

2020年3月20日

『2020年度 指導部の目標と6人制の重点指導項目』

JVA大会運営事業本部 審判規則委員会 指導部

1 目 標

- (1) 審判員は、競技規則を理解するだけでなく、正確に適用する。
- (2) 審判員は、ホイッスルやハンドシグナルを大切にし、基本的な動きや位置取り、手続きを確実に行う。
- (3) 審判員は、向上心を持ち、日頃から信頼されるよう多くの経験を積む努力をする。

2 重点指導項目

【主 審】

- (1) 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、毅然とした態度で競技規則を適用する。
 - ・軽度な不法行為を見逃すことなく、早い段階でステージ1を与える。
- (2) ハンドリング基準について
 - ・クリニック等で基準の確認を行い、すべての審判員が統一できるようにする。
 - ・ラリーを継続するという理由で基準を下げない。
 - ・シングルハンドトスの反則の多くはキャッチの場合が多い。ただボールが回転したからといって反則にすべきではないが、反則が起こらないということではない。
- (3) サービス許可について
 - ・両チームがプレーをする準備ができ、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。
- (4) 最終判定の出し方について
 - ・ホイッスルをした後に、必要なラインジャッジと副審を確認し、最終判定を出す。

【副 審】

- (1) 不法な行為について
 - ・ネット際やベンチ等で、主審が気づかない不法な行為があれば主審に伝える。
- (2) ポジションの反則について
 - ・サービスヒットの前に移動したり、明らかに入れ代っているなどを見逃さない。
 - ・常に確認することを怠らない。反則があれば、試合の早い段階で反則とする。
- (3) タッチネットについて
 - ・選手がネット際でボールをプレーする動作中、ボールを追わずにネット際に目を残し判定をする。
- (4) サービスヒット後について
 - ・サービスヒット後、サービスボールが副審側の許容空間外側を通過するか、あるいはアンテナに触れるかを判定するために素早くネット上方に視線を移す。

(5) 中断の要求について

- ・ゲームの流れを読むとともに、ワンラリー毎にベンチコントロールを行う。
- ・最終セットのチェンジコート後は、ポジションの確認をした後にリベロリプレイスメントや中断の要求を認める。
- ・選手交代の手続きを十分理解し、複数の交代、両チーム同時のケースについてスムーズに行えるようにする。
- ・タイムアウト（テクニカルタイムアウト）後、コートに入ることが遅い場合、ホイッスルとシグナルで促す。繰り返す場合は遅延の罰則を適用するよう進言する。

【スコアラー】

- (1) サービス順の確認、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)
- (2) ブザーがある場合、セット間終了はブザーで合図する。
- (3) 選手交代は確実に選手番号（または○印）とその時の得点を記入する。
 - ・チームが複数の選手交代の要求をした場合は、最初に1度だけブザーを鳴らす。
 - ・同時に両チームから選手交代の要求があった場合は、片方のチームの選手交代を完了させた後、再度ブザーを鳴らしてからもう一方のチームの選手交代を行う。
- (4) 記載ミスをした場合は、二重線で消す。主審と副審が確認したときに誤りがあったときは、スコアラーが修正する。
- (5) 予備の記録用紙を準備する。

【アシスタントスコアラー】

- (1) スコアラーと声を掛け合って、交代選手の番号や得点を確認し合う。
- (2) 不法なリベロリプレイスメントがあれば、サービス許可のホイッスルのあと、すぐにブザーを鳴らす。
- (3) タイムアウト、テクニカルタイムアウト中は、リベロの位置を副審に通告する。リベロが2人のチームの場合、リベロがコートにいるときは番号も副審に通告する。
- (4) スコアーボードの得点が正しいか確認する。
- (5) テクニカルタイムアウトの開始と終了を通告する。
- (6) 予備のリベロコントロールシートを準備する。

【ラインジャッジ】

- (1) 担当するラインの判定を確実に行う。ボールコンタクトは、確実に見えた場合に限りフラッグシグナルを示す。
- (2) アンテナに関わる判定方法やボールを取り戻す場合の判定方法を確認し、試合に臨む。

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には、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ハイスクルをする。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に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、インテ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か、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、試合に影響を与える、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、違う種類の中止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止の要求は拒否され、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、ゲームキヤブテンに確認をする。その後リバ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
審判実技マニアル**

