

2020 年度 各種ルールの改正点・修正点について

1 6人制改正点・修正点

本競技規則は、2017年1月18日にFIVBより「ルールブック2017－2020」として公表されたものである。FIVBでは、オリンピック後にルール改正を検討しており、2020年度版ルールブックでは改正はない。

本年は、『2020 東京オリンピック・パラリンピック』が開催される年であるので、2020年度版ルールブックも『英文併記』とした。

なお、「ケースブック」についても2019年度版と同様に、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修正点である。

●修正点

1. 付録（3）公式記録記入法を国内の記録用紙用に記載を修正した。
2. 付録（4）リベロコントロールシート記入法を国内の記録用紙用に記載を修正した。
3. 付録（5）プロトコールの名称をプロトコールA、プロトコールBと表現を変更した。
4. 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。
5. 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。

2020年度 6人制ルールの取り扱いについて

2020, 3, 20

1 競技参加者の行為 (PARTICIPANTS' CONDUCT) に関する事項

20.1 スポーツマンにふさわしい行為 (SPORTSMANLIKE CONDUCT)

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いけない。

20.2 フェアプレー (FAIR PLAY)

20.2.1 競技参加者は、審判員だけでなく、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 主審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、反則が科せられる。
- 3 競技参加者が、審判員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、反則が科せられる。

【主にステージ 1 に該当するケース】

- ①主審が最終判定を出した後にも審判員に不満を示す態度や言葉を発した場合。
- ②主審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。
- ③ゲームキャプテンの質問の内容が規則の適用や解釈でない場合。
- 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、馬鹿にしたり威嚇をしたりする行為があった場合。

【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主副審やラインジャッジの判定に対して執拗な抗議や威嚇的な態度を示した場合。
- ②主副審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。
- 4 監督が副審やスコアラーに話しかけることができるのは、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であり、説明を求めたり、長く話しかけるようなことはできない。
- 5 試合終了後、監督・主審・副審はフェアプレーの精神でお互いに「握手」を交わす。

2 チームリーダー (TEAM LEADERS) に関する事項

5.2 監督 (COACH)

5.2.1 監督は、試合を通して、コートの外からチームのプレーを指揮する。

(注)

1 監督の指示

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L 2・L3) の判定の妨げにならないように審判員が注意する。

ラリー終了後、審判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。

2 監督が試合に遅れて来た場合

- ① 遅れて来た監督は、ベンチに着席することができる。
- ② ゲームキャプテンは、監督が来たことをラリー間に審判へ口頭で伝える。
- ③ 監督が来たことを審判が確認したら、監督は権利を行使することができる。
- ④ 監督は、セット間もしくは試合終了後に記録用紙にサインする。

3 プレーの構造 (STRUCTURE OF PLAY) に関する事項

7.3 スターティングラインアップ (TEAM STARTING LINE-UP)

7.3.1 いかなるときも1チーム6人でプレーしなければならない。

チームのスターティングラインアップは、コート上の選手のローテーション順を示している。この順番は、そのセットを通じ維持しなければならない。

7.4 ポジション (POSITIONS)

サーバーによりボールが打たれた瞬間、両チームは (サーバーを除き) それぞれのコート内で、ローテーション順に位置していなければならない。

7.5 ポジションの反則 (POSITIONAL FAULT)

7.5.1 サーバーによりボールが打たれた瞬間に、いずれかの選手が正しいポジションにいない場合は、そのチームはポジションの反則をしたことになる。選手が不法な選手交代をしてコート上にいて、試合が再開された場合は、不法な選手交代によるポジションの反則とみなされる。(規則 7.3, 7.4, 15.9)

7.5.2 サーバーがサービスヒットの瞬間にサービスの反則をした場合には、ポジションの反則に先立つものとみなされ、サービスの反則と判定される。(規則 12.4, 12.7.1)

7.5.3 サービスヒット後にそのサービスが反則となった場合は、ポジションの反則となる。

(規則 12.7.2)

7.6 ローテーション (ROTATION)

7.6.1 ローテーション順は、チームのスターティングラインアップにより決められ、そのセットを通じ、サービス順と選手のポジションによりコントロールされる。

7.7 ローテーションの反則 (ROTATIONAL FAULT)

7.7.1 サービスが正しくローテーション順に行われなかったとき、ローテーションの反則となる。

その場合は次のような順序の結果となる：

7.7.1.1 スコアラーがブザーによって試合を止めた場合、相手チームに 1 点と次のサービスが与えられる。もしも、ローテーションの反則により始まったラリーが完了した後に、そのローテーションの反則が指摘された場合は、そのラリーの結果に関係なく、相手チームに 1 点だけが与えられる。(規則 6.1.3)

7.7.1.2 反則をしたチームのローテーション順は正しく直される。(規則 7.6.1)

(注)

1 セットの開始前、ラインアップシートどおりに位置していない場合

副審は、ゲームキャプテンを呼び、チームから提出されたラインアップシートを示し、選手のポジションの確認を行う。

2 セットの開始前、ラインアップシートに記入されていない選手がコート上にいる場合

①副審は、ラインアップシートを監督に示し、記入されていない選手がコート上にいることを告げ、どちらの選手がスターティングメンバーかを尋ねる。

②監督が、ラインアップシートに記入されていない選手をコートに残すことを要望する場合は、該当するハンドシグナルを示し正規の選手交代を要求する。副審は、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)

