

2020年3月20日

## 『2020年度 指導部の目標とビーチバレーボールの重点指導項目』

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
  - ・選手ならびにチームスタッフの試合中の不法な行為は、毅然とした態度で対処し、必要に応じて適切に罰則を適用する。
- (2) サービス許可について
  - ・ラリー終了後、12秒以内にサービス許可のホイッスルができるよう、両チームが遅延なく準備をするよう促す。
  - ・ラリー終了後、12秒後にサーバーがボールを保持していても、レシービングチームが次のプレーの準備ができていない場合は、サービス許可のホイッスルをしてはならない。
  - ・サーバーによる遅延を防ぐ。(ボールを保持した状態でサービスゾーンの砂をならしたり、ボールリトリバーからボールを受け取らない等)
- (3) 遅延行為について
  - ・ラリー間やセット開始前、タイムアウト・テクニカルタイムアウト終了時において、選手のどの行為が遅延の対象となるかを理解し、選手の遅延を防ぐ。以下の場合、必要に応じて罰則を適用する。
    - ①プレーを開始する準備が遅いとき
    - ②ラリー間において選手がサングラスや身体などについた砂を落としたり、ラインを直したりするとき  
※選手が上記の行為などを連続して二つ以上行った場合は遅延となる。
    - ③主審がキャプテンの質問に答えた後にも競技を再開しないとき  
※主審はキャプテンの質問に対して明確・簡潔に答えること。
- (4) 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。特に、ハードドライブ(強打)ではないオーバーハンドリシープやオーバーハンドのセットアップについて、正しく判定する。
  - ・ラリーを継続するという理由で基準を変えない。
- (5) 各プロトコールの的確な運用について
  - ・マッチプロトコール、ボールマークプロコール、メディカルアシスタンスプロトコール及びプロテストプロトコールについて、その運用方法を理解する。
- (6) コーチングのコントロールについて
  - 国内の大会に適用される特別競技規則(ルールブック付録(1)※付則の1)を理解する。

## 【副 審】

- (1) 得点とサービス順について
  - ・スコアラー、アシスタントスコアラーと連携し、両チームの得点およびサービス順の確認を確実に行う。
- (2) 遅延行為について
  - ・選手のどの行為が遅延の対象となるかを理解し、選手に遅延行為をさせないよう積極的に動いて主審を補佐する。
  - ・選手の不測の事態（砂が口に入りうがいをさせる場面やサングラスが破損し交換する際など）に対して、適切なコントロールを行う。
- (3) ネットへの接触・ネット近くの選手の反則について
  - ・タッチネット、アンテナ付近や許容空間外側のボール通過の判定を正しく行う。
  - ・ネット近くの選手によるプレーに対する妨害および相手コートに侵入した際に起こる妨害（インターフェア）の判定を正しく行う。
- (4) 試合中断の手続きについて
  - ・コートスイッチの手順及び取扱いを十分理解し、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においては、チームメンバーはベンチに戻るよう指示する。また、開始後45秒でホイッスルし、コートへ戻るよう積極的に指示する。

## 【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。
- (2) コートスイッチとそれぞれのセット終了を主審と副審に知らせる。
- (3) 試合中、全ての罰則と不当な要求を記録するとともに、試合終了後は結果欄の記入を速やかに行う。
- (4) 記載ミスをした場合は、鉛筆で当該箇所を○で囲んで表示をする。最終確認のときに主審が修正する。（2重線で消さないこと）

## 【アシスタントスコアラー】

- (1) 常にスコアラーと声を掛け合って、サーバーの番号や得点を確認し合う。
- (2) ラリー終了後、すぐに次のサーバーの番号（ナンバーパドル）を示す。誤りがあればブザーまたは口頭で直ちに副審に通知する。
- (3) スコアラーズテーブル上のスコアボードを使用して得点掲示をするとともに、スコアボードの得点が正しいか確認する。
- (4) 予備の公式記録用紙を準備し、必要があればスコアラーに渡す。

## 【ラインジャッジ】

- (1) 担当するラインの判定を確実に行う。自身側チームのブロックにおけるボールコンタクト（自身側チームサイドにボールが入る場合）は、確実に見えた場合に限りラリー中も主審が確認できるように（2秒程度）フラッギングナルを示す。
- (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。
- (3) ラリー終了時に担当ラインのゆがみや砂の凹凸を速やかに修正する。2名の場合、ラインジャッジが立たないコーナー部分を特に注意する。
- (4) 選手の要求により必要に応じて、所持しているサングラスを拭くためのタオルを速やかに選手に渡す。

## 2020年度 ビーチバレーボールルールの取り扱いについて

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

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

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

19.1.2 競技参加者は、審判員の決定に対し、スポーツマンらしく反論せず、受け入れなくてはならない。疑問がある場合には、キャプテンを通してのみ説明を求めることができる。(規則 5.1.2.1)

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

#### 19.2 フェアプレー (FAIR PLAY)

19.2.1 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キャプテンの質問は受け入れるが、その内容がリ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キャプテン以外の選手が質問に来た場合は、拒否する。
- 2 競技参加者が、規則 19 に反した場合、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。
- ②一度指導された後にも、再びキャプテン以外の選手が判定に対して質問をした場合。

【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。

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

- 4 プレイイングエリア内で「ガム」を噛んだりすることは許されない。

### 2 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、サーバーがエンドライン後方でボールを保持し、両チームがプレーする用意ができていることを確認した後、サービスを許可する。

(注)

- 1 ラリーの終了のホイッスルから次のサービス許可のホイッスルまでの時間を、12秒以内のテンポで行う。ラリー間を一定に保つために、選手をコントロールするとともに、ラインや砂の状態、またはボールリトリバーのボール回しの状況を確認することが重要である。
- 2 ラリー終了12秒後に、サーバーがボールを保持していれば、主審はサービス許可のホイッスルをしてよい。サーバーが準備できているかどうか確認する必要はない。ラリー終了後、レシービングチームの準備が12秒よりも早い場合は、サーバーがボールを保持していてもサーバーの準備を待つことができる。また、すべての選手が準備できていれば、12秒より前にホイッスルしてもよい。ただし、レシービングチームが次のプレーの準備ができていない場合は、サービス許可のホイッスルをしてはならない。
- 3 ラリー終了後、サーバーが速やかにサービスゾーンに移動しない場合や、ボールリトリバーからボールを受け取らない場合、また、ボールを保持した状態でサービスゾーンを平らに直す行為等は、遅延行為として注意を与えなければならない。

### 3 中断 (INTERRUPTIONS) に関する事項

#### 15.5 不当な要求 (IMPROPER REQUESTS)

- 15.5.1 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 6.1.3)
- 15.5.2 要求する権利のないチームメンバーが要求すること。

(注)

- 1 サービスのホイッスルと同時か、あるいはその後の試合中断の要求は拒否され、ラリー終了後、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やブザーが鳴った場合でも、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせず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措置を行う。
- 2 キャプテンではない選手がタイムアウトを要求したすぐ後(同じラリー間)、続いてキャプテンがタイムアウトを要求した場合(キャプテンが要求せずにそのままタイムアウトとしてベンチに戻ろうとしているときは、審判員からキャプテンにハンドシグナルを出すよう指示してよい)、タイムアウトの要求は許可される。キャプテンではない選手が要求したタイムアウトにキャプテンが同意せずコートに残っている場合等は、不当な要求とみなし、記録用紙に記録する。  
(記入例) 「チームA 第1セット 3:7 不当な要求」
- 3 それまでにチームが遅延の罰則を受けていても、不当な要求がチームの最初のものであれば、拒否される。その際、ラリー終了後に不当な要求として記録用紙に記録する。

### 4 試合の遅延 (GAME DELAYS) に関する事項

#### 16.1 遅延行為の種類 (TYPES OF DELAYS)

試合の再開を引き延ばすようなチームの不当な行動は、遅延行為である。主なものは以下のとおり:

- 16.1.1 試合を再開するよう指示された後、中断をさらに引き延ばすこと。
- 16.1.3 試合を遅らせること(通常の試合の状況下で、ラリー終了からサービスのホイッスルまでは、最大限12秒間である)。
- 16.1.4 チームメンバーが試合を遅らせること。

(注)

- 1 選手が、サングラスを拭いたり砂をならしたりする場合、ラリー終了後、直ちに行わなければならない。一度次のポジションに着いた後に行なうことは遅延となる。また、2つ以上の中断行為（サングラスを拭いた後、ラインや砂を直す等）も遅延となる。
- 2 TO及びTTTの終了後、コートへ戻る行為が遅い場合、またコートへ戻った後プレーを再開する前に線審のタオルでサングラスを拭いたりする場合も遅延行為となる。
- 3 選手の自然なリアクションか、判定をごまかす行動か、または遅延行為か等を的確に見極める。ライン際のボールインのボールマークを消すリアクションは、判定をごまかす行動だけではないことを理解しなければならない。  
審判団は、選手がラインを直すことを要求することがないように、ラリー終了後速やかにラインや砂を直すことを優先し、特に主・副審は毎ラリー終了後にその状態を確認する必要がある。
- 4 副審は、ラリー終了後、まずサーバーの確認、スコアラーの任務の確認を速やかに行なうとともに、プレーイングエリアの状態を確認すること。
- 5 主審がキャプテンの質問に答えた後にも、質問を繰り返したり、規則の適用や解釈ではない質問で中断を長引かせるようにした場合も遅延行為となる。

## 5 公式記録記入法に関する事項

### 2 トスの後に

#### 2.2 副審から

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

(注)

