 競技参加者は公式バレーボール規則に通じていなければならない。また、それを忠実に守らなければならない。

#### 20.2 フェアプレー

20.2.1 競技参加者はレフェリーだけでなく、他の役員、相手チーム、チームメイト、さらに観衆に対してもフェアプレーの精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない。

(注)

- 1 ファーストレフェリーの判定に対するゲームキャプテンの質問は受け入れるが、その内容がルールの取り扱い等に関する質問ではなく、判定に対する抗議や意見を述べる等の場合やゲームキャプテン以外の選手が質問に来た場合は、拒否する。
- 2 競技参加者が、規則 20 に反した場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。
- 3 不法な行為については、その程度の種類に応じて、適切な処置を行う。
- 4 競技参加者が、レフェリーに向かって判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。

【主にステージ 1 に該当するケース】

- ①ファーストレフェリーが最終判定を出した後もレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。
- ②ファーストレフェリーがゲームキャプテンの質問に答えた後も、さらに論争を長引かせるようにした場合。
- ③規則の適用や解釈でない内容の質問が、ゲームキャプテンから繰り返された場合。
- ④一度指導されているのに、再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問をした場合。
- ⑤ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合。

【主にステージ 2 に該当するケース（直接イエローカードを出すケース）】

- ①ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して抗議や不服的な態度を必要以上に示した場合。
  - ②ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して、ベンチスタッフや控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合。
- 5 試合中に監督をはじめチームスタッフやゲームキャプテン以外のチームメンバーが、レフェリーに質問等、発言をすることはできない。
- ただし、監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などの声かけ程度のものはできるが、セカンドレフェリーやスコアラーに、説明を求めたり、長く話しかけたりするようなことはできない。

6 監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながら歩きながら指示を出している場合、ラインジャッジ（特にL2・L3）の判定の妨げにならないようにレフェリーが注意する。

ラリー終了後、レフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに罰則を適用する。

7 試合終了後、監督・ファーストレフェリー・セカンドレフェリーはフェアプレーの精神でお互いに「握手」を交わす。

**2025年度**

# **6人制 審判実技マニュアル**

**2025年2月24日  
〔3月29日 一部改訂〕**

**公益財団法人日本バレーボール協会  
審判規則委員会 指導部**

<目次>

【試合前・試合終了後およびプロトコール時のレフェリーの役割】	1
【試合の運営】	
試合前	
レフェリーミーティング	2
コート, 備品, 用具の点検	2
プロトコール	3
試合中	
遅延行為に対するの罰則	4
軽度の不法な行為	5-6
不法な行為・罰則	6
不当な要求	7
セット間	7
試合終了後	7
【試合中の判定方法】	
ハンドシグナル	8
基本的な位置の取り方	8
最終判定の仕方	9
サービス時の判定	
サービス許可のホイッスル	9
スクリーンの判定	10
サーバーの誤り	10
ポジショナルフォルト	11
サーブレシーブ	11
アタック時の判定	12
バックアタックの判定	13
バックセッターのアタックヒットの反則	13
ブロック時の判定	14
バックプレーヤーのブロックの判定	14

ボールコンタクトの判定	15
ネット際のプレーの判定	
タッチネット	16
ネット上での「同時の接触」の判定	17
オーバーネット	17
ネット下からの相手コート及び空間への侵入	18
許容空間外側のネット垂直面を通過するボールの判定	18
ボールがアンテナに当たるケース	19
ボールハンドリング	20
オーバーハンドパス	20
アンダーハンドパス	20
トス	20
ティッピング	20
ボールイン・アウト	21
パンケーキ	21
物体利用のプレー	21
【競技の中断に関する技術】	
タイムアウト	22
選手交代	22-23
【リベロリプレイスメントに関する技術】	24
リベロの登録	24
リベロの動作	24
リベロリプレイスメント	24
リベロの再指名	25
【選手交代の手順】	26-27

## 【試合前・試合終了後およびプロトコール時のレフェリーの役割】

スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> <li>① コートに向かって右側がスコアラーとする。</li> <li>② 試合開始30分前までには、スコアシートに必要な事項の記入を済ませ、スコアラーズテーブルに着く。登録メンバーの記入については、最終承認された『コンポジションシート』から転記する。</li> <li>③ ラインアップシートを受け取った後、各セットの開始前に、ラインアップシートに記載されている番号がスコアシートのチームメンバー欄にも記載されていることを確認しなければならない（記載されていない場合は、セカンドレフェリーに報告する）。</li> <li>④ サービスオーダーと得点の確認を行う。スコアシートが唯一の公式記録である。疑義を抱いた時は、ゲームを止め、セカンドレフェリーを呼び、可能な限り迅速に、正確に処置する。ロングサーバーがあればサービスが打たれた直後、ブザーを鳴らし、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーに知らせる。点示の間違いは、試合を中断せずに速やかに処置する。</li> <li>⑤ ゲームキャプテンからファーストレフェリーに対して正式抗議の申し立てがあった場合、その正式抗議を試合終了時に公式な抗議としてスコアシートにスコアラーが記入するか、チームキャプテンまたはゲームキャプテンが記入することを許可する。</li> </ul>
アシスタントスコアラー	<ul style="list-style-type: none"> <li>① コートに向かって左側がアシスタントスコアラーとする。スコアラーが任務を続けられない場合、スコアラーを交代する。</li> <li>② 試合開始30分前までには、リベロコントロールシートを準備し、席に着く。また、スコアシートの予備を準備する。</li> <li>③ アシスタントスコアラーは、試合中、             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) 試合中、すべてのリベロリプレイメントを記入する。 もしも、リベロリプレイメントに反則があった場合は、その事実も記載し、サービス許可のホイッスル後、直ちにブザーを鳴らしてレフェリーに知らせる。</li> <li>b) スコアラーズテーブルのマニュアルスコアボードを使用して、得点揭示を行う。</li> <li>c) スコアボードに正しい結果が表示されているかどうかを確認し、表示されていない場合は修正する。</li> <li>d) タイムアウトの間、セカンドレフェリーにリベロの位置を「イン」と「アウト」の手信号を用いて、それぞれの片方の手で知らせる。</li> <li>e) 必要に応じて、交代の要求を認め知らせるためのブザーを押して、スコアラーを補佐する。</li> </ul> </li> </ul>
ラインジャッジ	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 試合開始30分前までには、スコアラーズテーブル後方に集合する。両レフェリー紹介直前に2人ずつ、ウォームアップエリア近くで待機し、その紹介直後に、それぞれの定位置について、選手の紹介を待つ。</li> <li>② 担当の位置についたら、ネット及びアンテナ等が正しい位置に取り付けてあるかどうかチェックする。特にアンテナの取り付け位置についてはゲーム中でも十分注意する。</li> <li>③ ラインジャッジは、ボールリトリバーやモッパーが任務を遂行していない場合には、タイムアウトやセット間にアドバイスを与える。</li> <li>④ 試合中の判定等については、ラインジャッジマニュアルを参照。</li> </ul>
ボールリトリバー	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 試合開始30分前までには、競技場に集合し、クラウチングチェア（背もたれなし）、タオルがあるかを確認する。</li> <li>② 公式ウォームアップ中は、フェンス外でボール拾いを手伝う。</li> <li>③ 積極的にボールを回収し、サーバーにスムーズに配球できる状況をつくる。そのために、観客席にボールが入ったら近くのリトリバーは近づいて手を挙げ、観客がどこへボールを返したらよいかはつきり示す。</li> <li>④ ボールの受け渡しは、2・3歩動いて行う。サーバーの邪魔にならないタイミングで、よく状況を見て、フェンスのすぐ近くを転がす。</li> <li>⑤ コート内のボールは、サイドラインまで行き、選手に渡してもらおう。コート内には入らない。</li> <li>⑥ ボールをサーバーに渡すリトリバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーへは、ワンバウンドでボールを送る。</li> <li>⑦ （1～4セットのセット間）3ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す「NO2・5」がボールを管理し、次のセットサービス権のあるチームのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す「NO1・2・4・5」がボールを管理し、次のセットサービス権のあるチームのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5セット目は、ボールを1個、セカンドレフェリーに渡す。（1セット目と5セット目の最初のサーバーへのボールはセカンドレフェリーから出される。）</li> <li>⑧ タイムアウト中およびセット間には、ボール管理を行い、選手に渡さない。</li> <li>⑨ 試合終了時には、3つもしくは5つの試合球をスコアラーズテーブルに持って行き、ボールホルダーに返す。</li> </ul>
モッパー	<ul style="list-style-type: none"> <li>① フロアモッピングは、選手の安全とスムーズなゲームの進行を確保するために重要な役割を果たしている。</li> <li>② 試合開始30分前には、競技場に集合し、高さ30cm以下のクラウチングチェア（背もたれなし）、タオル、モップがあるかを確認する。</li> <li>③ モッパー用のタオルは、最小40cm×40cm、最大40cm×80cmとする。タオルを置くときは、観客から見えにくい場所に置く。</li> <li>④ それぞれのモッパーは、手に1枚ずつのタオル（計2枚）を持って、役割を果たす。フロントゾーンはサイドライン外側まで、バックゾーンはコート内を中心に拭く。</li> <li>⑤ 公式ウォームアップ中は、フェンスの外でボール拾いを手伝う。</li> <li>⑥ タイムアウト時、セット間に、チームがベンチ付近でフロアを濡らした場合はチームに拭かせる。こぼしたチームがコートチェンジした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技役員が拭く。</li> <li>⑦ モッパーは、ウェットスポットを自分の眼で確認したら、直ちに片方の手を挙げ（手を挙げながらコートに入らない）、ラリー終了後、素早くウェットスポットに行き、拭き残しのないようしっかりと拭く。拭く時間は3秒程度である。（前のラリー終了のホイッスルから、次のサービス許可のホイッスルまで8秒間を守るため）その際、選手とぶつからないように注意する。</li> <li>⑧ フロントゾーン担当のモッパーの定位置は、スコアラーズテーブル横であり、セカンドレフェリー側からコートの3分の2の区域を拭いた時は定位置に戻る。他は、広告パネルを隠さないようにボールリトリバーと同じ位置まで行き、次のラリーで定位置に戻る。バックゾーン担当のモッパーは拭き終わったら、必ず最短距離で選手にぶつからないように注意をし、直線的に定位置に戻る。</li> <li>⑨ 選手からの要求があっても、要求に応じない。要求されないように任務を全うすることが重要である。もしも、モッパーがウェットスポットに行かない場合は、レフェリーが注意をする。</li> <li>⑩ 選手と監督には、モッパーに指示・要求する権利はないので、モッパーは8秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。</li> </ul>

## 【試合の運営】

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合前	レフェリーミーティング	<p>①原則として試合開始60分前にレフェリーミーティングを行う。(大会毎に確認する)</p> <p>②今までに経験した試合の取り扱いについての説明, 反省や伝達事項は必ずレフェリーミーティングで話をする。</p> <p>(例) LJとの打ち合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ライン判定</li> <li>・ボールコンタクト</li> <li>・アンテナ付近の判定</li> <li>・パンケーキなど具体的に確認する</li> </ul>	<p>①ファーストレフェリーの位置から選手の陰になって見えないプレー, 床に落ちたかどうか, セカンドレフェリー側のアンテナ外通過とボールコンタクトなどについての判定方法や合図の仕方, その他ファーストレフェリーに対する補佐の仕方について打ち合わせをする。</p> <p>②スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。</p>	<p>①ファーストレフェリー・セカンドレフェリーとは, 選手交代, タイムアウト, 誤ったサーバーの発見時の合図の仕方と処理の方法について念入りに打ち合わせておく。</p> <p>②(具体例) 誤ったサーバーを発見した時は, セカンドレフェリーに対して正しいサーバーを伝える。そして, 両チームの次のサーバーを伝え, それに基づいてセカンドレフェリー, スコアラーはポジションを確認する。</p>
	コート, 備品, 用具の点検	<p>①コート, ベンチ, ウォームアップエリア, ネット, ボールについて確認をする。</p> <p>②ネットの高さ, 張り具合, アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	<p>①ファーストレフェリーと共に, 用具類について確認をする。</p> <p>②ファーストレフェリーと共に, ネットの高さ, 張り具合, アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	<p>①スコアシートに大会名, 試合番号, チーム名, 場所, エントリー等必要な事項を青のボールペン(消せないボールペン)で記入する。</p> <p>②代表者会議で変更, 訂正された最終エントリーをスコアシート右下部のチーム欄に記入する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロトコール	<p>①スコアラーズテーブルの前で、セカンドレフェリーの立ち会いの下、両チームのキャプテンとトスを行う（コインを使用）。またその際に、公式ウォームアップを合同で行うか、個別で行うかを確認する。</p> <p>②公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。</p> <p>③試合球、スコアシート、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、ゲームに必要な用具をチェックする。</p> <p>④ラインアップシートを確認し、セッターの位置を中心に、両チームのメンバーを確認する。</p> <p>⑤両チームのラインアップをスコアラーがスコアシートに記入し終わったら、チームはラインアップを訂正することはできない。しかしながら、提出した後でそのセットが始まる前に、スターティングラインアップの選手が負傷した場合に限り、監督がファーストレフェリーに申し出て、確認後変更することが可能である。この場合、変更できるのは負傷した選手のポジションのみである。</p> <p>⑥公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。</p>	<p>①スコアラーズテーブルの前で、ファーストレフェリーと両チームのキャプテンとのトスに立ち会う。</p> <p>②公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>③ウォーミングアップ中に選手のナンバーを構成メンバー表で確認する。</p> <p>④両チームからラインアップシートを受け取り、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合後スコアラーに渡す。数字がはっきりと確認できない、同じ番号が記入されている場合は、監督に確認する。（再提出の場合もある）</p> <p>スコアラーが記入後は、机に置かず必ずポケットに入れて保持する。両チームのラインアップをスコアラーがスコアシートに記入し終わったら、そのラインアップを訂正することはできない。</p> <p>⑤各チームが個別にウォームアップを行っている場合は、交代をホイッスルで合図する。</p> <p>⑥ボールの配球 スターティングラインアップ（リベロを含む）の紹介後 ・ 3 ボールシステム＝ボールリトリバーNo 2, 5へ ・ 5 ボールシステム＝No 1, 2, 4, 5へ</p> <p>⑦ラインアップシートに従って、スターティングプレイヤーを確認する。もし、ラインアップシートに記入されていない番号の選手がコート上にいた時は、監督に確認し正しい処置を行う。また、コート上の選手がラインアップシートの番号と異なる位置にいたら、ラインアップシートをゲームキャプテンに示し処置をする。（各セット開始時も同様に扱う）</p> <p>⑧最初のサーバーにボールを送る。</p>	<p>①監督、チームキャプテンはサインする。これは正式な選手名とナンバーであることの確認である。したがってこのサイン後にそのチームの構成を修正することはできない。</p> <p>②ウォーミングアップ中に選手のナンバーとスコアシートに記載された構成メンバーを確認する。</p> <p>③ラインアップシートを受け取った時には、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、スコアシートに記入する。数字がはっきり確認できない場合や登録されていない番号、あるいはリベロの番号が記載されていた場合は、セカンドレフェリーを通して、監督に確認する。ラインアップシートはファーストレフェリー・セカンドレフェリー（JVIMS）以外には見せてはならない。</p> <p>④アシスタントスコアラーは、エントリーに記載されたりベロがいることを確認する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">試合中</p> <p><u>遅延行為に対する罰則</u></p>	<p>①選手交代が遅れたときは、交代選手が入る準備ができていなかったり、ナンバーパドルを使用する際に、ナンバーパドルの番号を間違えたりしたとき、または、ナンバーパドルを保持していなかったときなどがある。</p> <p>②タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないことが続くときは、遅延行為に対する罰則とする。</p> <p>③コート表面を汗などで濡らした時に、それを拭くための中断の要求や、シューズの紐を締め直すための中断を要求したときは遅延行為に対する罰則とする。</p> <p>④ボールデッドの間に、選手が遅延をさせるように床を拭いたり靴紐を締め直したりすることは気にすることなく、サービス許可のホイッスルをする。選手が靴紐を結んでいる所は見ない。見ていると待っている感じを与えるのでサーバーの方を見る。</p> <p>⑤ラリー終了後直ちに次のサーバーはサービスゾーンに移動して、ボールを受け取る。(サービスの準備をする)遅れるケースでは遅延行為に対する罰則の対象となることがあるので、ホイッスルして移動を促す。</p> <p>⑥正規の試合中断の要求に関して、遅延行為に対する罰則が適用された場合、同じチームによる試合中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。(けがや病気による選手交代を除いて)</p> <p><u>⑦もし監督がラインアップシートを時間通りに提出せず、試合再開を遅らせた場合は、チームに遅延行為に対する罰則を与えなければならない。</u></p>	<p>タイムアウトやセット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないときは、直ちにコートに戻るよう促す。</p>	<p>すべてのディレイウォーニング・ディレイペナルティは、スコアシートの罰則の欄に「D」で記載する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
<p>軽度の不法な行為</p> <p>※規則 2 1. 1</p> <p>試合中</p>	<p>①〈ステージ1〉チームメンバーによる、軽度の不法な行為に対しては、早い段階で、ゲームキャプテンを呼び、口頭で警告をする。(例:「チームに警告を与えます。」)</p> <p>〈ステージ2〉チームの2度目の軽度の不法な行為は、当該選手にイエローカードを使用して警告を行う。</p> <p>軽度の不法な行為の場合でも、ステージ2から適用することができる。</p> <p><u>【主にステージ1に該当するケース】</u></p> <p>a) <u>ファーストレフェリーが最終判定を出した後もレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。</u></p> <p>b) <u>ファーストレフェリーがゲームキャプテンの質問に答えた後も、さらに論争を長引かせるようにした場合。</u></p> <p>c) <u>規則の適用や解釈でない内容の質問が、ゲームキャプテンから繰り返された場合。</u></p> <p>d) <u>一度指導されているのに、再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問をした場合。</u></p> <p>e) <u>ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合。</u></p> <p><u>【主にステージ2に該当するケース(直接イエローカードを出すケース)】</u></p> <p>a) <u>ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して抗議や不服的な態度を必要以上に示した場合。</u></p> <p>b) <u>ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して、ベンチスタッフや控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合。</u></p> <p>② <u>試合中に監督をはじめチームスタッフやゲームキャプテン以外のチームメンバーが、レフェリーに質問等、発言をすることはできない。ただし、監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などの声かけ程度のものはできる。しかし、セカンドレフェリーやスコアラーに、説明を求めたり、長く話しかけたりするようなことはできない。</u></p> <p>③ <u>監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながら歩きながら指示を出している場合、ラインジャッジ(特にL2・L3)の判定の妨げにならないようにレフェリーが注意する。</u></p> <p>④ <u>ラリー中「ワンタッチ」とか「ドリブル」とか、自然に声が出るようなものは気にしないでよい。</u></p> <p>⑤ <u>ラリー終了後、役員に対してアピールする行為やレフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに警告(や罰則)の対象とする。また、相手チームの選手を牽制したり、馬鹿にするような態度をしたり、相手に向かってのガッツポーズ等はトラブルの原因となるので、早めに警告(や罰則)を適用する。</u></p>	<p>ファーストレフェリーが、ゲームキャプテン・当該選手を呼んだ際、ファーストレフェリーの元に行き、内容を確認する。</p>	<p>①軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、罰則ではないので、スコアシートに記録されない。</p> <p>②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則 2 1. 1を理解する。</p>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	軽度の不法な行為 ※規則 21.1	⑥軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。義務としてチームがペナルティなどに該当する不法な行為に進展するのを防ぐためのものである。その後の罰則の適用を回避するためには、レフェリーが毅然として「軽度の不法な行為」を抑制することが極めて重要である。		
	不法な行為・罰則 規則 21.4.1 規則 21.4.2 規則 21.5	①《警告や罰則の処置の方法》 a) ホイッスルをし（通常はボールがアウトオブプレーになったとき、ただし不法な行為が重大な場合はできるだけ早く）、警告や罰則を受ける選手にレフェリースタンドに近づくように指示する。 b) 選手がレフェリースタンドに近づくと、該当するカードを示し、適用する罰則の種類と事由を伝える。コート上にいないチームメンバーの場合は、ゲームキャプテンを呼び、警告や罰則を受ける選手の番号（または監督など）を伝える。ゲームキャプテンは関係するチームメンバーにその旨を伝え、メンバーは起立して手を挙げて罰則を受け入れなければならない。 c) チームメンバーが手を挙げている間に、ファーストレフェリーは、チーム、セカンドレフェリー、スコアラー、観客などに罰則内容がわかるように、カードを明確に示す。 ②試合中、レフェリーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えなければならない。 ③不法な行為に対する罰則を適用できるのはファーストレフェリーのみであり、すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。 ④同じ試合で同じチームメンバーが不法な行為を繰り返した場合は、規則 21.4.2 に伴い、累進的な罰則となる。（第9図、規則 21.3） ⑤セット開始前およびセット間に生じたいかなる不法な行為も規則 21.3 により、罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。 退場または失格の場合、直ちにゲームキャプテンを呼び、当該監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重処罰を防ぐため）、次のセットの開始時にカードを提示することで正式に罰則が適用される。	①セカンドレフェリーはファーストレフェリーが警告や罰則の適用をするのを確認し、直ちにスコアラーに該当の罰則をスコアシートに記録するよう指示する。  ②試合中、レフェリーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不法な行為に気づいた時、ファーストレフェリーに報告する。	①警告・ペナルティ・退場・失格はスコアシートの罰則の欄に記入する。  ②スコアシートの情報に基づき、ファーストレフェリーの判定がルールで認められていない、例えば、罰則の段階に反していると判断した場合には、直ちにその旨をセカンドレフェリーに伝えなければならない。
		①退場を受けたチームメンバーは、直ちに正規または例外的な選手交代をして、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受けない。退場となった監督は、そのセットでは試合に介入することができず、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならない。 ②失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交代をして、試合終了まで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受けない。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	不当な要求	<p>①レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。</p> <p>②サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の中断の要求の際、もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合でも、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延行為に対する罰則とはせずにサービスのホイッスルを吹き直し、そのラリー終了後に不当な要求の処置を行う。</p>	<p>不当な要求があった場合は拒否をして、そのラリーの終了後にスコアラーに不当な要求があったことを告げ、スコアシートに記載させる。また、ファーストレフェリーにも合図を送る。</p> <p>* 不当な要求を拒否した場合 異なる種類の中断の要求は認められる。</p>	<p>不当な要求（拒否）は、罰則の欄の上の当該チームに×印を入れる。</p>
	セット間	<p>両チームの状況を確認する。必要があれば、セカンドレフェリーと打ち合わせをする。</p> <p>(最終セットの場合) リードするチームが8点に達した時、コート上の選手をエンドラインに整列させ、ホイッスルでコートチェンジのシグナルを示す。</p>	<p>①セット間の計時を行い、両チームの状況を確認する。</p> <p>②前のセットが終了後、積極的にラインアップシートを取りに行く。</p> <p>③スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。</p> <p>(最終セットの場合) コートチェンジがスムーズに行えるように確認する。コートチェンジ後、コートチェンジ前と同じポジションであることを確認する。その後、スコアラーを確認し、リベロリプレイメントや中断の要求を認める。</p>	<p>セット間の計時を行う。結果の集計・記入をセットごとに行い、次のセットの必要事項を記入する。</p> <p>(最終セットの場合) コートチェンジ後、中断の要求があっても、まずポジションの確認を優先し、その後両手をあげてから、中断の要求の手続きに入っていく。</p>
試合終了後		<p>①監督およびゲームキャプテンと握手をする。</p> <p>②セカンドレフェリーが確認をしたスコアシートを、再度確認してサインをする。</p> <p>③セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</p>	<p>①監督およびゲームキャプテンと握手をする。</p> <p>②試合球を確認する。試合で使用したすべてのボールを、スコアラーズテーブルまで戻す。</p> <p>③スコアシートが完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。</p> <p>④ファーストレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</p>	<p>①試合結果を最終結果欄に記入する。チームキャプテンまたはゲームキャプテンは競技中に生じた抗議の内容をファーストレフェリーの許可を受けた場合に限り、記載することができる。(記載内容は、ルールの適用・解釈に関することに限る) ジャッジカンファレンスの適用される大会では、正式抗議を申し出る権利はない。</p> <p>②両チームのキャプテンのサインを採る。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。</p> <p>③スコアシートを完成させた後に、アシスタントスコアラーがサインした後、自分でサインをし、セカンドレフェリー、最後にファーストレフェリーのサインを採る。</p> <p>④スコアシートは、オリジナルを主催者が保管する。</p>

## 【試合中の判定方法】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ハンドシグナル	<p>①公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて説得力のあるハンドシグナルを示す。選手、役員、観衆、TV視聴者にもその反則が何であるか理解させることが大切である。</p> <p>②反則の種類は、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。ホイッスルと同時にハンドシグナルを示すことは避けなければならない。</p> <p>③ダブルフォルトの場合は、ダブルフォルトを示し、次のサービスチームを示す。</p> <p>④ゲーム中は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。</p> <p>⑤ファーストレフェリーがホイッスルした場合、反則をした選手が明らかであれば、選手を示す必要はない。</p> <p>⑥セカンドレフェリーがホイッスルし判定したケースは、サービングチームのみ示す。</p>	<p>①ファーストレフェリーのハンドシグナルには、追従しない。ラリー終了後は、ラリーに負けた側に移動する。(ファーストレフェリーと目を合わせる)ファーストレフェリーのサイドのシグナルを確認後ベンチコントロールを行う。</p> <p>②セカンドレフェリーがホイッスルして判定したケースは、ホイッスルし、ラリーに負けたチーム側に移動して、ハンドシグナル(反則の種類・反則した選手)を示す。サイドはファーストレフェリーに追従する。</p> <p>&lt;判定以外でのホイッスルをするケース&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・選手交代のブザーがない。ブザーが鳴らない(シグナルを示す)。</li> <li>・リベロの再指名(シグナルはしない)。</li> <li>・セット開始前、ラインアップシートに記入されていない選手の交代要求時。</li> <li>・他コートからのボールの侵入。</li> <li>・ロングサーバー。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> </ul> <p>③セカンドレフェリーがファーストレフェリーを補佐して合図を送るケースでは、ラリーに負けたチーム側に移動して、ファーストレフェリーと目が合った時(ファーストレフェリーが求めた時)に、胸の前で小さく合図のみ送る。(しかし、ファーストレフェリーがその判定を受け入れない時は、主張すべきでない)</p> <p>④試合中、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。セカンドレフェリーの合図がポールや選手の影になって見えにくいケースがあるので、セカンドレフェリーはファーストレフェリーの見える位置に移動する。</p>	<p>セット終了時、最終得点を斜線で消し、直ちにセット終了のシグナルを示す。</p>
基本的な位置の取り方	<p>①基本的には、ボールに身体を正対させて見る。ボールのあるサイドにボール1個分位身体を移動させるが、極端に横へ移動しない。ポールを中心として移動する。</p> <p>②肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがバックゾーンにある時はリラックスするリズムを持つ。</p> <p>③目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下、左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。</p> <p>④ネットから離れたアタックプレーは、若干アタッカー側に身体を移動してアタッカーのプレーとブロッカーの手とボールが視野に入るようにする。目の位置が低くなるとボールコンタクトや次のプレーを見るタイミングが遅れる。アタッカーから目を離すとキャッチの反則の見逃しがあるので注意する。</p> <p>⑤自分のリズムを作り、1つ1つのプレーを瞬間的に目の動きを止めてボールを注視することが大切である。</p>	<p>①自然体で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。プレーの位置により前後左右に移動したり、選手の邪魔にならない位置に移動したりして、反則を見るときは必ず静止して見る。</p> <p>②プレーに応じてポールから0.5m～1.5m程度(ブロッカーの手からセンターラインが視野に入る)の範囲で注視する。</p> <p>③アンテナ外通過のボールやその可能性があるプレーはアンテナ近くに位置しボールのコースを確認する。ただし、プレーの邪魔になりそうな場合は、ボールの後ろに密着することが望ましい。選手から逃げるために大きく横には移動しすぎないように気をつける。</p> <p>④ポールカバーが太くなっているために死角ができるので注意する。ファーストレフェリーサイドでの攻撃は一步踏み込んで静止して見る。</p> <p>⑤タイムアウトや選手交代の要求に注意を払う。</p> <p>⑥ラリー終了後、負けたチーム側に移動する。両チームの選手がネットをはさんで暴言や威嚇行為をしていないか監視する。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
最終判定の仕方	<p>ファーストレフェリーは、ラリー終了のホイッスルをし、自ら判定をした後、セカンドレフェリーやラインジャッジを確認して最終判定を行う。</p> <p>特に、ボールコンタクトの有無、ライン判定等についてファーストレフェリー自身が判定に自信が持てない時に限り、判定を出す前に、セカンドレフェリー・ラインジャッジを呼んで確認する。判定を出した後、チームからのアピールでセカンドレフェリー・ラインジャッジを呼び、その結果判定を覆すことはレフェリーへの信頼を失うことになるので、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。</p>		
サービス許可のホイッスル	<p>①サービスの許可条件は、サービスゾーン内でサーバーがボールを保持し(もしも、サーバーが背を向けているときでも)、両チームの選手がコート内にいてプレーの準備ができていることである。</p> <p>②サービス許可のホイッスルまでにポジショナルフォルト、セッターの位置、バックアタックの選手の位置等のチェックをする。</p> <p>③両ベンチを見て、競技中断の要求の有無を確認する。</p> <p>④大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。</p> <p>⑤ファーストレフェリーのサービス許可のホイッスル後、8秒以内にボールを打たなければ、8秒ルールが適用される。</p> <p>⑥ラリー終了のホイッスルから次のサービス許可のホイッスルのノーマルタイムはおおよそ8秒とする。</p> <p>(ボールをバウンドさせたり、コートに背を向けていたりしてもホイッスルする)</p> <p>⑦ファーストレフェリーのホイッスル後、サービスに出た選手が間違いであることにチーム内で気づき、正しい選手に戻そうとする行為は、反則を科さずに代わることを認める。この場合は8秒以内にサービスを行わなければならない。</p> <p>⑧サービス時の反則(8秒ルール、フットフォルト等)、サービングチームのポジショナルフォルト、スクリーンを確認する。</p> <p>⑨コート上に正しい数の選手(例:5人または7人)がいない場合、チームに注意を促し、必要であれば遅延行為に対する罰則を与えなければならない。<u>もし、ファーストレフェリーがそのことに気づかずにサービスのホイッスルをした場合、および、ラリーが始まったり完了した場合、ファーストレフェリーは、そのことに気づいたら直ちに罰則無しにラリーをやり直さなければならない。</u></p> <p>⑩リベロがローテーションでポジション4に入り、リプレイスメントしない場合は、チームが正規の選手にリプレイスメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ。それでもリプレイスメントが行われない場合は、リプレイスメントさせ、その後、遅延行為に対する罰則を与える。もし、ラリーが始まった場合は、ポジショナルフォルトとして処置をする。</p>	<p>①試合中断の要求がないかを注意し、ベンチコントロールをする。</p> <p>②レシービングチームのセッターの位置が、フロントかバックか、またバックアタックは誰が打つかを確認する。</p> <p>③レシービングチームのポジショナルフォルトの確認をする。(必要に応じて、保持しているラインアップシートで確認)</p> <p>④ポジションの反則を確認後、打たれたサービスボールが許容空間内を通るかを確認する(セカンドレフェリー側のアンテナを見る)と同時に、素早くブロックサイドに移動する。</p>	<p>①得点を確認する。</p> <p>②サーバーを確認する時は、スコアシートのサービス順とサーバーに齟齬が生じていないか、最初にスコアシートでサーバーの番号を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。(大きく指すことはしない)</p>
サービス時の判定			