③監督が提出したラインアップシートどおりの選手をスターティングメンバーとすることを要望する場合は、その場で選手を入れ替えさせる。この場合には制裁はない。

④副審は、両チームのラインアップを確認後、主審にシグナルを示し、ゲームが開始される。

3 不法な選手交代によるポジションの反則やローテーションの反則により始まったラリーが完了した後にその反則が発見された場合は、ラリーの結果をキャンセルし相手チームに 1 点と次のサービスが与えられる。また、間違いがもっと遅い時点で発見され、間違いをした時点が明らかな場合は、発見されるまでに間違いのあったチームが得たすべての得点は取り消される。

4 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、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で両チームの状態を戻す。ただし、タイムアウト、テクニカルタイムアウト、罰則はそのまま有効とする。

5 サービスがヒットされた瞬間に、コート上の選手の足が相手コートに触れていた時は、ラリー中に選手が相手コートへ侵入する場合と同様に考える。(規則 11.2.2.1)

4 ネットの下からの相手コートへの侵入（PENETRATION UNDER THE NET）

11.2.1 相手チームのプレーを妨害しない限り、ネットの下で相手空間に侵入してもよい。

（注）

- 1 選手が、レシーブのためにネット付近でスライディング等のプレーをした時に、誤って相手コートに入ってしまった場合、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ておらず、相手のプレーを妨害していなければ、反則とはみなさない。
- 2 選手が相手コートに侵入してコートが濡れて、危険な状況であると主審・副審が判断した場合は、直ちにラリーを止め、ノー・カウントとする。
- 3 選手が相手コートへ侵入し、プレーの妨害になったと主審・副審が判断した場合は、インターフェアの反則となる。

5 サービス（SERVICE）に関する事項

12.3 サービスの許可（AUTHORIZATION OF THE SERVICE）

主審は、両チームがプレーする準備ができ、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。

（注）

- 1 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、およそ8秒のテンポで行う。
- 2 ラリー終了のホイッスルの後、選手交代やワイピングがない場合、およそ8秒が経過すればサーバーがサービスゾーンでボールを保持していることを確認し、サービス許可のホイッスルをする。
- 3 コート上に5人だけ、または7人の選手がいるときには、サービスのホイッスルの前にコート上の選手が6人になるように促す。もし、主審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、主審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。

6 中断（INTERRUPTIONS）に関する事項

15.11 不当な要求（IMPROPER REQUESTS）

15.11.1 以下のような正規の試合中断の要求は、不当な要求である。

15.11.1.1 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 12.3）

15.11.1.2 要求する権利のないチームメンバーが要求すること。（規則 5.1.2.3, 5.2.3.3）

15.11.1.3 インプレー中の選手の負傷や病気の場合を除いて、同じチームが同じ中断中(次の

ラリーが完了する前)に2回目の選手交代を要求すること。(規則 15.2.2, 15.2.3)

15.11.1.4 タイムアウトと選手交代の許容回数を超えて要求すること。(規則 15.1)

15.11.2 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、記録用紙には記録される。

(規則 16.1)

15.11.3 同じチームが試合中に、さらに不当な要求をした場合は遅延行為とみなされる。

(規則 16.1.4)

(注)

- 1 正規の試合中断の要求に関して、チームが不当な要求で拒否された後、その中断中に同じチームによる同じ試合中断の要求は認められないが、違う種類の中断の要求は認められる。ただし、15.11.1.1の不当な要求については、サービスの実行が優先され、試合中断の要求はすべて認められない。
- 2 正規の試合中断の要求に関して、チームが遅延警告を受けた場合、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。(けがや病気による選手交代を除いて)
- 3 5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、副審は、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、記録用紙に記録される。
- 4 2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。副審は1組の選手交代を認め、不法な選手交代は拒否し、チームに遅延の罰則を与える。
- 5 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は拒否され、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。
- 6 タイムアウト及びテクニカルタイムアウト中、選手やチームスタッフは自チームベンチ付近のフリーゾーンに位置する。

7 副審 (2nd REFEREE) に関する事項

24.3 責務 (RESPONSIBILITIES)

24.3.1 それぞれのセット開始時や最終セットのコートチェンジ時に、必要に応じてコート上の選手の位置がラインアップシートどおりであるかチェックする。

(注)

- 1 最終セットのチェンジコート後のポジションの確認について、副審は、両チームの全ての選手のポジションを確認する。もしポジションが間違っていた場合は、ゲームキャプテンに確認をする。その後リベロリプレイスメントや中断の要求を認める。

2020年度

6人制 審判実技マニュアル

2020年3月20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
プロトコル「プロトコル」	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	6
【試合中の判定】	
ハンドリング	7
基本的な位置の取り方	8
最終判定の仕方	8
サービス許可のホイッスル	9
スクリーンの判定	9
サーバーの誤り	9
ポジションナルフォルト	10
サーブレシーブ	10
アタック時の判定	11
バックアタックの判定	11
バックセッターのアタックヒットの反則	12

ブロック時の判定	12
バックプレーヤーのブロックの判定	12
ボールコンタクトの判定	13
タッチネット	14
ネット上での「同時の接触」の判定	15
オーバーネット	15
ネット下からの相手コート及び空間への侵入	16
アンテナ外通過の判定	16
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	17
オーバーハンドパス	17
アンダーハンドパス	17
トス	17
Tip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・試合終了後およびプロトコル時の審判役員の役割】