- 1 トスに勝ったチームが選択をした後、もう一つのチームが選択を終え、両キャプテンが記録用紙にサインをしている間に、主審・副審でトスの結果を復唱し、両者で間違いないか確認する。
- 2 両キャプテンが記録用紙にサインをし終えたら、副審がスコアラーにトスの結果を伝える。
- 3 公式練習が終了する前に、スコアラーがトスの結果とサービス順を正しく記入しているか、主審・副審がスコアシートを確認する。
- 4 試合終了後、マッチプロトコールにしたがって審判台前からスコアラーズテーブル前に戻る際、キャプテンがサインし終わるまではスコアラーズテーブルのそばに近寄らず、一定の距離をあけて待つ。必要であれば、審判員がベンチに近寄ってキャプテンに声をかけてよいが、即座にサインをするよう強要すべきではない。

## 6 メディカルアシスタンスプロトコール (MEDICAL ASSISTANCE PROTOCOLS) に関する事項

### 17.1 負傷／病気 (INJURY/ILLNESS)

17.1.1 ボールがインプレー中で、もしも重大な事故が起きた場合には、審判員は直ちに試合を止め、医療担当者がコートに入ることを許可しなければならない。ラリーはその後、やり直しとなる。

#### (注)

- 1 ラリー中に重大な事故が発生し、選手が出血している場合、またはプレーが続行され選手が状態を悪化させる可能性がある場合、審判員はすぐにホイッスルしてプレーを止める必要がある。その後、ラリーはやり直される。
- 2 選手が負傷/病気になった場合、ラリー終了後すぐに、副審は選手が医療支援を必要とするかどうかを確認する必要がある。
- 3 審判員は、メディカルアシスタンスプロトコールを開始する前に、その性質（出血、外傷性負傷、または猛暑等気象条件による病気）および程度（軽度または重度）を判断する必要があるため、負傷/病気に至る状況を把握していくなければならない。
- 4 一試合中に同一選手がMTO（出血をともなう負傷）とRIT（外傷性負傷）の両方を要求し、さらに、他の2つのタイプのRIT（猛暑等またはトイレの使用のいずれか）を要求する可能性があり、これらは使用順序に関係なく許可される。
- 5 さまざまな種類の負傷/病気と医療支援

負傷の種類	程度	措置	許可・計時
メディカルタイムアウト (出血をともなう負傷) MTO (Blood)	軽度	一遅延なく治療 一医療支援なし	主審により許可 許可された時点 から計時を開始
RIT (Traumatic Injury) 外傷性負傷 プレー中に発生した事象のみ 例：選手が支柱にぶつかる、 選手間の衝突など	重度	一最初に、その時点で利用可能な TO または TTO、セット間を使用 一MTO または RIT/最大5分	
RIT 猛暑等厳しい気象条件による病気 競技委員長が、審判委員長と協議したうえで、公式に厳しい気象条件下であると通知した場合のみ		一最初にその時点で利用可能な TO またはその他の正規の中止を使用 一RIT/最大5分	主審により許可 許可された時点 から計時を開始
RIT トイレの使用 通常の試合中、選手がトイレの使用で遅延した場合のみ		一選手は、ゲームを遅らせない限り、試合中にいつでもトイレを使用する権利がある。 一最初にその時点で利用可能な TO または TTO、セット間を使用 一RIT/最大5分 一選手が戻ったらすぐに試合が再開される。	主審により許可 TO, TTO, セット間の中止中から戻るのが遅れた時点で計時を開始

注：ゲームが遅延されない限り、医療支援はすべての正規およびその他のゲーム中断時に許可される。

## 7 猛暑対策に関する事項

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

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

## コートオフィシャル【ボールリトリバー】の役割について（参考資料）

### 1 服装

大会ポロシャツ、キャップ、ハーフパンツ（支給される場合）を着用し白系統の運動靴と靴下を履きます。

### 2 役割の時間的な範囲

第1試合は試合開始20分前までに、第2試合以降は前の試合が終了する前に指定の場所に集合します。

### 3 人数

通常は5～6名、大会によっては4人や3人で行う場合があります。

### 4 主な業務

- (1) 前の試合が終了する前に指定の場所に集合し、ボール及び身体を拭くためのタオルを用意します。
- (2) 試合前及び公式練習には、選手たちの練習に対応し、エンドライン後方でボール拾いを行います。
- (3) 公式練習終了後、所定の位置につき、サーバーにボールを渡す役目の二人は副審からボールを受け取ります。その他の人は、座って待ちます。

※第1セット開始時及び第3セット開始時は、副審から選手にボールを直接渡します。それ以外の試合中断後などは、全てサービスチーム側のサーバーにボールを渡す役目の人気が選手に渡します。

- (4) 配置については、下の図を参照してください。（スポンサーの看板が隠れないよう注意してください）

人数が3人の場合は、①⑤⑥ の位置に待機し、①と⑤がサーバーにボールを渡す

人数が5人の場合は、①②④⑤⑥ の位置に待機し、②と⑤がサーバーにボールを渡す

人数が6人の場合は、①②③④⑤⑥ の位置に待機し、②と⑤がサーバーにボールを渡す

4 ボールシステムの場合は、サーバーの一番近くにいる人がボールを渡す



### 5 業務上、注意すること

- (1) サーバーにボールを渡す際は、ボールは必ず拭いてから選手（サーバー）に直接手渡してください。
- (2) 速やかにボールを所定の位置に回すことが大切ですが、ラリー中はボールを絶対にまわさないよう心掛けください。（レシーブのチームが構えたり、主審がサーブ許可の為に手を上げたら、ボールをまわすことは止めてください）※ラリー間が12秒ありますので、ラリー完了後に所定の位置に回すことができます。
- (3) ラリーが終わった時に、「次のサーブ権はどちらのチームか」ということを意識し、②または⑤になるべく早くボールが行くよう協力してください。
- (4) ボールを転がす時に砂面の凸凹によりコート内にボールが入る可能性があるので気を付けてください。
- (5) リトリバー用タオルは短パンの右側に入れておき、

ボールを速やかに拭いてください。

また、選手が体（サングラス以外）を拭くときに近くに来ますのでハーフパンツから出して渡してください。

※タオルをフェンスや砂面に置かないよう気を付けてください



※写真はラインジャッジです

## コートオフィシャル【サンドレベラー(レーカー)】の役割について（参考資料）

### 1 服装

大会ポロシャツ、キャップ、ハーフパンツ(支給される場合)を着用し白系統の運動靴と靴下を履きます。

### 2 役割の時間的な範囲

第1試合は試合開始20分前までに、第2試合以降は前の試合が終了する前に指定の場所に集合します。

### 3 人数

6名または4名、大会によっては2名や、ボールリトリバーが兼ねることがあります。

### 4 主な業務

試合前(前の試合終了後)、公式練習後、テクニカルタイムアウト、タイムアウト、セット間にコートの砂地をきれいに均(なら)す作業です(約40秒で)

(1) 試合中はコートサイドに待機し、出番になったら、一斉にサイドライン上に走って移動する

(2) 1番内側の人が先にネット下から1.5m程度を反対側担当者と交互に均す

(ネットからレーキ1本分離れた場所からネット下に向かって掘ったり耕したりせず表面だけ均す)

(3) [4名または6名の場合] 2番目の人はネット下作業が開始したらライン上を均す(ラインの下が平になるように)

※その際にレーキ(トンボ)全体の3分の2が

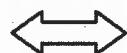
コート外になるように、レーキの位置を保つ

(4) [6名の場合] 1番外側の人は担当コートのレシープ位置の

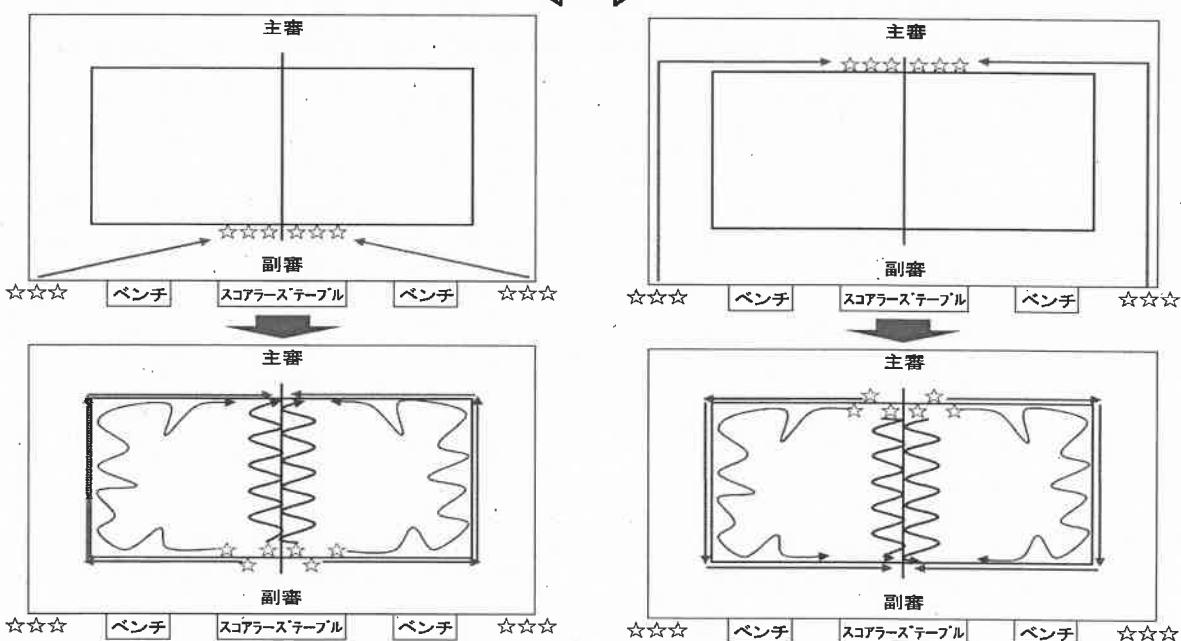
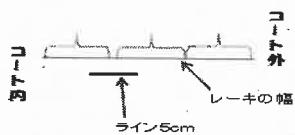
凹凸を平らにする(ライン側から軽く砂を押しながら)