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコア
	スクリーンの判定	<p>サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成し、サービスヒットおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害してはならない。</p> <p>サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、ボールがネット垂直面に到達するまでサービスヒットとボールのコースの両方を隠すことでスクリーンが形成される。サービスヒットまたはサービスボールのコースがレシービングチームに見えるのであれば反則ではない。</p> <p><u>サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。</u></p> <p><u>意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。</u></p>		
サービス時の判定	サーバーの誤り	セカンドレフェリーのシグナルを確認したら、サイドを示す。必要であればセカンドレフェリーを呼び確認を行う。	<p>①ホイッスルをしてゲームを止め、スコアラとスコアシートを見ながら、正確な状況を確認する。（その際、正しいサーバーを確認し、ラインアップシートでポジションを確認する）</p> <p>②再度ホイッスルをし、ポジショナルフォルトのハンドシグナルを示す。</p> <p>③ゲームキャプテンを呼んで、状況について説明する。（誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー）</p> <p>④両チームのポジションを正しく確認する。</p>	<p>①ロングサーバーを確認したら、サービスを打った直後に「ブザー」等を使用してファーストレフェリー・セカンドレフェリーに知らせる。時期が遅れるとトラブルの元になるので十分に注意する。もしも疑わしいことがあれば、ゲームを止めて確認をするほうが良い。（ブザーがない時は口頭でセカンドレフェリーに知らせる）</p> <p>②セカンドレフェリーに状況を説明する。（誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー、相手チームの次のサーバー）</p>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
サービス時の判定	ポジショナル フォルト	<p>①サービス時にサービングチームの選手がコート内にいることを確認する。サービスが打たれた時にコート外に出ている場合、ホイッスルをして判定をする。</p> <p>②サービングチームの選手のコート面に接している両足の位置によって判定をする。ただし、コート上の選手の足が、相手コートに触れていた時は、ネット下からの相手コート及び空間への侵入した場合と同様に判定する。</p> <p>③サーバーだけ、また反則の起こりそうな選手だけを注視してしまうと、視野が狭くなり、他の関係の反則が見えなくなるので、なるべくコート全体を視野に入れる。</p> <p>④反則が起きた時は、どの選手がポジショナルフォルトなのか明確に示す。</p>	<p>①サービス時にレシービングチームの選手がコート内にいることを確認する。サービスが打たれた時にコート外に出ている場合、ホイッスルをして判定をする。</p> <p>②レシービングチームの選手だけを注視するのではなく、両チームを視野に入れて、コート面に接している両足の位置によって判定をする。ただし、コート上の選手の足が、相手コートに触れていた時は、ネット下からの相手コート及び空間への侵入した場合と同様に判定する。</p> <p>③ゲーム中、サービス許可のホイッスルの前に疑わしいときは、ラインアップシートを見て、ポジショナルフォルトがあるか、ないかを確認をする。試合中は必ずラインアップシートを保持する。</p> <p>④反則が起きた時は、どの選手の関係がポジショナルフォルトなのか選手を明確に示す。<u>反則を犯した選手が自らポジションを修正しない場合、レフェリーは選手のポジションを修正し、次のラリーを開始しなければならない。</u>ゲームキャプテンがより多くの情報を要求した場合には、ポケットからラインアップシートを取り出し、ゲームキャプテンに反則を犯した選手を示さなければならない。</p>	スコアシートで、ポジションの確認をして、セカンドレフェリーをサポートできるように心がける。
	サーブレシーブ	<p>①レシービングチームのセッターがフロントかバックかをサービス許可の前に確認しておく。</p> <p>②サービスボールがライン際に落下する場合は、アウトかインかを確認してから、ラインジャッジの判定を確認する。</p> <p>③バックセッターがネット際でボールをプレーする時はボールの高さを確認する。</p> <p>④バックセッターがネット際でボールを返球したり、相手からのボールをブロックしたりする可能性のある場合は、ボールの高さや位置を確認する。</p> <p>⑤ジャンピングサーブでボールがレシーバーにかすかに触れていくケースに注意をする。</p> <p>⑥サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。</p>	<p>①ポジションの反則を確認後、打たれたサービスボールが許容空間内を通るかを確認する（セカンドレフェリー側のアンテナを見る）と同時に素早くブロックサイドに移動する。</p> <p>②プレーを読んでポジショニングをする。（セッターのトスがA, B, C, D等で上がるか、アタックは誰が打つのか、ブロックは誰がするのかなど）</p> <p>③レシービングチームのセッターがフロントか、バックかを確認する。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
アタック時の判定	<p>①必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール1つ分ぐらいとし、横に出過ぎない。 (オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のため)</p> <p>②オープンアタックは高い位置から広い視野で見ること。アタッカーとブロッカーとボールを視野に入れる。アタッカーのキャッチ、ブロッカーのボールコンタクトやタッチネット、また、ブロックに跳ね返ってアタッカーに当たるケースを頭に入れておく。</p> <p>③A、B、C、Dクイックは、トスがネット際上がるので、ボールを見ながらネット上に目線をおき、ブロッカーやセッターのオーバーネットやタッチネット、ブロッカーのボールコンタクトを見て、レシーバーのボールコンタクトとライン判定をする。(プレーを先読みすること)</p> <p>④特にボールを置く方向を変えるフェイント攻撃(「ティップ」)が使用された場合、ボールタッチに注意を払う。 アタックヒットの際、ボールをキャッチしたり投げたりしなければ、「ティッピング」が認められる。「ティッピング」とは、片方の手や指で静かにネットの高さより完全に上のボールをアタックすることである。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。</p> <p>⑤ボールをつかむ、投げる、ボール方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。 《反則となりうるケースの例》 a) 肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キャッチである。 b) 肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶプレーや、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長いのでキャッチの反則となる。</p> <p>⑥ティッピングは、プレーの先読みをして、ネット上に目線を残す気持ちを持つと正確な判定ができる。</p> <p>⑦セッターとブロッカーがフロントかバックかを確認する。</p>	<p>①攻撃のプレーを読んでポジショニングをして、必ず静止してネット際を注視する。</p> <p>②ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネトレーションフォルト、そしてブロッカーのボールコンタクトを見るためネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して見る。</p> <p>③セカンドレフェリーサイドでのアタックの時は、アンテナも視野に入れる。タッチネット、ブロッカーのボールコンタクトだけでなく、ボールがアンテナに当たるケース、ブロッカーによるアンテナへのタッチネットの反則が起こることも頭に入れて位置取りをする。</p> <p>④ネット際に選手がいなくなったら、ボールを見て次のプレーに備える。</p> <p>⑤セッターやブロッカーがフロントかバックかを確認する。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
バックアタックの 判定	<p>①ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバックアタックに注意する。</p> <p>②ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。（アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する）触れていれば反則である。</p> <p>③ボールの高さを確認する。ボールがネットの上端よりも完全に高い位置でヒットされたならば反則の条件となる。</p> <p>④ネット上端より高いボールをバックのセッターがトスした時に、相手方ブロッカーがオーバーネットしていないでそのボールに触れた場合は、バックのセッターの反則である。</p> <p>⑤反則成立のタイミングは、そのボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手のブロックに触れた時に反則が成立するので、その瞬間にホイッスルをする。</p>	<p>①ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバックアタックに注意する。</p> <p>②バックアタックを判定できるようにポールに近づき過ぎないようにする。セカンドレフェリー側からのアタックラインが視野に入る位置取りをする。</p> <p>③ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。（アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する）触れていれば反則である。</p> <p>④バックアタックの反則を見ることを意識して、センターからの速いバックアタックが見える位置にすばやく移動する。アタックラインが全て見える、下がった位置で判定する。</p> <p>⑤打点の高さがはっきりしない時には、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>⑥ファーストレフェリーを補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	
バックセッターの アタックヒットの反則	<p>①ネット上端よりも完全に高い位置でトスアップされたボールが、直接相手コートに入ってしまったら、相手ブロックに触れたりした時は、アタックの反則となる。</p> <p>②味方選手に上げたトスをブロックされた場合は、ブロックのオーバーネットの反則となる。</p> <p>③トスを上げる前に、またはトスを同時にブロックした場合は、ブロックのオーバーネットの反則である。</p>	<p>①判定できるように、バックセッターの確認を行う。特にレシービングチームのセッターがバックの時は注意する。</p> <p>②打点の高さがはっきりしない時には、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>③ファーストレフェリーを補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ブロック時の判定	<p>①ブロック時のキャッチについては、明らかなものを判定する。ボールをつかんで投げるような動作はキャッチの反則である。相手から来るボールを単にインターセプトするのではなく、ボールを保持する(または持ち上げる、押す、運ぶ、投げる、手が伴う)場合には、選手のブロック行為は「キャッチ」の反則である。</p> <p>②<u>ブロッキングに似た動作で、味方コートから相手方へ返球する動作は、ブロッキングではない。そのような動作でのプレーはキャッチの反則があるので注意する。</u></p> <p>③ブロッキングのキャッチの判定の仕方は、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。</p> <p>④ブロッカーのボールコンタクトでファーストレフェリーの死角となるコースは、ブロックの間とセカンドレフェリーサイドであることを理解し、ラインジャッジと協力する。</p> <p>⑤ブロッカーのオーバーネットは、セッターがトスを上げる前、または同時ブロックをすること。ネット上の同時プレーでどちらかがオーバーネットしているケース。ネット上に目線をおきボールと手の接点を見る。(目線を極端に下げないようにする。)</p> <p>⑥ボールは体のどの部分に触れてもよいので、ブロック中にボールが同じ動作の中で足に触れても、やはりブロックである。</p>	<p>①ブロッカーによるタッチネットだけでなく、ファーストレフェリーが確認しにくいセカンドレフェリー側のボールコンタクトに注意する。</p> <p>②アンテナにボールが当たるケースは、アタックボールか、ブロックの後のボールかを確認する。</p> <p>③アンテナ近くでのプレーのときは、ブロッカーがアンテナに触るケースも起こることを意識して見る。</p> <p>④ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネトレーションフォルト、そしてブロッカーのボールコンタクトを見るため、ネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。</p>	
バックプレイヤーのブロックの判定 (ファーストレフェリー、セカンドレフェリーの責務)	<p>①バックプレイヤーがブロックの試みをして反則ではない。(リベロを除く。)</p> <p>②ブロック群でバックプレイヤーに触れなくても、他の選手に触れれば反則は成立する。</p> <p>③バックセッターがジャンプしてセットアップしようとしたとき、味方の選手のパスが伸びて相手方コートに返り、相手方選手が打ったボールが、バックのセッターに当たった。ボールが当たったときに、身体の一部がネット上端より高い位置にあれば、ボールが当たった位置に関係なく、バックブロックの反則が成立する。</p>	<p>①サーブのときは、レシービングチームのバックセッターのブロックの判定をする気持ちを持つ。</p> <p>②ラリー中もネット際でトスを上げるセッターがフロントかバックかを確認しておく。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ボールコンタクトの 判定	<p>①アタッカーの手（プレー）、ボール、ブロッカーの手を視野に入れて、瞬間に目を止めるようにするとよく見える。また、ボールがどの方向に飛んでいっても目が遅れないように、全体を視野に入れておくことが大切である。</p> <p>②判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。判定の際には、セカンドレフェリーや関係するラインジャッジを確認し、選手が“ワンタッチ”とか“ノー、ノー”と言う声に惑わされることなくタイミング良く最終判定を下すと説得性がある。</p> <p>③判定（ハンドシグナル）を早く出しすぎて、後からセカンドレフェリー、ラインジャッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。</p> <p>④目の位置が低くなりすぎると角度あるボールコンタクトが見えにくくなるので高い位置から見ると良い。</p> <p>⑤ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p> <p>⑥レシーバーのボールコンタクトについては、選手の陰に隠れてボールコンタクトが見えないケースはラインジャッジの判定を尊重すべきである。また、アタックボールがブロックに当たり、速いスピードで跳ね返り、再びアタッカーに当たる時は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーサイド共に見にくいケースが多い。ファーストレフェリーサイドは距離が近いうえに速いスピードのために見逃しやすいことがあるので、ラインジャッジを確認することが必要である。</p> <p>⑦ブロックアウトを狙うプレーは、ブロッカーの手のサイドをかすかに狙って打ってくるので広い視野で見る。そして、必ずセカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してから判定をする。</p> <p>⑧ポニーテールのような長い髪に意図せずボールが触れたとしてもボールコンタクトとはしない。</p>	<p>①セカンドレフェリー側のボールコンタクトは、ファーストレフェリーの死角になるコースがあることを理解し、補助できるよう確認をする。</p> <p>②ファーストレフェリーが求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前でファーストレフェリーが見た（求めた）タイミングでシグナルを送る。</p> <p>③ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p> <p>④ボールコンタクトを見るためネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して見る。</p>	



		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ネット上での 「同時の接触」 の判定	<p>①両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>②ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナに当たった時は、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ネット上で同時の接触後、そのボールがコート外に落ちた場合、ネットを基準にボールの反対側の選手が最後に触れたものとし、落ちた反対側のチームの反則とする。</p> <p>④ネット上端で、両チームがプレーしようとする時、キャッチ・ボール・コンタクト・オーバーネット・タッチネット・プレー後のボールの方向等に気を付ける。</p> <p>⑤ファーストレフェリーは、瞬間的に判定を下さなければならないので、ホイッスルを強く、ハンドシグナルを少々長めに出すことによって、選手、役員、観衆、TV視聴者に対して説得力が高まる。説得力とタイミングが大切である。</p>	<p>①両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>②セカンドレフェリー側のプレーについては、セカンドレフェリーが先に判定を下し、ファーストレフェリーに伝える。(ボールコンタクトの場合は胸の前で小さくハンドシグナルを出し、アイコンタクトをとる)</p>	
	オーバーネット	<p>①オーバーネットの反則があった瞬間にホイッスルをする。遅れるとチームが不信感を持つ。</p> <p>②ブロックを除き、オーバーネットの判定基準は、ネットの上端から相手コート上に手を出して、ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。ネットを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。</p> <p>③オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上におき、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</p> <p>④相手空間内で、相手アタックヒット前、<u>および、アタックヒットと同時に</u>ブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。<u>アタックヒットと同時にブロックの手が触れても反則でない。相手のアタックヒットと同時前なのか、アタックヒット後にと同時にブロックの手が触れているのかを見極める必要がある。</u></p> <p>⑤セッターのトスアップやアタックプレーが十分に可能であるボールに対して、その前、または同時にブロックすることは反則である。特にセッターのトスアップをブロックするオーバーネットの見逃しに注意する。<u>但し、セッターのプレーが明らかにアタックの場合は、ブロックによるボールへの接触が、同時であっても反則でない。</u></p> <p>⑥相手から向かって来るボールをすべてブロックすることはできるが、平行トスが相手コートに向かっているケースで、アタックヒットの前にブロックをした場合は反則である。 (但し、3回触れたボールは除く)</p> <p>⑦相手から向かって来るボールがネットを越えない場合、ブロックをすると反則である。(但し、3回触れたボールは除く) ボールがネットを越えてくる場合、2回目または3回目のプレーできる相手選手がネット近くにいないときネ、ットを越えてブロックすることができる。</p>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ネット下からの相手コート及び空間への侵入	ファーストレフェリーの位置からも、ネット下での相手コート、および空間への侵入が見える場合がある。	<p>①片方の足がセンターラインを越え、相手コートに触れても、その一部がセンターラインに接触しているか、その真上に残っており、相手方のプレーを妨害していなければ、反則とはならない。足とはくるぶしの下（くるぶしを含まない）までと考える。（サービスヒット時も同様）</p> <p>②両足より上部の身体のいかなる部分が、相手コートに触れても反則とならない。また、ネット付近においてスライディング等のプレーで相手コートに侵入した時に、両足が完全に相手コート上の空間にあったとしても、足が相手コートに触れず、相手方のプレーを妨害していなければ反則としない。</p> <p>③上記①②とも相手方プレーへの妨害があると判断したらインターフェアの反則とする。（ハンドシグナル＝反則が起きた地点を指し、必要であれば反則をした選手を手で示す）</p> <p>④反則のあった瞬間に、ホイッスルすることが大切である。</p>	
	<u>許容空間外側のネット垂直面を通過するボールの判定</u>	<p>①チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、<u>許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した場合、取り戻すことができる。<u>許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した時点では判定をしない。相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにホイッスルをする。</p> <p>②ボールのコースにいるラインジャッジが判定できるので、そのコースのラインジャッジを確認して判定をする。試合前のミーティングで確認しておく必要がある。</p> <p>③サービスボールがアンテナに触れるか<u>許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した場合、もしくはチームの2回目・3回目にヒットしたボールの<u>全体または一部が許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した場合、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	<p>①チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、<u>許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した場合、取り戻すことができる。<u>許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した時点では判定をしない。相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにホイッスルをする。</p> <p>②<u>ボールが自身の方へ向かう場合、選手との衝突を避けるとともに、選手ができるだけボールをプレーできるように動く。その間、可能なかぎり、ジャンプしたり、走ったり、プレーに背を向けたりすることを避ける。さらに、セカンドレフェリーは、ボールの方向にもボールを追う選手の方向にも動いてはならない。選手がボールをプレーしている間、ボール、選手、および取り戻されたボールの行き先を見ることができるよう視野を調整する。</u></p> <p>③レシーブされたボールがアンテナ外かその上方を通過したり、取り戻したりするケースで許容空間内に返球された時の位置取りは、基本的にはボールの後かスコアラーズテーブルの前とするが、選手の邪魔にならなければボールのコースに入って判定をする。ラインジャッジとの協力が必要である。</p> <p>④サービスボールがアンテナに触れるか<u>許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した場合、もしくはチームの2回目・3回目にヒットしたボールの<u>全体または一部が許容空間外側のネット垂直面</u>を通過した場合、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ネット 際の プレー の 判定	ボールがアンテナに当たるケース	<p>①ファーストレフェリー側のアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスルをすることが大切である。</p> <p>②アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認して正確な判定する。</p> <p>③ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである。</p> <p>④ボールに集中し過ぎて、判定が反対になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを視野に入れて判定をする。</p> <p>⑤試合前にレフェリー団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。</p>	<p>①セカンドレフェリー側のアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスルをすることが大切である。</p> <p>②アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定する。</p> <p>③ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである</p> <p>④セカンドレフェリー側では、セカンドレフェリーはボールから1m～2m離れ、アンテナ上端からセンターラインが視界に入るようにする。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ボールハンドリング	<p>①すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。</p> <p>②疑わしきはホイッスルをしない。しかし、最近のハンドリング基準について若干の幅があり過ぎるとの指摘がある。レフェリースタンドから見ると、ベンチから見ると、役員席から見るとでは、見る位置によってハンドリング基準の違いがある。したがって、誰がどこから見ても反則プレーは確実にホイッスルできるようにハンドリング基準を確立することが必要である。</p> <p>③最初にキャッチしてから投げるという2つのプレー動作を伴うプレーはキャッチの反則である。</p> <p>④特にボールを置く方向を変えるフェイント攻撃（「ティップ」）が使用された場合、ボールタッチに注意を払う。アタックヒットの際、ボールをキャッチしたり投げたりしなければ、「ティッピング」が認められる。「ティッピング」とは、片方の手手や指で静かにネットの高さより完全に上のボールをアタックすることである。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。</p>		
オーバーハンドパス	<p>①ボールと手が触れる瞬間だけを見て判定をすること。フォームや音に影響されて判定をしないこと。</p> <p>②2段トス、トス等のプレーで、左右の手のバラツキ、また指先から手の平に当たるケースは、ダブルコンタクトである。</p> <p>③左右に動いたりしてのパスや早いボールを処理するケースに起こりやすいキャッチに注意する。また、手のひらで“パン”と当てることは反則ではないが、指が引っかかるケースはキャッチで判定をする。</p> <p>④サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。</p> <p>⑤相手方コートに返球するプレーでのダブルコンタクト・キャッチの見逃しに気を付ける。</p>		
アンダーハンドパス	<p>ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバープレーがファーストレシーブの場合、一連の動作中であれば、ダブルコンタクトの反則にはしない。ボールが静止してしまうプレーはキャッチの反則となる。このキャッチは明確に静止した場合のみホイッスルすべきである。</p>		
トス	<p>①キャッチの反則は、手の中に止まるか、キャリーの長いプレーの時に生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきではない。ボールをためるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題になっているので、どこでボールを捕らえ、いつ離れたかを見分けて判定しなければならない。</p> <p>②胸の前からのバックトスや頭上から前へ流すトスなどで起こりやすいキャッチや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラツキと、ネット際に走って行ってトスを上げるケースでの左右の手のバラツキによるダブルコンタクトについても同様である。</p> <p>③シングルハンドトスに対してのハンドリング基準は、指と手の平との間にバラツキがあるプレー、手の平で転がるようなプレーなどは、手の中でボールが止まっていると判断し、キャッチとする。また、手の中で止めるプレー、肘で押しあげる2段モーションのプレー、投げるようなキャリーのプレーもすべて、キャッチとする。指先だけにボールが当たるプレーは反則ではない。</p> <p>④ネット上段でセッターがトスをする時（Aクイック等）、ファーストレフェリーはブロックサイドから見ると良く見える場合もある。</p>		
ティッピング	<p>①次のようなプレーが反則と考えられる。プレーを言葉で表現することは難しいが、トレーニングを積んで、自分でもプレーして判定基準を確立する。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a ボールを長く引っ張るプレー</li> <li>b ぶら下がりながら引き下ろすプレー</li> <li>c ネットの低い位置からいったん持ち上げて相手コートに投げ降ろすプレー</li> <li>d ボールのコースやスピードを2段動作で変えるプレー</li> </ul> <p>②ボールをつかむ、投げる、ボール方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。</p> <p>《反則となりうるケースの例》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) 肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キャッチである。</li> <li>b) 肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶ選手、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長い場合キャッチの反則となる。</li> </ul> <p>③ファーストレフェリーは「ティッピング」の判定に関しては、プレーを先に読んで、ネット上に目を残して判定をする。</p>		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ボールイン、アウト	<p>①ボールが床に落ちた瞬間にホイッスルをする。また、ライン際の判定については、強くホイッスルをする。</p> <p>②ライン判定は、レフェリースタンドからイン、アウトの判定基準を持ち、最初に自身で判定し、その後担当のラインジャッジを素早く確認して、最終判定をする。</p> <p>③レフェリーの判定が遅ければ、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。</p> <p>④もしも、ラインジャッジの判定が間違っていれば、片方の手で軽くおさえる動作をしてから判定を覆さなければならない。タイミングよくラインジャッジをおさえてから最終判定を示す。(ワンタッチの場合も同様)</p>	<p>ボールイン・アウトの判定は、基本的には行わないが、状況に応じてファーストレフェリーを補佐することがある。ただし、ネットから目線を早く移動させてはならない。</p>	
パンケーキ	<p>①ファーストレフェリーは身体を大きく動かすことなく目線を下げて見る。確認できないときには、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してからホイッスルすべきである。</p> <p>②試合前に合図の仕方について、レフェリー団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</p>	<p>ファーストレフェリーが、ボールが床に落ちたかどうか確認できないケースは、確実に床に落ちている場合はホイッスルをする。タッチネットが起こりそうもない場合は、ボールを見る。</p>	
物体利用のプレー	<p>①競技エリア内で物体（レフェリースタンドやポール等）を利用したり、味方の選手を利用してプレーをしたりすることは反則である。</p> <p>②競技エリアの外側では、物体（ベンチ、フェンス等）や観客席に上がってプレーしても許される。(但し、自チーム側の競技エリア外に限る)</p>	<p>ファーストレフェリーが確認できないプレーは、ホイッスルし判定をする。</p>	

## 【試合の中断に関する技術】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
タイムアウト	<p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる。（規則15）ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。</p> <p>不当な要求が適用された場合には、同じチームによる同じ種類の中断の要求は認めないが異なる種類の中断の要求は認められる。（タイムアウトは認められないが、選手交代の要求は認められる）ただし、不当な要求のうち、ラリー中またはサービスのホイッスルと同時にその後の試合中断の要求は、サービスの実行が優先される。また、ディレイウォーニングが適用された場合は、同じチームによる中断の要求は次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く）</p> <p>①監督がブザーとハンドシグナルでタイムアウトを要求する。監督が不在の場合はコーチまたはゲームキャプテンが要求する。ファーストレフェリーはハンドシグナル（Tの字）を示す必要はない。</p> <p>②必ず監督やゲームキャプテン（監督が不在の場合）が公式ハンドシグナル（タイムアウト）を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、ファーストレフェリーはサービス許可のホイッスルをしてゲームを続行する。</p> <p>③サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレフェリーはホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延行為に対する罰則とはせずにサービスのホイッスルを吹き直し、そのラリーの終了後に不当な要求の処置を行う。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④タイムアウトの時に、ゲーム再開の合図があった後もタイムアウトを長引かせる場合、遅延行為に対する罰則の対象となる。セット間も同様である。（セカンドレフェリーが再度指導したにも係らず、中断を長引かせる行為は、遅延行為に対する罰則とする）</p>	<p>①公式ハンドシグナルを示しながら許可のホイッスルをし、その後、要求したチームのサイドを示す。</p> <p>②必ず監督やゲームキャプテンが公式ハンドシグナル（タイムアウト）を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、ファーストレフェリーはサービス許可のホイッスルをしてゲームを続行する。</p> <p>③サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレフェリーはホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延行為に対する罰則とはせずにサービスのホイッスルを吹き直し、そのラリーの終了後に不当な要求の処置を行う。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④選手がコートから離れたことを確認する。<u>タイムアウトは30秒間であるが、選手は、30秒を待たずにコートに戻っても良い。コートに戻る選手はコートにいた選手と、タイムアウト後リプレイメントする選手のみである。タイムアウト後にリプレイメントを行う場合は、30秒のホイッスル後に改めて行う。</u></p> <p>⑤スコアラーの業務を確認するとともに、アシスタントスコアラーとリベロの位置の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトをファーストレフェリーへ通告する。（ファーストレフェリーには、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥リベロのリプレイメントが正しく行われなことを未然に防ぐ。</p> <p>⑦30秒たったならセカンドレフェリーがホイッスルをする。2回目のタイムアウトは、当該チームの監督に通告する。（監督の所まで行かなくても、ホイッスルを使用して通告する）</p> <p>⑧ゲーム再開のホイッスル後、タイムアウトを長引かせた場合、再度ホイッスルをして再開するように指導するが、次は遅延行為に対する罰則の対象となり、ファーストレフェリーに伝える。</p>	<p>タイムアウトを記録し、その回数を統御する。また、2回目のタイムアウトをセカンドレフェリーに知らせる。</p>
選手交代 (選手交代の手順参照)	<p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる。（規則15）ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。</p> <p>不当な要求が適用された場合は、同じチームによる同じ種類の中断の要求は認めないが異なる種類の中断の要求は認められる。（選手交代は認められないが、タイムアウトの要求は認められる。）ただし、不当な要求のうち、ラリー中またはサービスのホイッスルと同時にその後の試合中断の要求は、サービスの実行が優先される。また、ディレイウォーニングが適用された場合は、同じチームによる中断の要求は次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く）</p> <p>ラリーが完了した場合は、全ての中断の要求が認められる。</p>		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
選手交代 (選手交代の手順参照)	<p>①ファーストレフェリーは、選手交代の公式ハンドシグナルを示す必要はない。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザーを鳴らしても、選手が準備が出来ていない場合は、拒否をして遅延行為に対する罰則を適用する。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブザーを鳴らした場合、またはセカンドレフェリーがホイッスルした場合、試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。</p> <p>④複数の要求があり、交代の手続きが行われている途中で、その他の要求をキャンセルしても、罰則を適用しない。</p> <p>⑤2組の交代の要求があったが、2組目が遅れてきた場合、1組目の交代を認めて2組目は拒否する。</p>	<p>①ブザーを確認したら、ボールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、手で合図をすることで、交代をコントロールする。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザーを鳴らしても、選手が準備が出来ていない場合は、拒否をして遅延行為に対する罰則を適用する。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブザーを鳴らした場合、またはセカンドレフェリーがホイッスルした場合、試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。</p> <p>④2組以上の交代を要求する場合は、1組目が選手交代ゾーンに入ってきたとき、2組目の交代選手は、サイドラインから少し離れたところで待たせて、スコアラーの両手が上がるのを確認した後、サイドラインに移動させ、2組目の交代を行う。また、選手交代の回数をコントロールし、ファーストレフェリー、次に当該チーム監督に5回目と6回目の選手交代を通告する。</p> <p>⑤2組の交代を要求があったが、2組目が遅れてきた場合、1組目の交代を認めて2組目は拒否する。</p> <p>⑥手続きをスムーズに行うためにも、スコアラーとの協力が大切である。</p> <p>⑦複数の選手交代を行う場合、交代選手は1つのユニットとして選手交代ゾーンに近づかなければならない。全く同時でなくとも、最初の選手が選手交代ゾーンに入った後、2組目の選手が到着するまでに少し間があっても、その選手が交代選手であることが明らかな場合は、レフェリーはそれほど厳しくなることなく、交代を認めることがある。2組目(3組目)の選手のわずかな遅れは、遅延行為に対する罰則とはならない。</p> <p>⑧5回の選手交代を終えた後に、2人の交代選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合、セカンドレフェリーは、監督に1組の選手交代だけが可能であることを伝え、どちらの選手交代を行うかを尋ねなければならない。そこに遅延がなければ、他の選手交代は不当な要求として拒否され、スコアシートに記録される。</p> <p>⑨2組の選手交代の要求があり、その中の1組は不法な選手交代であった。セカンドレフェリーは1組の選手交代を認め、不法な選手交代は拒否し、チームに遅延行為に対する罰則を与える。</p>	<p>①選手が、選手交代ゾーンに入ったらブザーを鳴らし、コート内の選手と交代選手が正規の交代であるかどうかを確認する。そしてスコアシートに記入し、完了したら両手を上げセカンドレフェリーに合図を送る。</p> <p>②選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目、6回目をセカンドレフェリーに通告する。</p> <p>③スコアラーが記録を完了すれば、両手を上げ選手交代が問題なく完了したことを知らせる。(複数の場合は1回ずつ両手を上げ、区切って行う)その後、次のサーバーを確認する。</p> <p>④選手が負傷で正規の、あるいは、例外的な選手交代をした場合は、その事実と負傷した選手の番号、負傷が発生したセット、負傷時のスコアをリマーク欄に記入する。</p> <p>⑤選手が退場・失格で、例外的な選手交代をした場合は、その事実をリマーク欄に記入する。</p>

## 【リベロリプレイスメントに関する技術】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
リベロの登録	<p>①構成メンバーが13名以上の場合、2名のリベロを登録しなければならない。</p> <p>②1チームが7人（リベロが1人）、8人（リベロ2人）の場合、1名の選手が負傷や病気によりプレーの続行不可能になった場合は、リベロを加えて6名の選手にして競技を続行することができる。ただし、7人（リベロが1人）の場合は、ユニフォームはリベロのユニフォームのまま競技することができるが、8人（リベロが2人）の場合はユニフォームを着替えるか、ビブスをつけるなどで誰がリベロとわかるようにしなければならない。なお、負傷や病気となった選手はその試合、コートに戻ることはできない。</p>		
リベロの動作	<p>リベロが、自チームのフロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたボールを他の選手が、ネット上端より高い位置でのアタックヒットを完了することはできない。</p> <p>よってリベロがフロントゾーン内であげるパスについて、十分に確認をする。</p>	<p>リベロが、フロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたことを、ファーストレフェリーが確認できていない場合、確認できたら、アタックヒットの反則でホイッスルをする。</p>	
リベロリプレイスメント	<p>①リベロと他の選手との交代は、正規の選手交代の回数には数えない。その回数は無制限だが、他の選手との交代の間には、1つのラリーが完了していなければならない。リベロが、コートから出るときは、入れ替わった選手（またはリベロが2人いる場合はもうひとりのリベロ）とのみ交代することができる。</p> <p>②1つのラリーの完了とは、どちらかのチームが得点を得ることが条件である。ダブルフォルト（ノーカウント）はラリーの完了ではない。正規の試合中断やリベロリプレイスメントは認められない。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に行われる交代は、サービスを打つ前であれば拒否されないが、そのラリー終了後に口頭で注意される。同一試合中に繰り返した場合は、遅延行為に対する罰則の対象となり、同一試合中、累進される。例えば、ディレイウオーニングやディレイペナルティの場合、ラリーを中断し、直ちに遅延行為に対する罰則を適用する。このような場合（ディレイウオーニングやディレイペナルティ）のリベロリプレイスメントは有効とする。</p> <p>④不法なリベロリプレイスメントが行われ、ファーストレフェリーが分かっている場合は、サービス許可のホイッスルを行うタイミングでセカンドレフェリーをとおしてアシスタントスコアラーに確認をする。不法なリベロリプレイスメントの場合は、レフェリーにより正しく直され、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。</p> <p>⑤もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。</p>	<p>①リベロおよびリベロと交代する選手は、チームのベンチ前のアタックラインとエンドラインの間のサイドラインからコートに入出入りすることをコントロールする。</p> <p>②不法なリベロリプレイスメントが行われ、セカンドレフェリーが分かっている場合は（アシスタントスコアラーのブザーでの指摘がなければ）、ファーストレフェリーのサービス許可のホイッスル直後にセカンドレフェリーがホイッスルしアシスタントスコアラーに確認をする</p> <p>③もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。</p>	<p>※リベロリプレイスメントの確認はアシスタントスコアラーの責務である。</p> <p>①不法なリベロリプレイスメントが行われた時、アシスタントスコアラーは、サービスの許可のホイッスル後からサービスのヒットの前にブザーを鳴らし通告する。（チームには遅延行為に対する罰則が適用される。）</p> <p>②もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ブザーを鳴らし通告する。（チームはポジショナルフォルトとして処置される。）</p>

リベロの再指名	<ul style="list-style-type: none"><li>・チームに登録されているリベロ（1人もしくは2人）すべてが、負傷、病気、退場、失格等、あるいはいかなる理由であってもプレーをすることができないと宣言された時、監督（監督不在の場合はコーチかゲームキャプテン）はその時点でコート上にいない他の選手（リベロと入れ替わった選手を除く）を、その試合終了までリベロとして再指名することができる。</li></ul> <p>&lt;リベロ再指名の方法&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"><li>①監督がブザーを押し、セカンドレフェリーに口頭で「リベロの再指名」を要求。（ハンドシグナルは示さない）リベロと再指名される選手は、準備をしてリベロリプレイメントゾーンに立っていなければならない。（ナンバーパドル使用の場合は持っていること）（ビブスを着用するかチームの他の選手と違う色のユニフォームを着用する）</li><li>②セカンドレフェリーはホイッスルし、スコアラーに再指名であることを口頭で伝える。ハンドシグナルは示さない。</li><li>③スコアラーはアシスタントスコアラーに再指名できるか確認し、片方の手を上げる。</li><li>④セカンドレフェリーは、リベロの再指名を許可する。</li><li>⑤スコアラーは、スコアシートのリマーク欄に、アシスタントスコアラーはリベロコントロールシートのコラムにそれぞれの変更を記載する。<ul style="list-style-type: none"><li>・セット間に再指名をしたい時は、監督はセカンドレフェリーに伝える。セカンドレフェリーは、次のセットのスターティングメンバー確認後、リベロの再指名の手続きを行う。</li><li>・リベロとして再指名された選手は、その試合を通じてリベロとして試合に出場し、プレーすることができる。チームに登録されていたリベロは、その試合に戻ることはできない。</li></ul></li></ol>
---------	---