スコアラール	<p>①コートに向かって右側がスコアラールとする。</p> <p>②試合開始30分前までには、記録用紙に必要な事項の記入を済ませ、スコアラールテーブルに着く。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、記録用紙の準備を準備する。</p> <p>③サービスオア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。</p> <p>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ルが記入するか、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。</p>
アシスタント スコアラール	<p>①コートに向かって左側がアシスタントスコアラールとする。</p> <p>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。</p> <p>③アシスタントスコアラールは、試合中、原則として次の事項を行う。（規則26.2参照）</p> <p>a) スコアラールの任務を補佐する。</p> <p>b) リベロリブレイスメントを正確に記録する。もしも、リベロリブレイス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。</p> <p>c) 卓上点示器を使用して、得点揭示を行う。</p> <p>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。</p>
ラインジャッジ	<p>①試合開始30分前までには、スコアラール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、それぞれの定位置について、プレーヤーの紹介を待つ。</p> <p>②担当の位置にいたら、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。</p> <p>③ラインジャッジは、ボールリトリバーやモッパ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。</p> <p>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。</p>
ボール リトリバー	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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っきり示す。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>⑦（1～4セットの間）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、次のセットサーバービズ権のあるチームの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、次のセットサーバービズ権のあるチームの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。</p> <p>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。</p> <p>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ルテーブルに持って行き、ボールホルダーに返す。</p>
モッパール	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>③モッパール用のタオルは、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。</p> <p>④それぞれのモッパールは、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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>⑦モッパールは、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、次のサーバービズ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。</p> <p>⑧フロントゾーン担当のモッパールの定位置は、スコアラールテーブル横であり、副審側からコートの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ルは拭き終えたら、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。</p> <p>⑨選手からの要求があっても、要求に応じない。もしも、モッパール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。</p> <p>⑩プレーヤーと監督には、モッパールに指示・要求する権利はないので、モッパールは8秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。</p>

【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	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。 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。	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仕方と処理の方法について念入りに打ち合わせしておく。 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。
	コート、備品、用具の点検	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。 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。 ③必要な用具の点検をする。	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。 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のチーム欄に記入する。

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
プロトコール	<p>①スコアラール・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スコアラール・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ルに渡す。数字がはつ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>スコアラールが記入後は、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ル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</p> <p>スターティングラインアップ（リベロを含む）の紹介後</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3 ボールシステム＝ボールリトリーバーNo2, 5 ・ 5 ボールシステム＝No1, 2, 4, 5 <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>スコアラール・アシスタントスコアラール</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。数字がはつ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（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ルは、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>

試合中		主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
遅延の制裁		①選手交代が遅れたときとは、交代選手が入る準備ができていなかったり、ナンバーバドルを使用する際に、ナンバーバドルの番号を間違えたとき、または、ナンバーバドルを保持していなかったときなどがある。 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。 ③コートの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。 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。 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。	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、直ちにコートに戻るよう促す。	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。
軽度の不法な行為		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。」) <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。 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。 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。 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。 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。	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。	①軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、罰則はないので、記録用紙に記録されない。
※規則21. 1				②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則21. 1を理解する。

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
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。 * 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。 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。
試 合 中	不当な要求 ①レフエ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セッティングの計時を行う。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。
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セッティングの計時を行い、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。 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、リベロリブレイスメントや中断の要求を認める。	①セッティングの計時を行う。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		<p>①監督およびゲームキャプテンと握手をする。</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をする。</p> <p>③副審、スコアラール、アシスタントスコアラール、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、スコアラールテーブルまで戻す。</p> <p>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。</p> <p>④主審、スコアラール、アシスタントスコアラール、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。</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記録用紙を完成させた後に、アシスタントスコアラールがサインした後、自分でサインをし、副審、最後に主審のサインを採る。</p> <p>④記録用紙は、オリジナルを主催者が保管する。</p>
-------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
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、次のサーブスチームを示す。</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	スコアラール・アシスタントスコアラール
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プロッケ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（プロッケ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。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ボールカバール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>		

サービス時の判定			主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
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いてプレーの準備ができていること。</p> <p>②サービス許可のホイッスルまでにポジションナルフォルト、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ンナルフォルト、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ン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スクリーンを形成し、サーバーおよびサービスポ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たり、跳びはねたり、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ポールの軌道を隠されて見えないく、低いサービスポ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>	<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>
サーバーの誤り			<p>①ホイッスルをしてゲームを止め、スコアラール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、ポジション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>		

		主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
サービス時の判定	ポジショナル フォルト	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。 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。 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。 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。	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あることを確認する。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。 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。 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。 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。	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。
	サーブレシーブ	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をしておく。 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。 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。 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。 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。 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。	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。 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） 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。 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。	

	主 審	副 審	スコアラ アシスタントスコアラ
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、トスがネット際にかかるので、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>④TipPlay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)触れていなければ反則である。</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反則成立のタイミニングは、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。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 アシスタントスコアラ
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。特にレシーピングゲ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 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ったケースは、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、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、レシーピングゲ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	スコアラール アシスタントスコアラール
ボールコンタクトの 判定	<p>①アタッカーの手（ブレー）、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しておく。</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ときは、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ブレーは、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しておく。</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	スコアラール アシスタントスコアラール
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、</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> a) アタックやブロックをする選手の場合 <ul style="list-style-type: none"> 「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して移動している選手の場合 <ul style="list-style-type: none"> 「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、ボールが近づくなく、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、</p> <p>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。そのためにブロック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と見分けがつかず、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> <p>* 髪の毛がネットに触れた場合</p> <p>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ら反則とする。例えば、髪の毛がネットの網目から入り、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、ブロック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>		
ネット際のプレーの判定			