(5) 全員が終わったら、最初に立った反対側のサイドライン上に立って、一礼し、元の位置に戻る

【1・3・5・・・回目】



【2・4・6・・・回目】



1回目に副審側から始め、2回目は主審側から始めます。その後も交互に行います。

※4人の場合、ネット下とライン上を均した後、時間があれば、サーブレシープをする所も凸凹になっていないか確認し、凸凹の場合には、できる限り均してください。

2020 年度

ビーチバドミントン 審判実技マニュアル

2020 年 3 月 20 日

公益財団法人日本バドミントン協会  
審判規則委員会 指導部

## <目次>

試合前・試合終了後およびマッチプロトコール時の審判役員の役割 ..... 1

【試合の運営】	ネット際のプレーの判定「ネット下からの相手コートおよび空間への侵入」	13
試合前	「ブロック後のボール接触に関する判定」	13
「アンテナ外通過の判定」	13	
「コート、備品、用具の点検」	2	
マッチプロトコール	2	
試合中	「ボールハンドリング」	14
「打球の割則」	3	
「軽度の不法な行為」	3	
「不法な行為」	4	
「不当な要求」	4	
「セット間」	4	
試合終了後	5	
【試合中の判定方法】	6	
公式ハンドシグナル	6	
基本的な位置の取り方	6	
最終判定の仕方	7	
サービス時の判定「サービス許可のホイッスル」	7	
「スクリーンの判定」	8	
「サーバーの誤り」	8	
アタック時の判定	9	
ブロック時の判定	9	
ボールコンタクトの判定	10	
ネット際のプレーの判定「タッチネット」	11	
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」	12	
「オーバーネット」	12	
【監督規定】	26	
監督規定	26	

## 【試合前・試合終了後およびマッチプロトコール時の審判役員の役割】

スコアラー	<p>① 試合開始20分前までは、記録用紙に必要事項の記入を済ませ、スコアーズテーブルにつく。</p> <p>② コートに向かって右側がスコアラーとする。</p> <p>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。疑惑をいたいたときは、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。サーピスの誤りがあれば、サービスが打たれる前に選手・副審に知らせる。点示の間違いは、競技を中断せずに速やかに処置する。</p> <p>④ キャプテンから主審に対して正式な異議の申し立て(プロテストプロトコール)ががあった場合、その異議を公式な抗議として、記録用紙にスコアラーが記入し、試合終了時、該当のキャプテンの確認後サインを探る。</p>
	<p>① 試合開始20分前までは、記録用紙の予備と、サービス順チェックシートを準備し、スコアーズテーブルにつく。</p> <p>② コートに向かって左側がアシスタントスコアラーとする。</p> <p>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 25.2 参照)</p> <p>a) スコアラーの任務を補佐する。</p> <p>b) ラリー終了後迅速に、それぞれのチームの次のサービス順1または2をナンバーパドルで示す。</p> <p>c) 車上点示盤を使用して、得点掲示を行うとともにスコアボードの得点が正しいか確認する。</p>
	<p>① 試合開始20分前までは、スコアーズテーブル後方に集合する。タオル(選手のサングラス(場合によっては身体も)を拭くもの)があるかを確認する。タオルをハーフパンツの中(利き腕と反対側)に目立つようにする(ポケットの中にはしまわない)。公式ウォームアップ中はスコアーズテーブル前で待機し、主審が審判台へ向かうとき1人(4人のときは2人)ずつ、それぞれの定位について、選手の紹介を待つ。</p> <p>② 担当の位置について、サンドレベラーがレーキをかけた後に担当ライン上の砂を落とし、ラインの状態やアンテナ、サイドハンドの取り付け位置に垂みがないか確認する。</p> <p>③ 特にラインの歪みやライン上の砂については、ゲーム中でも十分注意する。2名の場合には、ラインジャッジが立たないコーナー部に注意する。</p> <p>④ ラインジャッジは、ボールリトリバー・サンドレベラーが任務を遂行していない場合には、タイムアウトやセット間にアドバイスを与える。</p>
	<p>⑤ 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>⑥ 試合終了時には、主審・副審の横に整列し両チーム選手・各審判員と握手し、主審・副審の後について退場する。</p>
ラインジャッジ	<p>① 試合開始20分前までは、スコアーズテーブル後方に集合し、タオル(ボールや選手の身体を拭くもの)があるかを確認する。</p> <p>② 公式ウォームアップ中は、フェンス内でボール拾いを手伝う。タオルは手に持ち、広告パネルにかけてはならない。</p> <p>③ 横溝的にボールを回収し、サーバーにスムーズに配球できる状況をつくる。観客席にボールが入ったら、近くのリトリバーは近づいて手を擧げ、観客がどこへボールを返したらしいかはっきり示す。</p> <p>④ ボールの受け渡しは、2・3歩動いて行う。よく状況をみて、ボールデッドの間に素早く、広告パネルのすぐ近くを転がす。</p> <p>⑤ リリー中はボールの受け渡しを行わない。(主審のサービス許可のハンディグナルが出来たらボールを止める。)</p> <p>⑥ 選手がボールを拾いを始めてもボールを拾いに行く。</p> <p>⑦ ボールをサーバーに渡すリトリバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーに素早く近寄り直接ボールを手渡すことを心がける。</p> <p>⑧ セット間には、サービスサイドのリトリバーが、ボールを2個管理する。3セット目は、ボールを1個、副審に渡す。</p> <p>⑨ Tの中おばひセット間には、ボールの管理を行い、選手に渡さない。</p> <p>⑩ 試合終了時には、試合球をスコアーズテーブル前に戻す。</p>
	<p>⑪ コートレギングは、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。</p> <p>⑫ 特にコートのライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をならすために、長いレーキや端が平らにされた長い棒を使用する。</p>
	<p>⑬ 試合開始20分前までは、スコアーズテーブル後方に集合し、レーキがあるかを確認する。</p> <p>⑭ 公式ウォームアップ中は、ボール拾いを手伝い、終了1分前に主審・副審の指示にしたがいレーキを持ってプレーイングエリア外のコーナーで待機する。</p> <p>⑮ 公式ウォームアップ後、タイムアウト(テクニカルタイムアウトを含む)時、セット間には、それぞれのサイドでコートのライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をレーキでならす。</p> <p>⑯ セット間等時間がある場合には、それぞれのコートのレシーブ位置等も平らにする。</p>
	<p>⑰ コートに入るときは、選手とレーキが接触しないよう十分注意する。</p>
ポール リトリバー	<p>① 試合終了時には、試合球をスコアーズテーブル前に戻す。</p>
サンドレベラー	<p>② コートのライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をならすために、長いレーキや端が平らにされた長い棒を使用する。</p> <p>③ 試合開始20分前までは、スコアーズテーブル後方に集合し、レーキがあるかを確認する。</p> <p>④ 公式ウォームアップ中は、ボール拾いを手伝い、終了1分前に主審・副審の指示にしたがいレーキを持ってプレーイングエリア外のコーナーで待機する。</p> <p>⑤ 公式ウォームアップ後、タイムアウト(テクニカルタイムアウトを含む)時、セット間には、それぞれのサイドでコートのライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をレーキでならす。</p> <p>⑥ セット間等時間がある場合には、それぞれのコートのレシーブ位置等も平らにする。</p> <p>⑦ コートに入るときは、選手とレーキが接触しないよう十分注意する。</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) ラインジャッジとの打ち合わせ。 ・ライン判定。 ・ボールコンタクト。 ・アンテナ付近の判定。 ・手が砂の下に入っているかなど具体的な確認。</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、砂に落ちたかどうか、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 わせをする。</p>	<p>① 主審・副審とは、タイムアウト、誤ったサーバー の発見時の合図のしかたと処理の方法につ いて念入りに打ち合わせておく。 (具体例) 誤ったサーバーを発見したときは、 選手と副審に対して正しいサーバーを伝える。</p>
試合中	コート、備品、 用具の点検	<p>① コート、ライン、ベンチ、ネット、ボールにつ いて確認をする。</p> <p>② 副審とともに、ネットの高さ、張り具合、アン テナの位置、サイドバンドの位置、ラインの張 り具合をチェックする。</p> <p>③ 審判台(高さ等)を点検する。</p> <p>④ 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、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 ネットの高さ、試合球の気圧および選手ベンチの ドリンクが充分であるかをチェックする。</p> <p>また、主審と共に、ネットの高さ、張り具合、アン テナの位置、サイドバンドの位置、ラインの張 り具合をチェックする。</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、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で 記入する。</p> <p>② アシスタントスコアラーは、公式記録用紙の 予備を準備する。</p> <p>③ スコアラー・アシスタントスコアラーは試合中 に生じた事象を正確かつ迅速に記録するため メモ用紙を準備しておく。</p>
マッチプロトコール				<p>① 選手が競技場に入つたときには既に規定された ユニフォームを着用していることを確認する。 (選手が持参している練習球をベンチに戻して から試合球を出す。)</p> <p>② スコアラーステーブルの前で、副審立会いの下、 両チームのキャプテンヒトスを行う。</p> <p>③ 公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時 を行う。(試合間の 10 分間を確実に実行するた め、マッチプロトコールの手続きを厳守する。)</p> <p>④ 公式ウォームアップ終了 1 分前に、両チームに 「あと 1 分」と口頭で伝える。</p> <p>⑤ 選手をコートに入れられた後、スリーボールシステム のときは、2 番と 5 番のボールリトリバーに 1 球ずつ、フォアボールシステムのときは、レシーピ ングチーム側に 2 球、サービングチーム側に 1 球 ボールを渡す。</p>