## ～選手交代の手順～

**1. ラリーの終了から次のサービス許可のホイッスルまでの間に、交代選手が、交代できる準備を整えて、選手交代ゾーン(以下サブスティッチューションゾーンという)に入ることが要求である。**

スコアラーの手順		セカンドレフェリーの手順		ファーストレフェリーの手順
ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	
交代選手がサブスティッチューションゾーンに入ったとき、ブザーを押す。	何もしない。	ブザーを確認したら、ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、手で合図をすることで、交代のコントロールをする。	交代選手がサブスティッチューションゾーンに入ったとき、ホイッスルをし公式ハンドシグナルを示す。ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、コート内の交代する選手に手を上げさせ、サイドライン上に止まらせる。	何もしない。
ナンバーのチェックを行い、スコアシートに記入する。その際、片方の手を上げたり、セカンドレフェリーと目を合わしたりする必要はない。不法な交代の場合、ブザーを押す。そして、遅延行為に対する罰則が適用された後、スコアシートの「罰則」の該当する欄に記録する。	ナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の方の手を上げる。  不法な交代であれば片方の手を振る。	選手交代の際、スコアラーと目を合わす必要はない。(もしも、その選手交代に誤りがあれば、スコアラーが再度ブザーを鳴らす) 不法な交代であれば、直ちにスコアラーズテーブルに行き、スコアシートに基づいて、不法な交代の要求であることを確認し、選手交代を拒否する。 スコアラーが「罰則」欄に記録するのを確認する。	スコアラーが軽く片方の手を上げるのを確認し、手で合図をして交代させる。  不法な交代であれば、直ちにスコアラーズテーブルに行き、スコアシートに基づいて、不法な交代の要求であることを確認し、選手交代を拒否する。	交代する準備ができていない場合は、遅延行為に対するの罰則を適用する。  不法な交代であれば、セカンドレフェリーによって交代が拒否された後、ホイッスルをして遅延行為に対する罰則を適用する。
選手交代の記録を完了した後両手を上げる。	選手交代の記録を完了したら両手を上げる。	スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かって両手を上げる。	もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。	セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、サービス許可のホイッスルをする。  反対側のチームの選手交代の要求もあるのでセカンドレフェリーの行動を注意し、コントロールする。
もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ブザーを押す。			もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。	

※両チームがほぼ同時に選手交代の要求があった場合、スコアラーがどちらのチームの要求を受けたのか、連携を取って手続きをする。その際、セカンドレフェリーがどちらのチームの交代を先に行うかを、コントロールする。

**2. 交代選手が、サービスホイッスル後にサブスティッチューションゾーンに入った場合は、不当な要求とする。(サービスのホイッスル後に選手が、サブスティッチューションゾーンに入らないようにコントロールする。)**

スコアラーの手順	セカンドレフェリーの手順	ファーストレフェリーの手順
ラリー終了後、セカンドレフェリーと連携し、不当な要求を記録する。	不当な要求として拒否し、ラリー終了後処理する。  誤ってスコアラーがブザーを押したり、セカンドレフェリーがホイッスルしたりしてしまった場合、試合を遅らせたファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。	拒否の際、必要に応じてセカンドレフェリーを補佐する。サービス許可のホイッスルを行い次のラリーを始める。

**3. 2組以上の選手交代の場合は、複数の交代選手が同時にサブスティューションゾーンに出向いていることを確認する。**

スコアラーの行動		セカンドレフェリーの行動		ファーストレフェリーの行動
ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	
交代選手がサブスティューションゾーンに入ったときブザーを押す。ナンバーのチェックをし、記録する。その際、片方の手を上げたり目を合わしたりする必要はない。	セカンドレフェリーのホイッスルを確認したら、ナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。	ブザーを確認したら、ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、交代する選手のうち1人を、サイドラインから少し離れたところに待機させる。手で合図をして1組目を交代させる。	交代選手がサブスティューションゾーンに入ったとき、ホイッスルをし公式ハンドシグナルを示す。ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、1組目の交代選手をサイドライン上に止まらせる。コート内の交代する選手に手を上げさせる。スコアラーが軽く片方の手を上げるのを確認し、手で合図をして、1組目を交代させる。	何もしない。
1組目の選手交代の記録の記入が完了した後両手を上げる。	1組目の選手交代の記録の記入が完了した後両手を上げる。	スコアラーの両手が上がるのを確認した後、サイドライン上に移動させ、2組目を交代させる。(ミスや混乱を防ぐために必ずスコアラーのシグナル確認をする)	スコアラーの両手が上がるのを確認した後、2組目をサイドライン上に止まらせ、スコアラーが軽く片方の手を上げるのを確認し、交代させる。(ミスや混乱を防ぐために必ずスコアラーのシグナル確認をする)	
スコアラーは2組目の手続きを行う。2組目の交代の場合、改めてブザーを押さない。スコアラーは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアラーは2組目のナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。 スコアラーは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かって両手を上げる。		セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、サービス許可のホイッスルをする。
もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ブザーを押す。			もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。	反対側のチームの選手交代の要求もあるのでセカンドレフェリーの行動を注意し、コントロールする。

**4. セット開始前、コート上の選手のポジションがラインアップシートと違い、監督がそのようなラインアップシートに記入されていない選手をそのままコートでプレーさせたい場合の選手交代(規則7. 3. 5. 3)**

監督は、該当するハンドシグナルを用いて正規の選手交代を要求する。セカンドレフェリーは、ハンドシグナルを示しながらホイッスルをする。スコアラーは、正規の選手交代として記録をする。この際、ラインアップシートどおりの選手をコートに戻す必要はない。(コート上の選手は手を挙げる)

## 『2025年度 レフェリーの目標と9人制の重点指導項目』

JVA競技普及推進本部 審判規則委員会 指導部

### 1 目 標

- (1) 競技規則の精神を理解し、論理的・実践的な知識を習得する。
- (2) 正しい判定をするための眼を養い、そのための基本的な動きや位置取りを研究し、審判技術の向上に努める。
- (3) 多くの経験を通して、強いメンタルと人間性の醸成に努め、よりよいゲームマネジメントに繋げる。
- (4) 試合での的確な判定や講習会等を通して、正しいルールや取り扱いをチームに伝える。

### 2 重点指導項目

#### 【主 審】

- (1) 最終判定について
  - ・ラリー完了の吹笛をしたときは、自らの判定を頭に置き、副審・線審を確認して、責任を持って説明ができるように最終判定を行う。
- (2) ハンドリング基準について
  - ・試合を通して一定した判定ができるように講習会等へ積極的に参加して基準の統一を図る。また、大会においてはすべての審判員の判定基準が統一できるように他の審判員の判定基準も確認する。
- (3) 不法な行為について
  - ・参加競技者の不法な行為に対しては、毅然とした態度でルールを適用する。
  - ・最終判定後は、副審と協働してコート内、ベンチの状況を確認し、軽度な不法な行為についても再発を予防するために早い段階で第一段階の警告を与える。
- (4) ブロッカーのボールタッチについて
  - ・相対する選手がネット上でボールに接触した場合、その接触に時間差がないか見極め、複数のブロッカーの場合はどの選手にボールが接触したかも確実に判定する。

#### 【副 審】

- (1) 中断の要求について
  - ・選手交代およびセット間の選手交代は、記録員とともに組み合わせを確認する。
  - ・タイムアウト終了後に、選手をコートに戻るように促す。戻るのが遅れている場合は、早い段階で遅延の罰則を適用する。
- (2) 不法な行為およびベンチコントロールについて
  - ・不法な行為や不当な要求・遅延行為に対するルールを正しく理解し、適切かつスムーズに処置を行う。
  - ・ラリー終了後のネット際での相手選手に対しての言動・ベンチ等での不法な行為があれば主審に伝える。
- (3) タッチネットの判定について
  - ・アタックヒット後のアタッカーのタッチネットがあることを想定し、ネット付近に目を残す。
- (4) ワンタッチの補佐について
  - ・主審が補佐を求めた場合のみシグナルを出す。

## 【記録員】

- (1) 選手交代の組み合わせの確認について
  - ・交代できる組み合わせかどうか慎重に確認する。
- (2) サービス順の誤りの処置について
  - ・速やかに処置ができるようにルールを理解し、正しい手順を確実に把握する。
- (3) セット開始時のサービスチームの確認について
  - ・特に2セット目, 3セット目のセット開始時のサービスチームを記録用紙で確実に確認し, 副審に伝える。
- (4) 記録員としての心構えについて
  - ・審判団の一員として正しく試合を進めるよう任務を遂行する。

# 2025年度 9人制ルールの取り扱い

2025.2.24

## 【1】中断に関する事項

### 第17条 第1項 試合の中断

次の場合は、試合を中断する。

- |                   |        |
|-------------------|--------|
| (1) セット間の中断       | (第18条) |
| (2) タイムアウト        | (第19条) |
| (3) 選手交代          | (第20条) |
| (4) 特殊な事情による試合の中断 | (第24条) |

### 第2項 試合の再開

前項の試合の中断後は次により試合を再開する。

- (2) タイムアウトおよび正規の選手交代の場合は、中断したときのサーバー（サーバーが交代したときは、その交代選手）の第1サービスで再開する。
- (3) 特殊な事情による試合の中断によりノーカウントとなった場合は、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開する。  
この中断によりコートが変更になったときでも、中断したときの公式記録を有効として、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開する。  
ただし、同日中に試合を再開できないときはその試合はやり直しとする。

#### (注)

特殊な事情による試合の中断によりノーカウントとなった場合は、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開するため、特に第2サービスで始まったラリーは審判団で管理し運営する。

## 【2】特殊な事情による試合の中断に関する事項

### 第24条 特殊な事情による試合の中断と処置

次のような事情で試合を中断する必要があるときは、インプレー中でも直ちにプレーを停止しノーカウントとする。同日中に試合の再開が不可能なときは、試合は延期または中止とする。

- (1) 他のボールや他のコートの選手がコートに侵入し、プレーの妨げとなったとき。
- (2) 照明などの設備や競技用具が破損または故障したとき。
- (3) 天候の異変、地震等その他やむを得ない事故が発生したとき。
- (4) 何らかの理由により審判員がプレーを停止し、そのラリーがやり直しとなったとき。  
これらの場合の試合の再開は第17条第2項に定めるところによる。

#### (注)

- 1 インプレー中にプレーを停止したときは、ノーカウントのハンドシグナルを示す。
- 2 得点を伴わないラリーの中断後は、ラリーが完了していないので、すべての試合中断の要求が認められない。

### 【3】タイムアウトに関する事項

#### 第19条 タイムアウト

- 1 タイムアウトはラリー完了後、次のサービス許可の吹笛までに監督が、監督がいない場合はゲームキャプテンが主審または副審にハンドシグナルを示して要求しなければならない。
- 2 タイムアウトの時間は1回について30秒間とし、1セットに2回または2回を連続して要求することができる。
- 3 タイムアウトの間、プレー中の選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない。ただし、エンドライン後方のフリーゾーンでボールを使用しないでウォームアップをすることができる。

(注)

- 1 タイムアウトに入ったら、コートから離れなくてはならない。ただし、その位置については制限されない。
- 2 タイムアウトは30秒間であるが、選手は、30秒を待たずにコートに戻ってもよい。ただし、タイムアウトの時間が短くなることはない。

### 【4】サービスに関する事項

#### 第14条 第1項 サービス

- 1 サービスとは試合をインプレーの状態にするため、決められたサービス順の選手がサービスゾーンから片方の手または腕を使ってネットを越えて相手コートに向かってボールを打つプレーをいう。

(注)

サーバーがフリーゾーン外に位置していた場合、フリーゾーン内に位置するように指示する。サービス許可の吹笛を行っていた場合は、再度吹笛しラリーを再開する。この場合、サービスの失敗とはならない。

#### 第3項 サービスの反則

次のいずれかに該当するときはサービスの反則とする。

- (1) サービス順を誤ってサービスをしたとき（サービス順の誤り）。
- (2) サービスの失敗を2回続けたとき（ダブルフォルト）。（第14条第2項）

(注)

チームがサーバーについて審判団より誤った情報を与えられたとき、そのセットが進行した後に誤りが発覚した場合、誤った情報が与えられた時点の状態にサービス順を戻し、得点も誤った情報が与えられた時点まで戻す。タイムアウト、罰則はそのまま有効とする。  
これらの事実は記録用紙に記録されなければならない。

## 【5】試合の遅延に関する事項

### 第26条 第2項 試合の遅延に対する処置（第5表）

2 遅延警告の罰則が適用された場合は、同じ中断中に中断の要求をすることはできない。

（注）

- 1 遅延警告が適用された場合、同じチームによる試合中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く）
- 2 不当な要求を繰り返したことにより遅延警告となった場合も、同様の取り扱いとする。

**2025年度**

**9人制 審判実技マニュアル**

**2025年2月24日**

**公益財団法人日本バレーボール協会  
審判規則委員会 指導部**

## < 目 次 >

1. 記録員，線審の役割について .....	1	ブロック後のボールの接触 .....	16
2. 試合の運営		アンテナ付近のプレー .....	17
試合前		ハンドリング基準 .....	17
「審判ミーティング」 .....	2	オーバーハンド .....	17
「コート，備品，用具の点検」 .....	2	アンダーハンド .....	18
「プロトコール」 .....	3	ボールイン・アウト .....	18
試合中		パンケーキ .....	18
「試合の遅延」 .....	5	不当な要求 .....	19
「軽度の不法な行為」 .....	5	物体利用のプレー .....	19
「不法な行為」 .....	6		
試合終了後 .....	6		
3. 試合中の判定		4. 試合の中断と再開	
ハンドシグナル .....	7	タイムアウト .....	20
基本的な位置取り .....	8	選手交代 .....	21
最終判定の仕方 .....	8	セット間の手続き .....	22
サービス許可 .....	9	特殊な事情による <u>試合</u> の中断 .....	23
サービス順の誤りと処置 .....	10	5. 公式記録記入法の解説 .....	24
サービス .....	11	6. 競技場の設営，ネットの張り方，審判台の高さの調節について .....	26
トス <u>プレー</u> .....	11	7. 不当な要求の処置 .....	28
アタックヒット .....	12	8. サービス順の誤りの処置方法 .....	28
タッチプレー .....	15		
ブロック .....	13		
ワンタッチ .....	14		
タッチネット .....	15		
インターフェア .....	15		
ネット上での同時プレー .....	16		
オーバーネット .....	16		

## 1. 記録員、線審の役割について

記 録 員	① 長机（2人用）の場合は、コートに向かって右側が記録員とする。 （1人用の机の場合は、主審の視野に入るよう、中央ではなくコートに向かって右側へ机を少し移動する。）
	② 記録用紙に必要な事項の記入を済ませ、記録席に着く。 選手番号、選手名の記入については、競技役員チェック済みの『構成メンバー表（コンポジションシート）』から転記する。
	③ サービス順と得点の確認を行う。記録用紙が唯一の公式記録である。 疑義をいただいたときは、ゲームを止め、副審と確認の上、可能な限り迅速かつ正確に処置する。 誤ったサーバーがサービスを行ったことを確認したときは、ブザーを鳴らし、主・副審に知らせる。 得点板の点数が正しいか、ラリー完了の都度、確認する。 得点板の点数が間違っている場合、競技中断中であれば、正しい点数に修正するよう副審を通じて点示員に指示する。 ラリー中であれば、競技は中断せずそのラリー完了後、速やかに上記と同じ手順で正しい点数に修正する。
	④ 必ず、主審の最終判定を確認して記録すること。 主審がポイントのハンドシグナルを示した後、判定を変えるような場合に、最初の判定しか見ていないと間違った記録をしてしまうので、必ず最終判定を確認する。また、その際は得点板の点数が正しく表示されているか必ず確認する。
	⑤ セットが終了したときは、次のセットの開始までに必要事項を正確に記入すること。（公式記録記入法 14. セットが終了したとき」参照） 特に、次のセットの最初のサービスチームを間違いなく記入すること。 セットの最後のサーバーのサービスチェック欄の得点を○で囲む。 次のセット開始のサービングチームは⑤に「×」を付ける。レシービングチームは⑥に「×」を付ける。 （前のセットの最後のサーバーがAチームなら次のセットの最初のサービスはBチームとなる） 次のセット開始までに、得点板の「得セットの表示」、「第2（第3）セットの表示」、「0対0への戻し」などを確認する。 試合が終了したら、両チームのチームキャプテンのサインを採録する。 その後、最終結果などの記入を済ませ、記録員がサインした後、 <u>副審→主審の順</u> でチェックを受けそれぞれのサインを採録する。 もし、主・副審のチェックで記入漏れや記入誤りなどが発見された場合は、記録員自ら追記、訂正する。
	⑥ 試合中にゲームキャプテンが競技規則の適用解釈について異議があり、記録用紙に記録することを主審に求めていたときは、その異議を試合終了時に記録用紙に記録員が記入する。 ただし、チームキャプテンが記入することを希望した場合は、それを許可する。
線 審	① 担当の位置についたら、サイドバンドおよびアンテナが正しい位置に取り付けてあるかどうかチェックする。 特にアンテナの取り付け位置については、ゲーム中でも十分注意する。
	② 試合中の判定などについては、ラインジャッジマニュアルを参照。

## 2. 試合の運営

		主 審	副 審	記 録 員
試合前	審判ミーティング	① 定められた時刻に、副審、記録員、線審、点示員を招集し、審判ミーティングを行う。 ② 「重点指導項目」、「ルールの取り扱い」などで特に注意すべき点を、審判役員全員に、正確に伝わるよう、事例を挙げて説明する。	① 主審の位置から選手の陰になって見えないプレー、副審側のアンテナ外通過、ワンタッチ、不当な要求があったときなどについての判定方法や合図の仕方、その他主審に対する補佐の仕方について打ち合わせをする。	① 主・副審と、選手交代、タイムアウト、誤ったサーバーの発見時の合図の仕方と処置の方法、得点板の点数の間違いの修正などについて打ち合わせておく。
		※線審との打ち合わせ事項（例） <ul style="list-style-type: none"> <li>● ライン判定の基本（1人1線のケース、コーナーのケース、フラッグを下すタイミングなど）</li> <li>● サーバーが線審（1番および3番）の近くに来たときの移動方法</li> <li>● サービスゾーン外のサービスヒット</li> <li>● ワンタッチの判定</li> <li>● パンケーキの判定</li> <li>● アンテナに関する判定（選手が触れるケースは具体的に）               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールがアンテナおよびアンテナ外側のネット、ワイヤー、補助ロープ、支柱、審判台に当たるケースの判定方法</li> <li>・選手がアンテナに触れるケースの判定方法</li> </ul> </li> <li>● 判定時、ラリー完了時、タイムアウト、セット間に主審とアイコンタクトを取ること</li> <li>● 監督が視界を遮っている場合や競技参加者からの判定に対する抗議があった場合は、主審または副審に報告すること 等々</li> </ul>		
	コート、備品、用具の点検	① 事前にチェックできるものについては確認しておく。 （コート、チームベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボール、得点板、カード、ブザーなど） ② 審判台の高さの調節は、プロトコール前にしておくことが望ましい。 ※監督席の位置は、コート中央から4.0m～4.5mである。 ※得点板の「チーム名」、「第1セットの表示」などを確認しておく。 また、得点板に得セットが分かるような表示物があるか確認しておく。		① 記録用紙の上部3段（大会名～男女）と右側の構成メンバー欄および審判員名など、事前に記入を済ませておく。記入にあたっては、オリジナルとコピーを区別するため、青色のボールペンを使用する。 ② 記録席にブザーが準備してあることを確認するとともに、ブザーが正常に作動することも確認しておく。

	主 審	副 審	記 録 員
プロトコール	<p>① 主・副審は、ネットの高さと張り具合、アンテナおよびサイドバンドの位置をチェックする。 ネットの高さの計測は、規定の高さに合わせたスケールを副審が持ち、 (1)コート中央部（規定の高さ） (2)主審側のサイドライン上（規定の高さ+2cm以内） (3)副審側のサイドライン上（規定の高さ+2cm以内） ※(2)と(3)は同じ高さでなければならない の順でスケールを床と垂直にネットに合わせて計測し、主審が目視で確認する。</p> <p>② トスを行う前に両チームの監督およびチームキャプテンのサインを採録する。 これは正式な選手名と選手番号であることの確認であり、このサイン後にそのチームの構成メンバーを修正することはできない。</p> <p>③ 両チームキャプテンを記録席前に招き、副審と記録員の立ち会いのもとコインを用いてトスを行う。<u>コインの「表・裏」をどちらのチームとするかは、主審が決める。</u> トスに勝ったチームは次のいずれかを選択できる。 (ア) サービスを打つか、サービスを受ける (イ) コート</p>		<p>① <u>両チームの構成メンバー欄を再度確認し、監督、チームキャプテンのサイン採録の準備をしておく。</u></p> <p>② <u>両チームの監督およびチームキャプテンに正しい位置にサインを採録する。</u></p> <p>③ <u>トスによりコートが決まったら、「A or B」を記入する。記録席から見て左側のコートに入るチームが「A」、右側のコートに入るチームが「B」となる。また、第1セットのチーム名欄を記入する。</u></p> <p>④ <u>トスにより最初のサービスチームが決まったら、第1セットのチーム名欄の「S」にXを付ける。レシーブチームは「R」にXを付ける。</u></p> <p>※ルールブック（公式記録記入法）参照</p>
	<p>また、両チームキャプテンに確認および注意しておく項目例は下記のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●公式ウォームアップは合同か別々か</li> <li>●ユニフォームの「イン or アウト」の確認</li> <li>●ワイピング用のタオルの保持</li> <li>●ラリー終了後のボールの管理</li> <li>●吹笛後のアタックヒットの注意</li> <li>●試合の中断終了後の速やかな再開</li> <li>●他のコートからのボールの侵入時の対応</li> <li>●相手チームに対しサーバーを隠すような状況にならないようにすること</li> </ul>		
	<p>④ 公式ウォームアップ開始の吹笛をし、計時を行う。</p> <p>⑤ 試合球、公式記録用紙、ブザーなど、ゲームに必要な用具をチェックする。また、両チームのユニフォームのデザインやアンダーウェアのはみ出しもチェックする。</p> <p>⑥ 公式ウォームアップ終了の吹笛を行う。</p> <p>⑦ 選手をチームベンチ近くで待機させる。</p> <p>⑧ 試合開始1分30秒前になったら、選手全員をエンドラインに整列させる。</p> <p>⑨ 主・副審は主審側サイドライン上へ移動し、主審は握手の吹笛をする。</p> <p>⑩ 審判台に移動し、副審の先発選手のサービス順の確認の間に、必要に応じ両チームのゲームキャプテンを確認する。</p>	<p>④ 公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>⑤ 副審がサービスオーダー票を受け取ったときは、番号の重複が無いか確認し記録員へ渡す。</p> <p>⑥ 公式ウォームアップ中にベンチ入りできるチームスタッフと選手番号を構成メンバー表で確認する。交代選手の番号を確認できるのは、このタイミングだけである。</p> <p>⑦ チームが別々にウォームアップをする場合は、ネットを使ったウォームアップの交替を知らせるため、開始から3分で吹笛をする。</p>	<p>⑤ 記録員がサービスオーダー票を受け取ったときには、チーム名、監督（監督不在ならチームキャプテン）のサインの記入を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>サービスオーダー票は、両チームの公式ウォームアップ終了までに受け取る。</p> </div> <p>⑥ サービスオーダー票の選手番号に重複がないかを確認し、記録用紙の構成メンバーの選手番号と一致しているか確認する。サービスオーダー票に不備があれば、副審を通して監督に確認する。</p> <p>⑦ OKであれば記録用紙の先発選手番号欄に選手番号を記入する。</p>

	主 審	副 審	記 録 員
	<p>⑪ 副審のOKの合図を確認し、最初のサーバーにボールが渡ったら、サービス許可の吹笛をする。最初のサービス許可の吹笛が予定された試合開始時刻と一致するようプロトコールをコントロールする。</p>	<p>⑧ サービスオーダー票は、記録員の記入が終わったら記録員から受け取り、正しく転記されているか確認し、副審が保持する。</p> <p>⑨ 両チームの握手の後、副審は記録席側に移動する。</p> <p>⑩ サービスオーダー票に従って、先発選手のサービス順を確認する。 サービス順どおりに選手が並んでいない場合は、記録員と協働で正しいサービス順に並ばせる。先発選手ではない選手が並んでいたら、記録員と協働で先発選手を並ばせる。</p> <p>⑪ 記録員のOKの合図を確認した後、自身も両手を上げて、主審へOKの合図を送る。</p> <p>⑫ 最初のサーバーにボールを送る。</p>	<p>⑧ 公式ウォームアップ中の選手の番号と記録用紙の構成メンバーの番号が一致しているか確認する。 交代選手の番号を確認できるのは、このタイミングだけである。</p> <p>⑨ 記録用紙に従って、先発選手のサービス順を確認する。このとき、副審と同じチームを確認するが、副審と読み合わせをしないこと。 サービス順どおりに選手が並んでいない場合は、副審に正しい順番を伝える。先発選手ではない選手が並んでいたら、先発選手の番号を副審に伝える。</p> <p>⑩ 両チームのサービス順が正しければ両手を上げて、副審へOKの合図を送る。</p>
<p>サービス順の確認が終わり、両チームの選手がコートに入った後、0対0で正規の選手交代の要求があれば受け付ける。</p>			

	主 審	副 審	記 録 員	
試合中	試合の遅延	<p>① 選手交代の要求があった時点で、交代選手がコートに入る準備ができていなかったときは、要求を拒否し、遅延の罰則を適用する。コートに入る準備とは、ユニフォーム姿になっていることである。</p> <p>② タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず、試合を再開しないときは、遅延の罰則を適用する。</p> <p>③ 競技参加者がコートワイピングや、シューズの紐の結び直しをするために、試合の進行を止めるよう要求するなど、中断を長引かせる行為は、遅延の対象となる。</p>	<p>① 選手交代の要求があったときは、不当な要求でなければ、副審は吹笛をして選手交代のハンドシグナルを示す。交代選手がユニフォーム姿になっていない場合は拒否をして遅延の罰則を適用するよう主審に合図を送る。</p>	<p>① 遅延警告、遅延反則は記録用紙の「適用した罰則等」の欄に「D」で記録する。その際は、副審の指示に基づき正しく記入すること。</p> <p>② 同じチームの2回目の遅延は、『遅延反則』である。その場合、副審へその旨正しく伝えなければならない。</p>
	軽度の不法な行為	<p>① ラリー中「ワンタッチ」や「ドリブル」など、自然に声が出るようなものは警告の対象としない。</p> <p>② <u>試合中、競技参加者の品位を損なうすべての言動は警告の対象となる。相手チームのプレーを反則だと執拗にアピールする行為も含まれる。</u> 相手チームに向かってガッツポーズをするなど相手を牽制したり、また、判定に影響を及ぼしたりするような行為は、それ以上の不法な行為に進展しないよう、早めに警告を与える。</p> <p>③ 試合中、監督は立ったままでもよいが、許可されたエリアを超える場合は、副審がコントロールしなければならない。<u>副審がコントロールできない場合は、主審がコントロールする。</u> 監督が指示に従わない場合は、軽度の不法な行為の対象となる。</p>	<p>① 副審が軽度の不法な行為に気づいたときは、主審に報告する。</p>	<p>① 軽度の不法な行為に対する第2段階のイエローカードが示された場合は「適用した罰則等」の欄に、選手の場合はその選手番号を、チーム役員の場合はその記号を記録する。</p> <p>● 監督… C ● コーチ… A C ● マネージャー… M ● 部長… H</p>
	<p><b>【主に第1段階に該当するケース】</b></p> <p>(1) 主審が最終判定を出した後も、審判員に不満を示す態度や言葉を発した場合。</p> <p>(2) 主審がゲームキャプテンの質問に答えた後も、さらに論争を長引かせるようにした場合。</p> <p>(3) 繰り返しゲームキャプテンが「競技規則の適用解釈」以外の質問をした場合。</p> <p>(4) 一度指導されているのに、再びゲームキャプテン以外の選手が繰り返し判定に対して質問をした場合。</p> <p>(5) ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズなどの牽制する行為があった場合。</p> <p><b>【主に第2段階に該当するケース】</b>（イエローカードを出すケース）</p> <p>(1) 主副審や線審の判定に対して、抗議や必要以上に不服的な態度を示した場合。</p> <p>(2) 主副審や線審の判定に対して、チーム役員や控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合。</p>			

第26条 第2項 第5表「遅延行為に対する罰則段階表」

遅延行為に対する罰則において提示すべきカード

●遅延警告は、イエローカードでハンドシグナルを示す。

●遅延反則は、レッドカードでハンドシグナルを示す。

※遅延警告の罰則が適用された場合は、同じ中断中に中断の要求をすることはできない。

	主 審	副 審	記 録 員
不法な行為	<p>① 不法な行為に対する罰則を適用できるのは主審のみであり、適用をうけるのは競技参加者個人である。</p> <p>② セット開始前およびセット間に生じた不法な行為も第27条第2項に従い罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。</p> <p>③ 同一試合中、同一競技参加者が不法な行為を繰り返した場合には、第27条第3項第6表に示されるように、累進的な罰則が適用される。それぞれ連続して不法な行為を行った競技参加者は、より重い罰則が適用される。</p>	<p>① 副審が不法な行為に気づいたときは、主審に報告する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>試合中、主審がゲームキャプテンを呼んだときは、副審は主審のところに行き、その会話の内容を確認する。その際、第2段階以上の対象となった場合は、記録員に記載すべき事項を正確に伝える。</p> </div>	<p>① カードが示された場合は、「適用した罰則等」の欄に選手の場合はその選手番号を、チーム役員の場合はその記号を記録する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●反則（レッド）</li> <li>●退場（イエロー、レッド一緒）</li> <li>●失格（イエロー、レッド別々）</li> </ul>
試合終了後	<p>① 主・副審は、両チームの握手の後、チームキャプテンに記録用紙にサインするよう促す。</p>	<p>② 記録用紙が完成したら、記載された内容に間違いがないか確認してサインする。記入漏れ、記入誤りの追記、訂正は記録員が行う。</p>	<p>① 両チームのチームキャプテンのサインを採録する。</p> <p>② 最終結果など、記載必要個所を全て記入する。また、主審が説明した競技規則の解釈について、ゲームキャプテンから公式記録用紙に記録する要求が主審にされていたときは、その異議の内容を記入する。ただし、チームキャプテンから申し出があったときは、それを記入させてもよい。</p> <p>③ 記録用紙を完成させ、記録員自らがサインをした後、副審→主審の順で確認のサインを採る。追記や訂正が必要な場合は、記録員自らが修正する。</p> <p>④ 記録用紙は、必要に応じ審判委員長、競技委員長が確認し、原本は主催者が保管する。</p>
	<p>② 副審が確認をした記録用紙を再度確認してサインする。 記入漏れ、記入誤りの追記、訂正は記録員が行う。</p>		
主審は、副審、記録員、線審とともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。			

### 3. 試合中の判定

	主 審	副 審	記 録 員
ハンドシグナル	<p>① 公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて説得力のあるハンドシグナルを示す。特にドリブル、オーバーネットの反則があった場合は、反則した選手と目を合わせるとともに、他の競技参加者、審判役員、観衆、TV視聴者にもその反則が何であるか理解させることが大切である。</p> <p>② ハンドシグナルは、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。吹笛と同時にハンドシグナルを示すことは避けなければならない。</p> <p>③ ポイントのシグナルを示す前に副審と目を合わせる習慣をつける。</p> <p>④ <u>1つ1つのハンドシグナルを示す時間が長くなり過ぎず、ラリー完了から次のサービス許可の吹笛までを8秒程度のノーマルタイムで行うこと。</u></p> <p>⑤ 反則のハンドシグナルを示した後、反則をした選手が明らかな場合は、選手を指す必要はない。</p>	<p>① 副審が吹笛したときは、反則をしたチーム側へ移動し、副審が先に反則のハンドシグナルを示し、反則した選手を指す。ポイントのハンドシグナルは主審に追従する。その際、ポイントのハンドシグナルが支柱にかからないように、主審からはっきり確認できる位置へ移動する。</p> <p>② 主審が吹笛したときは、ハンドシグナルは出さずラリーに負けたチーム側へ移動する。</p> <p>③ 主審を補佐する際は、主審と目が合ったときに、胸の前で小さくハンドシグナルを送る。主審が副審の判定を受け入れないときは、強要するべきではない。</p> <p>④ ラリー中も必要に応じ、主審と目を合わせる必要がある。また副審は、主審から見て支柱や選手の陰にならないような位置取りを心掛ける。</p> <p>⑤ 主審がポイントのシグナルを示す前に、主審と目を合わせる習慣をつける。</p>	<p>① 各セットの最終ポイントが入ったら、記録用紙の該当するポイントを消し、直ちにセットおよび試合の終了のハンドシグナルを示す。</p> <p>② 公式ハンドシグナルではないが、記録員の「両手を上げる」OKの合図は、試合を進めるうえで非常に重要である。選手交代時、試合再開時、また主・副審が求めたときにタイムリーに使うこと。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>「両手を上げる」OKの合図の意味は、記録用紙への記入が完了したときなど、次のラリーを始めてもよい状況であることを伝えるためのものである。</p> </div>