2020年3月20日

**公益財団法人日本バシ一木一児協会
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	12
	「コード・備品・用具の点検」 2	12
	プロトコール「プロトコール」 3	13
試合中	「遅延の制裁」 4	14
	「軽度の不法な行為」 4	15
	「不法な行為」 5	15
	「不当な要求」 5	16
	セット間 5	16
	試合終了後 6	17
【試合中の判定】		17
	ハンドシグナル 7	17
	基本的な位置の取り方 8	17
	最終判定の仕方 8	18
	サービス許可のホイッスル 9	18
	スクリーンの判定 9	18
	サーバーの誤り 9	18
	ポジショナルフォルト 10	19
	サーブリシーブ 10	19
	アタック時の判定 11	20
	バックアタックの判定 11	21
	バックセッターのアタックヒットの反則 12	22

[試合前・試合終了後およびプロトコール時の審判役員の役割]

<p>スコアラー</p> <p>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『コンボーションシート』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。質疑を抱いた時は、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ちれた直後、ブザーを鳴らし、主審・副審に知らせる。点示の間違いは、試合を中止せずに速やかに処置する。 ④ゲームキャラブテンから主審に対する抗議の申し立てがあつた場合、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、チームキャラブテンまたはゲームキャラブテンが記入することを許可する。</p>	<p>アシスタント スコアラー</p> <p>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）リベロリフレイスマントを正確に記録する。もしも、リベロリフレイスマントに反則があつた場合は、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）車上点示盤を使用して、停点掲示を行う。 （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。</p>	<p>ライインジャッジ</p> <p>①試合開始30分前までは、スコアラーテーブル後方に集合する。面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、それぞれの定位位置について、ブレーザーの紹介を持つ。</p> <p>②担当の位置についてたら、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ライインジャッジは、ボール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。</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>	<p>ボール リトリバー</p> <p>①試合開始30分前までは、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、サーバーにスマーズに配球できる状況をつくる。そのためには、観客席にボールが入つ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のかはつきり示す。 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、よく状況をみて、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、ワンハ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、次のセットサーバーの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>モック</p> <p>⑧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つて行き、ボールホールダーに返す。</p> <p>モック</p> <p>①フロアモッピングは、選手の安全とスマ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4.0cm×4.0cm、最大4.0cm×8.0cm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。こぼしたチームがエンジコートした場合は、必要があれば擦つ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に拭く。 ⑧拭く時間は3秒程度である。（前のラリー終了のホイップルから、次のサービス許可のホイップルまでの秒間を守るために）その際、選手どぶつかないよう注意する。 ⑨選手からの要求があつても、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	<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 ・ライン判定 ・ボールコンタクト ・アンテナ付近の判定 ・バンケーキなど具体的に確認する</p>	<p>①主審の位置から選手の陰になつて見えないブレーク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、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 署	副 署	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロトコール	<p>①スコアラーテーブルの前で、副署の立ち会いの下、両チームのキャラブテンとトスを行う（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、両チームのメンバーを確認する。</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>スタートラインアップ（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へ ・5ボールシステム＝No1、2、4、5へ ⑦ラインアップシートに従って、スターディングプレーを確認する。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ラブテンに示し処置をする。（各セット開始時も同様に扱う） ⑧最初のサーバーにボールを送る。 <p>⑨公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。</p>	<p>①監督、チームキャラブテンはサインする。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る場合は、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（JV1IMS）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コート上にいることを確認する。</p>	<p>①監督、チームキャラブテンはサインする。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</p>

	主 番	副 番	スコアラー・アシスタントスコアラー
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つたり、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いなどがある。</p> <p>②タイムアウトの終了やセット開始の合図があつ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罰則とする。</p> <p>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止の要求や、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ボールティッドの間に、選手が遅延をさせるよう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。</p>	<p>①タイムアウトやセット開始の合図があつ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>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>
試合中	<p>軽度の不法な行為</p> <p>※規則 21. 1</p>	<p>①主審が、ゲームキャラブテン・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>②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、ゲームキャラブテンを呼び、口頭で警告をする。(例：「チームに警告を与えます。」)</p> <p>③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>④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>⑤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>⑥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、相手に向かってガツン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マーズな運営ができる。</p> <p>⑦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 21. 1 を理解する。</p>

