

2019年度

6人制 審判実技マニュアル

2019年3月23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・試合終了後およびプロトコール時の審判員の役割 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 「プロトコール」 3
試合中 「遅延の制裁」 4
「軽度の不法な行為」 4
「不法な行為」 5
「不当な要求」 5
セット間 5
試合終了後 5

【試合中の判定】

ハンドシグナル 6
基本的な位置の取り方 7
最終判定の仕方 7
サービス許可のホイッスル 8
スクリーンの判定 8
サーバーの誤り 8
ポジショナルフォルト 9
サーブレシーブ 9
アタック時の判定 10
バックアタックの判定 10
バックセッターのアタックヒットの反則 11

ブロック時の判定 11

バックプレイヤーのブロックの判定 11

ボールコンタクトの判定 12

タッチネット 13

ネット上での「同時の接触」の判定 14

オーバーネット 14

ネット下からの相手コート及び空間への侵入 15

アンテナ外通過の判定 15

ボールがアンテナに当たるケース 16

ボールハンドリング 16

オーバーハンドパス 16

アンダーハンドパス 17

トス 17

T i p プレー 17

ボールイン・アウト 18

パンケーキ 18

物体利用のプレー 18

【競技の中断に関する技術】

タイムアウト 19

選手交代 20

【リベロの交代に関する技術】 21

【選手交代の手順】 22

【試合前・試合終了後およびフロートコール時の審判役員の役割】

スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ①コートに向かって右側がスコアラーとする。 ②試合開始30分前までには、記録用紙に必要事項の記入を済ませ、スコアラーテーブルに着く。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。また、記録用紙の予備を準備する。 ③サービスオーダーと得点の確認を行う。記録用紙が唯一の公式記録である。疑義を抱いた時は、ゲームを止め、副審を呼び、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、主審・副審に知らせる。点示の間違いは、試合を中断せずに速やかに処置する。 ④ゲームキャプテンから主審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記録用紙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。
アシスタントスコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。(規則 26.2 参照) a) スコアラーの任務を補佐する。 b) リベロリプレイメントを正確に記録する。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、ブザーを鳴らして審判員に知らせる。 c) 卓上点示盤を使用して、得点掲示を行う。 d) テクニカルタイムアウトを計時し、ブザーを鳴らしてその開始と終了を合図する。
ラインジャッジ	<ul style="list-style-type: none"> ①試合開始30分前までには、スコアラー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、プレーヤーの紹介を待つ。 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。 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。 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
ボールリトリバー	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 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。 ⑤コート内のボールは、サイドラインまで行き、選手に渡してもらう。コート内には入らない。 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。 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、副審に渡す。 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。 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テーブルに持って行き、ボールホルダーに返す。
モッパー	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 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。 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。 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。こぼしたチームがチェンジコートした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技役員が拭く。 ⑦モッパーは、ウェットスポットを自分の目で確認したら、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。 ⑧フロントゾーン担当のモッパーの定位置は、スコアラーテーブル横であり、副審側からコート内の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えたら、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。 ⑨選手からの要求があっても、要求に応じない。もしも、モッパーがウェットスポットに行かない場合は、審判員が注意をする。 ⑩プレーヤーと監督には、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。

【試合の運営】

		主 審	副 審	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。 (例) LJ との打ち合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ライン判定 ・ボールコンタクト ・アンテナ付近の判定 ・パンケーキなど具体的に確認する 	<p>①主審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、副審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、その他主審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主審・副審とは、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しかた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、副審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、それに基づいて副審、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、ペナルティーエリア、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主審と共に、用具類について確認をする。</p> <p>②主審と共に、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記録用紙に大会名、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記録用紙右下部のチーム欄に記入する。</p>

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロトコル	<p>①スコアラーテーブルの前で、副審の立ち会いの下、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、公式記録用紙、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スコアラーテーブルの前で、主審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を使って確認する。</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) スコアラーが記入後は、机に置かず必ず保持する。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えたら、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＝ボールリトリーパーNo2, 5へ ・5ボールシステム＝No1, 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記録用紙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、副審を通して、監督に確認する。ラインアップシートは主審・副審（J V I M S）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リベロがコート上にいることを確認する。</p>

		主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	遅延の制裁	<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、遅延の罰則とする。</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の罰則とする。</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ていたり靴紐を締め直す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ラリー終了後ただ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>①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、ただちにコートに戻るよう促す。</p>	<p>①すべての遅延の警告・反則は、記録用紙のサンクションの欄に「D」で記載する。</p>
	<p>軽度の不法な行為</p> <p>※規則 2 1. 1</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せん。」)</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>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気にしなくてよい。</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。義務としてチームが反則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主審が、ゲームキャプテン・当該選手を呼んだ際、主審の元に行き、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、記録用紙に記録されない。</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>