	主 審	副 審	記 録 員
基本的な位置取り	<p>① 基本は、<u>ボールをプレーしている選手に対し、身体を正対させて見る。目の位置は、両アンテナを結んだ線上に置き、プレーに応じて、ボールがあるサイドにボール1個分を目安に移動させる。身体を左右に大きく移動してはいけない。また、目の位置を極端に下げる動きはするべきでない。</u></p> <p>② 1つ1つのプレーに目を止めてそのプレーを注視する。1つのプレーが終わったら、次にプレーをする選手に目を移す。空中にあるボールをずっと見る必要はない。</p> <p>③ アタックプレーのときも、アタッカー側にボール1個分を目安に視点を移動して、<u>アタッカー側から見るようにする。また、アタックヒットまでアタッカーから目を離してはいけない。</u></p> <p>④ <u>両チームの選手が1つのボールに係わるような、ネット上のプレーなど、どちらの選手の反則か明確にしなくてはならないときは、漠然と見るのではなく、ボールをプレーする選手は主審が確認する。副審と確認を分担する。</u></p>	<p>① <u>ボールの動きに合わせて、若干前後左右に移動し、選手がプレーするときは、支柱カバーが死角にならない位置で、必ず静止して見る。また、選手の邪魔にならない位置取りをすること。</u></p> <p>② <u>アタックプレーのときは、ブロッカーの指先からネット下部のタッチネットが確認できる位置で静止して見る。同時にアンテナに絡む判定も必要となるので、支柱から離れ過ぎないように注意する。また、主審側のプレーであっても、支柱より前へ入り過ぎないようにする。</u></p> <p>③ <u>ネット上のプレーなど、どちらの選手の反則か明確にしなくてはならないときは、ボールをプレーしていないブロック側の選手を副審が確認する。主審と確認を分担する。</u></p> <p>④ <u>副審側のアンテナ外通過の可能性のあるプレーのときは、取り戻しのプレーの選手を必ず視野に入れ、プレーの妨げにならない位置取りをする。プレーの妨げにならないケースのみ、ボールをプレーしている反対側のコートアンテナの下に入り、静止してボールのコースを確認する。プレーに対する準備と適切な位置取りが重要である。</u></p>	<p>① 長机の場合は、コートに向かって右側が記録員とする。1人用の机の場合は、主審の視野に入るよう、中央ではなくコートに向かって右側へ机を少し移動する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>利き目について</b></p> <p>人には「利き手、利き足」があるように「利き目」がある。過度に意識する必要はないが、利き目により自分の左側を見るときと右側を見るときでは、首の振り幅や見え方に違い(得意な方と不得意な方)があることは理解しておいた方がよい。</p> <p>〈利き目の確認方法〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)人差し指と親指で丸い「覗き穴」を作る。または、紙を丸めて筒状にしてもよい。</li> <li>(2)「覗き穴」を顔から30cmほど離し、両目を開いた状態で「覗き穴」で2m～3m先の対象物を見る。</li> <li>(3)その状態で片方の目を交互に閉じる。</li> <li>(4)対象物が「覗き穴」の中に収まって見える方が利き目。</li> </ol> </div>
最終判定の仕方	<ul style="list-style-type: none"> <li>●主・副審は、確実に確認できた反則のみを吹笛する。</li> <li>●主審がラリー完了の吹笛をしたときは、自らの判定を頭に置き、必要に応じ副審および線審を確認して最終判定を行う。</li> <li>●ワンタッチの有無、ライン判定など、主審が確信を持ってない場合に限り、最終判定をする前に、副審および線審を呼んで確認する。</li> <li>●最終判定をした後に、チームからのアペールで判定が変わったり、ノーカウントにしたりするようなことはあってはならない。</li> <li>●主審は責任を持って毅然たる態度で最終判定を下さなくてはならない。</li> <li>●副審が吹笛した場合は、特に、誰が反則をしたのかをはっきりと示すことが非常に重要である。</li> </ul>		

	主 審	副 審	記 録 員
サービス許可	<p>① サービス許可の条件は、両チームの選手がプレーする準備ができ、サーバーがボールを保持していることである。</p> <p>② 得点が正しく表示されているか確認する。</p> <p>③ 副審、線審、記録員の準備が整っているか確認する。</p> <p>④ 両チームからタイムアウトやの選手交代の要求がないことを確認する。</p> <p>⑤ ラリー完了から次のサービス許可の吹笛までのノーマルタイムは、<u>8秒程度</u>を目安とする。</p>	<p>① 競技中断の要求がないかを注視し、ベンチコントロールをする。</p> <p>② 両チームのチームベンチを確認した後は、主審のサービス許可の吹笛までに、レシーブ側のサイドラインに平行して位置する。</p> <p>③ 主審のサービス許可の吹笛後は、サーバーのいる場所により次のとおり位置取りをする。            (ア) 副審側サイドライン付近からサービスを打つ場合は、支柱より内側に入り、サーバーのフットフォルトを監視する。ただし、レシービングチームの選手がサイドライン付近にいるときは、選手の邪魔にならない場所に位置する。            (イ) 副審側サイドライン付近からサービスを打たない場合は、次のプレーに素早く対応できるよう、支柱後方に位置する。</p>	<p>① <u>ラリー完了からサービス許可の吹笛までに、前ラリーの結果の記入を済ませる。(ルールブック「公式記録記入法」参照)</u></p> <p>② <u>サービスの都度、サービス順が正しいか確認する。確認方法は、最初に記録用紙でサーバーの番号を確認してから、次にサービスを打とうとしている選手の番号を確認する。そのとき、指差し確認はしない。</u></p>
<p>サービス時に、サービスチームがサーバーを隠すような行為をしていないか主・副審の協働により注視する。  <u>サーバーを隠すような行為とは、サーバー以外の選手がネット際で隙間を空けずに集団になっているような状況を指す。</u>  <u>そのような状況を確認したときは、サービス許可の前後を問わず、ゲームキャプテンを通じて、サーバーが隠れない状況にするよう伝える。</u>  <u>サービス許可の吹笛後になったときは、インプレーの状態になる前(サービスを打つ前)に吹笛して止める。</u>  <u>サービスを打つ前に止められなかった場合は、そのラリー終了後に、上記の手続きを行う。</u></p>			
<p>第2サービスで始まったラリーをノーカウントで止めた場合、第2サービスでゲームを再開しなければならない。したがって主審、副審、記録員は、第1・第2サービスを意識しながら試合を進めなければならない。</p>			
<p>主・副審で協力し、ワイピングやボールの交換の有無を確認して、<u>両チームともラリーを開始してもよい状況でサービスを許可する。</u>  <u>チームの準備が整っていない状況や記録員の準備が出来ていない状況で、主審が誤って吹笛した場合は、副審はインプレーの状態にならないようサービスを打つ前に吹笛して止める。</u></p>			

	主 審	副 審	記 録 員
サービス順の誤りと処置	主・副審ともサービス許可の都度、サーバーの番号を確認しながらゲームを進めること。最低でもサービス順を誤ったサーバーの1つ前の相手チームのサーバーの番号まで覚えておくこと。		<p>① 誤ったサーバーがサービスを打ったことを確認したら、直ちに「ブザー」で主審と副審に知らせる。副審に「○番が打つところ○番が打ちました。次のサーバーは○番です」と正確に伝える。</p> <p>② 誤ったサーバーがトスして打たなかった場合は、別のサーバーに代わって第2サービスを打つことができるので、この場合、誤ったサーバーが第2サービスを打ったら誤りを指摘する。必ず打った後にブザーを鳴らすこと。もし疑わしいことがあれば、ゲームを止めて確認をするほうが良い。(ブザーがないときは口頭で副審に知らせる)</p>
	<p>① サービス順の誤りを確認した時点の違いにより、次のとおり処置の仕方が異なる。</p> <p>② 誤ったサーバーのサービス中に確認された場合は、そのサーバーのサービス中に得た得点を取り消し、相手チームに1点を与えて、サービス権を移行する。</p> <p>③ サイドアウト後、相手チームのサービス前に確認された場合は、誤ったサーバーのサービス中に得た両チームの得点を取り消し、相手チームに1点を与える。</p> <p>④ 相手チームのサービス開始後に発見された場合は、誤ったサーバーのサービス中に得たそのチームの得点だけが取り消され、相手チームに1点が与えられる。ただし、誤ったサーバーが明らかでないときは、試合開始時にサービスを打ったチームを基準にサービス順のみ訂正する。</p>	<p>① サービス順の誤りを知らせる記録員のブザーを確認したら、片方の手を上げ、吹笛をしてラリーを止める。(ラリーが止まらないときは再度吹笛して確実にラリーを止める)</p> <p>② 記録席に行き、副審はサービスオーダー票を確認しながら、記録員の説明を聞く。また、記録用紙で直前の相手チームのサーバーを確認すると、本来打つべきだった選手が何番であったか確実に特定する。</p> <p>③ 誤りが確認されたときは、サービス順を誤ったチーム側へ移動し、改めて吹笛をし、公式ハンドシグナル「サービス順の誤り」を示し、サービス順を誤った選手を示す。</p> <p>④ サービス順を誤ったチームのゲームキャプテンを呼んで「○番が打つところ○番が打ちました。次のサーバーは○番です」と伝える。</p>	
<p><b>サービス順の誤りのパターン例</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●同じサーバーのサービスが続いているのに、次のサービス順のサーバーが打ってしまうケース。(相手にサービス権が移行していない)</li> <li>●まだ同じサーバーのサービスが続いていると思い込み、直前に打ったサーバーが打ってしまうケース。(相手にサービス権が移行している)</li> </ul>			

	主 審	副 審	記 録 員
サービス	<p>① 主審のサービス許可の吹笛後、8秒以内にサービスを打たなければ、8秒ルールの反則が適用される。</p> <p>② 主審のサービス許可の吹笛後、サービスを行う前にサービス順が間違っていることにチーム内で気づき、別のサーバーと代わる行為は反則を科さず、代わることを認める。この場合、8秒のカウントは継続する。</p> <p>③ 誤ったサーバーが第1サービスのトスを上げたが、打たずにボールが床に落ちた場合は、ボールが床に落ちた時点で吹笛し、ワンフォルトとする。(サービス順の誤りとはしない)</p> <p>④ サービス時のフットフォルトを副審および線審と協働で確認する。</p> <p>⑤ サービスボールがネットの近いところを通過する場合は、やや目線を下げて手の感触と目で見て確認をする。ただし、最初から極端に低い姿勢で見ないこと。</p> <p>⑥ サービスボールがライン際に落下した場合は、自分でインかアウトかを実際に見極めてから、線審のフラッグシグナルを確認し、最終判定を行う。</p> <p>⑦ サービスボールが速いときは、レシーバーに微かに触れていくケースに注意をする。</p> <p>⑧ サブレシーブされたボールの方向を確認し、そのボールから目を切っているのか、目を切っていないのか適切に判断し、次のプレーに対応する。</p>	<p>① 主審を補佐するため、サービスボールがネットやアンテナなどに触れていないか確認する。</p> <p>② サービスボールが副審側のアンテナに触れたとき、アンテナ外を通過したとき、アンテナ外側のネット、ロープ、支柱に触れたとき、およびサーバーが副審側のサイドラインの延長線上の外からサービスを打ったときは吹笛をする。そのサービスの失敗が第2サービスで得点を伴う場合は、サーバー側のコートへ移動し、ボールアウトまたはフットフォルトのハンドシグナルを示し、サーバーを指す。 ただし、第1サービスの失敗で得点を伴わない場合は、吹笛後サーバー側のコートへ移動しないで、その場でハンドシグナルを示してもよい。</p> <p>③ サービスボールがネットを越えたら、素早くブロック側のコートに移動し支柱近くに位置する。そのとき、サブレシーブをする選手、トスを上げる選手のプレーを確認しなくてはならない。</p>	
<u>トスプレー</u>	<p>① ホールディングの判定基準は、ボールが身体の一部に「静止する」、「運ぶ」、「押し込む」、「持ち上げる」というようなキャリアの長いプレーである。しかし一連の流れのあるプレーは反則とすべきではない。タメを作るために肘や手首を使って引き込むプレーは、どこでボールを捕らえ、いつ離れたかを見極めて判定しなければならない。</p> <p>② ホールディングになる可能性があるプレーとしては、胸の前から後方へあげるトス、頭の後ろから前方へ運ぶトス、低い位置のボールを潜り込んで上げるトスなどがある。また、ドリブルになる可能性があるプレーとしては、ネットに正対もしくは背を向けて横方向へ上げるトス、ボールの下へ入りきれないままあげるトス、高く上がったレシーブボールを上げるトスなどがある。このようなプレーのときには、想定しておくことは必要であるが、あくまでも実際のハンドリングを確認した上で判定する。ハンドリング基準に照らし合わせて、絶対にダメなプレーは主審が責任を持って吹笛する。</p> <p>③ シングルハンドのハンドリング基準は、手の中での極端なバラツキによるミスプレーであるかどうかである。シングルハンドのプレーだからといってドリブルの反則が無い訳ではないが、厳しい判定になってはいけない。一方で、シングルハンドであっても、手の中で止めるプレー、相手コートに返りそうなボールを取り戻すプレー、肘で押しあげる2段モーションのプレー、投げるようなキャリアの長いプレーは、ホールディングである。</p> <p>④ クイックに上げるトスは、セッターの手から離れてアタックヒットまでの時間が短いので、セッターのハンドリングに明らかなバラツキがあるときは、吹笛のタイミングが遅れないように注意する。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
アタックヒット	<p>① 必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線上に目線をおき、左右の動きはボール1個分を目安とし、オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のために大きく左右に動き過ぎない。</p> <p>② アタックヒットのときは、高い位置から広い視野でアタッカーとブロッカーとボールを視野に入れ、アタッカーおよびブロッカーのオーバーネット、タッチネット、ブロッカーのワンタッチ、レシーバーのワンタッチを判定し、最後にライン判定をする。また、アンテナ付近にトスが上がったときは、アタッカーがアンテナに触れることも想定しておくこと。</p> <p>③ どこにトスが上がっても対応できるよう、速い攻撃から想定して順に目を移していく。『レフト、ライトへの高いトスが上がると決めつけていると、突然クイックにトスが上がると対応が遅れる。必ず速い攻撃から想定しておくこと。』</p> <p>④ アタッカーがボールをヒットするまで必ずアタッカーのプレーに目を残すこと。アタックヒットする前に、アタッカーから目を離してはいけない。まず、タッチプレーを想定し、ボールと手の接触に注視する。反則がなければアタックしたボールのコースに目を移す。また、ブロックに当たったボールが跳ね返ってアタッカーに当たるケースも頭に入れておくこと。</p>	<p>① ネットとブロッカーの間に視点を置き、主審と同様にどこにトスが上がっても対応できるよう、速い攻撃から想定して順に目を移していくトスが上がる時には、必ず静止して見る。</p> <p>② レシーブ後の状況のみて、攻撃パターンを予測しポジショニングを行う。</p> <p>③ ブロッカーのワンタッチを見るため、アタックのコースを頭に入れて、ブロッカーの手を注視する。</p> <p>④ 副審側のアンテナ付近にトスが上がったときは、次のケースも想定してプレーを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●トスをしたボールがアンテナに当たる</li> <li>●アタックしたボールがアンテナに当たる</li> <li>●ブロックしたボールがアンテナに当たる</li> <li>●ブロッカーがアンテナに触れる</li> </ul> <p>⑤ トスがネット近くに上がったとき、アタッカーがボールを打った後、ネットに触れるケースがある。副審はネット際に目を残し、ブロッカーのタッチネットだけではなく、アタッカーのタッチネットも監視する。</p>	
タッチプレー	<p>① 次のようなプレーはホールディングの反則となる。プレーを言葉で表現することは難しいが、トレーニングを積んで判定基準を確立する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ボールを長く引っ張るプレー</li> <li>●ぶら下がりながら引き下ろすプレー</li> <li>●ネット上端より低い位置から持ち上げて相手コートに返すプレー</li> <li>●ボールをブロックに押し当ててコートの外に投げ出すような2wayのプレー</li> </ul> <p>② タッチプレーの判定は、その選手の手とボールの接点に目を残して判定をする。タッチプレーを予め想定していないと判定が遅れるので注意する。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
ブロック	<p>① ブロックのプレーを漠然と見るのではなく、ブロックの定義を理解し、そのプレーがブロックなのか、ブロックではないのかを見極めなければいけない。</p> <p>② ブロックのような体勢であっても、相手から返球されたボールに対し明らかに指を用いたパスで、自らコントロールし<u>自チームの選手にボールをパスするプレーはブロックではなく「パス」である。したがって同じ選手がプレーすればドリブルの反則となる。</u>また、次の選手のオーバーハンドのばらつきもドリブルとなる。</p> <p>③ セッターがジャンプトスをしようとしたが、<u>ボールに届かず、そのまま相手コートに返ったボールを相手選手が直接アタックしたとき、トスをしようとしてネット上端より高い位置に残っていたセッターの手にボールが当たった場合はブロックとみなす。</u></p> <p>④ ネット際で相手チームへの返球のとき、ブロックのような動作で行う場合はホールディングの反則が起こることがあるので注意をする。</p>	<p>① ブロック側に位置してブロッカーとネットの間に視点を置きネット際を見る。ブロッカーの移動時、ジャンプの上がり際、頂点、降り際のタッチネットを監視する。ブロッカーが安定した着地をするまでは、ネット側に目を残す</p> <p>② ブロッカーの移動から着地までネット際を注視する。</p> <p>③ <u>ネット際から選手が離れ、タッチネットを監視する必要がなければ、ボールに目を移し次のプレーに備える。</u></p>	

	主 審	副 審	記 録 員
ワンタッチ	<p>① アタックボールのコースとブロッカーの手を注視する。必ず副審、線審を確認してから最終判定を行う。確信が持てない場合は、ワンタッチの判定をしてはいけない。</p> <p>② アタッカーを漠然と見るのではなく、打とうとしているコース、強打か軟打かリバウンドか、などを意識してアタッカーを注視し、ボール、ブロッカーの手を視野に入れる。判定するときには必ず止まって見る。</p> <p>③ ブロッカーのワンタッチで、主審から確認しにくいコースは、ブロッカーの間と副審サイドであることを理解する。</p> <p>④ ワンタッチがあったかどうか確信が持てないときは、副審と目を合わせ、ワンタッチの有無の補佐を確認する。</p> <p>⑤ <u>手や指先に触れたか否かを確認し、副審、線審の判定と照らし合わせ、自らの責任において最終判定を行う。</u>選手の声に惑わされることなくタイミング良く判定する。</p> <p>⑥ 判定を早く出し過ぎて、後から副審、線審に確認して判定を覆すことは絶対に避けなければならない。</p> <p>⑦ 目の位置が低くなり過ぎるとワンタッチが確認しづらくなるので自然体で見ると良い。</p> <p>⑧ レシーバーのワンタッチは、選手の陰に隠れて確認しにくいケースがある。線審、副審と協働して最終判定を行う。決して主審の独断や思い込みで判定してはいけない。</p> <p>⑨ アタックしたボールがブロックされ、再びアタッカーに微かに触れていくケースは、主審、副審サイドとも確認しづらい場合がある。このようなケースが起こることを予め想定し、副審、線審を必ず確認して、最終判定を行う。</p> <p>⑩ アタッカーの打球が、白帯に当たった後にブロッカーに当たったのか、白帯に当たるのと同時にブロッカーにも当たったのか、白帯のみに当たりブロッカーには当たっていないのか、など正確に判定を行う。ボール1個分を目安にアタッカー側に目を置いてボールとブロッカーの接触の有無を確認する。微妙なケースや副審側のプレーのときは、必ず副審を確認してから判定をする。</p>	<p>① 副審側のワンタッチは、主審から見えにくいコースがあることを十分理解する。特に微かなワンタッチを確実に補佐できるよう、日頃からの意識を高く持ったトレーニングが重要である。</p> <p>② 主審が補佐を求めたとき（主審と目が合ったとき）は、ワンタッチが確認できたときは、胸の前で小さくハンドシグナルを送る。ワンタッチが確認できなかったときはハンドシグナルを出さない。</p> <p>③ ラリーが完了したときは、ボディーアクションで自分の判定を主審に伝える。</p> <p>④ ブロックに当たった後、明らかに打球のコースが変わるようなワンタッチは、補佐のシグナルを送る必要はない。打球のコースもスピードもほとんど変わらないような微かなワンタッチをしっかりと補佐する。しかし主審が採用しないものは強要してはいけない。</p> <p>⑤ ブロッカーのワンタッチで副審から見えにくいコースは、ブロッカーの指先とブロックの間であることを認識しておくこと。また、ブロッカーが手のひらを上に向けるようなブロックのときや、手のひらに上からボールが当たるケースも副審から見えにくいことがあるので注意する。</p> <p>⑥ ワンタッチの補佐のタイミングで、主審と目が合わなかったときは、アタッカー側のオーバータイムスが成立する接触前に、主審と目が合ったタイミングでオーバータイムスの補佐のハンドシグナルを送る。</p>	
	<p>※主審と副審は、ワンタッチの判定にあたり、お互いの責任範囲を明確にするために、試合前の審判ミーティングで打ち合わせしておく。</p> <p>※髪の毛のみにボールが触れ、体（頭）にはボールが触れていないケースは、接触回数に含めない。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
タッチネット	<p>① インプレー中、選手がネットおよびアンテナに触れたときは、タッチネットの反則とする。ただし、アンテナ外側のネット、およびボールをプレーする一連の動作中でないときに触れても相手チームの選手のプレーを妨害しない限り反則としない。</p> <p>例えば、ボールがコート後方にあるときに、プレーに関係のないネット際の選手がネットに触れたようなケースはタッチネットの反則ではない。また、アタックしたボールがネット上端のワイヤーに当たって、ネットが大きく揺れてブロッカーに触れてもタッチネットの反則ではない。</p> <p>② アタッカーおよびブロッカーが着地後に、プレーの流れで勢い余ってネットに触れた場合は、一連の動作とみて反則とする。アタッカーおよびブロッカーの着地と同時にネットに触れた場合も、タッチネットの反則とする。</p> <p>③ 主審は、タッチネットの判定をすべて副審に任せるのではなく、自分で確認した場合は判定しなければならない。</p> <p>④ ブロックの移動のときやジャンプの一連の動作（跳び上がりから完全な着地まで）を注視する。</p> <p>⑤ アンテナ付近のブロックでは、ブロッカーがアンテナに触れたのか、アタックヒットのボールがアンテナに当たったのかが正確に判定する。主審はボールをプレーするアタッカーを優先して注視し、副審は相対するブロッカーを優先して注視する。それぞれが別々の選手のプレーを注視することにより、正確な判定を行うことができる。</p> <p>⑥ 誰がタッチネットしたかを明確に示すことにより、判定に説得力が出る。</p>		
インターフェア	<p>インターフェアは、次のとおりである。</p> <p>(1) 選手がネットの下から相手コートに侵入し、相手チームのプレーを妨害したとき。</p> <p>(2) 相手空間にあるボールにネットの反対側から触れてプレーを妨害したとき。</p> <p>(3) ロープに触れ相手チームの選手のプレーを妨害したとき。</p> <p>(4) 相手チームがプレーしているボールに対しアンテナ外側のネット垂直面を越えて相手空間内にあるボールに触れたとき。</p>		
	<p>① インターフェアは、主審が吹笛する。</p> <p>② インターフェアのハンドシグナルは、次のとおり取り扱う。 反則があった場所を（指で）指し、反則をした選手を（手で）示す。</p> <p>③ ネットプレーのインターフェアを判定する際は、ネットの真上から見るのではなく、ネットプレーをしようとしている選手の方へ視線を移動し、ネット越しに相手チームのネット際の選手の動きが確認できるところを視野に入れる。そのとき、目の高さも若干下げた方が良い。</p>	<p>① 副審も協働で判定にあたり、反則を確認したときは、吹笛しないで補佐のハンドシグナルのみを送る。</p> <p>② ネットプレーのインターフェアを判定する際は、ブロック側のネット際にいる選手とネットの間に目を置いて、ブロック側の選手の動き、身体や腕の位置およびネット越しにボールに当たっていないかを確認する。主審から確認しにくい位置（副審側など）のプレーのときは、副審が的確に補佐をすること。</p>	

	主 審	副 審	記 録 員
ネット上での同時プレー	<p>① 両チームの選手がネット上で同時にボールをプレーしたときは、いずれのチームもその後、新たに許された回数（3回）をプレーすることができる。このとき、ネット上で同時接触した選手が続けてプレーしてもドリブルの反則ではない。</p> <p>② 両チームの選手がボールを押し合い、ネット上でボールが完全に静止したときは、その瞬間に吹笛して、ダブルファウルとして、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）でラリーをやり直す。</p> <p>③ 同時接触後、そのボールがアンテナに当たったときはノーカウントとする。</p> <p>④ ネット上で同時接触後、そのボールがコート外に落ちた場合、ボールの落ちた反対側のコートの選手が最後に触れたものとし、落ちた反対側のチームの反則とする。</p> <p>⑤ ネット上での接触が、同時なのか時間差があるのかを正確に判定すること。同時接触に見えても、僅かな時間差があるケースがほとんどである。</p>	副審側のアンテナ付近で同時接触がある場合、そのボールがアンテナに当たることを想定して注視する。接触に僅かな時間差がある場合は、 <u>どちらの選手が最後にボールに触れていたのかを正確に判定する。</u>	
オーバーネット	<p>① オーバーネットの反則があった瞬間に吹笛をする。遅れるとチームが不信感を持つ。また、判定基準にバラツキがないよう一定の基準で判定すること。</p> <p>② オーバーネットの判定基準は、ネット上部の白帯のふくらみを越えて相手コート上でボールに触れているかどうかである。ボールに触れる位置を正確に捉える。</p> <p>③ ブロッカーがボールに接触した後、フォローの手が相手コートへ出る動きに惑わされてはいけない。確信をもって判定したものだけ反則とする。</p> <p>④ ボールが相手コートに向い、ネット上を通過する瞬間は、目の位置が動いてはいけない。ブロッカーの手とボールの接点をしっかりと止まって見る。ボール1個分を目安にアタック側に視点を置く。</p> <p>⑤ 2人以上のブロックの場合、ボールに触れたブロッカーがオーバーネットしているかどうかを確認することが重要である。</p> <p>⑥ ブロックだけではなく、セッターやアタッカーなど、攻撃側の選手がネットを越えてボールに接触していないか確認する。</p> <p>⑦ <u>クイックに対する、ブロッカーのオーバーネットをタイムリーに判定する。</u> <u>トスが上がってからアタックヒットまでの時間が短いので、クイックに対するブロッカーのオーバーネットの吹笛が遅れないよう注意する。</u></p> <p>⑧ オーバーネットの判定は、反則となる接点を一定に保ち、判定にバラツキがないようにする。</p>	副審はオーバーネットの補佐はしない。	
ブロック後のボールへの接触	<p>① ブロックした選手が続けてそのボールに接触してもドリブルの反則にはならない。ただし、この場合の接触回数は2回となる。 (同一選手が、連続して3回触れた場合はドリブルである)</p> <p>② アタックボールが相手チームの複数のブロッカー「AとB」の手に同時もしくは素早く2人に当たり、1回の接触とみなしたときは、その後「AまたはB」が続けてネットプレーをした場合、1人が3回続けてボールをプレーしているので、ドリブルの反則となる。</p> <p>③ ブロックで吸い込んだボールが、ブロッカーとネットの間にあるときに、ブロッカーの体の複数の部位に触れても、素早く触れたものであれば1回の接触とみなす。その後、同一選手がボールをプレーしてもドリブルではない。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
アンテナ付近のプレー	<p>① 主審側のアンテナやアンテナ外側のネット、ワイヤー、補助ロープ、支柱、審判台にボールが当たった場合は、その瞬間に吹笛し、ポイントおよびボールアウトのハンドシグナルを示し、そのボールをプレーした選手を指す。</p> <p>② アンテナに関わる判定を的確に行うには、アンテナ付近をボールが通過することを予め想定しておくことが重要である。例えば、主審側のサイドラインより外側のフリーゾーンで選手がプレーするようなケースは、ボールがアンテナ付近を通過する可能性が高くなる。</p> <p>③ アンテナ上方を通過したり、取り戻したりするような際どいケースについては、主審1人で判定せず、必ず線審の判定を確認しなくてはならない。この場合、どの位置の線審を確認するべきか瞬時に判断することが大切である。もし、フラッグを振った線審が適切に判定できない位置であれば、その判定を採用すべきではない。</p> <p>④ アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロッカーに当たったボールがアンテナに当たったのか、どちらかの選手がアンテナに触れたのか、など判定が非常に難しくなる場合があるので、必ず線審、副審を確認して最終判定を行う。</p>	<p>① <u>副審側のアンテナ外通過の判定の際は、取り戻しのプレーの選手を視野に入れて、プレーの妨げにならない位置取りをする。取り戻しのプレーの妨げにならない場合は、反対側コートアンテナの下に入り判定をする。支柱から離れ過ぎていると、適切な位置取りが遅れるので注意する。</u> (実技マニュアル「基本的な位置取り」参照)</p> <p>② アンテナ付近でのアタックプレーの場合、副審はアタックボールのコースを確認したうえで、ブロッカーとアンテナを視野に入れ、ブロック側の反則を主に監視する。ブロックしたボールがアンテナに当たるケース、ブロッカーがアンテナに触れるケースを想定し、正確に判定する。</p> <p>③ <u>ブロックのワンタッチの後、レシーブしたボールが副審側のアンテナ付近に飛んできた場合は、アンテナ外通過の判定を優先する。ワンタッチの補佐を出すことに気を取られて、アンテナ外通過の判定が疎かになってはいけません。</u></p> <p>④ 主審の①・②は、副審も同様だが、副審が吹笛したときは、反則したチーム側へ移動し、ボールアウトのハンドシグナルを示し、そのボールをプレーした選手を指す。ポイントのハンドシグナルは、主審に追従する。</p>	
	試合前の審判ミーティングで、ボールがアンテナに当たるケース、選手がアンテナに触れるケースの見方、位置取り、フラッグシグナルの出し方などを、副審および線審と打ち合わせをしておく。		
ハンドリング基準	<p>① 全てのプレーのハンドリング基準は同一である。大会前の事前講習会、実技クリニックでハンドリング基準の確認をし、大会の基準が同一になるよう、全審判員が認識を合わせることが重要である。</p> <p>② 疑わしきは吹笛をしない。審判台から見るのと、チームベンチから見るのとでは、見る位置によってハンドリングの見え方に違いが生じる。誰が見ても、どこから見ても反則のプレーは確実に吹笛できるようにハンドリング基準を確立することが必要である。</p> <p>③ 副審は主審から見えないプレーについて補佐をする。</p>		
オーバーハンド	<p>① ボールと手が触れる瞬間を見て判定をすること。<u>プレーする体勢</u>、手に当たったときの音、ボールの回転などに影響されてはいけません。</p> <p>② オーバーハンドの反則は、明らかな左右の手のバラツキおよび指先から手の平に当たるケースである。また、オーバーハンドで相手コートに返球するプレーも最後まで注視すること。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
アンダーハンド	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 相手チームからの打球に対する1回目のプレー（ブロックに当たった場合は、その後の最初のプレーも含む）のとき、ボールが身体の数箇所に連続して接触しても、それがボールの一つの動作中に生じたものであれば反則ではない。</li> <li>② 2回目、3回目のプレーで、ボールが身体の数箇所に連続して接触すればドリブルの反則となる。</li> <li>③ ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のプレーがブロック後の最初のプレーであるときは、ボールの一連の動作中であれば反則ではない。ボールが腕、手のひら、胸など、身体の一部で完全に静止したり、指が引っかかり持ち上げたりするプレーはホールディングの反則となる。しかし、プレーの体勢にとらわれなくて、明確にボールが身体に静止した場合のみ反則とするべきである。</li> </ul>		
ボールイン・アウト	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールが床に落ちた瞬間に吹笛をする。また、ライン際の判定については、少し長めに吹笛をする。</li> <li>② ライン判定は、まず主審自らがイン、アウトを確認し、その後担当の線審、副審を確認して、最終判定を行う。</li> <li>③ 審判の判定が遅れれば、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。</li> <li>④ 線審の判定が間違っていると判断したときは、ポイントのハンドシグナルを出す前に、線審のフラッグシグナルを片方の手で軽くおさえ、主審の責任において、最終判定を行う。</li> <li>⑤ 重要な局面であると判断したときは、副審および担当の線審を呼んで確認する。</li> </ul>	<p>主・副審は、フリーゾーンにいる監督が、線審の判定の妨げとなる場所に立っていないか確認しながら試合を進行する。もし、監督が線審の判定に影響を及ぼすような場所に立っているときは、監督に線審の判定に影響しない位置に移動するよう指導する。</p>	
パンケーキ	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 体を大きく動かすことなく、目線を下げて見る。確認できないときには、副審、線審を確認してから吹笛すべきである。</li> <li>② <u>ボールが床に落ちた瞬間に吹笛をしようとし過ぎると、落ちていないケースにまで誤って吹笛してしまうことがある。際どいケースについては、瞬時にボールの近くの線審のシグナルを確認することが必要である。</u></li> <li>③ 試合前に合図の仕方について、審判団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 確実にボールが床に落ちたが、主審が確認できず、吹笛できなかった場合は、<u>補佐のハンドシグナルを主審に送る必要はなく、副審が吹笛し判定する。</u>ただし、副審はネット際のタッチネットの判定を優先しなくてはならない。</li> </ul>	

	主 審	副 審	記 録 員
不当な要求	<p>① 副審が確認できなかった不当な要求は、主審が拒否をする。そして、不当な要求の種類により右記「記録②」のタイミングで、その内容を副審に伝える。</p> <p>② <u>不当な要求に対し</u>、副審が誤って吹笛した場合、主審は直ちに要求を拒否する。主審は、試合の進行に影響を及ぼしたと判断した場合は、当該チームに「遅延」の罰則を適用する。</p>	<p>① 不当な要求があった場合、副審は拒否をする。</p> <p>② 不当な要求を常に意識し、誤って不当な要求を受け付ける吹笛をしないこと。</p> <p>③ 不当な要求があった場合は、その種類により右記「記録②」のタイミングで、記録員に不当な要求があったことを告げ、記録用紙に記載させる。</p>	<p>① 不当な要求を拒否したときは、「適用した罰則等」の不当な要求欄の当該チームに×を付ける。</p> <p>② 不当な要求があったとき、記録用紙に下記のタイミングで記入する。</p> <p>《1回目の不当な要求》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●左記1→ラリー完了後</li> <li>●左記2,3,4,5→その時点</li> </ul> <p>《2回目以降の不当な要求》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●すべて→その時点</li> </ul>
	<p><b>【不当な要求】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ラリー中、または主審のサービス許可の吹笛と同時に、その後の要求</li> <li>2. 要求する権利のない競技参加者がした要求</li> <li>3. 同じ中断中の2回目の選手交代の要求（インプレー中の選手が負傷または病気の場合を除く）</li> <li>4. 規定回数を超えた要求</li> <li>5. 第1サービスと第2サービスの間の要求</li> </ol>		
物体利用のプレー	<p>① 競技エリア内で他の選手や競技エリア内の審判台や支柱などの物体で身体を支えたり、物体を利用したりしてプレーをすることは反則である。</p> <p>② 競技エリアの外側のチームベンチ、フェンス、観客席などを使ってプレーすることは反則ではない。（ただし、自チーム側の競技場の外側に限る）</p>		