主 善	副 善	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	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。	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グション欄に記入する。
規則 2.1. 4. 2 規則 2.1. 5	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不當な要求があつ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當な要求があつたことを告げ、記録用紙に記載させる。また、主審にも合図を送る。
試 合 中 不适当な要求	①レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。	* 不當な要求を拒否した場合 異なる種類の中止の要求は認められる。
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エンジのシグナルを示す。	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を行い、次のセットの必要事項を記入する。 (最終セットの場合) コートエンジがスムーズに行えるように確認する。コートエンジ後、コートエ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、リペロリプレイスメントや中止の要求を認める。

	<p>①監督およびゲームキャラブテンと握手をする。</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、アシスタントスコアラー、ライセ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。チームキャラブ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・解釈に関するごとに限る) 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。</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、アシスタントスコアラー、ライセ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>⑤記録用紙は、オリジナルを主催者が保管する。</p> <p>⑥チームのキャラブテンのサインを探る。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。</p> <p>⑦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探る。</p> <p>⑧記録用紙は、オリジナルを主催者が保管する。</p>
試合終了後		

[試合中の判定方法]

主 喩	副 喩	スコアラー・アシスタントスコアラー
<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。ハイツー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主審がハイツールした場合、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副審がハイツー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副審がハイツールして判定したケースは、ハイツールし、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><判定以外でのハイツールをするケース></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)。 ・リペロの再指名(シグナルはしない)。 <p>・セット開始前、ラインアップシートに記入されている選手の交代要求時。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他コートからのボールの長入。 ・ロングサーバー。 ・コート上の重大な事故、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つて見えにくいか、副審があるので、副審は主審の見える位置に移動する。</p>	

スコアラー・アシスタントスコアラー	副 署	副 署	主 署
<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カーの手とボールが視野に入るようになる。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ヤッチの反則の見逃しが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なる。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プレーに応じてボールから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。プレ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いか監視する。</p>		
基本の位置の取り方			
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・アシスタントスコアラー
サービス許可の確認	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)、両チームのプレイ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ナルファルト、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て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ァルト、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サーバーを確認する時は、記録用紙のサービス順と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サービングチームのポジショナルファルトの確認をする。(必要に応じて、保持しているラインア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サーバーが間違ないように、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。(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	サービス許可のホイッスル	<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。</p> <p>②サービスが行われるととき、サービングチームの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>③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、サーバーヒサービスボールの軌道を隠されて見えなくなる、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>	<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>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> <p>③面チームのポジションを正しく確認する。</p>
サーバーの誤り				9

サービス時の判定		主 署	副 署	スコアラー・アシスタントスコアラー
サービス時	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、ハイツ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、他の選手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、ハイツルをして判定をする。</p> <p>②レシーピ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		サーブセッター	<p>①レシーピ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。</p> <p>②サービスボールがライン際でボールをプレーする時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ヤ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、打たれたサービスポールが許容空間内を通過するかを確認する（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レシーピ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クトかバックかを確認する。</p>

主 副 副 副 副 副	審 审 审 审 审 审	アシスタントスコアラー スコアラー
<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オープントップは高い位置から広い視野で見ること。アッカーハンマーとプロッカーハンマーを視野に入れる。アッカーハンマーとプロッカーハンマーのキヤツチ、プロッカーハンマーのボールコンタクトやタッチネット、また、プロックに跳ね返つてアッカーハンマ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、トスがネット際以上があるので、ボールを見ながらネット上に目線をおき、プロッカーやセッターのオーバーネットやタッチネット、プロッカーハンマ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セッターとプロッカーハンマ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ネットとプロッカーハンマーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネットーションファルト、そしてプロッカーハンマーのボールコンタクトを見るためネットとプロッカーハンマ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、プロッカーハンマ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、プロッカーハンマーによるアンテナへのタッチネットの反則が起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るくなったら、ボールを見て次のプレーに備える。</p> <p>⑤セッターとプロッカーハンマーがフロントかバックかを確認する。</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ジャンプの踏切位置を監視する。バックアタックの選手がアタックする時にアタックラインに触れないかどうか。(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、相手方プロッカーハンマーがオーバーネットしていないでそのボールには、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が、相手のプ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>アタック時の判定</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ジャンプの踏切位置を監視する。バックアタックの選手がアタックする時にアタックライン延長線上も含まっ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、相手方プロッカーハンマーがオーバーネットしていないでそのボールには、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が、相手のプ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ないかどうか。(アタックライン延長線上も含まっ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 喩	副 喩	スコアラー アシスタントスコアラー
バッカセッターの 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。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>④ブロック時のキャッチについては、明らかなるものを判定する。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>⑤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>⑥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>⑦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>⑧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>⑨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、主審とアイコントクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>③主審を補佐して、タイミングにホイッスルできるようにする。</p> <p>④プロッカーによるタッチネットだけでなく、主審が確認していく副審側のボールコンタクトに注意する。</p> <p>⑤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>⑥アンテナ近くでのプレーのときは、プ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>⑦ネットとプロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネットーションフォルト、そしてブロッカーのボールコンタクトを見るために、ネットとプロッckerの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。</p> <p>⑧サービスのときは、レシーフラッシュチームのバックセッターのプロックの判定をする気持ちを持つ。</p> <p>⑨ラリー中もネット際でトスを上げるセッターがプロントかバックかを確認しておく。</p>	
ブロック時の判定			
バックブレーザーの ブロックの判定 (主審、副審の責務)			