		主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	不法な行為・反則 規則 2 1. 4. 1 規則 2 1. 4. 2 規則 2 1. 5	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、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。 ②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 2 1. 4. 2 に伴い、累進的な罰則となる。(第 9 図, 規則 2 1. 3) ③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 2 1. 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。	①不法な行為に気づいた時、主審に報告する。	①反則・退場・失格は記録用紙のサンクションの欄に記入する。
	不当な要求	①レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。	①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、記録用紙に記載させる。また、主審にも合図を送る。 * 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。	①不当な要求(拒否)は、サンクション欄の上の当該チームに×印を入れる。
セット間	①両チームの状況を確認する。必要があれば、副審と打ち合わせをする。 (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。	①セット間の計時を行い、両チームの状況を確認する。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。 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。 (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。中断の要求とリベロリプレースメントは、スコアラーの両手を確認後受付ける。	①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。 (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。	
試合終了後	①監督およびゲームキャプテンと握手をする。 ②副審が確認をした記録用紙を、再度確認してサインをする。 ③副審、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。	①監督およびゲームキャプテンと握手をする。 ②試合球を確認する。試合で使用したすべてのボールを、スコアラーテーブルまで戻す。 ③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を確認してサインをする。 ④主審、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。	①試合結果を最終結果欄に記入する。チームキャプテンは競技中に生じた抗議の内容を主審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。 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。 ③記録用紙を完成させた後に、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、副審、最後に主審のサインを採る。 ④記録用紙は、オリジナルを主催者が保管する。	

【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	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、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。</p> <p>⑤主審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、選手を示す必要は無い。</p> <p>⑥副審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主審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。（主審と目を合わせる）主審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副審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。サイドは主審に追従する。</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"> ・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）。 ・リベロの再指名（シグナルはしない）。 ・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。 ・他コートからのボールの侵入。 ・ロングサーバー。 ・コート上での重大な事故、けが等。 <p>③副審が主審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、主審と目が合った時（主審が求めた時）に、胸の前で小さく合図のみ送る。（しかし、主審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、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。副審の合図がボールや選手の影になって見えにくいケースがあるので、副審は主審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>

	主 審	副 審	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。ボ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、プレーヤーの邪魔にならない位置に移動して、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、ポールの後ろに密着することが望ましい。プレーヤー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。主審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タイムアウトやサブスティチューション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>	
最終判定の仕方	<p>主審は、ラリー終了のホイッスルをし、自ら判定をした後、副審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主審自身が判定に自信が持てない時に限り、判定を出す前に、副審・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副審・ラインジャッジを呼び、その結果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>		

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
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)、両チームのプレーヤーがコート内においてプレーの準備ができていないこと。</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主審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。(サービスの試技をすることはできない。)</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。 (ボールをバウンドさせたり、コートに背を向けていてもホイッスルする)</p> <p>⑦主審のホイッスル後、サービスに出た選手が間違え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>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(副審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、記録用紙のサービス順とサーバーが間違えないように、最初に記録用紙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> <p>③ロングサーバーを確認したら、サービスを打った瞬間に「ブザー」等を使用して主審、副審に知らせる。</p> <p>④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副審に知らせる)</p>
スクリーンの判定	<p>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、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。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、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にサーバー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。</p> <p>②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、サービスをレシーブする選手が、サーバーとサービスボールの軌道を隠されて見えなくなり、低いサービスボールがネット垂直面上を通過した時に、反則が成立する。</p>		
サーバーの誤り	<p>①副審のシグナルを確認したら、サイドを示す。必要であれば副審を呼び確認を行う。</p>	<p>①ホイッスルをしてゲームを止め、スコアラー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、相手チームの次のサーバー)</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、サービスを打った瞬間に「ブザー」等を使用して主審・副審に知らせる。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。</p> <p>②副審に状況を説明する。(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>

		主 審	副 審	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、どの選手の関係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。</p>	<p>①記録用紙で、ポジションの確認をして、副審をサポートできるように心がける。</p>
	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（副審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> <p>④レシーブボールが直接相手コートに入り、相手方からのアタックボールをブロックするセッターがフロントかバックかを確認する。</p>	