4. 試合の中断と再開

	主 審	副 審	記 録 員
タイムアウト	<p>●監督（監督不在ならゲームキャプテン）が公式ハンドシグナルを用いてタイムアウトを要求していることを確認する。</p> <p>●ラリー中に監督が監督席にいないケースがあるので、ラリー完了時の監督の位置を意識し、タイムアウトの要求にタイムリーに対応する。</p> <p>●得点を伴わないラリーの中断（ノーカウント）後は、すべての試合中断の要求は認められない。</p> <p>●タイムアウトの要求が不当な要求であった場合には、同じチームによる同じ種類（タイムアウト）の中断の要求は認められないが、異なる種類（選手交代）の要求は認められる。</p> <p>●要求する権利のない競技参加者がタイムアウトを要求することは不当な要求ではあるが、すぐに不当な要求とするのではなく、要求する権利がある競技参加者から要求させるように促し、チームが直ちに対応することができれば、不当な要求とせず、その要求を認める。</p> <p>●不当な要求により遅延警告が適用された場合、同じチームによる中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。</p>	<p>① 要求を受け付けたときは、吹笛して公式ハンドシグナルを示し、要求したチームを示す。主審が吹笛したときは、副審は吹笛しない。</p> <p>② 要求したチームを示した後、30秒間の計時に入り、チームからボールを受け取る。</p> <p>③ コートにいた両チームの選手が、自チームベンチ近くのフリーゾーンに出ているか確認する。</p> <p>④ タイムアウト中の選手の位置は、特にコントロールする必要はない。</p> <p>⑤ タイムアウト中に必ず主審と目を合わせ、主審からの要求の有無を確認する。</p> <p>⑥ タイムアウト中に記録用紙を確認し、記録員が的確に任務を遂行しているか確認する。試合前に、主審と記録用紙の最低限のチェックポイントを決めておくが良い。</p> <p>⑦ 2回目のタイムアウトのときは、30秒の間に主審にその回数を報告する。</p> <p>⑧ タイムアウト終了の吹笛後、チームが速やかにコートに戻るかどうかを確認する。戻らない場合は、副審が軽く吹笛してコートに戻るようチームを促す。この場合、何度も吹笛する必要はない。</p> <p>⑨ 2回目のタイムアウトのときは、要求したチームの監督（監督不在ならゲームキャプテン）にその回数を通告する。</p>	<p>① タイムアウトを記録し、その回数をその都度副審に知らせる。</p> <p>② タイムアウト中に記録内容の確認および場内の得点板の点数を確認する。</p> <p>③ 副審に次のサービスチームおよびサーバーの番号を伝える。</p>
	<p>※1 副審は、タイムアウトの回数、要求できるタイミング、要求できる競技参加者を常に意識し、不当な要求であれば吹笛をしてはいけない。</p> <p>※2 タイムアウトの要求はチームの権利である。審判がチームに対してタイムアウトの要求を強要してはならない。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
選手交代	<p>●選手交代の要求とは、コートに入る準備のできた交代選手が、選手交代ゾーンに入ることをいう。</p> <p>●コート内の選手の負傷や病気による選手交代を除いて、監督（監督不在ならゲームキャプテン）は、ハンドシグナルを示す必要はない。</p> <p>●得点を伴わないラリーの中断（ノーカウント）後は、すべての試合中断の要求は認められない。</p> <p>●選手交代の要求が不当な要求として処理した場合には、同じチームによる同じ種類（選手交代）の中断の要求は認められないが、異なる種類（タイムアウト）の要求は認められる。</p> <p>●不当な要求により遅延警告が適用された場合、同じチームによる中断の要求は、次のラリーが完了するまでは認められない。</p> <p>●複数の選手交代を行う場合、交代選手は1つのユニット(集団)として選手交代ゾーンに近づかなければならない。全く同時でなくとも、最初の選手が選手交代ゾーンに入った後、2組目の選手が到着するまでに少し間があっても、その選手が交代選手であることが明らかな場合は、レフェリーは厳しくなる必要はない。2組目（3組目）の選手のわずかな遅れは、遅延行為とはならない。</p>		
	<p>① チームから選手交代の要求があり、副審が吹笛しその要求を受付けた場合、主審はハンドシグナルを示す必要はない。</p> <p>② 何らかの事情により副審が選手交代の要求に対応できない場合および選手交代の要求に気付かない場合は、主審が吹笛しハンドシグナルを示して選手交代を許可する。</p> <p>③ 選手交代のトラブルを未然に防ぐ意味でも、主審も交代選手と被交代選手の番号を記憶するよう心掛ける。</p>	<p>① 要求を受け付けたときは、吹笛して公式ハンドシグナルを示す。主審が吹笛したときは、副審は吹笛しない。また、2組以上の交代の場合は、2組目以降の交代選手を記録席付近に待機させる。</p> <p>② 副審は、ポールと記録席の間で交代する選手をコントロール（両チームがコントロールできるよう、あまりポールに近づき過ぎない）し、記録員と目を合わせ、記録員の片方の手が上がったら速やかに交代させる。このとき、交代する選手に手で合図するとともに、声をかけて交代を促す。2組目の交代選手は、記録員の両手が上がってからサイドラインへ導く。</p> <p>③ 記録員の両手が上がるのを確認し、主審に向かって両手を上げ、選手交代の手続きが完了したことを知らせる。</p> <p>④ 同時に2組の選手交代の要求があり、うち1組が不法な選手交代の要求であったときは、正しい組み合わせの要求のみ認め、不法な組み合わせの要求は拒否して、遅延の罰則を適用する。</p> <p>⑤ 選手交代を要求した際に、交代選手がジャージなどを脱いで遅れるケースは、遅延の罰則を適用する。</p> <p>⑥ 同じ中断中に連続して選手交代を要求することはできない。要求した場合は「不当な要求」として処置する。</p> <p>⑦ 5回目および6回目の選手交代のときは、その回数を、先に主審に報告し、その後、要求したチームの監督（監督不在ならゲームキャプテン）にその回数を通告する。</p>	<p>① 選手交代のときは、コート内の選手と交代選手が正しい組み合わせの交代であるか記録用紙を見て確認する。</p> <p>② 交代の組み合わせが正しければ、副審と目を合わせ、片方の手を上げ交代できる組み合わせであることを副審に伝える。もし、交代が不法な組み合わせの場合は、副審と目を合わせ、胸の前で左右に手を振り、交代できない組み合わせであることを副審に伝える。</p> <p>③ 記録用紙の該当欄に交代選手番号を記入し、記録が完了したら両手を上げ副審に「OKの合図」を送る。</p> <p>④ 選手交代の記録が完了したら、両手を上げる前にその回数を副審に報告する。（報告する方法は事前に決めておく）</p> <p>⑤ 選手の負傷で「例外的な選手交代」を行うときは、負傷した選手の番号の横にコートに入る選手の番号を記入し、その内容を特記事項欄に記入する。最終結果の選手交代欄には「例外的な選手交代」の回数を含めて記入する。</p>
<p>※1 副審は「選手交代の回数、要求できるタイミング」を常に意識し、不当な要求であれば吹笛をしてはならない。</p> <p>※2 選手交代の要求はチームの権利である。審判がチームに対して選手交代を要求するよう強要してはならない。</p>			

	主 審	副 審	記 録 員
セット間の手続き	<ul style="list-style-type: none"> <li>●最終ラリーのサービスチームおよびサーバーの番号を覚えておくこと。</li> <li>●セット間の中断の計時をする。副審の責務ではあるが、主審も計時をすることが望ましい。</li> <li>●コートチェンジをコントロールする。主審は全体を監視し、副審も適切な位置取りをして、エンドラインに整列した9人の選手が、チームから見て右側の支柱の外側を通過してコートが替わっているか、またチーム役員、控え選手も、主審のコートチェンジのハンドシグナルと吹笛でコートを替わっているか確認する。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>① セットの最終ポイントを消して、セット終了のハンドシグナルを示す。</li> <li>② セット終了の時刻を記入する。</li> <li>③ 最後のサーバーの得点を○で囲む。</li> <li>④ その他は、公式記録記入法「セットが終了したとき」を参照。</li> <li>⑤ 両チームの監督（監督不在ならチームキャプテン）から申し出のあった、セット間の選手交代を確認し、正しければ記録用紙に次のセットのサービス順を記入する。ただし、例外的な選手交代などにより、次のセットに出場できない選手の番号は記入しない。また、認められない交代のときは、副審を通じて当該チームの監督にその旨伝え、交代を訂正させる。</li> <li>⑥ 監督からセット間の選手交代の申告がされ、記録用紙への記入が完了した後も、監督からセット間の選手交代の訂正が申告された場合は、副審のセット間終了（2分30秒）の吹笛前であれば認める。</li> <li>⑦ 次のセットの最初にサービスを行うチームは記号「S」に、レシーブを行うチームは記号「R」にXを付ける。</li> <li>⑧ 最終結果欄に、終了したセットの所要時間、両チームの得点、勝欄に勝ちチームは「1」、負けチームは「0」、選手交代およびタイムアウトの回数を記入する。</li> <li>⑨ 再度、記入漏れなどがいないか確認し、次のセットを開始できる状況であれば、その旨を口頭で副審に伝える。</li> <li>⑩ エンドライン上に整列した次セットの先発選手のサービス順を確認する。この際、副審と同じチームを確認するが、声を出して読み合わせをしないこと。記録員は記録用紙を見て、自分の目で確認する。両チームのサービス順の確認が終わりに、間違いなければ、両手を挙げて副審に伝える。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 両チームベンチやウォームアップをしている選手を注視し、必要に応じコントロールする。</li> <li>② 副審とアイコンタクトを取る。副審に伝えなければいけないことがあれば、次のセットの開始までに伝える。</li> <li>③ 線審、点示員とアイコンタクトを取る。試合前の審判ミーティングで、セット間でも目を合わせることを事前に伝えておくこと。もし、何か問題があるときは、セット間に該当の線審、点示員に内容を伝え、問題を解決すること。</li> <li>④ セット間終了の副審の吹笛により、両チームが速やかにエンドラインに整列しているか確認し、必要に応じコントロールする。</li> <li>⑤ サービス順の確認を副審と記録員だけに任せるのではなく、主審も可能な範囲で確認する。エンドラインに整列している選手の中にチームキャプテンがいない場合は、ゲームキャプテンを確認し、副審にその番号を伝える。</li> <li>⑥ 副審および記録員のサービス順確認完了の合図を確認し、吹笛をして選手をコートへ入れる。</li> <li>⑦ 副審が最初のサーバーへボールを送る前に、必ず副審と目を合わせ、お互いに最初のサービスチームを確認すること。</li> <li>⑧ すべての状況（線審、点示員、チームベンチ、コートなど）を確認し、副審および記録員の「OKの合図」を再度確認し、サービス許可の吹笛をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールを保持し、コートチェンジをコントロールできる位置取りをする。</li> <li>② 両チームの監督（監督不在ならチームキャプテン）にセット間の選手交代を確認する。この際、必ずサービスオーダー票を確認しながら、監督からセット間の選手交代を聞くこと。問題がなければ、その内容を記録員に伝える。</li> <li>③ 記録用紙に、次のセットの最初にサービスを行うチーム、セット間の選手交代、および次のセットの両チームのサービス順が正しく記入されているか必ず確認すること。</li> <li>④ 両チームベンチやウォームアップをしている選手を注視し、必要に応じコントロールする。</li> <li>⑤ 主審とアイコンタクトを取り、必要に応じ主審からの要求に応える。</li> <li>⑥ 記録員が必要事項の記入を完了し、次のセットを開始できる状況になっているか確認する。</li> <li>⑦ 2分30秒後、吹笛して両チームの次のセットの先発選手をエンドライン上に整列させ、サービス順を確認する。この際、記録員と同じチームを確認するが、声を出して読み合わせをしない。副審はサービスオーダー票を見て、自分の目で確認する。</li> <li>⑧ 記録員のサービス順確認完了の合図を確認し、主審へサービス順の確認が終わった旨の合図を送る。</li> </ul>	

	主 審	副 審	記 録 員
		⑨ 主審と目を合わせ、最初のサービスチームを確認し合い、最初のサーバーへボールを送る。 ⑩ 試合を開始できる状態であることが確認できれば、両手を挙げて主審に伝える。	⑪ 副審へ次セットの最初のサービスチームおよびサーバーを通告し、最初のサービスチームが正しく、試合を開始できる状況であれば、再度副審へ両手を挙げて準備ができたことを伝える。このとき、サービス順が間違っている場合、指摘してはいけない。 ⑫ 次のセットの開始時刻を記入する。
特殊な事情による <u>試合の中断</u>	① 他のコートからボールが侵入し、適切にラリーを止めることができず、トラブルになるケースが見受けられる。このようなトラブルが起らないよう、試合前の審判ミーティングで打ち合わせを行い、主・副審の協働により、適切にラリーを止めることが重要である。ラリーを止めることを躊躇してトラブルになるよりは、少しでもプレーに影響すると判断したときは、ラリーを止めるべきである。 ② 他のコートからボールが侵入し試合の中断した場合は、ラリーは「ノーカウント」となり、ラリーのやり直しは、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開する。 ③ トスのときに、「他のコートのボール、選手の侵入がプレーの妨げになる場合は、ラリーを止めるが、プレーの妨げにならない限り、ラリーを止めないこともある。」ことをチームに伝えておくことも必要である。		

## 5. 公式記録記入法の解説

### ◆ 公式記録記入法の注意点

- 性別（男子／女子）の該当する□に×を記入する。
- トスの後「最初にサービスを行うチームの記号（Ⓢ）とレシーブを行うチームの記号（℞）に×を付ける。
- 選手交代があった場合「交代する先発選手の番号の下欄に、コートに入った交代選手の番号を記入する。
- 交代選手が再びチームベンチに退いた場合は、選手交代番号欄のその交代選手の番号を○で囲む。
- 例外的な選手交代のときは、負傷した選手の番号の横にコートに入った選手の番号を記入し、特記事項欄にその旨記録する。最終結果の選手交代欄にはその回数を含めて記入する。
- 各セットが終了したとき「試合結果欄」にそのセットの結果を記入する。そして、勝欄に勝ちチームには「1」を、負けチームには「0」を記入する。
- 試合終了後「両チームのチームキャプテンのサイン」を採録する。

### ◆ 不当な要求、警告関連の記入方法〈記載例：図-2〉

適用した罰則等				不当な要求			選手…選手番号
				チーム(A)	：	チーム(B)	
警告	反則	退場	失格	A or B	セット	得点	遅延の罰則…D
3				B	1	27 : 28	監督…C
	3			B	3	9 : 8	コーチ…AC
D				A	3	9 : 10	マネージャー…M
D				B	3	16 : 17	部長…H
	D			A	3	18 : 16	

- ① 第2セット，A18対B19のとき，Bチームが「不当な要求（1回目）」をしたので拒否された。  
→不当な要求欄のチーム(B)に×をつける。
- ② 第1セット，A28対B27のとき，既に第1段階の警告を受けていたBチームの3番が判定に不満の態度を示したので，イエローカードが示された。  
→警告欄に3，A or B欄にB，セット欄に1，得点欄に27 : 28と記入する。
- ③ 第3セット，A8対B9のとき，Bチームの3番が再度判定に不満の態度を示したので，レッドカードが示された。  
→反則欄に3，A or B欄にB，セット欄に3，得点欄に9 : 8と記入する。
- ④ 第3セット，A9対B10のとき，Aチームが選手交代の要求をしたが，その交代を取り止めたので，遅延（1回目）のイエローカードが示された。  
→警告欄にD，A or B欄にA，セット欄に3，得点欄に9 : 10と記入する。
- ⑤ 第3セット，A17対B16のとき，Bチームが「不当な要求（2回目）」をしたので，遅延（1回目）のイエローカードが示された。  
→警告欄にD，A or B欄にB，セット欄に3，得点欄に16 : 17と記入する。
- ⑥ 第3セット，A18対B16のとき，Aチームの選手交代の要求があったが，交代準備ができていなかったため，遅延（2回目）のレッドカードが示された。  
→反則欄にD，A or B欄にA，セット欄に3，得点欄に18 : 16と記入する。

◆ 特記事項の記入例

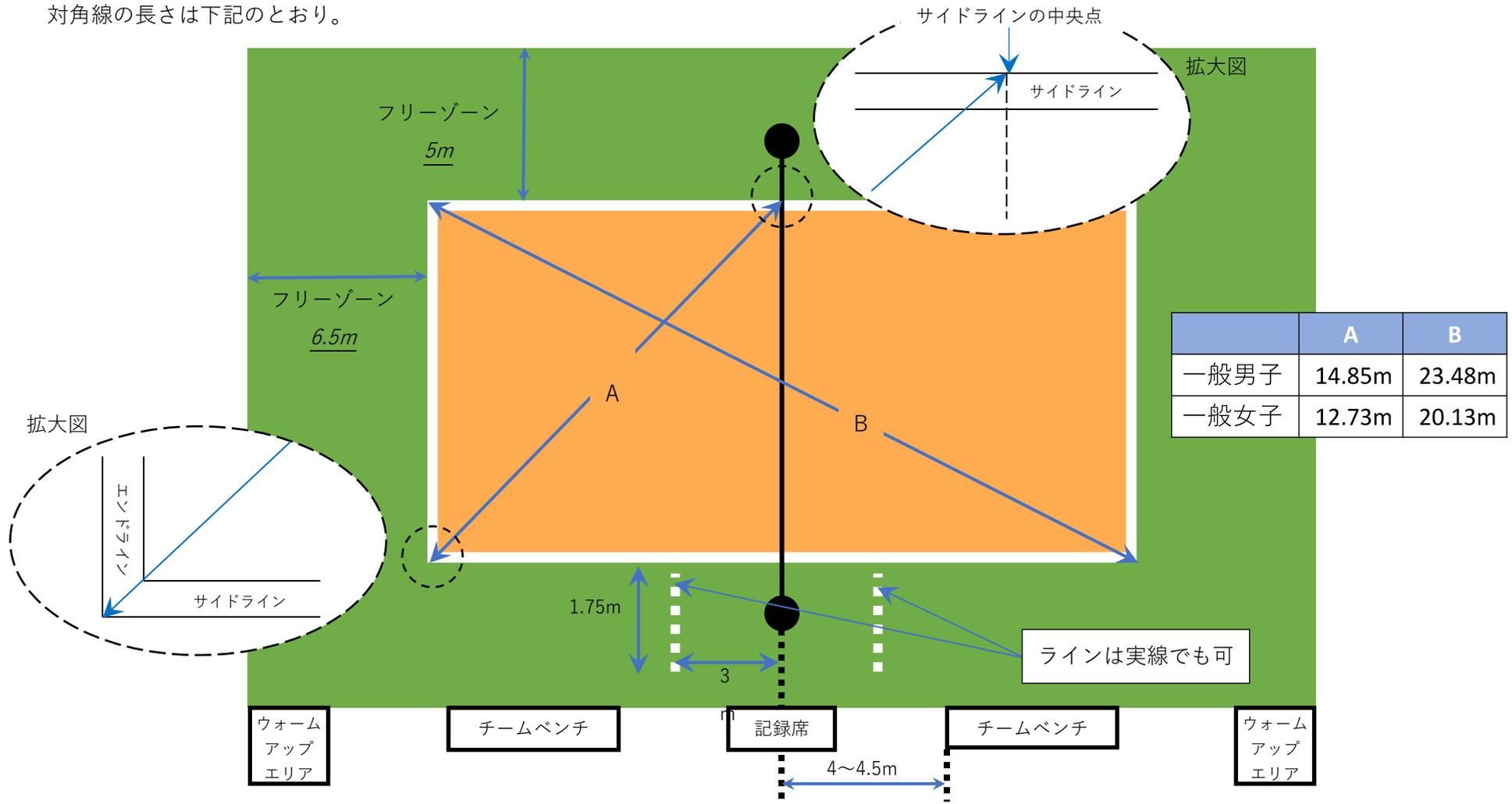
次のようなときは、特記事項欄に、適用した事項／チーム／セット（両チームの得点）その内容の順に簡潔に記録する。

- (1) サービス順の誤りで遡って得点を取り消したとき  
→ 『反／A／1（4：1）6番のサービスを8番が打った』 ※遡って得点を取り消さない場合は記載しない。
- (2) 不法な選手がコート上でプレーして、その間に得た得点を取り消したとき。  
→ 『反／B／2（16：12）不法な選手 No.7 がプレーした間に得た4点を取り消した』
- (3) 負傷による、例外的な選手交代または回復のためのタイムアウトを認めたとき。  
→ 『例外／A／1（13：14）No.7→No.8』（回復のためのタイムアウトを認めたときは、「回タ」とする）
- (4) 特殊な事情による試合の中断で、試合の再開が遅くなったとき、または試合が中止もしくは延期となったとき。  
→ 『試合の中断／1（4：6）停電のため15時00分から15時20分まで中断』  
このようにチームを記載しない場合は、（Aチームの得点：Bチームの得点）の順で記載する。
- (5) セットまたは試合の没収があったとき。
  - セット終了後にセットが没収のとき → 『セ没／B／2（21：12）セット終了後に登録外の選手 No.7 がプレーしたことを確認した』
  - セット途中でセットが没収のとき → 『セ没／B／2（16：12）No.8 回タ後も回復せず』
  - 試合が没収のとき → 『ゲ没／B／2（16：12）試合の続行を拒否した』
- (6) その他主審が特記事項欄に記入しておくことが必要と認めたとき。

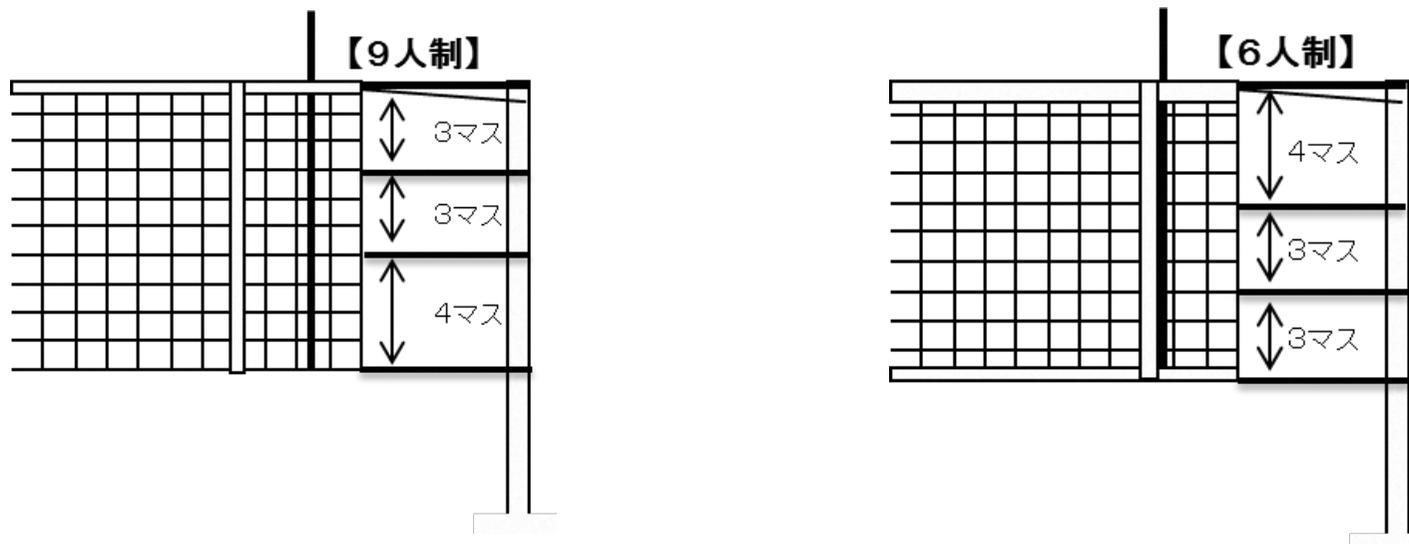
◆ 試合結果欄の注意点…例外的な選手交代は、正規の選手交代の回数には含めないが、試合結果欄の選手交代の数には含める。

6. 競技場の設営, ネットの張り方, 審判台の高さの調節について

- ① 競技規則では, サイドラインから支柱までは50cm~1mと定められている。  
それに加え, 両方のサイドラインから支柱の間隔が均等になっているかも確認する。
- ② チームベンチの位置は, 選手の安全およびプレーイングエリアの確保の観点からも非常に重要である。コート中央から『4m~4.5m』離れたところに監督席を設けて, それを基準にチームベンチを設置する。
- ③ 体育館に既にラインが引いてある場合やラインテープを貼るための目印がある場合であってもコートの大きさが規定どおりであるか必ず確認する。  
確認する方法は下記を参考。
  - (1) サイドラインの長さ, エンドラインの長さが規定の長さか確認する。
  - (2) 下図のA (コート4ヶ所), B (コート2ヶ所) すべての対角線を計測する。  
ラインもコートに含まれるのでラインの外側で計測する。  
対角線の長さは下記のとおり。



- ④ 9人制独特のネットプレーをスムーズに行えるようネットのサイド（補助）ロープの張り方は大変重要である。下図を参考にボールがネットのどの部分に当たっても適度な跳ね返りが得られるように左右均等な力でサイド（補助）ロープを張ること。このとき、サイド（補助）ロープを張った状態で、ネットの幅が規定の1m（±3cm）であるか必ず計測する。



- ⑤ アンテナの位置も9人制にとって非常に重要である。サイドバンドの外側からアンテナの内側までが20cmになっているか、定規やメジャーなどを使って最低でも3ヶ所（ネット上部の白帯部、ネット中央部、アンダーロープ部）計測し、垂直に取り付けられているか確認する。また、アンテナ外側のネット部分が左右で同じ長さであるかも確認する。
- ⑥ 得点板を設置する場所は、JVA競技普及推進本部競技委員会の「競技要項」の競技場設営図による。得点板を1つ設置する場合は、次の要件を考慮して適切な位置に設置する。
- (1) コート上の選手から良く見える位置
  - (2) 両方のチームベンチおよび記録席から良く見える位置
  - (3) 観客席から良く見える位置
- ※「チームベンチ側のウォームアップエリア付近」に得点板を設置することは避けること。
- ⑦ 審判台の高さは、目の高さがネット上端から概ね50cmのところにくるように調節する。あくまでも50cmは目安である。男子と女子ではボールが通過する高さが違うので、当然ネット上端からの目の高さも変わる。それぞれの試合に合わせて自分で最適な高さに合わせる。ただし、極端に目の高さが高過ぎたり、低過ぎたりすると、適切な判定ができなくなるので注意すること。審判台を支柱に近づけ過ぎると前後の動きが制約されるので、適切な間隔を空ける方が望ましい。審判台の高さや位置については、研修の場などで諸々試して自分に合ったベストなポジションを確立する。審判台の昇降は必ずステップを使用し、昇降時は十分注意をすること。また、体の前後に落下防止の手摺りなどが無い審判台のときは、判定時も十分に注意をすること。

## 7. 不当な要求の処置

1. 1回目の不当な要求は拒否をして、記録用紙に記載する。  
不当な要求の種類により、処置のタイミングが異なる。(下表参照)  
※上記のケースで副審が吹笛してしまった場合は、**タイムアウトの要求で、選手がチームベンチ近くに戻ってしまうなど、試合を遅らせた」と主審が判断したときは遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる場合は、遅延としない。**
2. 2回目以降の不当な要求(試合の遅延)は要求があった時点で処置をする。

### 不当な要求の処置のタイミングと処置後の要求

不当な要求の内容	1回目	2回目	3回目以降
	拒否	遅延警告	遅延反則
①ラリー中、または主審のサービス許可の吹笛と同時に、その後の要求	ラリー完了後に処置	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置
② 要求する権利のない競技参加者が要求	要求があった時点で処置		
③ 同じ中断中の2回目の選手交代の要求			
④ 規定回数を超えた要求			
⑤ 第1サービスと第2サービスの間の要求			

- 不当な要求の1回目の場合、異なる種類の試合中断の要求ができる。
- 不当な要求の2回目(遅延警告)の場合、いかなる試合中断の要求もできない。
- 不当な要求の3回目(遅延反則)以降の場合は、ラリーが完了しているので、試合中断の要求ができる。

以上のように不当な要求があった場合、その都度、記録員は公式記録用紙に記録し、副審はその内容を主審に報告する。

## 8. サービス順の誤りの処置方法

1. 記録員は、誤ったサーバーが、サービスをしたときに、ブザーで通告する。(サービスを打つ前に通告しない)
2. 副審は、片方の手を上げ吹笛をして合図をして、確実にラリーを止める。(このとき、副審もサービスを打った選手の番号を必ず確認しておく)
3. 記録員は、記録用紙によりサービス順の誤りの事象を副審に正確に伝える。(○番が打つところ、○番が打ちました、次のサーバーは○番です)副審自身もサービス順の誤りの事象をサービスオーダー票と記録用紙で正確に把握する。
4. 副審は、吹笛をして「サービス順の誤り」のハンドシグナルを示し、サービス順を誤った選手を指す。  
その後、主審は、「ポイント」のハンドシグナルを示し、副審も主審のハンドシグナルに追従する。
5. 副審は、サービス順を誤ったチームのゲームキャプテンを呼んで、「○番が打つところ、○番が打ちました、次のサーバーは○番です」と正確に伝える。
6. 記録員の両手が上がったのを確認して、副審も両手を上げ、試合を再開する。

【誤ったサービス順をチームに伝えた場合の処置は、ケースブック(4-5-4)を参照】

## 『2025年度 レフェリーの目標とビーチバレーボールの重点指導項目』

JVA競技普及推進本部 審判規則委員会 指導部

### 1 目 標

- (1) ルールの精神を理解し、論理的・実践的な知識を習得する。
- (2) 正しい判定をするための眼を養い、そのための基本的な動きや位置取りを研究し、審判技術の向上に努める。
- (3) 多くの経験を通して、強いメンタルと人間性の醸成に努め、よりよいゲームマネジメントに繋げる。
- (4) 試合での的確な判定や講習会等を通して、正しいルールや取り扱いをチームに伝える。

### 2 重点指導項目

#### 【ファーストレフェリー】

- (1) ハンドリング基準について
  - ・オーバーハンドのセットアップやハードドリブン（強打）のオーバーハンドレシーブについて正しく理解し、試合を通して同一の基準で判定を行う。
  - ・オーバーハンドでの返球は、常にプレーを予測しアタックヒットの反則に注意する。
- (2) サービスの許可について
  - ・ラリー終了後、12秒以内にサービス許可のホイッスルができるよう、チームが遅延なく準備をするよう積極的にコントロールする。
- (3) 遅延行為について
  - ・ラリー間やセット開始前、タイムアウト・テクニカルタイムアウト終了時において、選手のどの行為が遅延の対象となるかを理解し、選手の遅延を防ぐ。
- (4) 各プロトコールの的確な運用について
  - ・マッチプロトコール、ボールマークプロトコール、メディカルアシスタンスプロトコールおよびプロテストプロトコールについて、その運用方法を理解する。
- (5) 不法な行為について
  - ・選手ならびにチームスタッフの不法な行為は、毅然とした態度で競技規則を適用する。

#### 【セカンドレフェリー】

- (1) コートスイッチについて
  - ・コートスイッチの手順および取扱いを十分理解し、スムーズに行えるようにする。
- (2) 得点とサービス順について
  - ・スコアラー、アシスタントスコアラーと密に連携し、両チームの得点およびサービス順の確認を確実に行う。
- (3) 遅延行為について
  - ・選手のどの行為が遅延の対象となるかを理解し、積極的に選手をコントロールしファーストレフェリーを補佐する。
  - ・選手の不測の事態（砂が口に入りうがいをする、サングラスが破損し交換する場合など）に対して、適切なコントロールを行う。

#### 【スコアラー】

- (1) サービス順、得点の確認をしながら、正確に記録をつける。疑わしいときは試合を止め、アシスタントスコアラー等に確認する。
- (2) コートスイッチとそれぞれのセット終了をレフェリーに正確に知らせる。

#### 【アシスタントスコアラー】

- (1) 常にスコアラーと連携し、サーバーの番号や得点を確認する。ラリー終了後、直ちに次のサーバーの番号（ナンバーパドル）を示す。

## 【1】 プレーに関する事項

### 9.2 ヒットの特徴

9.2.2 ボールをつかむこと、投げることは許されない。ボールはどの方向に跳ね返ってもよい。

### 9.3 ボールをプレーするときの反則

9.2.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げること。ボールはヒット後、接触している所から離れない。

9.2.4 ダブルコンタクト：1人の選手が連続してボールを2回ヒットすること、またはボールが1人の選手の身体のさまざまな部分に連続して触れること。

#### (注)

- 1 ハンドリング基準はすべて同一であり、試合を通して基準を統一できるよう常に意識し、明らかな反則なものを判定する。
- 2 オーバーハンドセットは1つの素早い動作でプレーされなければならない。手の中のボールを、下方に下げる動きもしてはならない。ボールは選手の手の中に明らかに停止してはならない。
- 3 オーバーハンドでの相手コートへの返球は、ボールに触れる前の両肩を垂直に位置を固定しなければならない。レフェリーは選手がボールに触れた瞬間の両肩のラインに注意を払わなければならない。
- 4 ネット上で最初に指の腹でのボールへの接触は“アタックヒット”反則であるので注意をしなければならない。両チームが同時に長く（ネット上で）ボールに接触しても反則とはならず、プレーは続行される。
- 5 ハードドリブン（強打）の指を用いたオーバーハンドレシーブは、ボールをわずかに保持する、または連続的な接触が許される。ただし、選手がボールに反応するための時間や守備のテクニクを変えるための時間がある場合は、ハードドリブン（強打）とみなさない。
- 6 チームの2回目の接触であっても、ブロックの接触があった場合や、ブロックされた後の守備のプレーがテクニクを変えるための時間がない場合は、ハードドリブン（強打）とみなす。

## 10.1 ネットを通過するボール

10.1.2.2 チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外を通過して相手フリーゾーンに行った場合は、取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を越えた時点でアウトとなる。（第3図b）

#### (注)

ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは、2回目または3回目にヒットしたボールが、それぞれのレフェリーサイド許容空間外側のネット垂直面を通過した瞬間にホイッスルをする。

## 12.5 スクリーン

- 12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。(規則12.4, 12.5.2, 第4図, 第8図⑫)
- 意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはキャプテンを通じてチームに注意することができる。

### (注)

チームが意図してスクリーンを形成している場合や、選手が手を頭の高さより上に上げている場合(頭を保護するために、頭の後ろに手を上げることは許される)、スクリーンの反則になることがある。