	主審	副審	スコアラー アシスタントスコアラー
	<p>①アタッカーの手（プレー）、ボール、ブロックナーの手を視野に入れて、瞬間に目を止めるとよく見える。また、ボールがどの方向に飛んでもいつでも目が遅れないように、全体を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つかりと確認する。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ごとなくタイミング良く最終判定を下すと駄得性がある。</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、副審はブロックナ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うえに遠い位置から見ると良い。</p> <p>⑦ブロックアウトを狙うプレーは、ブロックナーの手のサイドをかすかに狙って打つ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、副審はブロックナ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>	

ボールコンタクトの判定

	主審	副審	スコアラー アシスタントスコアラー
①タッチネットの反則	<p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>《第11. 3. 1》</p> <p>・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> <p>A) 「ボールをプレーする動作中」とは、</p> <p>ボールをプレーしようとする選手の動作の開始から終までの一連の動きと考える。例えば</p> <p>a>アタックやブロックをする選手の場合</p> <p>「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>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移動している選手の場合</p> <p>「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。</p> <p>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、相手方フリージーンに出るときに、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なるが、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> <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。 ・ネットに触れるこど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に対する対し、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。そのためにはネットが触れるケースがある。これを罰基準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リ、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、ブロック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 番	副 番	スコアラー アシスタントスコアラー
<p>①両チームの選手がボールの押し合いで、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ネット上で同時に接觸後、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ネット上で同時に接觸後、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、観客、TV観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>ネット上で 「同時の接觸」 の判定</p>	<p>①両チームの選手がボールの押し合いで、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>	

ネット際のプレーの判定

主審	副審	副審 ネット下からの 相手コート及び 空間への侵入	スコアラー アシスタントスコアラー
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、その真上に残つ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。（サービスピット時も同様） 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つたとしても、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い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反則のある瞬間に、ハイスクルすることが大切である。	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はハイスクルをする。 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。（基本的にボールの真後ろに位置するのが望ましい） 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、プレイヤーの邪魔にならなければボールのコースに入つて判定をする。ラ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、ハイスク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はハイスクルをする。 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。（基本的にボールの真後ろに位置するのが望ましい） 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、プレイヤーの邪魔にならなければボールのコースに入つて判定をする。ラ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、ハイスクルしてボールアウトのシグナルを示す。
ネット際のプレーの判定	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はハイスクルをする。 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して判定をする。試合前のミーティングで確認をしておく必要がある。 ③サービスボールが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、ハイスクルしてボールアウトのシグナルを示す。	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、当たった瞬間にハイスク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、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ふことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定する。 ③ロックカーゲ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、判定が反対になることがあるのでロックカーハンド、アンテナを視野に入れて判定をする。 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。	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、当たった瞬間にハイスク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、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ふことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定する。 ③ロックカーゲアンテナに触れるケースはタッチネットである。 ④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。