試合中	主審	副審	スコアラー・アシスタントスコアラー
マッチプロトコール	<p>⑤ 公式ウォームアップ終了のホイッスルを行う。 サンドレベラーにコートレーニングの開始を指示する。</p> <p>⑥ アシスタントスコアラーが示したナンバーパドルの番号とサービスゾーンにいる選手の番号を確認する。</p> <p>⑦ 最初のサーバーにノーバウンドでボールを渡す。</p>	<p>⑥ アシスタントスコアラーが示したナンバーパドルの番号とサービスゾーンにいる選手の番号を確認する。</p> <p>⑦ 最初のサーバーにノーバウンドでボールを渡す。</p>	<p>① タイムアウトの終了やコートスイッチ、セット開始の合図があつたにもかかわらず、試合を再開しないことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>② ラリー間の12秒以内で、選手が素早くサングラスや顎などを拭くことや、砂をならすことは許可する。ただし2つ以上の行為は認められない。</p> <p>③ 1つの行為が長引いたり、2つ以上の行為をしたりしないように、ホイッスルして移動を促す。</p> <p>④ 砂が口や目に入ったなど、選手がベンチに行く場合は、副審に確認させるが、中断が長引かないよう、副審とともにコントロールする。</p> <p>① タイムアウトの終了やコートスイッチ、セット開始の合図があつたにもかかわらず、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>② 選手が副審側で、サングラスなどを拭いたり、砂をならしたりするときは、少し近くによつて長引かせないようによつては声をかける。</p> <p>③ 副審のところにサングラスを拭きにきた場合は、自分のポジションに移動しながら拭かせる。</p> <p>④ 砂が口や目に入った場合は、選手ベンチまで行って口をゆすぐところ（ドーピング等行つていないか）を確認し、速やかにコートに戻るよう選手に指示する。</p>
規則 20. 1	<p>遅延の罰則</p> <p>① タイムアウトの終了やセッタ開始の合図があつたにもかかわらず、試合を再開しないことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>② ラリー間の12秒以内で、選手が素早くサングラスや顎などを拭くことや、砂をならすことは許可する。ただし2つ以上の行為は認められない。</p> <p>③ 1つの行為が長引いたり、2つ以上の行為をしたりしないように、ホイッスルして移動を促す。</p> <p>④ 砂が口や目に入ったなど、選手がベンチに行く場合は、副審に確認させるが、中断が長引かないよう、副審とともにコントロールする。</p> <p>① &lt;ステージ1&gt;軽度の不法な行為に対しては、早い段階でキャブテンを呼び、口頭で注意する。</p> <p>&lt;ステージ2&gt;チームの2度目の軽度の不法な行為は、該当選手に黄カードを使用して警告する。</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なる。</p> <p>④ ラリー終了後、相手チームの選手を牽制してのガッズボ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>⑤ 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 タイムアウトの終了やコートスイッチ、セット開始の合図があつたにもかかわらず、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>② 選手が副審側で、サングラスなどを拭いたり、砂をならしたりするときは、少し近くによつて長引かせないようによつては声をかける。</p> <p>③ 副審のところにサングラスを拭きにきた場合は、自分のポジションに移動しながら拭かせる。</p> <p>④ 砂が口や目に入った場合は、選手ベンチまで行って口をゆすぐところ（ドーピング等行つていないか）を確認し、速やかにコートに戻るよう選手に指示する。</p> <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、記録用紙に記載されない。</p> <p>軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則20. 1を理解する。</p>	<p>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、記録用紙に記載されない。</p> <p>軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則20. 1を理解する。</p>

		主 番	副 番	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 20. 3 規則 20. 4 規則 20. 5	<p>① 不法な行為に対する罰則を適用できるのは主審のみであり、すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。</p> <p>② セット開始前およびセット間に生じたいかなる不法な行為も規則 20. 3により、罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。</p> <p>③ 同じ試合で同じチームメンバーが不法な行為を繰り返した場合は、規則 20. 3に伴い、累進的な罰則となる。(違反を重ねるごとにより重い罰則を適用する。)(図 6 図、規則 20. 3)</p> <p>④ ボールイン、アウトの判定に関してネットを越えた場合は、軽度な不法な行為ではなく、無作法な行為のペナルティとなるので、くぐらぬようにもイッスルや口頭で制止し、越えた場合には、ラリーの判定を行った後、レッドカードを示す。</p>	<p>① 不法な行為に気づいたとき、主審に報告する。</p> <p>② ボールイン、アウトの判定に関して選手がネットを越えないようにもイッスルや口頭で制止し、越えた場合には、その旨を主審へ報告する。</p> <p>③ 記録用紙に正しく記載されていることを確認する。</p>	<p>① 反則・退場・失格は記録用紙の該当欄に記入する。</p>
試 合 中	不必要な要求	<p>① レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。</p>	<p>① 不必要な要求があつた場合は拒否をして、そのラリー終了後にスコアラーに不必要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。</p>	<p>① 不必要な要求(拒否)は、記録用紙の備考欄に記入する。</p> <p>② チーム A 第 1 セット 3 : 7 不当な要求</p>
セ ッ ト 間		<p>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。</p> <p>② サンドレベラーやボールトリバーに指示を与える、次のセットの準備をする。</p> <p>③ 最終セット前は、スコアラーズテーブル前で副審と共にトスを行う。</p>	<p>① セット間の計時を行い、1・2 セット間は最初のトスに負けたチームからトスの確認を行う。</p> <p>② セット間は 1 分しかないでの、トスの確認を速やかに行うため、トスに負けたチームを覚えておく。トスの結果を速やかにスコアラーに告げ、記入の間違が無いか確認する。</p> <p>③ 最終セットは、ボールトリバーからボールを 1 つ受け取り、副審からサーバーにボールを渡す。また、テレビマイク等で主審が審判台からスコアラーズテーブル前に来るのに時間がかかる等で、審判委員長が許可した場合には、副審がコointストスを行う。</p>	<p>① 結果の集計・記入をセットごとに行い、次のセットの必要事項を記入する。</p> <p>② 副審から、次のセットのトスの結果とサービス順を確認し、記録用紙に記入する。</p>

	主 番	副 番	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合終了後	<p>① 兩チーム選手・各審判員と握手をする。</p> <p>② 副審者が確認・サインした記録用紙を、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 兩チーム選手・各審判員と握手をする。</p> <p>② すべての試合球を確認する。</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 試合結果を結果欄に記入する。</p> <p>② 兩チームのキャプテンからサインを探る。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。</p> <p>③ 記録用紙を完成させ、アシスタントスコアラーがサインした後スコアラーがサインし、副審、最後に主審のサインを探る。</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・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、明確に間をあけて説得力あるハンドシグナルを示す。選手、役員、観衆、TV視聴者にもその反則が何であるか理解させることが大切である。</p> <p>② 反則の種類は、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。ハイツ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 副審がハイツ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。</p> <p>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、サービス順パドルとサーバー、得点を確認する。</p> <p>② 副審がハイツスルしで判定したケースは、ハイツスルし、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>&lt;判定以外でのハイツスルをするケース&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートスイッチ。</li> <li>・他コートからのボールの侵入やパラソル等が危険などき。</li> <li>・サーブ順の誤り。</li> <li>・コート上の重大な事故、けが等。</li> </ul> <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、主審と目が合ったとき（主審が求めたとき）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とときは、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。副審の合図が支柱や選手の影になつて見えにくいけースがあるので、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>
公式ハンドシグナル			
	<p>① 基本的には、ボールに身体を正対させて見る。</p> <p>ボールのあるサイドにボール1個分位身体を移動させるが、極端に横へ移動しない。支柱を中心として移動する。</p> <p>② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがコート後方にあるとときはリラックスするリズムを持つ。</p> <p>③ 目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。</p>	<p>① 自然体で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。プレーの位置により前後左右に移動したり、選手の邪魔にならない位置に移動したりして、反則を見るとときは必ず静止して見る。</p> <p>② プレーに応じて支柱から1.0m程度（ブロックバーの手からネット下部までが視野に入る）の範囲で注視する。</p> <p>③ アンテナ外通過のボールやその可能性があるプレーはアンテナ近くに位置しボールのコースを確認する。</p> <p>ただし、プレーの邪魔になりそうな場合は、支柱の後に密着するか、スコアラーズテーブルの前まで下がる。選手から逃げるために大きく横には移動しすぎないように気をつけろ。</p>	<p>基本の位置の取り方</p>