## 【2】 サービスに関する事項

### 12.3 サービスの許可

ファーストレフェリーは両チームがプレーする準備ができて、サーバーがボールを保持していることを確認した後にサービスを許可する。

### (注)

- ラリー終了のホイッスルから、次のサービス許可のホイッスルまでの時間を、12秒以内のテンポで行う。ラリー間を一定に保つために、選手をコントロールするとともに、ラインや砂の状態、またはボールリトリバーのボール回しの状況を確認することが重要である。
- ラリー終了12秒後に、レシービングチームの準備ができていて、サーバーがボールを保持していれば、ファーストレフェリーは、サービス許可のホイッスルをしてよい。サーバーが準備できているかどうか確認する必要はない。ラリー終了後、レシービングチームの準備が12秒よりも早い場合は、サーバーがボールを保持していても、サーバーの準備を待つことができる。また、レシービングチームが次のプレーの準備ができていない場合は、サービス許可のホイッスルをしてはならない。ただし、すべての選手が準備できていれば、12秒より前にホイッスルしてもよい。

## 【3】 試合の遅延に関する事項

### 16.1 遅延行為の種類

試合の再開を引き延ばすようなチームの不当な行為は遅延行為である。

16.1.1 試合を再開するよう指示された後、中断をさらに引き延ばすこと。

16.1.3 試合を遅らせること(通常の試合の状況下で、ラリー終了からサービスのホイッスルまでは最大限12秒間である)。

16.1.4 チームメンバーが試合を遅らせること。

### (注)

- 選手が、サングラスを拭いたり砂をならしたりする場合、ラリー終了後、直ちに行わなければならない。一度次のポジションに着いた後に行うことは遅延となる。また、2つ以上の行為(サングラスを拭いた後、ラインや砂を直す等)も遅延となる。

(注)

- 2 TO及びTTOの終了後、コートへ戻る行為が遅い場合、またコートへ戻った後プレーを再開する前にサングラスを拭いたりする場合も遅延行為となる。
- 3 ラリー終了後、サーバーが速やかにサービスゾーンに移動しない場合や、ボールリトリバーからボールを受け取らない場合、また、ボールを保持した状態でサービスゾーンを平らに直す行為等は、遅延行為として口頭で注意を与えなければならない。
- 4 選手の自然なリアクションか、判定をごまかす行動か、または遅延行為か等を的確に見極める。審判団は、ラリー終了後、速やかにラインや砂を直すことを優先し、特にファーストレフェリー・セカンドレフェリーは、毎ラリー終了後にその状態を確認する必要がある。
- 5 セカンドレフェリーは、ラリー終了後、まずサーバーの確認、スコアラーの任務の確認を速やかに行うとともに、競技エリアの状態を確認すること。
- 6 ファーストレフェリーがキャプテンの質問に答えた後にも、質問を繰り返したり、規則の適用や解釈ではない質問で中断を長引かせたりするようにした場合も遅延行為となる。
- 7 猛暑対策時における、スイッチ時の給水やサングラスのワイピングの遅延のコントロールを適切に行うこと。

## 18.2 コートスイッチ

18.2.2 コートスイッチは遅れることなく速やかに行わなければならない。

コートスイッチが正規に行われなかった場合、気づいた時点で行われる。

その時の得点はそのまま維持される。

(注)

- 1 スコアラーズテーブル右側のベンチに座るチームはファーストレフェリー側で、左側のベンチに座るチームはセカンドレフェリー側でコートスイッチする。
- 2 サングラス用ワイピングタオルは、コートの両側の支柱近くネットのアンダーロープに掛けられ、コートスイッチの側で、必要な場合にのみ遅延なく使用できる。
- 3 監督のベンチ入りが許可されるアンダーカテゴリーの大会においては、両チームともにセカンドレフェリー側でスイッチすることができる。  
サングラス用ワイピングは、ネットのアンダーロープに掛けられたタオルで行うが、コートスイッチの際はベンチ入りしている監督が手渡してもよい。

## 【4】 中断に関する事項

### 15.2 正規の試合中断の連続

15.2.3 中断の要求を拒否されディレイウォーニングが適用された場合、同じ中断中（次のラリーが完了する前）に正規の中断の要求をすることはできない。

### 15.5 不当な要求

15.5.1 ラリー中、またはサービスのホイッスルと同時に、あるいはその後に要求すること。(規則 6.1.3)

15.5.2 要求する権利のないチームメンバーが要求すること。

(注)

- 1 正規の試合中断の要求に関して、チームがディレイウォーニングを受けた場合、同じチームによる試合中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。
- 2 サービスのホイッスルと同時か、あるいはその後の試合中断の要求は拒否され、ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。セカンドレフェリーがホイッスルした場合やブザーが鳴った場合でも、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせず、サービスのホイッスルを吹き直し、そのラリー終了後に不当な要求の措置を行う。
- 3 キャプテンではない選手がタイムアウトを要求したすぐ後（同じラリー間）、続いてキャプテンがタイムアウトを要求した場合（キャプテンが要求せずにそのままタイムアウトとしてベンチに戻ろうとしているときは、レフェリーからキャプテンにハンドシグナルを示すよう促す）、タイムアウトの要求は許可される。キャプテンではない選手が要求したタイムアウトにキャプテンが同意せずコートに残っている場合等は、不当な要求とみなし、スコアシートの備考欄下段に記録する。
- 4 それまでにチームが遅延の罰則を受けていても、不当な要求がチームの最初のものであれば、拒否される。その際、ラリー終了後に不当な要求としてスコアシートに記録する。

## 17.1 負傷/病気

- 17.1.1 ボールがインプレー中に重大な事故が起きた場合、レフェリーは直ちに試合を止めて医療担当者がコートに入ることを許可しなければならない。ラリーはその後やり直しとなる。

### ※猛暑対策

選手の健康管理を考慮し、競技委員長または審判委員長の決定により、下記を段階的、または同時に適用する。

その許可のタイミングは、試合ごとではなく複数コートの場合でも同じ時刻に適用する。審判委員長は、ラリー間にレフェリーに許可を通知し、レフェリーは直ちにキャプテンに適用内容を通知しなければならない。

- (1) ラリー間12秒を15秒に延ばす。(選手には伝えない。)
- (2) コートスイッチごとに、速やかに水分補給することを許可する。(ベンチに座ったり、パートナーと会話したり、サングラスを拭いたりすること等はできない。)
- (3) 1, 2セット時には21-21のときに2回目のテクニカルタイムアウト(TTO)を、3セット時には3回目のコートスイッチのときにTTOを行う。

(注)

- 1 ラリー中に重大な事故が発生し、選手が出血している場合、またはプレーが続行され選手が状態を悪化させる可能性がある場合、レフェリーは直ちに、ホイッスルしてプレーを止める必要がある。ファーストレフェリーは、出血が確認されるか選手からの要求に応じてMTOを許可することができる。MTOを許可する前に、チームのタイムアウトを使用する必要は無い。
- 2 試合中のプレーの過程で、負傷を負った選手に適切な治療を提供するとともに、すべての当事者の安全を確保するために、不正防止を目的として十分な注意を払う必要がある。

(注)

- 3 ファーストレフェリーは、出血をとみなわない重度の負傷/病気（外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む）や、厳しい気象条件（競技委員長が、審判委員長や大会公認医師/医療委員長等と協議した上で、公式に厳しい気象条件下であると宣言した場合）による病気の場合、または選手がトイレを使用する場合、選手からの要求に応じて最大5分のRITを許可することができる。  
RITを許可する前に、まず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTOかセット間を使用する。TTOかセット間を使用した後でRITを許可する場合、タイムアウトを使用する必要は無い。
- 4 選手が負傷/病気になった場合、ラリー終了後直ちに、セカンドレフェリーは医療支援を要求するかどうかを選手に確認する必要がある。  
ファーストレフェリーはまず、チームタイムアウトを許可し、その後、問題が解決しない場合にのみ、ファーストレフェリーがメディカルアシスタンスプロトコルの開始を許可し、医療スタッフ到着後、ただちにファーストレフェリーがホイッスルをしてプロトコルを開始する。
- 5 レフェリーは、メディカルアシスタンスプロトコルを開始する前に、負傷や病気に至った状況を認識する必要があり、その性質および程度（軽度または重度）を確立する責任がある。
- 6 メディカルタイムアウト（MTO）に回数の制限はない。
- 7 一試合中に同一選手は、最大1回のRITを要求する権利があり、MTOと1回のRITの両方を要求する可能性があり、これらは使用順序に関係なく許可される。
- 8 試合（最初のサービス）が開始されていなくても、チームはタイムアウトを取得でき、必要であればメディカルアシスタンスを要求する権利がある。
- 9 ファーストレフェリーは負傷選手の対応をし、セカンドレフェリーはスコアラーとコート全体の対応をする。また、プロトコル終了はファーストレフェリーのホイッスルによって通知し、セカンドレフェリーは選手が速やかにコートに戻るよう指示する。
- 10 スコアラーは下記の2つの時間を記録することが重要である。
  - (1) ファーストレフェリーがメディカルアシスタンスプロトコル開始のホイッスルをした時間。
  - (2) ファーストレフェリーがメディカルアシスタンスプロトコル終了（許可された最大5分後、または公式医療スタッフによる治療が完了したと宣言された直後か、治療が提供できない場合、または選手がプレーを再開する準備ができていると宣言した場合）のホイッスルをした時間。

## メディカルアシスタンスプロトコール

### 11 さまざまな種類の負傷/病気と医療支援

負傷の種類	程度	措置	許可・計時
メディカルタイムアウト (MTO) 出血をともなう負傷	軽度	<ul style="list-style-type: none"> <li>ー遅延なく治療</li> <li>ー医療支援なし</li> </ul>	ファーストレフェリーにより、出血が確認されるか選手からの要求に応じて許可 許可された時点から計時を開始
	重度	ーメディカルタイムアウト (MTO) / 最大5分	
出血をともなわない負傷/病気(RIT) (出血をともなわない外傷性負傷、非外傷性負傷、非接触負傷を含む)	軽度	<ul style="list-style-type: none"> <li>ー遅延なく治療</li> <li>ー医療支援なし</li> </ul>	ファーストレフェリーにより、選手からの要求に応じて許可 許可された時点から計時を開始
	重度	<ul style="list-style-type: none"> <li>ーまず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTO かセット間に治療を行う。</li> <li>ーリカバリーインターラプション (RIT) / 最大5分</li> </ul>	
厳しい気象条件による病気 (RIT) (競技委員長が、審判委員長や大会公認医師/医療委員長 (居る場合) と協議した上で、公式に厳しい気象条件下であると宣言した場合)		<ul style="list-style-type: none"> <li>ーまず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTO かセット間に治療を行う。</li> <li>ーリカバリーインターラプション (RIT) / 最大5分</li> </ul>	ファーストレフェリーにより、選手からの要求に応じて許可 許可された時点から計時を開始
トイレの使用 (RIT) (通常の試合中、選手がトイレ使用で遅延した場合のみ)		<ul style="list-style-type: none"> <li>ー選手は、試合を遅らせない限り、試合中にトイレを使用する権利がある。</li> <li>ーRIT を許可する前に、まず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または、TTO かセット間を使用する。</li> <li>ー遅延が発生した場合は、RIT (最大5分) がその選手に与えられ、選手が戻ったらすぐに試合は再開される。</li> </ul>	ファーストレフェリーにより許可 許可された時点から計時を開始
注: メディカルアシスタンスは、試合が遅れない限り、通常の試合中断時やその他の試合中断時に医療支援 (治療) が認められます。			

### 17.2 外部からの妨害

試合中に外部からなんらかの妨害があった場合、プレーを止めなければならない。ラリーはやり直しとなる。

#### (注)

- ラリー中、外部からボールが飛んできた場合、コートに向かってきているだけでなく、スコアラズテーブル前や、エンドラインとバナーの間のフリーゾーンであっても、外部からの妨害を示唆しているため、選手が反応する、しないに関わらず、プレーを止めなければならない。
- 突風等によりパラソルやベンチ周りの物が飛んだりした場合も、選手に危険がおよぶと判断し、外部からの妨害とみなす。

## 【5】 競技参加者の行為に関する事項

### 19.1 スポーツマンにふさわしい行為

19.1.1 競技参加者は公式ビーチバレーボール規則に通じていなければならない。また、それを忠実に守らなければならない。

19.1.2 競技参加者はレフェリーの決定に対してスポーツマンらしく反論せず受け入れなければならない。

疑問がある場合はキャプテンを通してのみ説明を求めることができる。(規則 5.1.2.1)

19.1.3 競技参加者はレフェリーの決定に影響を与えたり、またはチームの反則を隠したりする行動や態度は避けなければならない。

### 19.2 フェアプレー

19.2.1 競技参加者はレフェリーだけでなく、他の役員、相手チーム、チームメイト、さらに観衆に対してもフェアプレーの精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない。

#### (注)

1 ファーストレフェリーの判定に対するキャプテンの質問は受け入れるが、その内容がルールの取り扱い等に関する質問ではなく、判定に対する抗議や意見を述べる等の場合、キャプテン以外の選手が質問に来た場合は拒否する。

2 競技参加者が「規則 19」に反した場合、または、レフェリーの判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合、警告する。繰り返した場合はペナルティを科す。

#### 【主にステージ 1 に該当するケース】

- ① ファーストレフェリーが最終判定を出した後レフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。
- ② キャプテン以外の選手が判定に対して質問し拒否された後、試合を再開しない場合。

#### 【主にステージ 2 に該当するケース (直接イエローカードを出すケース)】

- ① レフェリーやラインジャッジの判定に対して、抗議や不服的な態度を執拗に示した場合。
- ② ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合。

※上記について、不服的な態度や行為の内容や程度によって、無作法な行為あるいは侮辱的な行為として判断した場合には、規則 20 に基づき罰則を適用する。

## 【6】 コーチングについて

### 付録1) 国内の大会に適用される 特別競技規則 \*付則の 1 【監督に関する規定】に関すること

5 ベンチ入りする監督は次の権限を持ち義務を負う。

(3) 監督は、トス開始前はコートでのウォームアップに参加することができる。また、アンダーカテゴリーの大会においては公式ウォームアップにも参加することができる。

(6) チームサイドがコートスイッチにより入れ替わる際には、監督もその都度ベンチを移動しなければならない。アンダーカテゴリーの大会においては、監督は (5) の他ラリー終了後次のサービス許可のホイッスルまでの間に選手に指示することができるが、コートスイッチのときを除いて、座ったままでいなければならない。

コートスイッチ中 (立ち止まらず、歩いている間) に試合を遅延させなければ選手に指示を出してもよい。

(注)

- 1 レフェリーは、監督が規定通りに行っているか、また、ラリー中に立ち上がったたり、指示や声援をしたりしていないか、注視しなければならない。
- 2 ベンチ入りしない監督やコーチ等によるコート外からのコーチングが疑わしい場合は、レフェリーは審判委員長および競技委員長をコートサイドに呼んで報告する。  
※この場合の処置はチームに関係なく個人に対してのものであり罰則とはならない。  
しかしコーチングを受けたチームに対しレフェリーは口頭で注意を行う。(これは罰則ではない)
- 3 アンダーカテゴリーの大会の場合、上記に加えて以下についても確認し、積極的にコントロールしなければならない。
  - ① ラリー終了後、次のサービス許可のホイッスルまでの間に、立ち上がって指示していないか。
  - ② チームのコートスイッチによりベンチを移動する際、指示やワイピングタオルを渡すことで遅延をしていないか。
  - ③ 猛暑の際に給水措置が取られる場合は、ベンチ移動の際に、監督が選手に飲み物を手渡して給水してもよいが、立ち止まるなど遅延をしていないか。遅延をした場合は遅延の罰則が適用される。
  - ④ 監督がタイムアウトを要求するときに、ハンドシグナルを示しているか。(口頭だけの要求は許可されない。)

## 【7】 スコアシート記入法に関する事項

### 2 トスの後に

#### 2.2 セカンドレフェリーから

- a) 最初にサービスをするチーム
- b) それぞれのチームの試合開始時のコートサイド

(注)

- 1 トスに勝ったチームが選択をした後、もう一つのチームが選択を終え、両キャプテンがスコアシートにサインをしている間に、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーでトスの結果を復唱し、両者で間違いがないか確認する。(トスの最中に選手越しにスコアラーに伝えない。)
- 2 両キャプテンがスコアシートにサインをし終えてから、セカンドレフェリーがスコアラーにトスの結果を伝える。
- 3 公式ウォームアップが終了する前に、スコアラーがトスの結果とサービス順を正しく記入しているか、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーは交互にスコアシートを確認する。(一方が確認しているとき、もう一方はコート上のコントロールを行う。)
- 4 試合終了後、マッチプロトコールにしたがってレフェリースタンド前からスコアラーズテーブル前に戻る際、キャプテンがサインし終わるまではスコアラーズテーブルのそばに近寄らず、一定の距離をあけて待つ。必要であれば、レフェリーがベンチに近寄ってキャプテンに声をかけてよい。

## 【8】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 ボールマークプロトコールは、選手からの要求とファーストレフェリー自身が行う2つのケースにより適用される。
- 3 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。
- 4 両チームのどの選手も要求することができるが、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。
- 5 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。明らかに要求が遅い場合や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。
- 6 ファーストレフェリーが、ボールが接地する前にラインに触れたことを目視した場合、「BMP」の要求は受け入れず「不当なBMPの要求」と見なし、許可しない。この場合、選手に説明後、指で「X」のハンドシグナルを正しく示すこと。
- 7 ボールが明らかに（例えば、ラインから1m離れたような）「アウト」であっても、選手が「BMP」を要求した場合には、ファーストレフェリーは「BMP」を許可しなければならない。
- 8 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。
- 9 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。
- 10 「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。
- 11 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。
- 12 「BMP」の実施中、選手はベンチに戻ったり、水分補給したりすることはできない。
- 13 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。
- 14 監督のベンチ入りが許可されるアンダーカテゴリーの大会において、監督はボールマークプロトコールの要求はできない。
- 15 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》

○チームのBMPの要求の場合

（開始時間、セット、スコア、サービスチーム、チームAまたはBによる要求）（結果：「成功」または「不成功」、または「使用不可」）

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, 試合再開（所要時間00:00:17）

○レフェリーのBMPの要求の場合

（開始時間、セット、スコア、サービスチーム、レフェリーによる要求）（結果：「インまたはアウト」）

例 10:02:17, 第3セット, 0:1, Bチームサービス, レフェリーによる要求。結果：アウト  
10:02:34, 試合再開（所要時間00:00:17）

2025 年度

# ビーチバレーボール 審判実技マニュアル

2025 年 2 月 24 日

公益財団法人日本バレーボール協会  
審判規則委員会 指導部

## <目次>

試合前・試合終了後およびマッチプロトコール時の審判役員の役割	1	ネット際のプレーの判定「ネット下からの相手コートおよび空間への侵入」	16
【試合の運営】		「ブロック後のボール接触に関する判定」	16
試合前	2	「許容空間外側を通過するボールの判定」	17
「レフェリーミーティング」	2	「ボールがアンテナにあたるケース」	18
「コート、備品、用具の点検」	2	ボールハンドリング	19
マッチプロトコール	3	「オーバーハンドパス」	19
試合中	3	「アンダーハンドパス」	20
「遅延の罰則」	3	「トス」	20
「軽度の不法な行為」	4	「指の腹を用いたプレー」	20
「不法な行為・罰則」	5	ボールイン・アウト（ボールマークプロトコール）	21
不当な要求	6	ボールが砂(地面)に落ちる寸前の状態	21
セット間	6	物体利用のプレー	22
試合終了後	6	取り戻しのケース	22
【試合中の判定方法】		【競技の中断に関する技術】	
ハンドシグナル	7	タイムアウト	23
基本的な位置の取り方	8	コートスイッチ	25
最終判定の仕方	8	猛暑対策	25
サービス時の判定「サービス許可のホイッスル」	9	メディカルアシスタンスプロトコール (出血を伴う負傷) (出血をとみなわない負傷/病気)	26
「スクリーンの判定」	10	メディカルアシスタンスプロトコール (厳しい気象条件またはトイレの使用の場合)	29
「サーバーの誤り」	10	プロテストプロトコール	30
アタック時の判定	11	フォーフィットプロトコール	32
ブロック時の判定	11	【監督規定に関する技術】	
ボールコンタクトの判定	12	監督規定	34
ネット際のプレーの判定「タッチネット」	13		
ネット際のプレーの判定「ネット上での「同時の接触」の判定」	14		
「オーバーネット」	15		

## 【試合前・試合終了後およびマッチプロトコール時の審判役員の役割】

スコアラー	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 試合開始20分前までには、スコアシートに必要な事項の記入を済ませ、スコアラーズテーブルにつく。</li> <li>② コートに向かって右側がスコアラーとする。</li> <li>③ サービスオーダーと得点の確認を行う。スコアシートが唯一の公式記録である。疑義をいただいたときは、ゲームを止め、セカンドレフェリーを呼び、可能な限り迅速に正確に処置する。サービス順の誤りがあれば、サービスが打たれる前に選手・セカンドレフェリーに知らせる。点示の間違いは、競技を中断せずに速やかに処置する。</li> <li>④ キャプテンからファーストレフェリーに対して正式な異議の申し立て(プロテストプロトコール)があった場合、その異議を公式な抗議として、スコアシートにスコアラーが記入し、試合終了時、該当のキャプテンの確認後サインを採る。</li> </ol>
アシスタントスコアラー	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 試合開始20分前までには、スコアシートの予備と、サービス順チェックシートを準備し、スコアラーズテーブルにつく。</li> <li>② コートに向かって左側がアシスタントスコアラーとする。</li> <li>③ アシスタントスコアラーは、試合中、原則として次の事項を行う。             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) スコアラーの任務を補佐する。</li> <li>b) ラリー終了後迅速に、それぞれのチームの次のサービス順1または2をナンバーパドルで示す。</li> <li>c) スコアラーズテーブル上のスコアボードを使用して、得点揭示を行うとともにスコアボードの得点が正しいか確認する。</li> </ol> </li> </ol>
ラインジャッジ	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 試合開始20分前までには、スコアラーズテーブル後方に集合する。公式ウォームアップ中はスコアラーズテーブル前で待機し、ファーストレフェリーがレフェリースタンドへ向かうとき1人(4人のときは2人)ずつ、それぞれの定位置について、選手の紹介を待つ。</li> <li>② 担当の位置についたら、サンドレベラーがレーキをかけた後に担当ライン上の砂を落とし、ラインの状態やアンテナ、サイドバンドの取り付け位置に歪みがないか確認する。特にラインの歪みやライン上の砂については、ゲーム中でも十分注意する。2名の場合には、ラインジャッジが立たないコーナー部に注意する。</li> <li>③ ラインジャッジは、ボールリトリバーやサンドレベラーが任務を遂行していない場合には、タイムアウトやセット間にアドバイスを与える。</li> <li>④ 試合中の判定等については、ラインジャッジマニュアルを参照。</li> <li>⑤ 試合終了時には、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの横に整列し、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの後について退場する。</li> </ol>
ボールリトリバー	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 試合開始20分前までには、スコアラーズテーブル後方に集合し、タオル(ボールを拭くもの)があるかを確認する。 公式ウォームアップ中は、フェンス内でボール拾いを手伝う。タオルはハーフパンツの左(または右)前に挟んで使用し、広告パネルにかけてはならない。</li> <li>② 積極的にボールを回収し、サーバーにスムーズに配球できる状況をつくる。観客席にボールが入ったら、近くのリトリバーは近づいて手を挙げ、観客がどこへボールを返したらよいかはっきり示す。</li> <li>③ ボールの受け渡しは、2・3歩動いて行う。よく状況を見て、ボールデッドの間に素早く、広告パネルのすぐ近くを転がす。</li> <li>④ ラリー中はボールの受け渡しを行わない。(ファーストレフェリーのサービス許可のハンドシグナルが出たらボールを止める。)</li> <li>⑤ 選手がボールを拾わなくてもよいように、積極的にコート内にもボールを拾いに行く。</li> <li>⑥ ボールをサーバーに渡すリトリバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーに素早く近寄り、直接ボールを手渡すことを心がける。</li> <li>⑦ セット間は、各コーナーのボールリトリバーがボールを1個ずつ保持する。3セット目は、ボールを1個、セカンドレフェリーに渡す。</li> <li>⑧ タイムアウト・テクニカルタイムアウト(TTO)中およびセット間には、ボールの管理を行い、選手に渡さない。</li> <li>⑨ 試合終了時には、試合球をスコアラーズテーブル前に戻す。</li> </ol>
サンドレベラー	<ol style="list-style-type: none"> <li>① コートレーキンは、選手の安全とスムーズなゲームの進行を確保するために重要な役割を果たしている。</li> <li>② 特にコートライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をならすために、長いレーキや端が平らにされた長い棒を使用する。</li> <li>③ 試合開始20分前までには、スコアラーズテーブル後方に集合し、レーキがあるかを確認する。</li> <li>④ 公式ウォームアップ中は、ボール拾いを手伝い、終了1分前にファーストレフェリー・セカンドレフェリーの指示に従い、レーキを持って競技エリア外のコーナーで待機する。</li> <li>⑤ 公式ウォームアップ後、タイムアウト(TTOを含む)時、セット間には、それぞれのサイドでコートライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をレーキでならす。</li> <li>⑥ セット間等、時間がある場合には、それぞれのコートラインのレシーブ位置等も平らにする。</li> <li>⑦ コートに入るときは、選手とレーキが接触しないよう十分注意する。</li> </ol>

## 【試合の運営】

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合前	レフェリーミーティング	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 原則として、試合開始60分前にレフェリーミーティングを行う。(大会毎に確認する)</li> <li>② 今までに経験した試合の取り扱いについての説明、反省や伝達事項は必ずレフェリーミーティングで話をする。</li> <li>③ ラインジャッジとの打ち合わせ <ul style="list-style-type: none"> <li>・ライン判定、ラインのゆがみや砂の凸凹を速やかに修正</li> <li>・ボールコンタクト</li> <li>・アンテナ付近の判定</li> <li>・ボールマークプロトコルの手順など具体的な確認</li> </ul> </li> <li>④ コートオフィシャルとの打ち合わせ <ul style="list-style-type: none"> <li>【ボールリトリバー】</li> <li>・ラリー間にボールを回さない</li> <li>・ボールが地面につかないようにサーバーに渡す</li> <li>【サンドレベラー】</li> <li>・試合前(前の試合終了後)、公式練習後、タイムアウト、T T O、セット間にコートの砂地をきれいに均(なら)す。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ファーストレフェリーの位置から選手の陰になって見えないプレー、砂に落ちたかどうか、セカンドレフェリーサイドのアンテナ外通過とボールコンタクトなどについての判定方法や合図の仕方、その他ファーストレフェリーに対する補佐の仕方について打ち合わせをする。</li> <li>② スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーとは、タイムアウト、誤ったサーバーの発見時の合図のしかたと処理の方法について念入りに打ち合わせしておく。 (具体例) 誤ったサーバーを発見したときは、選手とセカンドレフェリーに対して正しいサーバーを伝える。</li> </ul>
	コート、備品、用具の点検	<ul style="list-style-type: none"> <li>① コート、ライン、ベンチ、ネット、ボールについて確認をする。</li> <li>② セカンドレフェリーとともに、ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置、サイドバンドの位置、ラインの張り具合、ワイピング用タオルをチェックする。</li> <li>③ レフェリースタンド(高さ等)を点検する。 試合球、スコアシート、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、必要な用具の点検をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ファーストレフェリーと共に、用具類について確認をする。</li> <li>② ネットの高さ、試合球の気圧および選手ベンチのドリンクが充分であるかをチェックする。 また、ファーストレフェリーと共に、ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置、サイドバンドの位置、ラインの張り具合、ワイピング用タオルをチェックする。</li> <li>③ 試合球、スコアシート、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、必要な用具の点検をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① スコアシートに大会名、試合番号、チーム名、場所、エントリー等必要な事項を青のボールペンで記入する。</li> <li>② アシスタントスコアラーは、スコアシートの予備を準備する。</li> <li>③ スコアラー・アシスタントスコアラーは試合中に生じた事象を正確かつ迅速に記録するためメモ用紙を準備しておく。</li> </ul>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
マッチ プロト コール		<p>① 選手が競技場に入る前に、規定のユニフォームを着用していることを確認する。</p> <p>② トスの前に、選手にネットの高さを確認する。</p> <p>③ スコアラーズテーブルの前で、セカンドレフェリーが立会いの下、両チームのキャプテンとトスを行う。監督がウォームアップしている場合、監督にコートから退場するよう伝えてからトスを行う。(アンダーカテゴリーの大会では監督も公式ウォームアップに参加できるためこの限りではない。)</p> <p>④ 公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。(試合間の10分間を確実に実行するため、マッチプロトコールの手続きを厳守する。)</p> <p>⑤ 公式ウォームアップ終了1分前に、両チームに「あと1分」と口頭で伝える。サンドレベラーを競技エリア外コーナーで待機させる。</p> <p>⑥ 公式ウォームアップ終了のホイッスルを行う。サンドレベラーにコートレーキングの開始を指示する。</p>	<p>① 選手が競技場に入る前に、規定のユニフォームを着用していることを確認する。</p> <p>② 選手が持参した練習球をベンチに戻してから試合球を出す。</p> <p>③ トスの前に、選手にネットの高さを確認する。</p> <p>④ スコアラーズテーブルの前で、ファーストレフェリーと両チームのキャプテンとのトスに立ち会い、<u>ファーストレフェリーとトスの結果を確認し</u>、トスの結果をスコアラーに伝える。</p> <p>⑤ 公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>⑥ スコアラーがトスの結果を正しく記入しているか、確認する。</p> <p>⑦ 選手がコートに入った後、フォアボールシステムの場合は、2番と5番のボールリトリバーに1球ずつと、レシービングチーム側にもう1球ボールを渡す。</p> <p>⑧ アシスタントスコアラーが示したナンバーパドルの番号とサービスゾーンにいる選手の番号を確認する。</p> <p>⑨ 最初のサーバーにノーバウンドでボールを渡す。</p>	<p>① キャプテンの番号を○で囲む。</p> <p>② サービスオーダーを確認する。 (最初にサーブを打つ選手の番号に☆を付ける。)</p> <p>③ 両チームのキャプテンからサインをもらう。これは正式な選手名とナンバーであることの確認である。</p> <p>④ ウォーミングアップ中に選手のナンバーとスコアシートに記載した構成メンバーを確認し、トスの結果に従って、第1セットの記入をする。トスに勝ったチームを備考欄に記入する。</p>
試合 中	遅延の罰則	<p>① タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず、試合を再開しないことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>② ラリー間の12秒以内で、選手が素早くサングラスや顔などを拭くことや、砂をならすこと等は許可する。ただし2つ以上の行為は12秒を越えるため認めない。 1つの行為が長引いたり、2つ以上の行為をしたりしないように、ホイッスルや口頭で移動を促す。 砂が口や目に入ったなど、選手がベンチに行く場合は、セカンドレフェリーに確認させるが、中断が長引かないよう、セカンドレフェリーとともにコントロールする。</p>	<p>① タイムアウトの終了やコートスイッチ、セット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないときは、ただちにコートに戻るよう積極的に促す。</p> <p>② 選手がセカンドレフェリーサイドで、サングラスなどを拭いたり、砂をならしたりするときは、少し近くによって長引かせないように注視し、場合によっては声をかける。</p> <p>③ 砂が口や目に入った場合は、選手ベンチまで行って口や目を洗うところ(自チームが有利になるような行為を行っていないか)を確認し、速やかにコートに戻るよう選手に指示する。</p>	すべてのディレイウォーニング・ディレイペナルティは、スコアシートの該当欄に記載する。

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試 合 中	軽度の不法な 行為  規則 20. 1	<p>① &lt;ステージ1&gt;軽度の不法な行為に対しては、早い段階でキャプテンを呼び、口頭で注意する。 &lt;ステージ2&gt;チームの2度目の軽度の不法な行為は、該当選手にイエローカードを使用して警告する。 <u>【主にステージ1に該当するケース】</u> a) <u>ファーストレフェリーが最終判定を出した後もレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。</u> b) <u>ファーストレフェリーがゲームキャプテンの質問に答えた後にも、さらに論争を長引かせるようにした場合。</u> c) <u>規則の適用や解釈でない内容の質問が、ゲームキャプテンから繰り返された場合。</u> d) <u>一度指導されているのに、再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問をした場合。</u> e) <u>ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあつた場合。</u> <u>【主にステージ2に該当するケース（直接イエローカードを出すケース）】</u> a) <u>ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して抗議や不服的な態度を必要以上に示した場合。</u></p> <p>② ラリー中「ワンタッチ」とか「ドリブル」とか、自然に声が出るようなものは許容してよいが、しつこく続ける場合は警告の対象となる。</p> <p>③ ラリー終了後、役員に対してアピールする行為は警告の対象とする。また、相手チームの選手を牽制したり、馬鹿にしたりするような態度、相手に向かってのガッツポーズ等はトラブルの原因となるので、早めに警告を出した方がスムーズな運営ができる。</p> <p>④ 軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。チームがペナルティなどに該当する不法な行為に進展するのを防ぐためのものである。</p>	<p>① ファーストレフェリーがキャプテンを呼んだ際、ファーストレフェリーが呼ばない限りファーストレフェリーのところへは行かない。</p> <p>② ファーストレフェリーがカードを適用した場合は、スコアラーが正しくスコアシートに記入するよう内容を伝え、確認する。</p>	<p>① 軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、罰則ではないので、スコアシートに記録されない。 軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則 20. 1 を理解する。</p> <p>② ファーストレフェリーがカードを適用した場合は、スコアラーが独自で記入せず、セカンドレフェリーから伝えられたことを記入する。</p>