		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ブ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。</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ないが、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相手から向かってく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
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>		
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“パシ”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>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、指が引っかかりたりするケース。</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、落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 ぶら下がりが引き下ろすプレー</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プレー」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	スコアラール アシスタントスコアラール
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。</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	スコアラール・アシスタントスコアラール
	<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（I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、主審はサービスの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と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、主審はサービスの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と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5 mある場合はサイドラインから選手が3 m以上は離れていることを確認する）</p> <p>⑤スコアラールの業務を確認するとともに、アシスタントスコアラール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秒たったたら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、選手が準備を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は、または副審がホイスルした場合は、試合を遅らせたと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に、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、選手が準備を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は、または副審がホイスルした場合は、試合を遅らせたと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	スコアラール・アシスタントスコアラール
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、正規の選手表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はいけない。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（ノーカウメント）等はラリーの完了と考えない。リベロリプレイスメントや正規の選手表交代はできない。</p> <p>③サーブ許可のホイッスル後に行われる交代は、サーブ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）のリベロリプレイ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ったり出た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、病氣、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イスメントゾーンに立っていないなければならない。（ナンバードル使用の場合は口頭で伝える）（アクティン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副審はホイッスルし、スコアラール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スコアラールはアシスタントスコアラール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スコアラールは、記録用紙のリマーク欄に、アシスタントスコアラール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(以下サフスティ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	
交代選手がサフスティ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。	交代選手がサフスティションゾーンに入ったとき、ホイ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。	何もしない。
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、サービスホイスル後にサフスティションゾーンに入った場合は、不当な要求とする。
(サービスのホイスル後に選手が、サフスティ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、副審がホイスルしてしまった場合、試合を遅らせたと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フスティションゾーンに出向いていることを確認する。

スコアラールの行動		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	
交代選手がサフスティ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、片手を上げた目目合わず必要はない。	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。	交代選手がサフスティションゾーンに入ったとき、ホイッスルを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。スコアラール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。	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。	スコアラール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ルのシグナル確認をする)	スコアラール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、スコアラール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ルのシグナル確認をする)	
スコアラールは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。 スコアラールは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアラールは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。 スコアラールは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアラール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、サフスティション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副審の行動を注意し、コメントロールする。

2020年度

ラインジャッジ マニュアル

2020年3月20日 発行

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

『ラインジャッジの責務』

1. 試合前

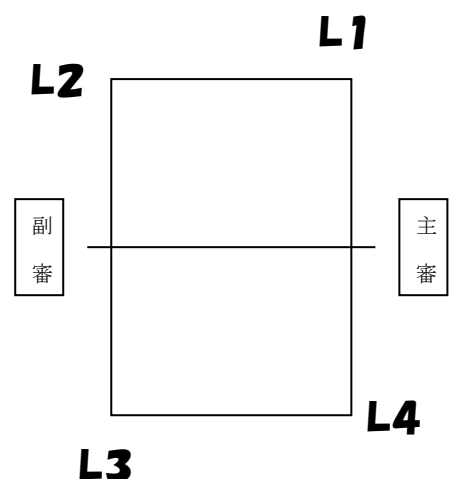
- (1) 試合開始1時間30分前までには、競技場に集合すること。
- (2) 競技場に集合したら、コート等の設営や試合に必要な用具等のチェックを積極的に協力すること。
- (3) 試合60分前にレフェリーミーティングが行われるので、主審、副審、スコアラー、アシスタントスコアラー、ボールリトリバー、モッパーと綿密に打ち合わせを行うこと。
- (4) レフェリーミーティングには、審判服で参加すること。胸には自分の公認された資格のワッペンを付けること。
- (5) レフェリーミーティングの前にラインジャッジは、誰がどのラインを担当するのか、また試合中のいろいろと起こるケースに対してどのような動き方をしたらいいのか、どのようにお互いに協力をしていくのかを事前に打ち合わせをしておくこと。特に、主審に見えにくい所や、アンテナ外通過、フライングレシーブで床にボールが落ちたかどうか、ブロッカーやレシーバーのボールコンタクトがあった際の出し方等をよく打ち合わせておくといよい。
- (6) フラッグの点検をする。
- (7) 試合開始30分前には、スコアラーズテーブル後方に集合すること。
- (8) 公式ウォームアップ中、担当ラインの延長線上で、目慣らしをするとよい。
- (9) 公式ウォームアップが終了したら、担当の位置につき、ネットやアンテナが正しい位置に取りつけてい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

《図1》

- (1) ラインジャッジの位置

- ① 自分の担当するラインの想像延長線上でコートの各コーナーから2m離れ、ラインを身体を中心に置き、視線はライン上に置くようにしてフリーゾーン内に立つ。エンドラインはライトサイドのコーナーから「L2」・「L4」が、サイドラインはレフトサイドのコーナーから「L1」・「L3」が統御する。(図1)



- ② レフトサイドからのサービスの時は、サーバーの妨害にならないように、サイドラインの延長線上、サーバーの後方に移動し位置する。その際、サーバーのフットフォルトの有無に注意するため、横には開かない。

(2) ラインジャッジのフラッグシグナル

- ① 起きた反則を確実に判定し、速やかにフラッグシグナルを示す。主審は、そのシグナルを確認して最終判定を示す。
- ② フラッグのポールに人差し指を添えてポールを握り、ひじが曲がらないようにまっすぐにフラッグを出す。まず構えた姿勢で判定を行い、すばやく姿勢を正してフラッグシグナルを示す。
- ③ 姿勢については、アウトオブプレー時は自然体でリラックスして立つ。また、サーバーがボールを打ってから、移動しやすい低い姿勢をとり、目の位置を下げ、身体（腰）でボールを追う。目の位置が高いとボールを上から見ることになり、ボールと床の接点が死角となり、ボールがラインにふれているか明瞭に判定できない。低い姿勢が必要なときとそうでないときの区別をつける。サーバーがサービスゾーン後方から打つ時は、サーバー側のエンドライン担当のラインジャッジは、低い姿勢をとる必要はない。
- ④ フラッグシグナル（ボールイン、ボールアウト、ボールコンタクト、サーバーのフットフォルト等）のみ使用し、それをしばらくの間続けなければならない。
- ⑤ フラッグシグナルを出す場合（ライン判定をしっかりとってから）、身体とフラッグはラインに向け、顔だけを主審の方に向けて目をあわせ判定を伝えることが、お互いの信頼関係を保つ上でも非常に大切である。