	主 審	副 審	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。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。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>④Tip Play 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>⑤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ンングをして、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副審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ネット際にプレーヤーがいなくなったら、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>	
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打点の高さを確認する。主審の目の位置をネット上端まで下げて確認をする必要がある。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ボールに近づき過ぎないようにする。副審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、主審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主審を補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
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り、相手ブロックに触れた時は、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、または同時にブロックをした場合は、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、主審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主審を補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	
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。</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しかたは、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相手チームへの返球の際、ブロックのような動作で行う場合はキャッチの反則があるので注意をする。</p> <p>⑤ブロッカーのボールコンタクトで主審の死角となるコースは、ブロックの間と副審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>⑥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>①ブロッカーによるタッチネットだけでなく、主審が確認しにくい副審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>	
バックプレーヤーの ブロックの判定 (主審、副審の責務)	<p>①バックプレー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ー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、味方のプレーヤーのパスが伸びて相手方コートに返り、相手方プレーヤーが打ったボールが、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サービスのときは、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>	

	主 審	副 審	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、副審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、後から副審、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主審、副審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があるので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、主審、副審サイド共に見にくいケースが多い。主審サイドは距離が近いうえで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、必ず副審、ラインジャッジを確認してから判定をする。</p>	<p>①副審側のボールコンタクトは、主審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主審が求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前で主審が見た（求めた）タイミングでシグナルを送る。</p> <p>③主審、副審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>	

		主 審	副 審	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	タッチネット	<p>①タッチネットの反則</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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の中には、(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、新たな動作への準備が含まれる。《第11.3.1》 ・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。《第11.3.2》 <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> <ul style="list-style-type: none"> a) 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 b) 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する選手の場合 「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、寄りかかる動作や相手方コートに入らないようにネットの下をくぐり、相手方フリーゾーンに出るときに、ネットに触れる動作は反則である。(両アンテナ間に限る)速攻や時間差攻撃などで、どこにトスが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接触は反則とするが、明らかに離れた位置にトスが上がった場合や動作終了後、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>B)「相手チームのプレーを妨害する」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをプレーする動作中に、両アンテナ間のネット、またはアンテナに触れること。 ・支持を得たり、身体を安定させたりするために両アンテナ間のネットを使うこと。 ・ネット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。 ・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。 ・ネットをつかんだり、握ったりすること。 <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、白帯は数 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。これを副審が下からみていると、選手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。 * 髪の毛がネットに触れた場合 ボールをプレーする相手に影響を与えたり、ラリーを中断させることが明らかな時のみ反則とする。例えば、髪の毛がネットの網目にかからまり、プレーが中断する等</p> <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、主審・副審で行う。</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>		

		主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレイヤーの判定	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主審は、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してもラリーは継続される。</p> <p>②副審側のプレーについては、副審が先に判定を下し、主審に伝える。(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。ネット上部の白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おき、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</p> <p>④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キングするオーバーネットの見逃しに注意する。</p> <p>⑤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>⑥相手から向かって来るボールがネットを越えない場合は、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。)</p>		

		主 審	副 審	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	①主審の位置からも、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。	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、その真上に残ってい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） 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。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） ③ネットの下から相手方空間に侵入しても反則とはならない。ただし、相手方プレーへの妨害があると判断したらインターフェアの反則とする。 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。	
	アンテナ外通過の判定	①アンテナ上方を通過するボールは、取り戻すことができる。アンテナ上方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。 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。 ③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3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	①アンテナ上方を通過するボールは、取り戻すことができる。アンテナ上方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。 ②副審の位置は選手のプレーを邪魔しないようにプレーを先読みして位置取りをする。（基本的にはボールの真後ろに位置することが望ましい） 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、取り戻す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テーブルの前とするが、プレーヤー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。 ④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3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	

		主 審	副 審	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主審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、副審、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試合前に審判団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。</p>	<p>①副審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>⑤副審側では、副審はボールから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>	
	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。審判台から見るのと、ベンチから見るのと、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でる。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>		
	ボールハンドリング 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>		

		主 審	副 審	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	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. 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。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平で止まったり、指が引っかかったりするケース。</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。又、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)、主審はブロックサイドから見ると良く見える場合もある。</p>		
	Tip プレー	<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。</p> <p>a ボールを長く引っ張るプレー</p> <p>b ぶら下がりながら引き下ろすプレー</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>②主審は「Tip play」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。(ファーストレシーブでは反則がほとんどない。)</p>		