	<p>不法な行為・ <u>罰則</u></p> <p>規則 20. 3 規則 20. 4 規則 20. 5</p>	<p>① 不法な行為に対する罰則を適用できるのはファーストレフェリーのみであり、すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。</p> <p>② セット開始前およびセット間に生じたいかなる不法な行為も規則 20. 3により、罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。</p> <p>③ 同じ試合で同じチームメンバーが不法な行為を繰り返した場合は、規則 20. 3に伴い、累進的な罰則となる。(違反を重ねることにより重い罰則を適用する。)(第6図 a, 規則 20. 3)</p> <p>ボールイン・アウトの判定に関してネットを越えた場合は、軽度な不法な行為ではなく、無作法な行為のペナルティとなるので、くぐらないようにホイッスルや口頭で制止し、越えた場合には、ラリーの判定を行った後、レッドカードを示す。</p>	<p>① 不法な行為に気づいたとき、ファーストレフェリーに報告する。</p> <p>② ボールイン・アウトの判定に関して選手がネットを越えないようにホイッスルや口頭で制止し、越えた場合には、その旨をファーストレフェリーへ報告する。</p> <p>③ スコアシートに正しく記載されていることを確認する。</p>	<p>① ペナルティ・退場・失格はスコアシートの該当欄に記入する。</p>
--	---	--	--	---------------------------------------

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	不当な要求	<ul style="list-style-type: none"> <li>① レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。</li> <li>② 不当な要求があった場合、ラリー終了後、または必要に応じてリプレイとし、スコアシートに記載させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 不当な要求があった場合は拒否をして、ファーストレフェリーに合図を送る。そのラリー終了後、またはリプレイ後に不当な要求をスコアシートに記載させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 不当な要求は、スコアシートの備考欄右下に記入する。</li> </ul>
セット間		<ul style="list-style-type: none"> <li>① 両チームの状況を確認する。必要があれば、セカンドレフェリーと打ち合わせをする。</li> <li>② サンドレベラーやボールリトリバーに指示を与え、次のセットの準備をする。</li> <li>③ 最終セット前は、スコアラーズテーブル前でセカンドレフェリーと共にトスを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① セット間の計時を行い、1・2セット間は最初のトスに負けたチームからトスの確認を行う。</li> <li>② セット間は1分しかないので、トスの確認を速やかに行うため、トスに負けたチームを覚えておく。トスの結果を速やかにスコアラーに告げ、記入の間違いが無いか確認する。</li> <li>③ 最終セットは、ボールリトリバーからボールを1つ受け取り、セカンドレフェリーからサーバーにボールを渡す。また、テレビマイク等でファーストレフェリーがレフェリースタンドからスコアラーズテーブル前に来るのに時間がかかる等で、審判委員長が許可した場合には、セカンドレフェリーがトスを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 結果の集計・記入をセットごとに行い、次のセットの必要事項を記入する。</li> <li>② セカンドレフェリーから、次のセットのトスの結果とサービス順を確認し、スコアシートに記入する。</li> </ul>
試合終了後		<ul style="list-style-type: none"> <li>① 両チーム選手・審判団と握手をする。</li> <li>② セカンドレフェリーが確認・サインしたスコアシートを、再度確認してサインをする。</li> <li>③ セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 両チーム選手・審判団と握手をする。</li> <li>② すべての試合球を回収・確認する。</li> <li>③ スコアシートが完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。</li> <li>④ ファーストレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① スコアシート結果を結果欄に記入する。</li> <li>② 両チームのキャプテンからサインを採る。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。</li> <li>③ <u>記載を誤った場合は、二重線で消さず、誤った個所を鉛筆にてOで囲む。誤った個所は、ファーストレフェリーが備考欄にその事象を記載する。</u></li> <li>④ スコアシートを完成させ、アシスタントスコアラーがサインした後スコアラーがサインし、セカンドレフェリー、最後にファーストレフェリーのサインを採る。</li> <li>⑤ スコアシートは、オリジナルを主催者が保管する。</li> </ul>

## 【試合中の判定方法】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ハンドシグナル	<p>① ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて説得力あるハンドシグナルを示す。選手、役員、観衆、TV視聴者にもその反則が何であるか理解させることが大切である。</p> <p>② 反則の種類は、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。ホイッスルと同時にハンドシグナルを示すことは避けなければならない。</p> <p>③ ダブルフォルトの場合は、ダブルフォルトを示し、次のサービスチームを示す。</p> <p>④ ゲーム中は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。</p> <p>⑤ セカンドレフェリーがホイッスルし判定したケースは、セカンドレフェリーが反則のハンドシグナルを示した後、次のサービングチームのみ示す。</p>	<p>① ファーストレフェリーのハンドシグナルには、追従しない。 ラリー終了後は、ラリーに負けたサイドに移動する（ファーストレフェリーと目を合わせる）。ファーストレフェリーのサイドのシグナルを確認後、サービス順パドルとサーバー、得点を確認する。</p> <p>② セカンドレフェリーがホイッスルして判定したケースは、ホイッスルし、ラリーに負けたチームサイドに移動して、ハンドシグナル（反則の種類・反則した選手）を示す。サイドはファーストレフェリーに追従する。</p> <p>〈判定以外でのホイッスルをするケース〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートスイッチ。</li> <li>・他コートからのボールの侵入やパラソル等が危険なとき。</li> <li>・サービス順の誤り。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> </ul> <p>③ ファーストレフェリーを補佐して合図を送るケースでは、ラリーに負けたチームサイドに移動して、ファーストレフェリーと目が合ったとき（ファーストレフェリーが求めたとき）に、胸の前で小さく合図のみ送る。（ただし、ファーストレフェリーがその判定を受け入れないときは、主張すべきでない）</p> <p>④ 試合中、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。セカンドレフェリーの合図が支柱や選手の影になって見えにくいケースがあるので、ファーストレフェリーの見える位置に移動する。</p>	<p>① セット終了時、最終得点を斜線で消し、直ちにセット終了のシグナルを示す。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
基本の位置の取り方	<p>① 基本的には、ボールに身体を正対させて見る。ボールのあるサイドにボール1個分位身体を移動させるが、極端に横へ移動しない。支柱を中心として移動する。</p> <p>② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがコート後方にあるときはリラックスするリズムを持つ。</p> <p>③ 目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。</p> <p>④ ネットから離れたアタックプレーは、若干アタッカーサイドに身体を移動してアタッカーのプレーとブロッカーの手とボールが視界に入るようにする。目の位置が低くなるとボールコンタクトや次のプレーを見るタイミングが遅れる。アタッカーから目を離すとキャッチの反則の見逃しがあるので注意する。</p> <p>⑤ 自分のリズムを作り、1つ1つのプレーを瞬間的に目の動きを止めてボールを注視することが大切である。</p>	<p>① 自然体で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。プレーの位置により前後左右に移動したり、選手の邪魔にならない位置に移動したりして、反則を見るときは必ず静止して見る。</p> <p>② プレーに応じて支柱から1.0m程度（ブロッカーの手からネット下部までが視野に入る）の範囲で注視する。</p> <p>③ アンテナ外通過のボールやその可能性があるプレーはアンテナ近くに位置しボールのコースを確認する。ただし、プレーの邪魔になりそうな場合は、支柱の後ろに密着するか、スコアラーズテーブルの前まで下がる。選手から逃げるために大きく横には移動しすぎないように気をつける。</p> <p>④ 支柱カバーが太くなっているために死角があるので注意する。ファーストレフェリーサイドでの攻撃は、サイドライン近くまで移動する。</p> <p>⑤ タイムアウトの要求やレシーブサイドからのスクリーンの反則の指摘(ホイッスルはしない)に注意を払う。</p> <p>⑥ ラリー終了後、負けたチームサイドに移動する。両チームの選手がネットをはさんで暴言や威嚇行為をしていないか監視をする。</p>	
最終判定の仕方	<p>ラリー終了後ホイッスルをし、自ら判定をした後、セカンドレフェリーやラインジャッジを確認して最終判定を行う。</p> <p>特に、ファーストレフェリー自身が判定に自信が持てないときに限り、判定を出す前に、ボールコンタクトの有無等はセカンドレフェリーやラインジャッジを呼んで確認し、ライン判定はボールマークプロトコールを行う。判定を出した後、チームからのアピールで判定を覆すことは審判への信頼を失うことになるので、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。</p>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
サービス時の判定	サービス許可のホイッスル	<ul style="list-style-type: none"> <li>① サービスの許可条件は、サービスゾーン内でサーバーがボールを保持しており、両チームの選手がコート内においてプレーの準備ができていることである。また、ボールリトリバーがボールを回さずに保持していることである。</li> <li>② アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーが合っていることを確認する。異なる場合は、素早くチームに知らせる。</li> <li>③ 両チームのキャプテンを見て競技中断の要求の有無を確認する。</li> <li>④ 大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。</li> <li>⑤ サービス許可のホイッスル後、5秒以内にボールを打たなければ、ディレイインサービスが適用される。(サービスの試技をすることはできない。)</li> <li>⑥ サービス許可のホイッスルのタイミングは、ラリー終了のホイッスルから次のラリー開始まで基本的には12秒間(天候が左右することがあるので試合前に大会審判長に確認する)であるため7～8秒後選手がポジションについていなければ準備を促す。</li> <li>⑦ 両チームの準備ができていれば、12秒より早くホイッスルしても良い。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 両チームのキャプテンを見て競技中断の要求の有無を確認する。</li> <li>② アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーが合っていることを確認する。異なる場合は、素早くチームに知らせる。</li> <li>③ レシービングチームからスクリーンの合図がないか確認をする。 <u>選手に任せるところであるが、サービス許可のホイッスル前でサービングチームが気づいていない場合は、移動するよう促す。(部分は国内適用)</u></li> <li>④ 打たれたサービスが許容空間内を通過するかを確認する(セカンドレフェリーサイドのアンテナを見る)と同時に、素早くブロックサイドに移動する。</li> <li>⑤ セカンドレフェリーサイドからサービスをする場合は、支柱近くでサーバーのフットフォルト(サイドライン)も確認する。また、セカンドレフェリーサイドのサイドライン延長線上を踏み越したフットフォルトは、ホイッスルをすることなく片手を上げてファーストレフェリーに合図をする。</li> <li>⑥ サービスされたボールがセカンドレフェリーサイドのアンテナやアンテナ外のネットやポールに当たった場合や、アンテナ外を通過した場合には速やかにホイッスルする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 得点を確認する。</li> <li>② サーバーを確認するときは、スコアシートのサービス順とサーバーとを間違えないようにするために、最初にスコアシートでサーバーの番号を確認して次に実際のサーバーの番号を確認する。</li> <li>③ アシスタントスコアラーは、スコアラーと協力してラリー終了のホイッスルを確認したら速やかに次のサーバーの番号を示す。</li> <li>④ アシスタントスコアラーは示した番号とサーバーが異なる場合は速やかにセカンドレフェリーに知らせる。</li> <li>⑤ 疑わしいことがあれば、ゲームを止めて確認するほうが良い。(ブザーがないときは口頭でセカンドレフェリーに知らせる。)</li> </ul>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
サービス時の判定	スクリーンの判定	<p>① サービングチームの選手は、サーバーおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害してはならない。 レシービングチームがスクリーンのアピールをした場合は、サービス許可のホイッスルをする前に、サービングチームが移動する時間を若干与える。</p> <p>② サービス時の反則（ディレイインサービス、フットフォルト）やサービングチームのスクリーンを確認する。 スクリーンの反則が成立するのは、サービングチームの選手の妨害によって、サービスヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠した場合である。</p> <p>③ <u>チームが意図してスクリーンを形成している場合や、プレーヤーが手を頭の高さより上に上げている場合（頭を保護するために、頭の後ろに手を上げることは許される）、スクリーンの反則になることがある。</u></p>		
	サーバーの誤り	<p>① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーが、アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーとを確認せずにサーバーの誤りが発生した場合は、速やかにラリーを止めて正しいサーバーからサービスを行う。</p> <p>② サーバーの誤りを指摘したにもかかわらず、チームが従わず、誤ったサーバーがサービスを行った場合は、サーバーの誤りとして処理する。</p> <p>③ ラリー終了後にサーバーの誤りを発見した場合、そのラリーは活かされ、次のサーバーを正しく修正するのみである。（得点は戻さない。）</p>	<p>① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーが、アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーとを確認せずにサーバーの誤りが発生した場合は、速やかにラリーを止めてファーストレフェリーに知らせる。</p>	<p>① アシスタントスコアラーは示した番号とサーバーが異なる場合は速やかにセカンドレフェリーに知らせる。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
アタック時の判定	<p>① 必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール1つ分ぐらいとし、横に出過ぎない。(オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のため)</p> <p>② オープンアタックは高い位置から広い視野で見ること。アタッカーとブロッカーとボールを視野に入れ、下記のケースを頭に入れておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタッカーのキャッチ及びアタックヒットの反則</li> <li>・ブロッカーのボールコンタクトやタッチネット</li> <li>・ブロックされたボールがアタッカーに当たるケース</li> <li>・ネットにのみ当たるケース</li> <li>・ネットに当たってブロックに当たるケース</li> <li>・ネットに当たってブロッカーのタッチネットに見えるケース</li> </ul> <p>③ 指の腹を用いたプレーをしていないか、ネット上に目線を残す気持ちを持つと正確な判定ができる。</p>	<p>① 攻撃のプレーを読んだポジショニングを心がけ、必ず静止してネット際を注視する。</p> <p>② ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、インターフェア、そしてブロッカーのボールコンタクトを見るため、ネットとブロッカーの間に視点を置きネット際を集中してみる。</p> <p>ブロッカーのボールコンタクトが確認された場合は、ファーストレフェリーと目を合わせてワンタッチのシグナルを胸の前で送る。</p> <p>③ セカンドレフェリーサイドでのアタック時は、アンテナも視野に入れる。タッチネット、ブロッカーのボールコンタクトだけではなく、ボールがアンテナに当たるケース、ブロッカーによるアンテナへのタッチネットの反則が起こることも頭に入れて位置取りをする。</p> <p>④ ネット際に選手がいなくなったら、ボールを見て次のプレーに備える。</p>	
ブロック時の判定	<p>① ブロック時のキャッチについては、明らかなものは判定する。ボールをつかんで投げるような動作はキャッチの反則である。</p> <p>② ブロッキングに似た動作で、味方コートから相手方へ返球する動作は、ブロッキングではない。(キャッチやアタックヒットの反則があるので注意する。)</p> <p>③ ブロッキングのキャッチの判定の仕方は、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。</p> <p>④ ブロッカーのボールコンタクトでファーストレフェリーの死角となるコースは、ブロックの間とセカンドレフェリーサイドであることを理解し、ラインジャッジと協力する。</p>	<p>① ブロッカーによるタッチネットだけではなく、ファーストレフェリーが確認しにくいセカンドレフェリーサイドのボールコンタクトを注意する。</p> <p>② アンテナにボールが当たるケースは、アタックボールか、ブロック後のボールかを確認する。</p> <p>③ アンテナ近くでのプレーのときは、ブロッカーがアンテナに触れるケースも起こることを意識して見る。</p> <p>④ ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、インターフェア、ブロッカーのボールコンタクトを見るため、ネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールコンタクトの判定	<p>① アタッカーの手（プレー）、ボール、ブロッカーの手を視野に入れて、瞬間に目を止めるようにするとよく見える。また、ボールがどの方向に飛んで行っても目が遅れないように、全体を視野に入れておくことが大切である。</p> <p>② 判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。判定の際には、セカンドレフェリーや関係するラインジャッジを確認し、選手の”ワンタッチ”とか”ノー、ノー”という声に惑わされることなくタイミングよく最終判定を下すと説得性がある。</p> <p>③ 判定（ハンドシグナル）を早く出しすぎて、後からセカンドレフェリー、ラインジャッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。</p> <p>④ 目の位置が低くなりすぎると角度のあるボールコンタクトが見えにくくなるので、高い位置から見るとよい。</p> <p>⑤ レシーバーのボールコンタクトについては、選手の陰に隠れて見えないケースがあるのでセカンドレフェリー、ラインジャッジの判定を尊重すべきである。また、アタックボールがブロックに当たり、速いスピードで跳ね返り、再びアタッカーに当たるときは、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーサイドともに見えにくいケースが多い。ファーストレフェリーサイドは距離が近いうえで速いスピードのため、見逃しやすいことがあるので、ラインジャッジを確認することが重要である。</p> <p>⑥ ブロックアウトを狙うプレーは、ブロッカーの手のサイドをかすかに狙って打ってくるので、広い視野で見る。そして、必ずセカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してから判定をする。</p>	<p>① セカンドレフェリーサイドのボールコンタクトは、ファーストレフェリーの死角となるコースがあることを理解し、補助できるように確認をする。</p> <p>② ファーストレフェリーが求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前でファーストレフェリーが見た（求めた）タイミングでシグナルを送る。</p> <p>③ ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p> <p>④ ボールコンタクトを見るためネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して見る。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット 際の プレーの 判定		<p>① タッチネットの反則</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。 ボールをプレーする動作には、(主に)踏み切りからヒット(またはプレーの試み)、安定した着地、新たな次の動作への準備までが含まれる。《規則11.3.1》</li> <li>・ 相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は支柱、ロープ、またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。 《規則11.3.2》</li> </ul> <p>A)「ボールをプレーする動作中」とは、 ボールをプレーしようとする選手の動作の開始から終了までの一連の動きと考える。 例えば</p> <p>a&gt; アタックやブロックをする選手の場合 「移動、ジャンプのための動作の開始から着地の動作の終了」まで</p> <p>b&gt; ボールが近くにある選手やボールに対してプレーをしようとして移動している選手の場合 「移動を含んで、プレーのための動作の開始からプレーをした(しようとした)動作の終了」まで。 また、着地後勢い余ってネットにぶら下がったり、寄りかかったりする動作、ネットの下をくぐり、相手方コートに出るときに、ネットに触れる動作は反則である(両アンテナ間に限る)。動作終了後、ボールが近くになく、振り向いたときの接触は反則ではない。</p> <p>B)「相手チームのプレーを妨害する」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 支持を得たり、身体を安定させたりするためにアンテナ外側のネットやロープに触れることにより相手チームに対して自チームが有利な状況が出ること。</li> <li>・ アンテナ外側のネットやロープに触れることにより相手チームに対して自チームが有利な状況を不正につくり出すこと。</li> <li>・ アンテナ外側のネットやロープに触れることにより相手チームによる正当なボールへのプレーの試みに対し、それを妨害する動作をすること。</li> </ul> <p>C)「ネットに触れる」とは、 その選手の動きによって起きる接触だけを意味し、ボール等が当たりネットが動いたために起きる接触は反則にはならない。特に、ボールがネット上部の白帯に当たった場合、ネットは数 cm 程度動く。そのためにブロッカーにネットが触れるケースがある。これをセカンドレフェリーが下からみていると、ブロッカーがネットに触ったのを見分けがつかず、反則としてホイッスルするケースがあるので、注意する。</p>		
	タッチネット	<p>② ゲーム中に大きなタッチネットの反則の見逃しと思われるケースが多い。タッチネットの判定は、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーで行う。</p> <p>③ アンテナ付近のブロックでは、ブロッカーがアンテナに触れたケースをアタックヒットのボールがアンテナに当たった反則と間違えることがあるので注意する。</p> <p>④ 判定の際には、誰がタッチネットしたのかを明確にする。(説得性)</p>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ネット上での「同時の接触」の判定	<p>① 両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>② ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナにあたったときは、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ ネット上で同時の接触後、そのボールがコート外に落ちた場合、ネットを基準にボールの反対側の選手が最後に触れたものとし、落ちた反対側のチームの反則とする。</p> <p>④ ネット上端で、両チームがプレーしようとするとき、キャッチ・ボールコンタクト・オーバーネット・タッチネット・プレー後のボールの方向等に気を付ける。</p> <p>⑤ 瞬間的に判定を下さなければならないので、ホイッスルを強く、ハンドシグナルを少々長めに出すことによって、選手、役員、観衆、TV視聴者に対して説得力がある。説得力とタイミングが大切である。</p>	<p>① 両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>② セカンドレフェリーサイドのプレーについては、先に判定を下し、ファーストレフェリーに伝える（ボールコンタクトの場合は、胸の前で小さくハンドシグナルを出し、アイコンタクトする）。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定		<p>① オーバーネットの反則があった瞬間にホイッスルをする。遅れるとチームに不信感を与える。</p> <p>② ブロックを除き、オーバーネットの判定基準は、ネットの上端から相手コートに手を出して、ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。ネット上部の帯のふくらみを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。</p> <p>③ オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上に置き、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。(目線を極端に下げないようにする。)</p> <p>④ <u>相手空間内で、相手アタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。アタックヒットと同時にブロックの手が触れても反則ではない。相手のアタックヒット前なのか、アタックヒットと同時にブロックの手が触れているのかを見極める必要がある。</u></p> <p>⑤ (サービスを除き)相手から向かってくるボールをすべてブロックすることはできるが、風でトスが相手コートに向かっているケース(ネット上部のふくらみを越えていない)で、アタックヒットの前にブロックをした場合は反則である。(ただし、3回触れたボールは除く。)</p> <p>⑥ 相手から向かってくるボールがネットを越えない場合は、相手空間内のブロックをすると反則である。(ただし、3回触れたボールは除く。)</p>		
	オーバーネット			

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ネット下からの相手コートおよび空間への侵入	① ファーストレフェリーの位置からでも、ネット下での相手コート、および空間への侵入が見える場合がある。	① ネットの下から相手空間に侵入しても反則にはならない。ただし、相手方プレーへの妨害があると判断した場合にはインターフェアの反則とする ② 反則があった瞬間に、ホイッスルをすることが大切である。	
	ブロック後のボール接触に関する判定	① ブロックした選手が続けてそのボールに接触してもダブルコンタクトの反則にはならない。ただし、この場合の接触回数は2回となる。(同一選手が連続して3回触れた場合はダブルコンタクトである。) ② ブロックされたボールがネットにかかって、同一選手がボールに触れてもダブルコンタクトではない。正確に見ることが必要である。 ③ 相対するブロkker A・Bの手にボールが同時に接触した後、A・Bいずれの選手が再びプレーをしてもダブルコンタクトではない。この場合、ブロック後のボールへの接触は、1回目となる。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	<u>許容空間外側を通過するボールの判定</u>	<p>① <u>チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側を通過するボールは、</u>取り戻すことができる。<u>許容空間外側を通過した時点では判定をしない。</u>相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにホイッスルをする。</p> <p>② ボールのコースにいるラインジャッジが判定できるので、そのコースのラインジャッジを確認して判定をする。試合前のミーティングで確認しておく必要がある。サービスボールがアンテナに触れるか <u>許容空間外側を通過した場合、もしくはチームの2回目・3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側を通過した場合は、</u>ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	<p>① <u>チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側を通過するボールは、</u>取り戻すことができる。<u>許容空間外側を通過した時点では判定をしない。</u>相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにはホイッスルをする。</p> <p>② <u>ボールが自身の方へ向かう場合、選手との衝突を避けるとともに、選手ができるだけボールをプレーできるように動く。その間、可能なかぎり、ジャンプしたり、走ったり、プレーに背を向けたりすることを避ける。さらに、セカンドレフェリーは、ボールの方向にもボールを追う選手の方向にも動いてはならない。選手がボールをプレーしている間、ボール、選手、および取り戻されたボールの行き先を見ることができるよう視野を調整する。</u></p> <p>③ レシーブされたボールがアンテナの外かその上方を通過したり、取り戻したりするケースで許容空間内に返球されたときの位置取りは、基本的には支柱の後ろかスコアラーズテーブルの前とするが、選手がネット下を通ることもあるので、選手の邪魔にならないように、ボールのコースに入って判定をする。ラインジャッジと協力が必要である。</p> <p>④ セカンドレフェリーサイドのサービスボールがアンテナに触れるかアンテナ外側を通過した場合、もしくはチームの <u>2回目・3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側を通過した場合は、</u>ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット 際の プレー の判定	ボールが アンテナに あたるケース	① ファーストレフェリーサイドのアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスルをすることが大切である。	① セカンドレフェリーサイドアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスルをすることが大切である。	
		② アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。	② アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。	
		③ ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである。	③ ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである。	
		④ ボールに集中し過ぎて判定が逆になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを正確に視野に入れて判定をする。	④ セカンドレフェリーサイドでは、支柱から 1m~2m 離れ、アンテナ上端からネット下地面までが視野に入るようにする。	
		⑤ 試合前に審判団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールハンドリング	オーバーハンドパス	<p>① すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。</p> <p>② 疑わしきはホイッスルをしない。しかし、最近のハンドリング基準について幅があり過ぎるとの指摘がある。レフェリースタンドから見るのと、コートや役員席から見るのとでは、見る位置によってハンドリング基準の違いが出る。したがって、誰がどこから見ても反則のプレーは確実にホイッスルできるようにハンドリング基準を確立することが必要である。</p>		
		<p>① オーバーハンドの反則（強打を除く）が起こるプレーは、左右の手のバラつき、指先から手のひらに当たるケースである。</p> <p>② ボールと手が触れる瞬間だけを見て判定をすること。フォームや音に影響されて判定をしないこと。</p> <p>③ 左右に動いたりしてのパスや早いボールを処理するケースに起こりやすいキャッチに注意する。また、手のひらで”パン”と当てることは反則ではないが、指が引っ掛かるケースはキャッチで判定をする。</p> <p>④ 強打されたスパイク・ボールをレシーブする際、指を用いたオーバーハンドでボールをわずかに保持しても構わない。強打されたスパイク・ボールのよき指標となるのは、レシーバーのボールへの反応時間が上げられる。反応するための時間やレシーブのテクニックを変えるための時間がある場合は、それは強打されたボールではない。</p> <p>⑤ 相手方コートに返球するプレーでダブルコンタクト・キャッチの見逃しに気をつける。</p>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール・アシスタントスコアラール
ボールハンドリング	アンダーハンドパス	<p>① チームの1回目の打球のとき（規則9.2.2.2）ボールは、接触が同時であれば、身体のさまざまな部分に触れてもよい。ボールが体の2か所以上に連続して当たっても、それが一つの動作中に生じたものであれば許される。</p> <p>② アンダーハンドの反則は、ボールが手のひらで止まったり、指が引っ掛かったりするケースである。</p> <p>③ ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバープレーがファーストレシーブなので、一連の動作中であれば、ダブルコンタクトの反則にはしない。ボールが静止してしまうプレーはキャッチの反則となる。このキャッチもボールが明確に静止した場合のみホイッスルすべきである。</p>		
	トス	<p>① キャッチの反則は、手の中に止まるか、キャリーの長いプレーのときに生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきではない。ボールをとめるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題となっているので、どこでボールを捕えて、いつ離れたかを見極めて判定しなければならない。</p> <p>② 胸の前からのバックトスや頭上から前へ流すトスなどで起こりやすいキャッチや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラつきと、風が強いときや雨が降っているときにトスを上げるケースでの左右の手のバラつきによるダブルコンタクトも同様である。</p> <p>③ 選手がオーバーハンドパスで、両肩に対し直角でない方向にアタックヒットを完了したとき（アタッカーへのトスで風の影響によりボールが流れたケースは含まない）はアタックヒットの反則となる。</p> <p>④ シングルハンドトスに対してのハンドリング基準は、指と手の平との間にバラつきがあるプレー、手の平で転がるようなプレーなどは、手の中でボールが止まっていると判断し、キャッチとする。また、手の中で止めるプレー、肘で押し上げる2段モーションのプレー、投げるようなキャリーの長いプレーもすべて、キャッチとする。</p>		
	指の腹を用いたプレー	<p>① 選手が指の腹を用いたプレーでアタックヒットを完了したときは、アタックヒットの反則となる。</p> <p>② ポーキーで他の指は閉じていても、親指の指の腹でボールを引っ掛けるようなプレーでアタックヒットを完了したときは、アタックヒットの反則となる。</p> <p>③ 「指の腹を用いたプレー」の判定に関しては、プレーを先に読んで、ネットの上に目を残し、選手の指の開き方やボールとの接触を見分けて判定する。</p>		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールイン、アウト (ボールマークプロトコール)	<p>① ボールが砂(地面)に落ちた瞬間にホイッスルをする。</p> <p>② 審判の判定が遅れば、アピールの原因となるので、タイミングよく判定をする。</p> <p>③ ラインジャッジの判定が間違っていたときは、片方の手で軽く抑える動作をしてから判定を覆さなければならない。タイミングよくラインジャッジの判定を抑えてから最終判定を示す(ボールコンタクトの場合も同様)。</p> <p>④ ライン判定は、レフェリースタンドからイン・アウトの判定基準を持ち、最初にファーストレフェリーが判定し、その後担当のラインジャッジを素早く確認して、最終判定をする。ラインに触れたかどうか確認できないときには、ファーストレフェリーまたはチームがボールマークプロトコールを行うことができる。</p> <p>⑤ ラリーの判定後、チームがボールマークプロトコール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ボールマークプロトコールを要求した場合、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。</p> <p>⑥ ボールマークプロトコールを行う場合は、素早く開始する。時間が空くと選手がアピールする可能性がある。ボールマーク側のコートの選手をボールマーク付近から遠ざけてから判定を行う。また、ボールマークと反対側コートの選手がネットを越える行為があった場合は、ボールマークプロトコール終了後にラリーの判定をしてから、無作法な行為(ペナルティ)としてレッドカードを示して罰則を適用する。</p> <p>⑦ <u>当該のラインジャッジをボールマーク近くに呼ぶ。このとき、ラインジャッジにボールマークをフラッグ等で指し示すことはしない。ボールマークは真上からコートリボンの位置とボールマークの位置を確認する。ラインジャッジには、コートリボンにボールが触れたか否かを確認する。</u></p> <p>⑧ <u>確認後、素早くレフェリースタンドへ戻り、最終判定を示す。このとき、再度ホイッスルはしない。</u></p>	<p>① ボールイン・アウトの判定は、基本的に行わない。状況に応じてファーストレフェリーを補佐するが、ネットから目線を早く移動させてはならない。</p> <p>② ファーストレフェリーがボールマークプロトコールを行っているときは、ボールマークと反対側コートの選手がネットを越えることがないように監視し、越えそうな場合は制止する。越えた場合にはファーストレフェリーに知らせる。</p> <p>③ 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、ボールマークプロトコールを許可する。</p> <p>④ ボールマークプロトコールの要求を予測し、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。</p> <p>⑤ 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。ボールマークプロトコール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。</p> <p>⑥ <u>スコアラーがボールマークプロトコールの事象についてメモをするよう促す。</u></p>	<p>① <u>ボールマークプロトコールの結果についてメモを残し、試合終了後、ファーストレフェリーが備考欄にその事象を記載する。</u></p> <p>&lt;記入例&gt; 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)</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールが砂 (地面)に落ちる 寸前の状態	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 目の位置を下げて見る。確認できないときには、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してからホイッスルすべきである。</li> <li>② 試合前に合図の仕方について、審判団で念入りに打ち合わせしておく必要がある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールが砂に触れて、ファーストレフェリーがその接触を確認できない場合は、ホイッスルをして判定する。</li> </ul>	
物体利用の プレー	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 競技エリア内で物体（レフェリースタンドや支柱等）を利用したり、味方の選手を利用したりすることは反則である。</li> <li>② 競技エリアの外側では、物体（ベンチ、フェンス等）や観客席に上がってプレーしても許される。(ただし、自チーム側の競技エリア外に限る。)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ファーストレフェリーが確認できないプレーは、ホイッスルをして判定する。</li> </ul>	
取り戻しの ケース	<ul style="list-style-type: none"> <li>① スコアラーズテーブルの後方は、自コートフリーゾーン外側と同様に取り戻すことができる。</li> <li>② 相手チームのフリーゾーン外側の垂直面より内側であれば、ボールを取り戻すことができる。</li> </ul>	ファーストレフェリーが確認できないプレーは、ホイッスルをして判定する。	