主 副 副 副 副 副 副 副 副 副 副 副 副		スコアラー・アシスタントスコアラー	
主 副 副 副 副 副 副 副 副 副 副 副 副	スコアラー・アシスタントスコアラー		
基本的位置の取り方	(④ ネットから離れたアタックプレーは、若干アッカーブレーーとブロックバーの手に身体を移動してアッカーブレーーとブロックバーの手とボールが視界に入るようにする。目の位置が低くなるとボールコントラクトや次のプレーを見るタイミングが遅れる。アッカーブレー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。 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。	(④ 支柱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。 ⑤ タイムアウトの要求やレシーブサイドからのスクリーンの反則の指摘(ホイッスルはしない)に注意を払う。 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をする。	
	最終判定の仕方	ラリー終了後ホイッスルをし、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。 特に、主審自身が判定に自信が持てないときには、判定を出す前に、ボールコンタクトの有無等は副審やラインジャッジを呼んで確認し、ライン判定はボールマークプロトコールを行う。判定を出した後、チームからのアピールで判定を覆すことは審判への信頼を失うことになるので、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。	
サービス時 の判定	サービス許可のホイッスル	① サービスの許可条件は、サービスゾーン内でサーバーがボールを保持しており、両チームの選手がコート内にてプレーの準備ができていること。また、ボールリトリバーがボールを回さずに保持していること。 ② アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーが合っていることを確認する。異なる場合は、素早くチームレシービングチームからスクリーンの合図がないか確認をする。 ③ 両チームのキャプテンを見て競技中断の要求の有無を確認する。 ④ 大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。 ⑤ サービス許可のホイッスル後、5秒以内にボールを打たなければ、ディレイインサービスが適用される。(サービスの試技をすることはできない。)	① 得点を確認する。 ② サーバーを確認するときは、記録用紙のサービス順とサーバーとを間違えないようにするために、最初に記録用紙でサーバーの番号を確認して次に実際のサーバーの番号を確認する。 ③ アシスタントスコアラーは、スコアラーと協力してラリー終了のホイッスルを確認したら速やかに次のサーバーの番号を示す。 ④ アシスタントスコアラーは示した番号とサーバーが異なる場合は速やかに副審に知らせる。

		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	サービス許可のホイッスルから次のラリー開始まで基本的には1.2秒間（天候が左右する）であるので試合前に大会審判長に確認する）であるため7～8秒後選手がポジョンについてないければ準備を促す。	<p>⑥ サービス許可のホイッスルのタイミングは、ラリー終了のホイッスルから次のラリー開始までの間に1.2秒間（天候が左右する）であるので試合前に大会審判長に確認する）であるため7～8秒後選手がポジョンについてないければ準備を促す。</p> <p>① サービングチームの選手は、サーバーおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害してはならない。 レシービングチームがスクリーンのアピールをした場合は、サービス許可の吹笛をする前に、サービングチームが移動する時間を若干与える。</p> <p>② サービス時の反則（ディレイインサービス、ファットフォルト）サービングチームのスクリーンを確認する。スクリーンの反則が成立するのは、サービングチームの選手の妨害によって、サービングチームがサーバーと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上を通過したときである。</p>	<p>⑤ 副審側からサービスをする場合は、支柱近くでサーバーのファットフォルト(サイドライン)も確認する。また、副審側のサイドライン延長線上を踏み越したファットフォルトは、ハイッスルをすることなく片手を上げて主審に合図をする。</p> <p>⑥ サービスされたボールが副審側のアンテナやアンテナ外のネットやボールに当たった場合や、アンテナ外を通過した場合には速やかにハイッスルする。</p> <p>① 主審・副審が、アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーとを確認せずにサーバーの誤りが発生した場合は、速やかにラリーを止めて主審に知らせる。</p> <p>② サーバーの誤りを指摘したにもかかわらず、チームがしだがわざサービスを行った場合はサーバーの誤りとして処理する。</p> <p>⑦ ラリー終了後にサーバーの誤りを発見した場合、そのラリーは活かされ、次のサーバーを正しく修正するのみである。（得点は戻さない。）</p>	<p>⑤ もしも、疑わしいことがあれば、ゲームを止めて確認するほうが良い。（ザーゲーがないときは口頭で副審に知らせる。）</p> <p>① アシスタントスコアラーは示した番号とサーバーとが異なる場合は速やかに副審に知らせる。</p>
スクリーンの判定				
サービス時の判定	サービス時の判定	サービス時の判定	サービス時の判定	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
	<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。</p> <p>(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。</p> <p>アタッカーアンドプロッカーとボールを視野に入れ、下記のケースを頭に入れておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタッカーのキャッチ及びタックヒットの反則</li> <li>・プロッカーのボールコンタクトやタッチネット</li> <li>・プロックされたボールがアタッカーに当たるケース</li> <li>・ネットにのみ当たるケース</li> <li>・ネットに当たってプロックに当たるケース</li> <li>・ネットに当たってプロッカーのタッチネットに見えるケース</li> <li>③ 指の腹を用いたプレーをしていないか、ネット上に目線を残す気持ちを持つと正確な判定ができる。</li> </ul> <p>アタック時の判定</p>	<p>① 攻撃のプレーを読んだポジショニングを心がけ、必ず静止してネット際を注視する。</p> <p>② ネットとプロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、インターネットアンドフェア、そしてプロッカーのボールコンタクトを見るため、ネットとプロッカーの間に視点を置きネット際を集中してみる。</p> <p>プロッカーのボールコンタクトが確認された場合は、主審と目を合わせてワンタッチのシグナルを胸の前で送る。</p> <p>③ 副審サイドでのアタック時は、アンテナも視野に入れる。タッチネット、プロッカーのボールコンタクトだけではなく、ボールがアンテナに当たるケース、プロッカ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 ネット際に選手がいなくなったら、ボールを見て次のプレーに備える。</p>	
	<p>① プロック時のキャッチについては、明らかなもののは判定する。ボールをつかんで投げるような動作はキャッチの反則である。</p> <p>② プ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、プロッキングではない。(キャッチやアタックヒットの反則があるので注意する。)</p> <p>③ プ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いよい。</p> <p>④ プ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、プ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>プロック時の判定</p>	<p>① プロッカーによるタッチネットだけではなく、主審が確認しにくい副審側のボールコンタクトを注意する。</p> <p>② アンテナにボールが当たるケースは、アタックボールか、プロック後のボールかを確認する。</p> <p>③ アンテナ近くでのプレーのときは、プ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 ネットとプロッckerを視野に入れて、特にタッチネット、インターネットアンドフェア、そしてプロッckerのボールコンタクトを見るため、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>	
			9

	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、プロッカーの手を視野に入れて、瞬間に目を止めようとする。また、ボールがどの方向に飛んで行つ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、選手の”ワンタッチ”とか”ノー、ノー”という声に惑わされるなどなくタイミングよく最終判定を下すと説得性がある。</p> <p>③ 判定（ハンドシグナル）を早く出しすぎて、後から副審、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のあるボールコンタクトが見えにくくなるので、高い位置から見るとよい</p> <p style="text-align: center;">ボールコンタクト の判定</p> <p>⑤ レシーバーのボールコンタクトについては、選手の陰に隠れて見えないケースがあるので副審、ラインジャッジの判定を尊重するべきである。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、副審サイドともに見えにくいケースが多い。主審サイドは距離が近いうえに速いスピードのため、見逃しやすいことがあるので、ラインジャッジを確認することが重要である。</p> <p>⑥ ブロックアウトを狙うプレーは、プロッカーの手のサイドをかすかに狙つて打つくるので、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、主審の死角となるコースがあることを理解し、補助できるように確認をする。</p> <p>② 主審が求めてきた際に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、副審はプ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プ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
① タッチネットの反則	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。</li> <li>ボールをプレーする動作には、(主に)踏み切りからヒット(またはプレーの試み)、安定した着地、新たな次の動作への準備までが含まれる。《規則11.3.1》</li> <li>相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は支柱、ロープ、またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。《規則11.3.2》</li> </ul> <p>A)「ボールをプレーしようとする選手の動作中」とは、 ボールをプレーしようとする選手の動作の開始から終了までの一連の動きと考える。 例えば</p> <p>② 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&gt; ボールが近くにある選手やボールに対してプレーをしようと移動している選手の場合</p> <p>「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。</p> <p>また、着地後勢い余ってネットにぶら下がったり、寄りかかったりする動作、ネットの下をくぐり、相手方コートに出るときに、ネットに触れる動作は反則である(両アンテナ間に限る)。動作終了後、ボールが近くなく、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、 ・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。 ・ネットに触れるごとに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> <p>C)「ネットに触れる」とは、 その選手の動きによって起きた接触だけを意味し、ボール等が当たリネットが動いたために起きた接触は反則にはならない。 特に、ボールがネット上部に当たった場合、ネットは数cm程度動く。そのためにはネットが触れるケースがある。 これを副審が下からみていると、ブロッカーがネットに触つ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>③ 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>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 喬	副 喬	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によって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>② ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナにあたったときは、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ ネット上で同時の接触後、そのボールがコート外に落ちた場合、ネットを基準にボールの反対側の選手が最後に触れたものとし、落ちた反対側のチームの反則とする。</p> <p>④ ネット上端で、両チームがプレーしようとするとき、キャッチ・ボールコンタクト・オーバーネット・タッチネット・プレー後のボールの方向等に気を付ける。</p> <p>⑤ 主審は瞬間に判定を下さなければならないので、ホイッスルを強く、ハンドシグナルを少々長めに出すことによって、選手、役員、観衆、TV視聴者に対して説得力がある。説得力とタイミングが大切である。</p>	<p>① 両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>② 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、アイコンタクトする）。</p>	
<p>ネット上での「同時の接觸」の判定</p> <p>① オーバーネットの反則があつ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。ネット上部のふくらみを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。</p> <p>③ オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上に置き、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</p> <p>④ トスアップやアタックヒット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。</p> <p>⑤ 相手から向かってくるボールをすべてブロックすることはできるが、風でトスが相手コートに向かっているケース（ネット上部のふくらみを越えていない）で、アタックヒットの前にブロックした場合は反則である。（ただし、3回触れたボールは除く。）</p> <p>⑥ 相手から向かってくるボールがネットを越えない場合は、相手空間内のブロックをすると反則である。（ただし、3回触れたボールは除く。）</p>	<p>オーバーネット</p>	