	主 審	副 審	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、審判台からイン、アウトの判定基準を持ち、まず最初に主審が判定し、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。</p> <p>③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>①ボールイン・アウトの判定は、基本的には行わないが、状況に応じて主審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主審は目の位置を下げて見る。確認できないときには、副審、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試合前に合図のしかたについて、審判団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</p>	<p>①主審が、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プレーイングエリア内で物体（審判台やボール等）を利用したり、味方の選手を利用してプレーをすることは反則である。</p> <p>②プレーイングエリアの外側では、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、自チーム側のプレーイングエリア外に限る。)</p>	<p>①主審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】

	主 審	副 審	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、ラリー完了から主審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、遅延警告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>		
タイムアウト	<p>①監督やゲームキャプテン（監督が不在の場合）がブザーとハンドシグナルでタイムアウトを要求する。主審はハンドシグナル（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、主審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。副審はホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もしも副審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主審が判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延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、遅延警告の対象となる。セット間も同様である。（副審が再度指導したにも係らず、中断を長引かせる行為は、遅延警告とする。）</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、主審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。副審はホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もしも副審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主審が判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延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選手がベンチに戻っているかどうか確認をする。（フリーゾーンが5mある場合はサイドラインから選手が3m以上は離れていることを確認する。）</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主審へ通告する。（主審には、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥30秒間たった副審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>⑦ゲーム再開の吹笛後、タイムアウトを長引かせた場合、再度吹笛をして再開するように指導するが、次は遅延警告の対象となり、主審に伝える。</p>	<p>①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副審に知らせる。</p>

	主 審	副 審	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>正規の試合中断の要求は、ラリー完了から主審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、遅延警告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>		
	<p>①主審は、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、拒否をして遅延の罰則を適用する。</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、または副審が吹笛した場合、試合を遅らせた主審が判断した時は遅延とし、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、ポール付近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、拒否をして遅延の罰則を適用する。</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、または副審が吹笛した場合、試合を遅らせた主審が判断した時は遅延とし、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、主審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>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。そして記録用紙に記入し、完了したら両手を上げ副審に合図を送る。</p> <p>②選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目、6回目を副審に通告する。</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。また、選手が負傷で正規の競技者交代をした場合もその事実をリマーク欄に記入する。</p>

【リベロの交代に関する技術】

	主 審	副 審	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>②選手6名、リベロ1名の構成のチームで、選手が負傷してプレーできなくなった場合、リベロが選手として参加することができる。また、選手6名、リベロ2名の構成の場合、選手が負傷してプレーできなくなった場合、どちらかのリベロが選手として参加することができる。この場合、ビブスをつけるなどでリベロとわかるようにする。負傷し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>①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>①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、主審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>	
リベロのリプレースメント	<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つのラリーが終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獲得することが条件である。ダブルフォルト（ノーカウント）等はラリーの完了と考えない。リベロは正規の選手交代はできない。</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、遅延反則の場合、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（遅延警告や遅延反則）のリベロリプレースメントは有効とする。</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>	
リベロの再指名	<p>・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、失格等により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。</p> <p><リベロ再指名の方法></p> <p>① 監督がブザーを押し、副審に口頭で「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ースメントゾーンに立っていな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）（アクティグリベロと同じユニフォームかビブスを着用する）</p> <p>②副審は吹笛し、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。</p> <p>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。</p> <p>④副審は、リベロの再指名を許可する。</p> <p>⑤スコアラーは、記録用紙のリマーク欄に、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。</p> <p>・セット間に再指名をしたい時は、監督は副審に伝える。副審は、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。</p> <p>・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。</p>		

～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。

スコアラーの行動		副審の行動		主審の行動
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、ボールのそば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。 ボールのそば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。	なにもしない。
ナンバーのチェックを行い、記録用紙に記入する。その際、片手を上げたり、副審と目を合わす必要はない。不法な交代の場合、ブザーを押す。	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	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。)	スコアラーが軽く片手を上げるのを確認し、手で合図をして交代させる。	交代する準備ができていない場合は、遅延の罰則を適用する。
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、主審に向かって両手を上げる。		副審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おこなう。
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副審の行動を注意し、コントロールする。

※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、副審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。)

スコアラーの行動	副審の行動	主審の行動
ラリー終了後、副審と連携し、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、副審がホイッスルしてしまった場合、試合を遅らせた主審が判断した時は遅延とし、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、必要に応じて副審を補助する。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チ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		副審の行動		主審の行動
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チ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、片手を上げたり目を合わす必要はない。	副審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、ポールのそば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。ポールのそば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。	なにもしない。
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、主審に向かって両手を上げる。		副審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おこなう。
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副審の行動を注意し、コントロールする。