3. 試合後

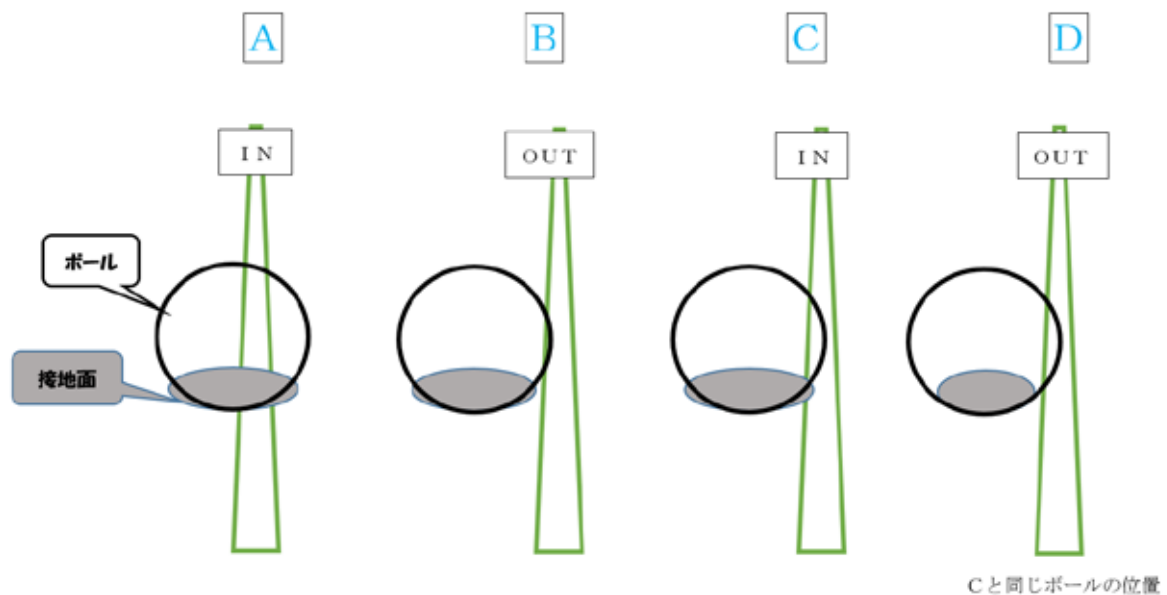
- (1) 試合が終了したら、スコアラーズテーブルの後方に集合し、主審、副審、スコアラー、アシスタントスコアラーと握手をする。
- (2) レフェリールームで主審・副審からアドバイスを受けると良い。
- (3) 審判委員長より試合全体を通してのラインジャッジの任務についてアドバイスを受けること。
- (4) 最後にお互いにディスカッションをすること。

『ラインジャッジの判定の仕方』

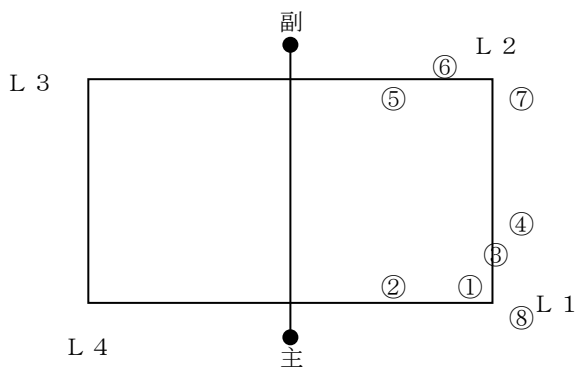
1. ラインに関する判定(ボールイン、ボールアウト)

- (1) ボールがライン付近に落下した場合は、そのラインを担当するラインジャッジだけがシグナルを出す。(1人1線が原則で「ボールイン」はライン2m以内とする)。各コーナーのコートに落ちた場合は2人のラインジャッジがシグナルを出す。《下図3参照》
- (2) ボールがインか、アウトかボールコンタクトかの判定は、速やかにシグナルを示さなければならないので、判定は躊躇してはいけない。シグナルが遅れると選手がアピールをする原因となる。
- (3) イン、アウトの判定は、最初はボールを見て、ボールが床近くに来たらボールから目を離し、ラインを見て判定をする。

《図2》『ボールと床の接点』 ※ラインの右側がコート



《図3》『コーナーのボールイン、ボールアウトの判定』

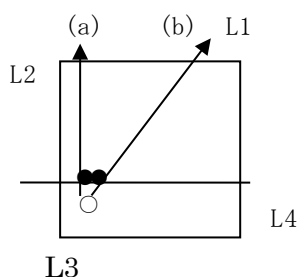


- | | |
|------|----------------------------|
| ボール① | L 1, L 2 が判定 (コーナー 2 m 以内) |
| ボール② | L 1 が判定 |
| ボール③ | L 2 が判定 |
| ボール④ | L 2 が判定 |
| ボール⑤ | L 3 が判定 |
| ボール⑥ | L 3 が判定 |
| ボール⑦ | L 2 が判定 |
| ボール⑧ | L 1, L 2 が判定 |