	主審	副審	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット下からの相手コートおよび空間に侵入する場合	<p>① 主審の位置からでも、ネット下での相手コート、および空間への侵入が見える場合がある。</p> <p>① ネットの下から相手空間に侵入しても反則にはならない。ただし、相手方プレーへの妨害があると判断した場合にはインターフェアの反則とする。</p> <p>② 反則があった瞬間に、ハイツルをすることが大切である。</p>	<p>① ネットの下から相手空間に侵入しても反則にはならない。ただし、相手方プレーへの妨害があると判断した場合にはインターフェアの反則とする。</p> <p>② 反則があった瞬間に、ハイツルをすることが大切である。</p>	
ブロック後のボール接觸に関する判定	<p>① ブロックした選手が統けてそのボールに接触してもダブルコントクトの反則にはならない。ただし、この場合の接触回数は2回となる。(同一選手が連続して3回触れた場合はダブルコントクトである。)</p> <p>② ブロックされたボールがネットにかかって、同一選手がボールに触れてでもダブルコントクトではない。正確に見ることが必要である。</p> <p>③ 相対するブロッカーA・Bの手にボールが同時に接触した後、A・Bいずれの選手が再びプレーをしてもダブルコントクトではない。この場合、ブロック後のボールへの接触は、1回目となる。</p>	<p>① ブロックした選手が統けてそのボールに接触してもダブルコントクトの反則にはならない。ただし、この場合の接触回数は2回となる。(同一選手が連続して3回触れた場合はダブルコントクトである。)</p> <p>② ブロックされたボールがネットにかかって、同一選手がボールに触れてでもダブルコントクトではない。正確に見ることが必要である。</p> <p>③ 相対するブロッcker A・Bの手にボールが同時に接触した後、A・Bいずれの選手が再びプレーをしてもダブルコントクトではない。この場合、ブロック後のボールへの接触は、1回目となる。</p>	<p>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。</p> <p>② ボールのコースにいるラインジャッジが判定できるので、そのコースのラインジャッジを確認して判定をする。試合前のミーティングで確認しておく必要がある。</p> <p>アンテナ外通過の判定</p> <p>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、ハイツルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>
		<p>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。</p> <p>② ボールのコースにいるラインジャッジが判定できない。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ツルをする。</p> <p>③ 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。(基本的に支柱の真後ろ、またはスコアラーズテーブルの前に位置する。)</p> <p>④ レシーブされたボールがアンテナの外かその上方を通過したり、取り戻したりするケースで許容空間内に返球されたときの位置取りは、基本的には支柱の後ろかスコアラーズテーブルの前とするが、選手がネット下を通過することもあるので、選手の邪魔にならないように、ボールのコースに入つて判定をする。ラインジャッジと協力が必要である。</p> <p>⑤ 副審サイドのサービスボールがアンテナに触れるかアンテナ外側を通過した場合、もしくはチームの3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合は、ハイツルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	

	主審	副審	
	スコアラー アシスタントスコアラー	スコアラー アシスタントスコアラー	
ネット際のプレーの判定	<p>① 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ツ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非常に難しく、判定が逆になってしま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ったことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。</p> <p>③ ブロックカーゴ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逆になることがあるのでブロックカーハンドリングの手、アンテナを正確に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ツ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ったことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。</p> <p>③ ブロックカーゴアンテナに触れるケースはタッチネットである。</p> <p>④ 副審側では、支柱から1m~2m離れ、アンテナ上端からネット下地面までが視野に入るようにする。</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 疑わしきはハイツルをしない。しかし、最近のハンドリング基準について幅があり過ぎるとの指摘がある。審判台から見ると、コートや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出る。したがって、誰がどこから見ても反則のプレーは確実にハイツルできるようにハンドリング基準を確立することが必要である。</p>	<p>① オーバーハンドの反則（強打を除く）が起こるプレーは、左右の手のバラつき、指先から手のひらに当たるケースである。</p> <p>② ボールと手が触れる瞬間だけを見て判定をすること。フォームや音に影響されて判定をしないこと。</p> <p>③ 左右に動いたりしてのバスや早いボールを処理するケースに起こりやすいキヤッチに注意する。また、手のひらで”パン”と当てることは反則ではないが、指が引っ掛かるケースはキャッチで判定をする。</p> <p>④ 強打されたスパイク・ボールをレシーブする際、指を用いたオーバーハンドでボールをわずかに保持しても構わない。強打されたスパイク・ボールのよき指標となるのは、レシーバーのボールへの反応時間が上げられる。</p> <p>反応するための時間やレシーブのテクニックを変えるための時間がある場合は、それは強打されたボールではない。</p> <p>⑤ 相手方コートに返球するプレーでダブルコンタクト・キヤッチの見逃しに気をつける。</p>	

		主 督	副 督	審	スコアラー アシスタントスコラーラー
アンダーハンドパス	① チームの1回目の打球のとき（規則9、2、3）ボールは、接触が同時であれば、身体のさまざまな部分に触れてもよい。ボールが体の2か所以上に連続して当たっても、それが一つの動作中に生じたものでは認められる。 ② アンダーハンドの反則は、ボールが手のひらで止まり、指が引っ掛けたりするケースである。 ③ ボールがフロッカーやネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバーブレーがファーストレシープなので、一連の動作中であれば、ダブルコントакトの反則にはしない。ボールが静止してしまうプレーはキャッチの反則となる。このキャッチもボールが明確に静止した場合のみハイツルすべきである。				
トス	① キャッチの反則は、手の中に止まるか、キャリーの長いプレーのときに生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきではない。ボールをとめるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題となっているので、どこでボールを捕えて、いつ離したかを見極めて判定しなければならない。 ② 胸の前からのバック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チや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラつきと、風が強いときや雨が降っているときにトスを上げるケースでの左右の手のバラつきによるダブルコントакトも同様である。 ③ 選手がオーバーハンドバスで、両肩に対し直角でない方向にアタックヒットを完了したとき（アタッカーへのトスで風の影響によりボールが流れたケースは含まない）はアタックヒットの反則となる。 ④ シングルハンドトスに対してのハンドリング基準は、指と手の平との間にバラつきがあるプレー、手の平で転がるようなプレーなどは、手の中でボールが止まっていると判断し、キャッチとする。また、手の中で止めるプレー、肘で押し上げる2段モーションのプレー、投げるようなキャリーの長いプレーもすべて、キャッチとする。	① 選手が指の腹を用いたプレーでアタックヒットを完了したときは、アタックヒットの反則となる。 ② ポーキーで他の指は閉じていても、親指の指の腹でボールを引っ掛けするようなプレーでアタックヒットを完了したときは、アタックヒットの反則となる。 ③ 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判定基準を確立する。 a ボールを長く引張るプレー 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ったん持ち上げて相手コートに投げ下ろすプレー 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	⑤ 「指の腹を用いたプレー」の判定については、プレーを先に読んで、ネットの上に目を残し、選手の指の開き方やボールとの接触を見分けて判定する。		
	ボールハンドリング				

	主審	副審	スコアラー アシスタントスコアラー
	<p>① ボールが砂に落ちた瞬間にホイッスルをする。</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、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。ラインに触れたかどうかが確認できないときは、主審のみがボールマークプロトコールを行うことができる。選手には、ボールマークプロトコールを要求する権利はない。</p> <p>③ ボールマークプロトコールを行う場合は、素早くボールマークプロトコールを開始する。時間が空くと選手がアピールする可能性がある。ボールマーク側のコートの選手をボールマーク付近から遠ざけてから判定を行う。また、ボールマークと反対側コートの選手がネットを越える行為があった場合は、ボールマークプロトコール終了後にラリーの判定をしてから、無作法な行為（ペナルティ）としてレッドカードを示して罰則を適用する。</p> <p>④ 審判の判定が遅れば、アピールの原因となるので、タイミングよく判定をする。</p> <p>⑤ もしも、ラインジャッジの判定が間違っていたときは、片方の手で軽く抑える動作をしてから判定を覆さなければならぬ。タイミングよくラインジャッジの判定を抑えてから最終判定を示す（ボールコントクトの場合も同様）。</p>	<p>① ポールイン、アウトの判定は、基本的に行わない。状況に応じて主審を補佐するが、ネットから目線を早く移動させてはならない。</p> <p>② 主審がボールマークプロトコールを行っているときは、副審はボールマークと反対側コートの選手がネットを越えることがないように監視し、もしも越えそうな場合は、制止する。越えた場合には主審に知らせる。</p>	
ボールイン、アウト (ボールマークプロト コール)			
ボールが砂(地面)に 落ちる寸前の状態		<p>① 主審は目の位置を下げて見る。確認できないときは、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 試合前に会場の仕方にについて、審判団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</p>	<p>① ボールが砂に触れて、主審がその接触を確認できない場合は、ホイッスルをして判定する。</p>
物体利用のプレー		<p>① プレイヤーがエリア内で物体（審判台や支柱等）を利用したり、味方の選手を利用してプレーすることは反則である。</p> <p>② 競技エリアの外側では、物体（ベンチ、フェンス等）や観客席に上がってプレーしても許される。</p>	<p>① 主審が確認できないプレーは、ホイッスルをして判定する。</p>