## 【試合の中断に関する技術】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
	<p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる（規則15）ので、ダブルフォルトまたはリプレイになった場合は、中断の要求は認められない。同一中断中に遅延が適用されたときは、そのチームの中断の要求は認められない。ラリーが完了した場合は、すべての中断の要求が認められる。</p>		
タイムアウト	<p>① キャプテンがハンドシグナルでタイムアウトを要求する。アンダーカテゴリーの大会では、監督も要求できる。</p> <p>② 必ずキャプテンがハンドシグナルを示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルをしてタイムアウトを許可する。ハンドシグナルを示していないときや、要求する権利のない選手が要求したときは、キャプテンがハンドシグナルを示すように指示する。</p> <p>基本的には、セカンドレフェリーがホイッスルし、ハンドシグナルを示す。</p> <p>セカンドレフェリーのハンドシグナルには追従しない。</p> <p>セカンドレフェリーがタイムアウトのハンドシグナルを確認していない場合は、ファーストレフェリーがホイッスルし、ハンドシグナルを示す。</p> <p>③ サービス許可のホイッスルと同時か、その後の要求は拒否する。ファーストレフェリーとセカンドレフェリーのホイッスルが同時の場合、要求のシグナルはホイッスルの前に示しているので許可する。</p> <p>セカンドレフェリーが間違えてホイッスルをした場合は、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせたときや判断したときは遅延とし、特に試合を送らせずに再開できるときには遅延とはせずにサービス許可のホイッスルを吹き直し、そのラリー終了後に不当な要求の処置を行う。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p>	<p>① ハンドシグナルを示しながら許可のホイッスルをし、その後、要求したチームのサイドを示す。（ファーストレフェリーが行った場合には、追従しない。）</p> <p>② 必ずキャプテンがハンドシグナル(タイムアウト)を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルをしてタイムアウトを許可する。ハンドシグナルを示していないときや、要求する権利のない選手が要求したときは、キャプテンがハンドシグナルを示すように指示する。アンダーカテゴリーの大会では、監督も要求できる。</p> <p>③ サービス許可のホイッスルと同時か、その後の要求は拒否する。間違えてホイッスルをした場合は、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせた場合は遅延とし、特に試合を送らせずに再開できるときには遅延とはせずにサービス許可のホイッスルを吹き直し、そのラリー終了後に不当な要求の処置を行う。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④ 選手がベンチ付近に戻っているか確認する。</p>	<p>タイムアウトを記録する。</p> <p>ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
タイムアウト	<p>④ タイムアウトのときに、ゲーム再開の合図があった後もタイムアウトを長引かせる場合、遅延警告の対象となる。テクニカルタイムアウト、セット間も同様である。 (セカンドレフェリーがコートに戻るよう促がしたにも係らず、中断を長引かせる行為は遅延警告とする。)</p> <p>⑤ サンドレベラーがコートを確実にレーキングできているかを確認する。その後、ラインジャッジがラインの歪みを直したり、ライン上の砂をはらったりしているかを確認する。</p>	<p>⑥ 通常の下況下で、タイムアウトやT T Oの手順は、以下のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a コートを離れるための15秒</li> <li>b ベンチに下がってからの実質上の30秒</li> <li>c 45秒でホイッスルをして、コートへ戻るように指示する。</li> <li>d 選手がコートへ戻るように積極的に促す。</li> <li>e コートへ戻り、次のプレーへの準備のための15秒。</li> </ul> <p>経過時間の総合計は、1分間を超えてはならない。</p> <p>⑦ サンドレベラーがコートを確実にレーキングできているかを確認する。その後、ラインジャッジがラインの歪みを直したり、ライン上の砂をはらったりしているかを確認する。</p> <p>⑧ スコアラーの業務を確認するとともに、サーバーの番号の確認を行う。そして、チームのタイムアウトをファーストレフェリーへ通知する。</p> <p>⑨ タイムアウト終了のホイッスル後、当該チームにそのセットのタイムアウトが終了したことを通知する。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
コート スイッチ	<p>① 両チームの得点合計が7点（第1，第2セット）および5点（第3セット）の倍数になるたびにコートスイッチをする。セカンドレフェリーのハンドシグナルには追従しない。セカンドレフェリーがホイッスルを忘れたときは，ファーストレフェリーが行い，ハンドシグナルを示す。</p> <p>② コートスイッチは，スコアラーズテーブル右側のベンチに座るチームはファーストレフェリー側で，左側のベンチに座るチームはセカンドレフェリー側で，遅れることなく速やかに行わなければならない。選手がネット付近でコートスイッチのホイッスルを待ったり，コートスイッチと気づかずにサーバーがサービスゾーンに移動したりしないよう，タイミングよくホイッスルすることが重要である。</p> <p>③ コートスイッチ前のプレーのボールイン・アウトについて，コートスイッチをした後で選手からアピールがあったときは，無作法な行為として処置をする。</p>	<p>① 両チームの得点合計が7点（第1，第2セット）および5点（第3セット）の倍数になるたびにコートスイッチのホイッスルをし，ハンドシグナルを示す。ファーストレフェリーがホイッスルした場合は，ハンドシグナルの追従はしない。</p> <p>② コートスイッチは，スコアラーズテーブル右側のベンチに座るチームはファーストレフェリー側で，左側のベンチに座るチームはセカンドレフェリー側で，遅れることなく速やかに行わなければならない。選手がネット付近でコートスイッチのホイッスルを待ったり，コートスイッチと気づかずにサーバーがサービスゾーンに移動したりしないよう，タイミングよくホイッスルすることが重要である。</p> <p>③ ボールマークプロトコールの要求があることを予測し，慌ててホイッスルせず，ファーストレフェリーのシグナルや選手への説明の様子を見ながら，タイミング良く行う。</p>	<p>① スコアラー（またはアシスタントスコアラー）は，両チームの得点合計が7点（第1，第2セット）および5点（第3セット）の倍数になったら「switch」または，「technical」，その1点前に「point to switch」または，「point to technical」とコールしセカンドレフェリーに通知する。</p> <p>② スコアシートにコートスイッチをした両チームの得点を記載する。</p>
猛暑対策	<p>① 競技委員長または審判委員長の決定により，下記を段階的，または同時に適用する。 許可のタイミングは，試合ごとではなく複数コートの場合でも同じ時刻に適用する。審判委員長は，ラリー間にレフェリーに許可を通知し，レフェリーは直ちにキャプテンに適用内容を通知しなければならない。</p> <p>i ラリー間12秒を15秒に延ばす。（選手には伝えない。）</p> <p>ii コートスイッチごとに，速やかに水分補給することを許可する。（ベンチに座ったり，パートナーと会話したり，サングラスを拭く等はできない。）</p> <p>iii 1，2セット時には21-21のときに2回目のTTOを，3セット時には3回目のコートスイッチの時にTTOを行う。</p> <p>② 給水以外の行為や，給水による中断を長引かせないように注意深くコントロールする。</p> <p>③ 給水以外の行為や，給水による中断が長引く場合，遅延の罰則を適用する。</p>	<p>① コートスイッチをした後の給水は許可しない。その場合，選手を止めコートに戻るようコントロールする。</p> <p>② 選手が水分補給以外（パートナーとの会話やサングラスを拭く等）の行為をしないよう，また，遅延せず速やかにコートに戻るよう，積極的にコントロールする。</p> <p>③ コートスイッチサイド（レフェリースタンドの下とスコアラーズテーブル付近）に水分を用意し，速やかに水分補給を行えるような措置をする。</p>	<p>① 給水措置による遅延の罰則の適用がある場合，スコアシートに記入する。すでに罰則を受けている場合には，加算される。</p>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルアシスタンスプロトコール	メディカルタイムアウト (出血を伴う負傷)	<p>① 出血を伴う負傷は滞りなく治療されなければならない。出血が確認されるか選手からの要求に応じて許可する。 出血が微量で、試合が最小限の遅れのみで簡単に止めることができるならば(軽度)、メディカルタイムアウト(以下MTO)と考えなくて良い。 出血がより重大であるならば(重度)、それは医療行為が必要とみなし、治療する必要がある。MTOを許可する前にタイムアウトを使用しなくて良い。ラリー終了後にTTOまたはセット間になる場合、試合を遅らせることなく治療を許可して良い。この時は、レフェリースタンドを降りる必要は無い。それ以外の場合、レフェリースタンドを降りて、MTOの処置を行う。</p> <p>② 選手がコートに戻ることを許可する前に、完全に止血するか出血箇所をふさがなければならない。選手がコートに戻ることをホイッスルし、試合を再開する。</p>	<p>① ただちにすべての試合球を調べ、血液が付いたボールは洗浄・消毒するために交換しなければならない。</p> <p>② 選手がコートに戻ることを許可される前に、完全に止血するか出血箇所がふさがっていることを確認する。</p>	<p>① eスコアの場合は関連するボタンを入力し、eスコアを使用していない場合は、スコアラーが手動でファーストレフェリー・セカンドレフェリーと同時に計時する。 計時は、ファーストレフェリーがMTOを承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大5分間の終了を知らせるか、ファーストレフェリーがホイッスルしたとき終了する。ただし、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーとの確認を怠らないこと。</p>
	リカバリーインターラプション (出血をとまなわないう負傷/病気)	<p>① ラリー中に出血をとまなわないう負傷/病気(外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む)が発生した場合、ホイッスルして競技を止める。ラリー中に止めた場合はリプレイとするが、ボールデッドのホイッスルと同時に、もしくはホイッスルの直前に負傷した場合、判定を出してから確認をする。</p> <p>② 負傷/病気が軽度で簡単に治療できる場合、負傷/病気の選手ができるだけ早くポジションに戻るために、積極的に経過を管掌し、セカンドレフェリーが遅滞なくこれを処理していることをコントロールし、必要に応じて、相手チームに状況を説明しなければならない。</p>	<p>① ラリー中に出血をとまなわないう負傷/病気(外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む)が発生した場合、ホイッスルして競技を止める。ボールデッドのホイッスルと同時に、もしくはホイッスルの直前に負傷した場合、判定を出してから確認をする。</p> <p>② 選手が負傷/病気である場合、直ちに当該選手のところへ行き、その種類と程度、治療が必要かを確認する。</p> <p>③ 負傷/病気が軽度で簡単に治療できる場合、負傷/病気の選手ができるだけ早くポジションに戻るために、積極的に経過を管掌し、遅滞なくこれを処理しなければならない。</p>	<p>① eスコアの場合は関連するボタンを入力し、eスコアを使用していない場合は、スコアラーが手動でファーストレフェリー・セカンドレフェリーと同時に計時する。 計時は、ファーストレフェリーがRITを承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大5分間の終了を知らせるか、ファーストレフェリーがホイッスルしたとき終了する。</p>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルアシスタンスプロトコル	リカバリーインターラプション（出血をとまわらない負傷（病気））	<p>③ 医療スタッフは試合を遅らせることなく、通常の試合の中断（タイムアウト、TTO、セット間）中に選手に治療することができる。</p> <p>④ 治療が必要で、チームにタイムアウトが残っている場合は、タイムアウトを取って治療をしなければならない。ただし、TTO、セット間で治療が完了せずメディカルアシスタンスプロトコルを要求する場合、タイムアウトを使用する必要は無い。</p> <p>⑤ 治療が終了せず、メディカルアシスタンスプロトコルの要求が無い場合、遅延の罰則を適用する。</p> <p>⑥ 選手のメディカルアシスタンスプロトコルの要求をセカンドレフェリーから伝えられたら、出血をとまわらない負傷/病気（外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む）で重度と判断した場合、レフェリースタンドを降りて負傷の状況を確認し、ファーストレフェリーがリカバリーインターラプション（以下RIT）の許可を決定する。 選手がチームの医療スタッフを要求した場合は直ちに、大会医療スタッフを要求した場合はセカンドレフェリーが呼び出した医療スタッフがコートに到着し治療を開始したら、ホイッスルとシグナルを示してプロトコルを開始し、スコアラーにプロトコルの開始時間を伝える。 ※主に負傷者のコントロールを行い、セカンドレフェリーが連絡のためにコートを離れた場合、全体もコントロールする。</p> <p>⑦ あらゆる状況において、大会医療スタッフは状況をコントロールできるようにコートに来て、競技委員長および審判委員長に報告するように要請される。</p>	<p>④ 医療スタッフは試合を遅らせることなく、通常の試合の中断（タイムアウト、TTO、セット間）中に選手に治療することができる。</p> <p>⑤ 治療が必要で、チームにタイムアウトが残っている場合は、タイムアウトを取って治療をしなければならないことをチームに伝え、大会医療スタッフか、チームの医療スタッフかを確認後、タイムアウト開始のホイッスルをする。医療スタッフの到着を待つ必要は無い。負傷チームが遅延なく治療することをコントロールする。ただし、TTO、セット間で治療が完了せずメディカルアシスタンスプロトコルを要求する場合、タイムアウトを使用する必要は無い。</p> <p>⑥ 通常の試合の中断中に治療が終了しない場合、メディカルアシスタンスプロトコルを要求するか確認する。</p> <p>⑦ タイムアウトが無い場合は、メディカルアシスタンスプロトコルの要求を確認し、ファーストレフェリーに伝える。</p> <p>⑧ ファーストレフェリーがRITを許可したら、コートに選手が選択した医療スタッフを呼び出す。 あらゆる状況において、大会医療スタッフは状況をコントロールできるようにコートに来て、競技委員長および審判委員長に報告するように要請される。</p> <p>⑨ 治療中、負傷した選手以外の選手は、コートやフリーゾーンでボールを使ったり、それぞれのチームエリアに行ったりすることもできるが、チーム関係者と話すことはできない。主にこれとスコアラーをコントロールする。（アンダーカテゴリーの大会では、ベンチ入りしている監督が負傷した選手と話をすることができる。 ただしウォームアップを手伝うことはできない。）</p> <p>⑩ 負傷した選手が、治療のためにコートを離れなければならない場合は、ファーストレフェリーの許可を得て、セカンドレフェリー（または審判委員長かりザーブレフェリー）が同行する。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルアシスタンスプロトコール	リカバリーインターラクション（出血をともしない負傷、病気）	<p>⑧ セカンドレフェリーとアイコンタクトを取り、医療スタッフと負傷した選手に1分ごとに時間経過を通知する。</p> <p>⑨ 指定された大会医療スタッフが到着する前に、チームの医療スタッフが治療可能で、負傷した選手がプレーの再開を宣言するならば、レフェリーは大会医療スタッフの到着を待たずに試合を再開する。</p> <p>⑩ 回復時間の終わりに、セカンドレフェリーと「RITの種類」-外傷性負傷を確認してから回復時間終了のホイッスルをして、全選手にポジションに着くよう指示し、レフェリースタンドに戻り、速やかにプレーを再開する。 負傷した選手がプレーを続行できない場合は、そのセット（試合）は終了する。</p> <p>⑪ 不完全なチームであると宣告され、大会責任者（競技委員長または審判委員長、または大会実行委員長）が試合終了の最終決定をした場合（レフェリーは試合の棄権を決定しない）は、レフェリースタンドに戻る必要はなく、スコアラーズテーブル前で試合終了のホイッスルと公式シグナルを示す。</p> <p>⑫ 試合終了後、スコアシートの備考欄に正しく記載されていることを確認してサインする。</p>	<p>⑪ ファーストレフェリーとアイコンタクトを取り、相手チームに1分ごとに時間経過を通知する。</p> <p>⑫ 回復時間の終わりに、スコアラーに「RITの種類」-外傷性負傷を確認し、スコアシートに必要な詳細を記録するよう指示する。試合再開前に、スコアシートの備考欄に正しく記載されていることを確認する。</p> <p>⑬ ファーストレフェリーが回復時間終了のホイッスルをした後、全選手にポジションに着くよう積極的に指示する。</p> <p>⑭ 負傷した選手がプレーを続行できない場合は、そのセット（試合）は終了する。 次のセットのトスを確認しスコアラーに伝える。</p> <p>⑮ 不完全なチームであると宣言され、大会責任者（競技委員長または審判委員長、または大会実行委員長）の 試合終了の最終決定後、ファーストレフェリーの試合終了の時刻をスコアラーに伝える。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルアシスタンスプロトコール	リカバリーインターラプション (猛暑等厳しい気象条件による病気)	<p>① 競技委員長が、厳しい気象条件の下であると公式に承認した場合のみ、RIT(厳しい気象条件)を許可できる。</p> <p>② 手順は RIT(出血をとまなわない負傷/病気)と同様。</p> <p>③ 回復時間の終わりに、セカンドレフェリーと「RITの種類」-厳しい気象条件での病気を確認してから回復時間終了のホイッスルをして、全選手にポジションに着くよう指示し、レフェリースタンドに戻り、速やかにプレーを再開する。</p>	<p>① 手順はRIT(出血をとまなわない負傷/病気)と同様。</p>	<p>① eスコアの場合は関連するボタンを入力し、eスコアを使用していない場合は、スコアラーが手動でファーストレフェリー・セカンドレフェリーと同時に計時する。</p> <p>計時は、ファーストレフェリーがRITを承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大5分間の終了を知らせるか、ファーストレフェリーがホイッスルしたとき終了する。ただし、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーとの確認を怠らないこと。</p>
	(トイレの使用)	<p>① 選手がトイレを使用する場合、使用する時間が試合開始前に利用できる時間や通常の間断(タイムアウト、TTO、セット間)を使用できる。試合開始後、チームにタイムアウトが残っている場合は、まずタイムアウトを使用しなければならない。その時間を超過した場合、遅れが生じた時点からRITを開始することをチームに通知し、計時を開始し、スコアラーにプロトコールの開始時間を伝える。</p> <p>② この場合にも、大会医療スタッフをコートに呼ばなければならない。</p> <p>③ 選手が戻ったらすぐにホイッスルし試合を再開する。</p> <p>④ RIT最大5分を上回る場合は、ラリー開始前に該当チームに遅延の罰則を適用する。</p>	<p>① 選手がトイレを使用する場合、使用する時間が試合開始前に利用できる時間や通常の間断(タイムアウト、TTO、セット間)を使用できる。試合開始後、チームにタイムアウトが残っている場合は、まずタイムアウトを使用しなければならない。</p> <p>② チームがすでにタイムアウトを使用していて、通常の間断中でない場合は、ファーストレフェリーに伝える。</p> <p>③ 試合開始前に利用できる時間や通常の間断の時間を超過した場合、遅れが生じた時点からRITとして計時を開始することを選手に通知する。</p> <p>④ アンダーカテゴリーの大会を除き、選手がトイレを使用する場合、セカンドレフェリー(またはリザーブレフェリー)は、必ず選手に付き添わなければならない。 (セカンドレフェリーが選手と異性の場合、ファーストレフェリーが選手と同姓であれば、ファーストレフェリーが付き添う方が望ましい。)</p>	<p>② スコアラーは、状況を把握し、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーと確認のうえ、開始時間(時、分、秒)等、すべての結果を記録用紙に記入する(eスコアの場合は、関連するボタンを入力する)。</p> <p>③ 1試合中、1人の選手は、猛暑等厳しい気象条件またはトイレの使用のどちらか1つしか要求できないため、スコアシートのもう一方を「×」で閉じる。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロテスト プロトコール	<p>① 正当なプロテストの受け入れの基準は、次に挙げる状況の少なくとも一つかそれ以上の状況を必要とする：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i レフェリーが誤って説明したり、規則や規約を正しく適用しなかったり、判定に疑義が生じる場合。</li> <li>ii 得点の誤り（サービス順やラリーの得点）。</li> <li>iii 試合条件の様相（天候、明るさなど）。</li> </ul> <p>② プロテストを受け入れるのが有効であるか、その考慮の余地があるか、これら3つの基準のみで考えなければならない。</p> <p>③ 競技規則の誤解の可能性に疑念がない限り、プレー中の動作や不法行為に関するプロテストを受け入れるのは妥当ではない。</p> <p>④ プロテストプロトコールは、チームキャプテンが、ファーストレフェリーから受けた規則の適用や解釈の説明に異議を持ち、正式に表明することにより開始される。</p> <p>⑤ 審判委員長にコートに来ることを通知する前に、プロテストプロトコールに規定されているかを確実にするための、すべての実践的な措置が取られていることを確認しなければならない。これは下記を含む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i チームキャプテンに、判定の根拠や反則の種類を明確に伝える。</li> <li>ii 適用したハンドシグナルを反復する。</li> <li>iii 関連する全ての役員（セカンドレフェリー・ラインジャッジ）と規則の適用や解釈を協議する。</li> <li>iv プロテストの正当な根拠を確認する。</li> <li>v 上記のすべての手順を実行した後、チームキャプテンが正式にプロテストを望むかを確認する。</li> </ul> <p>⑥ 次のことをしてはならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i チームキャプテンの正式なプロテストが、有効に基準を満たしているにも関わらず、審判委員長をコートに呼ばないこと。</li> <li>ii 選手に対してプロテストさせるようなことを述べること。</li> </ul>	<p>① 審判委員長にコートに来ることを通知する前に、プロテストプロトコールに規定されているかを確実にするために、ファーストレフェリーから呼ばれた場合には、プレーに対する事実を明確に伝え、規則の適用や解釈を協議する。</p> <p>② 選手に対してプロテストさせるようなことを述べてはならない。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロテスト プロトコール	<p>⑦ プロテストプロトコールの間、選手は最初の手続き後、次のことが許可されるため、セカンドレフェリーとコントロールする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i 競技場をはなれることなく、コートを使用すること。</li> <li>ii 試合球を使用すること。</li> <li>iii すべての選手の同意により、コートを両サイド使用すること。</li> </ul> <p>⑧ 下記の通りに、審判委員長が適切な競技役員と選手に決定を伝えた後、競技を再開するために、以下の手順が必要である。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i スコアラーに決定を伝える。</li> <li>ii 観衆に決定が伝えられる（決定した結果についてのアナウンスを含む）。</li> <li>iii メディアに決定を伝える（TV、ラジオなど）。</li> </ul> <p>⑨ 試合終了時、このプロトコールによって表明されたすべての必要な情報が完全にスコアシートの備考欄に記入されていることを確実にしなければならない。</p> <p>⑩ 審判委員長にサインをもらう。すぐにサインをもらえない状況の場合には、ファーストレフェリーが責任を持ってサインをし、大会本部に遅れて提出することを避けなければならない。</p>	<p>③ プロテストプロトコールの間、選手は最初の手続き後、次のことが許可されるため、コントロールする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i 競技場をはなれることなく、コートを使用すること。</li> <li>ii 試合球を使用すること。</li> <li>iii すべての選手の同意により、コートを両サイド使用すること。</li> </ul> <p>④ 審判委員長が最初にコートに入った時点で、スコアラーがスコアシートに、この時点から試合が再開されるまでの詳細な情報を記入するよう、コントロールする。</p> <p>⑤ 競技再開前にスコアシートを確認する責務がある。</p>	<p>① 審判委員長が最初にコートに入った時点で、スコアラーはスコアシートに、この時点から試合が再開されるまでの詳細な情報を記入すべきである。</p> <p>② プロテストの根拠について、いかなる事実に基づく情報も記載してはならない。</p> <p>③ プロテストプロトコールの結果をスコアシートの備考欄に記入する。 「レベル1は拒否された」 「レベル1は容認された」 「拒否されたレベル1は未解決」 「容認された／レベル1は未解決」等</p> <p>④ プロテストプロトコールの受け入れが不可能な場合、備考欄には「未解決レベル1」と記入する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
フォーフィット プロトコール	<p>レフェリーは、「没収試合の可能性はある」などと、一切、選手に発言してはならない。また、チームの前の試合が没収試合であったことに基づいて、そのチームの次の試合も没収されると仮定してはならない。</p> <p>① チームが試合開始時刻にコートにいない場合。 必須行程（解決しない場合は次の手順に進む。）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i 両チームがいるか確認する。</li> <li>ii チームを探すことを試みる。</li> <li>iii 関連する大会責任者に伝える。</li> <li>ix マッチプロトコールを続ける。</li> <li>x トス後、公式ウォームアップを行う。</li> <li>xi 最終的に没収を決定する。</li> </ul> <p>〈特別プロトコール1〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) トスを行うためにホイッスルし、スコアラーズテーブル前にチームキャプテンを呼ぶ。</li> <li>(2) 1チームしかいない場合、そのチームが自動的にトスに勝ち、最初のトス（サービス・レシーブ・コートサイド）を選択する権利があること、また、相手チームが公式ウォームアップ終了時までにはコートに到着した場合に、公式ウォームアップ終了時に相手チームが残りのトスを選択することを伝える。</li> <li>(3) チームキャプテンの決定・試合開始前のそれぞれのキャプテンのサインとあわせて（サービス順などの）いかなる情報も記録するようスコアラーと確認する。 この段階で注意すべき点は、最終的に試合開始時にどちらのチームが、 <ul style="list-style-type: none"> <li>a) どちらのコートか、</li> <li>b) サービングチームかレシービングチームか</li> </ul>           がわからなければ、スコアラーがスコアシートを完成させられないということである。</li> <li>(4) ホイッスルで公式ウォームアップを開始する。</li> <li>(5) チームが到着しても、公式ウォームアップは中断しない。</li> <li>(6) 公式ウォームアップ終了後ただちにホイッスルし、シグナルでチームにベンチに戻るよう指示する。</li> <li>(7) トスに立ち会ったチームをベンチに戻し、スコアラーズテーブルでトスに立ち会っていないチームのキャプテンから(2)の残りの選択とサービス順を確認し、サインを採る。</li> <li>(8) トスに立ち会ったチームキャプテンに、(7)の結果を通知する。</li> <li>(9) 速やかに、試合を開始する。</li> </ul>		<p>① マッチプロトコールにしたがって、スコアシートに記載する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
フォーフィット プロトコール	<p>〈特別プロトコール2〉</p> <p>(1) 両チーム(両選手)ともいない場合、トスは行わない。それはスコアシートの備考欄に記入され、レフェリーはマッチプロトコールにしたがって試合を開始する(試合開始はアナウンスされる)。</p> <p>(2) 公式マッチプロトコール中にチームが到着した場合、プロトコール1の(5)以下の手順を進める。競技委員長または審判委員長から通知がない限り、練習時間は延長されない。・上記の両特別プロトコールは、公式マッチプロトコールにしたがってできるだけ速やかに行われ、マッチプロトコール終了時点でまだ選手が来ていなければ、レフェリーは、この事実を大会責任者に通告し、最終決定を委ねる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大会責任者が試合の没収を決定した場合、ファーストレフェリーはレフェリースタンドにあがる必要はなく、スコアラーズテーブル前で試合終了のホイッスルとハンドシグナルを示す。</li> <li>・スコアラーとともにスコアシートを完成し、競技委員長のサインを得る。</li> </ul> <p>② チームが試合開始前に正式に試合を没収される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアラーとともにスコアシートを完成し、競技委員長のサインを得る。</li> <li>・審判団は、没収試合の結果、試合スケジュールがどのように変更になるかを、確実に把握しなければならない。</li> </ul> <p>③ チームが試合開始後に試合を没収される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・セットまたは試合の途中で不完全を宣告されたチームは、そのセット、または、その試合を失う。相手チームには、そのセット、またはその試合に勝つために必要な得点、または得点とセットが与えられる。不完全なチームの、それまでに獲得した得点とセットは生かされる。(規則6.4.3)</li> <li>i ファーストレフェリーはまず、チームが試合の棄権を望んでいるかどうか確認する。</li> <li>ii ファーストレフェリーは、チームのキャプテンが棄権を望んだことをスコアシートに記入し、サインを得る。</li> <li>iii 大会責任者が試合を没収することを確認する。</li> <li>ix 相手チームキャプテンに試合を没収することを通告する。</li> <li>x ファーストレフェリーは、スコアラーズテーブル前で試合終了のホイッスルとハンドシグナルを示す。</li> <li>xi スコアラーとともにスコアシートを完成し、競技委員長のサインを得る。</li> </ul> <p>※ チームがプレーするよう勧告されてもなお拒んだ場合には、棄権が宣告され没収試合として各セット0-21、0-21、セットカウント0-2の敗戦となる。(規則6.4.1)</p>		② 試合終了後、スコアシートを完成する。

## 【監督規定に関する技術】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
監督規定	<p>国内すべてのカテゴリーの大会で、監督がベンチ入りする場合、監督が規定通りに行っているか、注視しなければならない。</p> <p>① ラリー中に立ち上がった時、指示や声援をしたりしていないか、</p> <p>② チームのコートスイッチ時、指示をしていないか。速やかにベンチを移動しているか。</p> <p>アンダーカテゴリーの大会では、上記に加えて以下についても確認しなければならない。</p> <p>① ラリー終了後、次のサービス許可のホイッスルまでの間に、立ち上がって指示していないか。</p> <p>② チームのコートスイッチによりベンチを移動する際、指示することで遅延をしていないか、積極的にコントロールしなければならない。</p> <p>③ 猛暑の際に給水措置が取られる場合、ベンチ移動の際に、監督が選手に飲み物を手渡しても良いが、遅延をした場合には遅延の罰則が適用される。</p> <p>④ 監督がタイムアウトを要求するときに、ハンドシグナルに加えて口頭で要求してもらうよう監督が試合前のサインをする際に、協力を要請する。(口頭だけの要求は許可されない。)</p> <p>⑤ 監督はボールマークプロトコルの要求はできない。</p> <p>ベンチ入りしない監督やコーチ等によるコート外からのコーチングが疑わしい場合、レフェリーは審判委員長および競技委員長をコートサイドに呼んで報告する。</p> <p>※この場合の処置はチームに関係なく個人に対してのものであり罰則とはならない。しかしコーチングを受けたチームに対しレフェリーは口頭で注意を行う。(これは罰則ではない)</p>		

2025年3月29日

関係 各位

公益財団法人日本バレーボール協会  
競技普及推進本部 審判規則委員会  
委員長 大塚 達也

## 2025年度 ルールブックの修正についての取り扱いの改訂について

先日の6人制講習会の際にルール改正について説明いたしましたが、今年1月にFIVBのホームページにアップロードされましたRULEBOOKの一部が修正されていることが判明いたしました。つきましては、今年度のルールブックの追加・修正を含め、以下のとおり記載を修正させていただきます。また、ルールブックの修正に合わせ、取り扱いを改訂いたしました。

合わせて全国講習会における質問にも回答を掲載しましたのでご確認ください。

ご迷惑をお掛けして申し訳ございませんが、ご確認のほど、よろしくお願いいたします。

### 【ルールブックの追加・修正について】

#### 1. ルールブックの追加・修正について（誤植）

- 5.2.3.4 他のチームメンバーと同様にコート上の選手に指示を与えてもよい。ウォームアップエリアが競技コントロールエリア内のコーナーにある場合、試合を妨げたり遅らせたりしなければ、自チームベンチ前のアタックラインの延長線から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。ウォームアップエリアがチームベンチの後方にある場合は、自チームのコートのアタックラインの延長線からエンドラインまで移動してもよいが、**ラインジャッジ**の視界を遮ってはいけない。
- 7.4 POSITIONS（英文の記載漏れ）

At the moment the ball is hit by the server, each team must be positioned within its own court (except the server). The players of the receiving team must be in the rotational order at the service hit.

**The players of the serving team, however, are free to occupy any position at the service hit.**

#### 2. RULEBOOK の一部修正

- 9.1.2.3

If simultaneous hits by two opponents over the net lead to an extended contact with the ball, **even if the contact is completed above the opponent court** play continues.

相対するチームの2人の選手がネット上で同時にヒットして、そのボールへの接触が長引いた場合、たとえその接触が相手コート上で完了しても、プレーは続行される。

- 11.1.2

After an attack hit, a player is permitted to pass his/her hand beyond the net, provided that the **initial** contact has been made within his/ her own playing space, **and the ball is not caught or thrown.**

自チームのプレー空間でボールに触れ、ボールをつかんだり投げたりしなければ、アタックヒットの後、手がネットを越えて相手空間に入ってもよい。

- 11.4.1

A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before ~~or during~~ the opponent's attack hit. (**or during 削除**)

相手チームのアタックヒットの前**または同時に**、選手が相手空間でボールもしくは相手選手に触れたとき。

- 19.4.1

The Libero becomes unable to play if injured, ill, expelled or disqualified. The Libero can be declared unable to play for any reason by the coach or, in the absence of a coach, **by the assistant coach or** by the game captain.

リベロは負傷、病気、退場、または失格によりプレーをすることができなくなることもある。

監督または監督が不在の場合、**アシスタントコーチあるいは**ゲームキャプテンはいかなる理由であってもリベロがプレーできなくなったことを宣言することができる。

- 19.4.2.1

When only one Libero is available for a team according to Rule 19.4.1, or the team has only one registered, and this Libero becomes or is declared unable to play, the coach (**or the assistant coach** or game captain if no coach is present)

規則 19.4.1 によりリベロが 1 人しかいなくなった場合または 1 人しか登録されていない場合にそのリベロがプレーできなくなったときやプレー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**アシスタントコーチあるいは**ゲームキャプテン)はその時点でコート上にいない(リベロと入れ替わった選手を除く)他の選手を、試合終了までリベロとして再指名することができる。

- 19.4.2.3

The coach, **or assistant coach** or game captain if no coach is present, contacts the second referee informing him/her about the re-designation.

監督または監督不在の場合、**アシスタントコーチあるいは**ゲームキャプテンはセカンドレフェリーに再指名について申し出る。

## 【取り扱いの改訂について】

### 11.4 ネット近くの選手の反則

11.4.1 相手チームのアタックヒットの前**または同時に**、選手が相手空間でボールもしくは相手選手に触れたとき。(規則 11.1.1, 第 11 図⑳)

(注)

~~1 相手のアタックヒットと同時なのか、アタックヒット後にブロックの手が触れているのかを見極める必要がある。~~

- 1 相手空間内で、相手のアタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。
- 2 アタックヒットと同時にブロックの手がボールに触れても、反則ではない。

## 【全国講習会での質問に対する回答および確認事項について】

先日の6人制講習会の際にルールのご取り扱いについて説明いたしましたが、その際にあった質問に対する回答を整理いたしましたので、ご確認のほど、よろしくお願いいたします。

(1)ファーストレシーブの後、許容空間外側を通過し選手が追った。触ることができたが、取り戻せる方向にボールが飛ばなかった。ホイッスルのタイミングは？

### 【回答】

今回は、2 回目のヒットが許容空間外側を通過し相手方フリーゾーンに向かったボールについてのルール改正である。したがって、ファーストヒットが許容空間外側を通過し選手が触ることができたボールについては、今までの取扱い通り、相手チームのコート内に入る場合はサイドラインの垂直面を通過した段階で、相手方フリーゾーンに飛んでいく場合は、ボールが落ちるもしくはフリーゾーン外側に出たタイミングでホイッスルをする。

(2)最終セットチェンジコート後、ラインアップシートを確認するが、その際サービス権のあるチームが次のラリーに備え、ラリー開始のポジションにいた場合、ゲームキャプテンにラインアップシートを見せて確認するか？

### 【回答】

チェンジコート後の選手のポジションの確認については、今までの確認と同じように、ラインアップシート通りに位置していなければ、ゲームキャプテンにラインアップシートを見せて確認をただでよく、ラインアップシート通りに位置させる必要はない。

(3)実技を見て、誤解を呼んだかもしれないケース

サービス時、頭より上方へ手をあげていた場合、下ろしなさいという注意をしたが、その際頭の後ろに手をやる仕草をしたため、注意を与えたときはその姿勢にしなくてはいけないととらえられている可能性がある。

### 【回答】

9人制の取扱いとも違いがあるため、再度以下の点について、講師に確認をお願いする

- ① 6人制については、スクリーンのルールがあるので、取扱いに準じて処置をする。チームとして戦略的にスクリーンを形成しているとファーストレフェリーが判断した場合は、ゲームキャプテンを呼び、スク

リーンの形成を意図的にしているのをやめるように指導をする。意図的ではなく、今までの慣習で手を頭より上にあげてしまうような場合は、その場でホイッスルをし、手を下げるように指導を行うこともよい。

- ② 9人制にはスクリーンに関するルールがないため、手を頭の上にあげているから注意をするという観点ではなく、メンバーが集まってサービスを隠すケースが男子で意図的に行われている現状があるので、実技マニュアル通りの対応を行う。(サービス許可のホイッスル後に気づいたときの対応が違っている)

(4)ステージ1の際の円を描くようなシグナルの対応について

**【回答】**

チームにステージ1を与える際は、ゲームキャプテンを呼んで、口頭で警告を行う。その際には、円を描くようなシグナルをしない。6人制以外の種別についても、同様の取扱いとする。