2. ボールコンタクトの判定

- (1) ボールコンタクトを認めた場合は、フラッグを**あごの下**でやや高めに旗を立てて旗の先を別の手で触れる。スパイクボールがコート内に落ちた場合は、ボールインのフラッグシグナルを出す。
- (2) ラインジャッジの任務は、まずライン判定である。ブロックのボールコンタクトに集中しすぎることなく、ボールより先にラインに目をやり、正確に担当ラインの判定を行う。
- (3) レシーバーにボールが触れコート外に出た場合は、担当ラインとレシービングサイドのラインジャッジがボールコンタクトを示す。
- (4) ボールがブロッカーに触れコート外に出たことが明らかな場合は、レシービングサイドのラインジャッジと担当ラインのラインジャッジのみがボールコンタクトを示す。またスライスタッチでブロッカーにボールが触れコート外に出た場合は、ボールのコースによって、下記の要領で担当ラインジャッジがフラッグシグナルを示す。

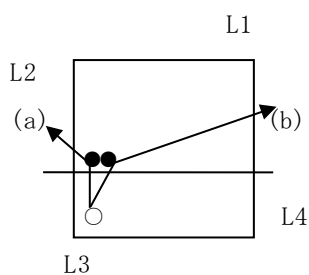
① ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合



(a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(b) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

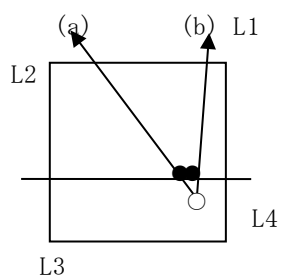
② ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合



(a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(b) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

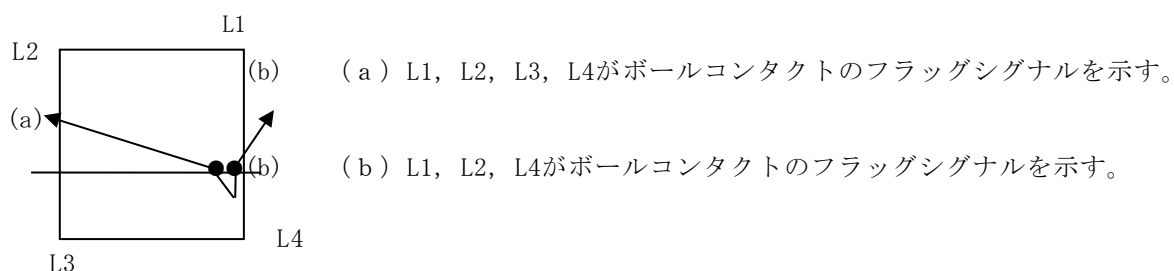
③ ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合



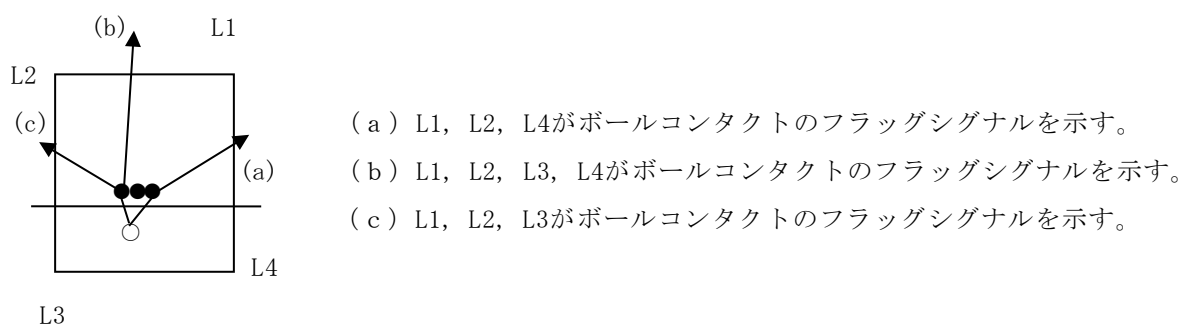
(a) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(b) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

④ ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合



⑤ コート中央からのボールがブロッカーに触れてコート外に出た場合



3. ボールが床に触れたかどうかの判定

- (1) パンケーキのプレーで、自コートの床にボールが触れたことが確認できた場合は、ラインジャッジがシグナルを示す。
- (2) フラッグシグナルは、ボールインのフラッグシグナルではなく、身体の前で、2・3回床をたたくシグナルで示す。

4. サーバーのフットフォルトの判定

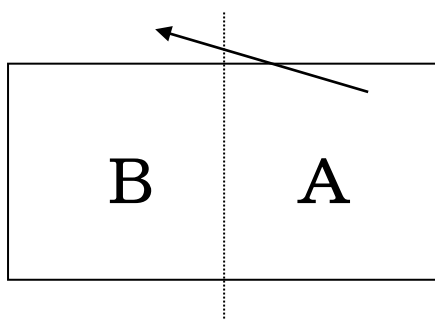
- (1) サーブを打つ瞬間の足の位置、及びジャンプサーブなどで踏切る足の位置がサービスゾーン外やコート内であれば反則となる。その判定はエンドライン担当のラインジャッジが判定しサイドライン側であれば、サイドライン担当のラインジャッジが判定をする。
- (2) フラッグシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手でラインを指す。

5. アンテナ付近を通過したボールの判定

アンテナ付近をボールが通過する場合は、そのコースに対応するラインジャッジが、判定をするのが望ましい。その際、自分が担当するラインの判定に支障のない範囲（1，2歩）で動いて、ボールとアンテナの位置を確認し判定を行う。