## 【試合の中断に関する技術】

	主 喩	副 喩	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）ので、ダブルフォルト（ノーカウント）になつた場合は、中断の要求は認められない。同一中断中に連延が適用されたときは、そのチームの中断の要求は認められない。</p> <p>ラリーが完了した場合は、すべての中断の要求が認められる。</p> <p>① キャブテンがハンドシグナルでタイムアウトを要求する。国民体育大会およびビジュニア選手権・大学選手権については、監督も要求できる。</p> <p>② 必ずキャブ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をしてタイムアウトを許可する。ハンドシグナルを示していないときや、要求する権利のない選手が要求したときは、キャブテンがハンドシグナルを示すように指示する。</p> <p>基本的にには、副審がホイッスルし、ハンドシグナルを示す。副審のハンドシグナルには追従しない。</p> <p>副審がホイッスルを忘れたときは、主審が行い、ハンドシグナルを示す。</p> <p>③ サービス許可のホイッスルと同時か、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイッスルを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、副審が間違えてホイッスルをした場合は、選手がベンチに退つてしまふなど試合を遅らせたと主審が判断したときは遅延とし、特に試合を送らせずに再開できるときには遅延とはせず、サービスのホイッスルを吹き直し、その後終了後に不必要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</p> <p>⑤ 通常の状況下で、タイムアウトやテクニカルタイムアウトの手順は、以下のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a コートを離れるための 15 秒</li> <li>b ベンチに下がつてからの実質上の 30 秒</li> <li>c 副審は 45 秒で吹笛して、コートへ戻るよう指示する。</li> <li>d 副審は、選手がコートへ戻るよう積極的に促す。</li> <li>e コートへ戻り、次のプレーへの準備のための 15 秒。</li> </ul> <p>経過時間の総合計は、1 分間を超えてはならない。</p>	<p>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>（主審が行った場合には、追従しない。）</p> <p>② 必ずキャブ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をしてタイムアウトを許可する。ハンドシグナルを示していないときや、要求する権利のない選手が要求したときは、キャブテンがハンドシグナルを示すように指示する。国民体育大会およびビジュニア選手権・大学選手権については、監督も要求できる。</p> <p>③ サービス許可のホイッスルと同時か、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイッスルを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、副審が間違えてホイッスルをした場合は、選手がベンチに退つてしまふなど試合を遅らせたと主審が判断したときは遅延とし、特に試合を送らせずに再開できるときには遅延とはせず、サービスのホイッスルを吹き直し、その後終了後に不必要な要求の処置を行う。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④ 選手がベンチ付近に戻っているか確認する。</p> <p>⑤ 通常の状況下で、タイムアウトやテクニカルタイムアウトの手順は、以下のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a コートを離れるための 15 秒</li> <li>b ベンチに下がつてからの実質上の 30 秒</li> <li>c 副審は 45 秒で吹笛して、コートへ戻るよう指示する。</li> <li>d 副審は、選手がコートへ戻るよう積極的に促す。</li> <li>e コートへ戻り、次のプレーへの準備のための 15 秒。</li> </ul> <p>経過時間の総合計は、1 分間を超えてはならない。</p>	

主 番	副 番	スコアラー・アシスタントスコアラー
タイムアウト	<p>⑥ サンドレベラーがコートを確実にレーキングできているかを確認する。その後、ラインジャッジがラインの歪みを直したり、ライン上の砂をはらつたりしているかを確認する。</p> <p>⑦ スコアラーの業務を確認するとともに、サーバーの番号の確認を行う。そして、チームのタイムアウトを主審へ通知する。</p> <p>⑧ タイムアウト終了のホイッスル後、当該チームにそのセットのタイムアウトが終了したことを見せる。</p>	<p>① 両チームの得点合計が7点（第1、第2セット）および5点（第3セット）の倍数になるたびにコートスイッチをする。 副審のハンドシグナルには追従しない。副審がホイッスルを忘れたときは、主審が行い、ハンドシグナルを示す。</p> <p>② コートスイッチは、遅れることなく速やかに行わなければならない。選手がネット付近でコートスイッチのホイッスルを待ったり、コートスイッチと気づかずにサーバーがサービスゾーンに移動したりしないよう、タイミングよくホイッスルすることが重要である。</p> <p>③ コートスイッチ前のプレーのボールイン、アウトについて、コートスイッチをして選手よりアピールがあつたときは、無作法な行為として処置をする。</p>
コートスイッチ	<p>① 両チームの得点合計が7点（第1、第2セット）および5点（第3セット）の倍数になるたびにコートスイッチをする。副審がホイッスルを示し、ハンドシグナルを示す。主審がホイッスルした場合は、ハンドシグナルの追従はしない。</p> <p>② コートスイッチは、遅れることなく速やかに行わなければならぬ。選手がネット付近でコートスイッチのホイッスルを待ったり、コートスイッチと気づかずにサーバーがサービスゾーンに移動したりしないよう、タイミングよくホイッスルすることが重要である。</p> <p>③ ボールイン、アウトについて、選手がアピールしている場合は、慌ててホイッスルせず、主審のシグナルや選手への説明の様子を見ながら、タイミング良く行う。</p>	<p>① ① コートスイッチをした後に、ベンチに戻ることは許可されない。その場合は、選手を止めコートに戻るようコントロールする。</p> <p>② 選手が水分補給以外（パートナーとの会話やサングラス拭く等）の行為をしないよう、また、遅延せず速やかにコートに戻るよう、積極的にコントロールする。</p> <p>③ 主催者提供の水分がある場合等には、スコアラーステーブルの両サイド（砂面）等に水分を用意し、速やかに水分補給を行えるような措置をする。</p>
猛暑対策	<p>② 給水以外の行為や、給水による中斷を長引かせないよう注意深くコントロールする。</p> <p>③ 給水以外の行為や、給水による中斷が長引く場合、遅延の罰則を適用する。</p>	

		主 督	副 督	スコアラー・アシstanツコアラー
	<p>① 出血を伴う負傷は滞りなく治療されなければならない。</p> <p>出血が微量で、試合が最小限の遅れのみで簡単に止めることができるならば、メディカルタイムアウト（以下 MTO）と考えなくて良い。</p> <p>出血がより重大であるならば、それは医療行為を必要とするのみなし、MTO の処置を行う。</p> <p>② 選手がコートに戻ることを許可する前に、完全に止血するか出血箇所をふさがなければならない。</p> <p>選手がコートに戻ることをホイッスルし、試合を開ける。</p> <p>（出血を伴う負傷） メディカルタイムアウト</p>	<p>① 副審はただちにすべての試合球を調べ、血液が付いたボールは洗浄・消毒するために交換しなければならない。</p> <p>② 選手がコートに戻ることを許可される前に、完全に止血するか出血箇所をふさがなければならない。</p>	<p>① e スコアの場合には関連するボタンを入力し、e スコアが適用されない場合は、スコアラーが手動で主・副審と同時に計時する。</p> <p>計時は、主審が MTO または RIT を承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大 5 分間の終了を知らせるか、主審がホイッスルしたとき終了する。ただし、主・副審との確認を怠らないこと。</p>	<p>① e スコアの場合には、状況を把握し、主・副審と確認のうえ、開始時間（時、分、秒）等、すべての結果を記録用紙に記入する（e スコアの場合は、関連するボタンを入力する）。</p>
	<p>① 出血を伴う負傷は滞りなく治療されなければならない。</p> <p>出血が微量で、試合が最小限の遅れのみで簡単に止めた場合（ノーカウントとするが、ボールデッドのホイッスルと同時に、もしくはホイッスルの直前に負傷した場合、判定を出してからプレーを止める）。</p> <p>② 医療スタッフは試合を遅らせるこことなく、通常の試合の中止（タイム・アウト、TTO、セット間）中に選手に治療することができます。</p> <p>③ 選手のメディカルアシスタンスプロトコールの要求を副審から伝えられたら、主審はリカバリーラインターラップション（以下 RIT）を許可し、監督するために審判台を降りて、ホイッスルビシグナルを示し、必要に応じてスコアラーにプロトコールの開始時間を作成する。</p> <p>※副審が連絡のためにコートを離れた場合、主審は主に負傷者の監督を行う。</p> <p>メディカルアシスタンスプロトコール</p>	<p>① ラリー中に外傷性負傷 Traumatic Injury(選手が支柱にぶつかる、選手間の衝突など)の負傷が発生した場合、ホイッスルして競技を止める。</p> <p>② 選手がけがをしたとき、副審が直ちに当該選手のところへ行き、けがの種類と程度、治療が必要かを確認する。</p> <p>③ 治療が必要で、チームにタイムアウトが残っている場合、タイムアウトを取ることをチームに伝える。タイムアウトが無い場合は、以下を確認する。【大会医療スタッフですか？】</p> <p>④ 選手がメディカルアシスタンスプロトコールを要求した場合、副審は、主審に伝え、大会医療スタッフの中の関連した医療スタッフを呼ぶ。</p> <p>⑤ 副審は、医療スタッフならびに責任者を捜しにコートを離れることができるが、トランシーバー等で探すことも必要である。また、大会で公認されたチームの医療スタッフもコートに入ることを許可する。</p> <p>⑥ 選手がチームの医療スタッフを要求した場合にも、大会医療スタッフをコートに呼ばなければならぬ。</p> <p>⑦ スコアラーズテーブル前で、スコアラーが時間等を正しく記録しているか監督する。（e スコアではない場合は特に注意すること）</p>	<p>リカバリーラインターラップション（外傷性負傷）</p>	