		主 審	副 審	アシスタントスコアラー
ボールハンドリング	①すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。 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のである。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。			
オーバーハンド パス	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。 ②2段トス、トス等のプレーで、左右の手のバツキ、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。 ③左右に動いたりしてのバ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”と当たることは反則ではないが、指が引つかかるケースはキャッチで判断をする。 ④サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使つ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。 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。			
アンダーハンド バス	①チームの1回目の打球のとき（規則9、2、3）、ボールは、接触が同時にあれば、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はじまるものであれば許される。 ②アンダーハンドの反則はボールが手の平で止まり、指が引つかかたりするケース。 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ふプレーでも、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。	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つていて、どこでボールを捕らえ、いつ離したかを見分けて判定しなければならない。 ②胸の前からのバットスト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ツキと、ネット際に走つてトスを上げるケースでの左右の手のバツキによるダブルコンタクトトス 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ツキがあるのであるプレー、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つていると判断し、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。 ④ネット上段でセッターがトスをする時（Aタック等）、主審はロックサイドから見ると良く見える場合もある。	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。 a ボールを長く引っ張るプレー b ぶら下がりながら引き下ろすプレー c ネットの低い位置からいたん持ち上げて相手コートに投げ降ろすプレー 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 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。）	

	主 喬	副 喬	審	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、その後に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つていれば、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ではない。</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）を利用してプレー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）ノーカウントになつた場合は、全ての中止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か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、全ての中止の要求が認められない。</p> <p>①監督やゲームキャプテン（監督が不在の場合）がブザーと一緒にハンドシグナルを示す。主審はハンドシグナル（1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、記録用紙に不必要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必要な要求の処置を行ふ。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スコアラーと一緒に位置の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトを主審へ通告する。</p> <p>⑥3.0秒たつたら副審がホイッスルをする。（監督には、タイムアウト中に通告する）</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を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> <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、記録用紙に不必要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必要な要求の処置を行ふ。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スコアラーと一緒に位置の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトを主審へ通告する。</p> <p>⑥3.0秒たつたら副審がホイッスルをする。（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を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監督やゲームキャプテン（監督が不在の場合）がブザーと一緒にハンドシグナルを示す。主審はハンドシグナル（1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、記録用紙に不必要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必要な要求の処置を行ふ。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スコアラーと一緒に位置の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトを主審へ通告する。</p> <p>⑥3.0秒たつたら副審がホイッスルをする。（監督には、タイムアウト中に通告する）</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を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>

主 番	副 番	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ます。（規則15）ノーカウントになった場合は、全ての中止の要求は認められない。</p> <p>不必要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止の要求は認めないが異なる種類の中止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、不必要な要求のうち、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、運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、拒否をして運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、または副審がホイッスルした場合、試合を遅らせたと主審が判断した時は運延とし、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つたが、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アマチュアを確認したら、ボ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、拒否をして運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、または副審がホイッスルした場合、試合を遅らせたと主審が判断した時は運延とし、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つたが、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>	

選手交代
(選手交代の手順参考)

【リベロの交代に関する技術】

	主 喬	副 喬	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。 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つた場合、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つた場合、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、ビバスをつけるなど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>	<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バスであげたことを、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>	
リベロの動作	<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ぬ。リベロが、コートから出るとときは、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。 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）等はラリーの完了と考えない。リベロリプレイ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、その後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、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）のリベロリプレイメントは有効とする。</p> <p>リベロのリプレイメント</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出入りすることをコントロールする。</p> <p>②リベロおびりベロと交代する選手は、リベロがリプレイメントや正規の選手交代はできない。 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、その後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、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）のリベロリプレイメントは有効とする。</p> <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</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メントゾーンに立つていなければならない。（ナンバードル使用の場合は持っていること）（アクティングリベロと同じユニフォームかビバスを着用する）</p> <p>②副審はホイッスルし、スコアラーに再指名す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トタイミングメンバーコンfirm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(以下サブディチューションゾーンといふ)に入ることか要求である。

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 交代選手がサブディチューションゾーンに入ったとき、ブザーを押す。	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合 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、手で合図をすることで、交代のコントロールをする。	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合 交代選手がサブディチュー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。
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、副審と目を合わせない。不法な交代の場合、ブザーを押す。	選手交代の記録を完了した後両手を上げる。	選手交代の際、スコアラーと目を合わせ必要はない。(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)
選手交代の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。	スコアラ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。
※両チームがほぼ同時に選手交代の要求があつた場合、スコアラーがどちらのチームの要求を受けたのか、連携を取つて手続きをする。その際、副審がどちらのチームの交代を行なうかを、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、試合を運らせたと主審が判断した時は遅延とし、特に試合を運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佐する。サービス許可のホイッスルを行なう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 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。	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。
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)	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。
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。 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。	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。 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)