（1） 許容空間外（アンテナの外側または上方）を通過した場合

① ボールがフリーゾーンやフリーゾーン外に落ちたとき。



a : チームの1回目・2回目の接触後の場合

主審：落ちた瞬間にホイッスルをする。

副審：ホイッスルをしない。

ラインジャッジ：落ちた瞬間に「アウト」を示す

b : チームの3回目の接触後および9人制の場合

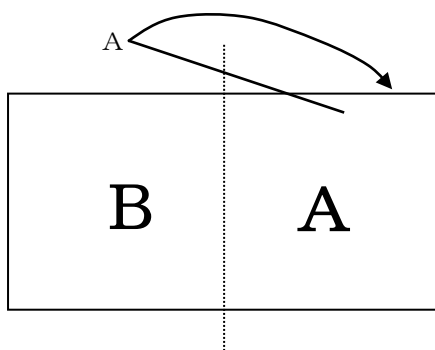
主審：ネットの垂直面を通過した瞬間にホイッスルをする。

副審： //

ラインジャッジ：ネットの垂直面を通過した瞬間に「アウト」を示す

② Aの選手がボールに触れたとき。

a : 許容空間外を通過してボールを取り戻したとき

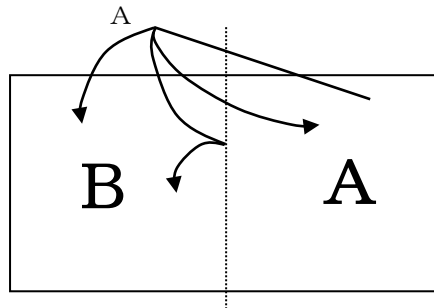


主審：ホイッスルをしないでラリーを続行する。

副審： //

ラインジャッジ：フラッグシグナルは示さない。

b : ボールが許容空間内を通過したとき。また、ボールがアンテナの内側のネットに触れたり、床に触れたとき。



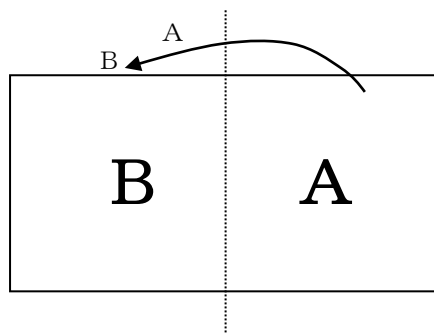
主審：サイドライン上を完全に通過した瞬間にホイッスルをする。

副審：〃

ラインジャッジ：サイドライン上を完全に通過した瞬間にフラッグを振る。
(一往復)

③ ボールがアンテナの真上や外側を通過してBチームの選手に触れたとき。

a : Aチームの選手がボールを追いかけている場合、Bチームの選手のインターフェアとなる。

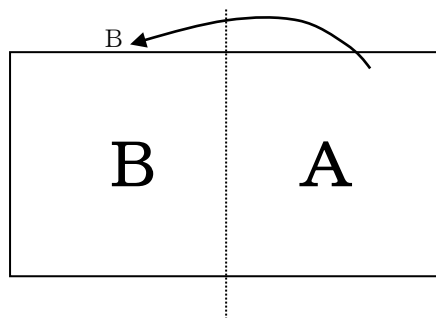


主審：Bチームの選手がボールに触れた瞬間にホイッスルをする。

副審：ホイッスルをしない。

ラインジャッジ：Bチームの選手がボールに触れた瞬間にフラッグを振る。
(一往復)

b : Aチームの選手がボールを追いかけていない場合



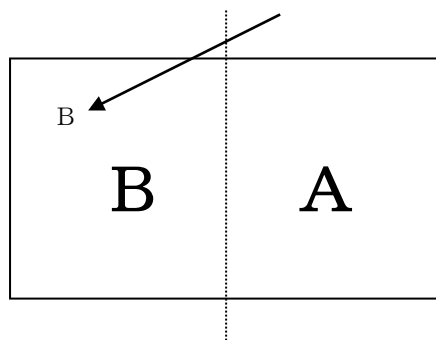
主審：Bチームの選手がボールに触れた瞬間にホイッスルをして、Aチームのアンテナ外通過でボールアウト。

副審：

//

ラインジャッジ：フラッグを振る。（一往復）

(2) Aチームのフリーゾーンから許容空間外（アンテナ上方を含む）を通過してBチームのコートに向かっていく場合。



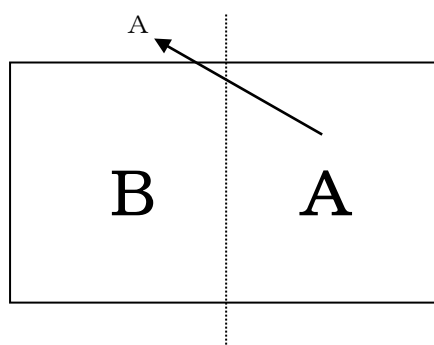
主審：ネットの垂直面を通過した瞬間にホイッスルをする。

副審：

//

ラインジャッジ：ネットの垂直面を通過した瞬間に「アウト」を示すか
場合によっては、フラッグを振る。

- (3) Aチームのコートから許容空間を通過してBチームのフリーゾーンに向かって行く場合。



a : Aチームの選手がボールに触れたとき。

主審：触れた瞬間にホイッスルをする。

副審： //

ラインジャッジ：触れた瞬間にそのコースのラインジャッジがフラッグを振る。(一往復)