	主 喬	副 喬	スコアラー・アシスタンストスコアラー
	<p>④ 副審とアイコンタクトを取り、医療スタッフと負傷した選手に1分ごとに時間経過を通知する。</p> <p>指定された大会医療スタッフが到着する前に、チームの医療スタッフが治療可能で、負傷した選手がプレーの再開を宣言するならば、レフェリーは大会医療スタッフの到着を待たずに試合を再開する。</p> <p>⑤ 主審は、回復時間終了のホイッスルをして、全選手にポジションに着くよう指示し、審判台に戻り、速やかにプレーを再開する。</p> <p>負傷した選手がプレーを続行できず、不完全なチームであると宣言された場合は、審判台に戻る必要はなく、スコアラーズテーブル前で試合終了のホイッスルと公式シグナルを示す。</p> <p>⑥ 主審は、試合終了後、記録用紙の備考欄に正しく記載されていることを確認してサインする。</p>	<p>⑧ 治療中、負傷した選手は、コートやフリーゾーンでボールを使ったり、それとのチームエリアに行ったりすることもできるが、チーム関係者と話すことはできない。副審は主にこれを監督する。(国民体育大会およびユニニア選手権・大学選手権では、ベンチ入りしている監督が負傷した選手と話をすることができる。ただしウォームアップを手伝うことはできない。)</p> <p>⑨ 負傷した選手が、治療のためにコートを離れなければならぬ場合は、主審の許可を得て、副審（または審判委員長カリザーブレフリー）が同行する。</p> <p>⑩ 主審とアイコンタクトを取り、相手チームに1分ごとに時間経過を通知する。</p> <p>⑪ 回復時間の終わりに、スコアラーに「RT」の種類」-外傷性負傷を確認し、スコアシートに必要な詳細を記録するよう指示する。</p> <p>⑫ もしもこのときに負傷した選手がプレーを続行できない場合は、そのセット（試合）は終了する。</p> <p>⑬ 副審は、試合再開前に、記録用紙の備考欄に正しく記載されていることを確認する。</p>	

リカバリーフィンターラブション（外傷性負傷）

メディカルアシスタンスプロトコール

主 喩	副 喩	スコアラー・アシスタンストコアラー
<p>① 競技委員長が、猛暑対策のいいずれかを適用すると決定した場合、大会は厳しい気象条件の下であることが公式に承認され、この場合にのみ、主審は RIT(厳しい気象条件)を許可できる。</p> <p>② 手順は RIT(外傷性負傷)と同様。</p> <p>(猛暑等厳しい気象条件による病氣)</p>	<p>① 手順は RIT(外傷性負傷)と同様。</p>	<p>① eスコアの場合は関連するボタンを入力し、eスコアが適用されない場合は、スコアラーが手動で主・副審と同時に計時する。</p> <p>計時は、主審が RIT を承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大 5 分間の終了を知らせるか、主審がホイッスルしたとき終了する。ただし、主・副審との確認を怠らないこと。</p> <p>② スコアラーは、状況を把握し、主・副審と確認のうえ、開始時間（時、分、秒）等、すべての結果を記録用紙に記入する（eスコアの場合は、関連するボタンを入力する）。</p> <p>③ 1試合中、1人の選手は、猛暑等厳しい気象条件またはトイレの使用のどちらか 1 つしか要求できないため、記録用紙のもう一方を「—」で閉じる。</p>
<p>リカバリーリンターラフション</p> <p>メディカルアシスタンスプロトコール</p>	<p>（トイレの使用）</p>	<p>① 選手がトイレを使用する場合、使用する時間が試合開始前に利用できる時間や通常の中止（タイムアウト、TTO、セット間）中ではない場合、チームにタイムアウトが残っている場合は、先にタイムアウトを取ることをチームに伝える。</p> <p>② 遅れが生じた時点から計時を開始することを選手に通知する。</p> <p>③ 国民体育大会およびビーチバレー男女ジュニア選手権大会・大学選手権大会を除き、選手がトイレを使用する場合、副審（またはリザーブレフェリー）は、必ず選手に付き添わなければならない。</p> <p>（副審が選手と異性の場合、主審が選手と同性であれば、主審が付き添う方が望ましい。）</p>

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

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

スコアラー・アシスタントスコアラー	副審	主審
<p>レフエリーは、「没収試合の可能性がある」などと、一切、選手に発言してはならない。また、チームの前の試合が没収試合であつたことに基づいて、そのチームの次の試合も没収されると仮定してはならない。</p> <p>① チームが試合開始時刻にコートにいない場合。 必須行程（解決しない場合は次の手順に進む。）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i 両チームがいるか確認する。</li> <li>ii チームを探すことを試みる。</li> <li>iii 関連する大会責任者に伝える。</li> <li>iv マッチプロトコールを続ける。</li> <li>v コイントス後、公式ウォームアップを行う。</li> <li>vi 最終的に没収を決定する。</li> </ul> <p>&lt;特別プロトコール1&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) コイントスを行うためにホイッスルし、スコアラーズテーブル前にチームキヤブテンを呼ぶ。</li> <li>(2) 1チームしがない場合、そのチームが自動的にトスに勝ち、最初のトス（サービス・レシーブ・コートサイド）を選択する権利があること、また、公式ウォームアップ終了時に、コートにいないチームが選択することを伝える。</li> <li>(3) チームキヤブテンの決定・試合開始前のそれぞれのキヤブテンのサインとあわせて（サービス順などの）いかなる情報も記録するよう記録員と確認する。</li> </ol> <p>この段階で注意すべき点は、最終的に試合開始時にどちらのチームが、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) どちらのコートか、</li> <li>b) サービングチームかレシービングチームか がわからなければ、記録員が記録用紙を完成させられないということである。</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>(4) ホイッスルで公式ウォームアップを開始する。</li> <li>(5) チームが到着しても、公式ウォームアップは中断しない。</li> <li>(6) 公式ウォームアップ終了後ただちにホイッスルし、シグナルでチームにベンチに戻るよう指示する。</li> <li>(7) トスに立ち会ったチームをベンチに戻し、スコアラーズテーブルでトスに立ち会っていないチームのキャプテンから(2)の残りの選択とサービス順を確認し、サインを採る。</li> <li>(8) コイントスに立ち会ったチームキヤブテンに、(7)の結果を通知する。</li> <li>(9) 速やかに、試合を開始する。</li> </ol> <p>&lt;特別プロトコール2&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 両チーム（両選手）ともいない場合、コイントスは行わない。それは記録用紙の備考欄に記入され、審判員はマッチプロトコールにしたがって試合を開始する（試合開始はアナウンスされる）。</li> <li>(2) 公式マッチプロトコール中にチームが到着した場合、プロトコール1の(5)以下の手順で進める。</li> <li>(3) 競技委員長または審判委員長から通知がない限り、練習時間は延長されない。</li> </ol>		

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上記の両特別プロトコールは、公式マッチプロトコールにしたがってできるだけ速やかに行われ、マッチプロトコール終了時点でまだ選手が来ていないれば、レフェリーは、この事実を大会責任者に通告し、最終決定を委ねる。</li> <li>・大会責任者が試合の没収を決定した場合、主審はレフェリースタンドにあがる必要なく、スコアラーステーブル前で試合終了のホイッスルとハンドシグナルを示す。</li> <li>・スコアラーとともに記録用紙を完成し、競技委員長のサインを得る。</li> </ul> <p>② チームが試合開始前に正式に試合を没収される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スコアラーとともに記録用紙を完成し、競技委員長のサインを得る。</li> <li>・審判団は、没収試合の結果、試合スケジュールがどのように変更になるかを、確実に把握しなければならない。</li> </ul> <p>③ チームが試合開始後に試合を没収される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・セットまたは試合の途中で不完全を宣告されたチームは、そのセット、または、その試合を失う。相手チームには、そのセット、またはその試合に勝つために必要な得点、または得点とセットが与えられる。不完全なチームの、それまでに獲得した得点とセットは生かされる。(規則6.4.3)</li> <li>i 主審はまず、チームが試合の棄権を望んでいるかどうか確認する。</li> <li>ii 主審は、チームのキャプテンが棄権を望んだことを記録用紙に記入し、サインを得る。</li> <li>iii 大会責任者が試合を没収することを確認する。</li> <li>iv 相手チームキャプテンに試合を没収することを通告する。</li> <li>x 主審は、スコアラーステーブル前で試合終了のホイッスルとハンドシグナルを示す。</li> <li>xi スコアラーとともに記録用紙を完成し、競技委員長のサインを得る。</li> </ul> <p>※ チームがプレーするよう勧告されてもなお拒んだ場合には、棄権が宣告され没収試合として各セット0-21、0-21、セットカウント0-2の敗戦となる。(規則6.4.1)</p>		<p>② 試合終了後、記録用紙を完成する。</p>

## 【監督規定に関する技術】

	主 喩	副 喩	スコアラー・アシスタントスコアラー
国民体育大会およびビーチバレー男女ジュニア選手権大会、大学選手権大会の場合は、上記に加えて以下についても確認しなければならない。	主審・副審は、国民体育大会およびビーチバレー男女ジュニア選手権大会、大学選手権大会とそれ以外の大会の監督規定の違いを熟知し、監督が規定通りに行っているか、また、ラリー中に立ち上がったり、指示や声援をしたりしていないか、注視しなければならない。	① ラリー終了後、次のサービス許可のホイッスルまでの間に、立ち上がりつけて指示していないか。 ② チームのコートスイッチによりベンチを移動する際、指示することで遅延をしていないか、積極的にコントロールしなければならない。 ③ 猛暑の際に給水措置が取られる場合、ベンチ移動の際に、監督が選手に飲み物を手渡しても良いが、遅延をした場合には遅延の罰則が適用される。 ④ 監督がタイムアウトを要求するときに、ハンドシグナルに加えて口頭で要求してもらうよう監督が試合前のサインをする際に、協力を要請する。(口頭だけの要求は許可されない。)	監督規定

ベンチ入りしない監督やコーチ等によるコート外からのコーチングが疑わしい場合、審判員は審判委員長および競技委員長をコートサイドに呼んで報告する。

\*この場合の処置はチームに關係なく個人に対してのものであり罰則とはならない。しかしコーチングを受けたチームに対し審判員は口頭で注意を行う。(これは罰則ではない)