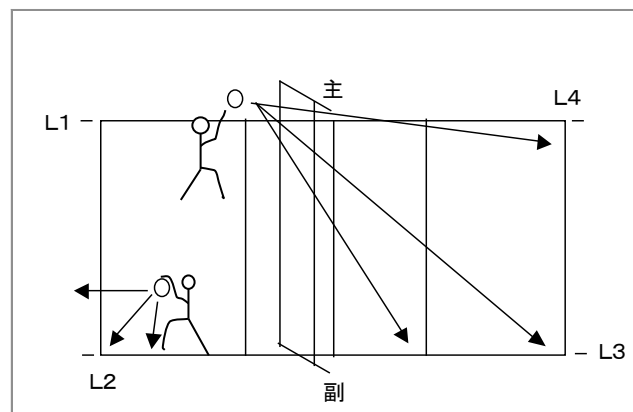
6. トレーニングマニュアル

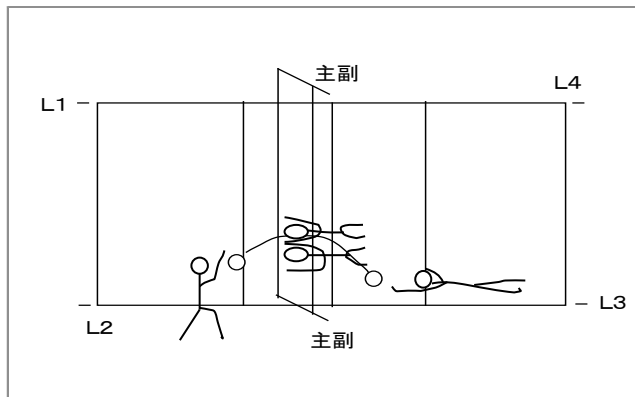
(1) レシーブボールが床に触れたかどうか

- ① 主審・副審のアシストをしなければいけないので、低い姿勢でボールと床面との接点を見る。ボールが床面に触れた瞬間にフラッグシグナルを出す。
- ② タイミングが遅れ躊躇すると、選手のアピールのもとになるので十分注意すること。

★ライン判定

- a サイド、エンドラインにぎりぎりに打つ
- b コーナー(1m 以内) に打つ
- c 選手でボールが見えない時の判定



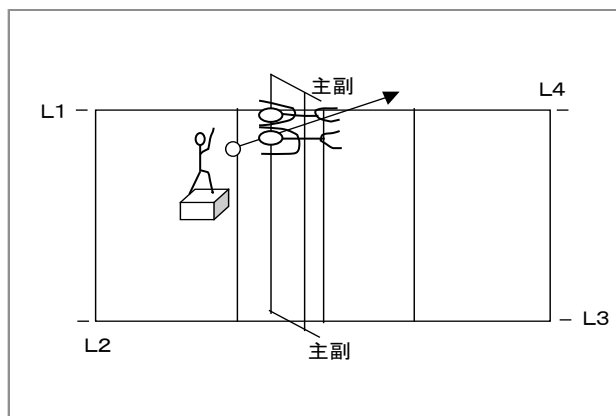


★床に落ちたボールの判定

- a フェイントボール・tip playをフライングレシーブで手の甲でボールを上げる。
- b ブロックカバーのプレーヤーの陰になってプレーが見えないケース。

(2) アンテナ付近をボールが通過する場合について

- ① 確認できたラインジャッジのみがシグナルを出す。
- ② ネット幅 1 m の間のアンテナに当たった時は、一番見やすい位置にいるラインジャッジが判定すべきである。



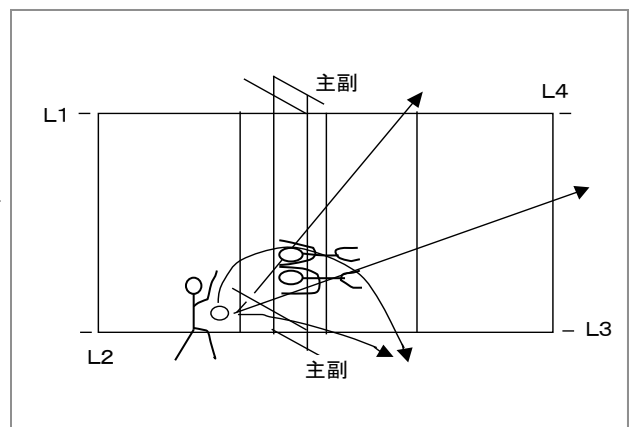
★ボールがアンテナに当たるケース

★ブロッカーがアンテナに触れるケース

- a 台上よりスパイクを打つ。
- b アンテナぎりぎりに打つ。
- c アンテナ外を通過するボールを取り戻すケース

★アンテナ外通過ボールを色々な角度から取り戻す。

★ボールの角度によって、どのラインジャッジがライン判定をおろそかにしないで、どのように動いたらいいのかを確認する。



※ ラインジャッジの動きに十分注意すること。ボールのコースに入るために、極端に動いてライン判定がおろそかになったり、またコースに入らないで判定すると不信感をもたれるので動く範囲を十分に確認する必要がある。

※ 取り戻されたボールが許容空間内を通過した場合は、フラッグを左右に振る。

(3) ブロッカーとレシーバーのボールコンタクトについて

- ① 特にブロッカーの上（指）をかすっていくケースや左右をかすっていくケースは、主審・副審からは非常に見にくいケースもあるので、原則的にはレシーブ側の2人のラインジャッジがフラッグシグナルを送る。しかし4人のラインジャッジが明らかにボールコンタクトを確認できた場合は確認したラインジャッジが、ボールコンタクトのフラッグシグナルを送る。
- ② アンテナ付近、特に副審側でのアタッカーが意識してタッチアウトを狙うプレーのブロックのボールコンタクトはしっかりと見る。
- ③ スパイカーがボールをスパイクして、ブロックにはねかえったボールが、そのスパイカーに当たった場合
・特に主審側で起こるケースは、主審の死角になるケースが多いので担当のラインジャッジはしっかりと見ること。

★ブロッカーとレシーバーの
ボールコンタクト

- a 台上よりスパイクを打つ。
- b ボールがブロックの上をかすめるケースと左右をかするケース。
- c ライン際のレシーバーのボールコンタクトも主審の死角になるケースがあるので、ライン判定も十分注意しながら、視野に入れてみる大切である。

