

2023年度

6人制審判関係資料

2023年2月12日



公益財団法人日本バレーボール協会  
審判規則委員会

## 【目次】

1	令和5年度 JVA 審判規則委員会 指針 .....	1
2	ルールの改正点・修正点について .....	2
3	2023年度 レフェリーの目標と6人制の重点指導項目 .....	3
4	2023年度 6人制ルール取り扱いについて .....	4
5	2023年度 6人制審判実技マニュアル .....	10
6	2023年度 ラインジャッジマニュアル .....	38

# 令和5年度 公益財団法人日本バレーボール協会

## 審判規則委員会 指針

令和5年度審判規則委員会は、以下の5項目を指針とし、各事業を推進する。

- 1 各ブロックと連携して、各種講習会や審判育成事業等を通して、次世代を担う若手審判員の育成を努める。また、さらなるコンプライアンスに関する意識向上を図り、一人ひとりが主体的に取り組めるような指導の方法を確立する。
- 2 レフェリーは、国内競技会及び国際競技会をスムーズに運営するために必要な事前講習会に参加してレフェリーとしての質の向上を図る。審判員の技術のレベルアップがバレーボールの競技力向上になることを忘れてはならない。
- 3 各種別において判定基準の統一を図り、安定した審判技術とメンタル面の強化に努める。また、試合中の選手やチームスタッフの言動に対しては、バレーボールとしてのインテグリティが保てるようにルールを的確に適用し、公平・公正な競技運営を行う。
- 4 選手・指導者を対象に、ルール及び取扱いについての周知・徹底を図り、正しい理解とルール遵守を醸成する。
- 5 子育て世代のレフェリーが活躍できる環境整備を推進する。また、男女共同参画をさらに進めるため、特に各カテゴリー・各都道府県にも女性審判員の活動の支援を推進する。

---

指導部： 1 A級審判員にカテゴリーを設けた育成体制を推進し、映像等も有効に活用し、より具体的な技術指導を行うことでレベルに応じスキルアップを目指す。

2 審判員の責務として、選手・指導者に対しルールはもとより、ルールの改・修正点や取扱い等を正確に伝達しルールの理解を深め、スムーズな大会運営だけでなく競技力の向上に資する。

3 各ブロックと連携をしながら、A級審判員だけでなく幅広く公認審判員、特に若手審判員の育成事業を実施し、裾野の拡大を図る。

4 子育て世代のレフェリーについては、ライフスタイルに合わせ、安心して審判活動に取り組める環境整備を行うとともに強化事業を推進する。

規則部：見易く正確で分かりやすいルールブックの作成を目指し、4種別のケースブックの編集を行う。6人制とビーチバレーボールはFIVBからの最新情報を収集し、必要に応じて改正・修正を行う。また、9人制についても競技の活性化を図るために、親しみやすいバレーボールを目指し、そのルールの研究を進める。

登録部：JVAメンバー制度(MRS)に従って、公認審判員のMRS登録の増加を目指す。また、早期登録手続きの完了と公認審判員の現状把握を行うために、各ブロック・都道府県との連携を図る。

以上

# ルールの改正点・修正点について

2023年度のルールブックの編集にあたり、主な改正点・修正点について報告致します。

## 6人制改正点・修正点

本競技規則は、2021年10月にFIVBより「ルールブック2021-2024」としてホームページで公表されたものであり、2023年度はルールの改正はない。

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

以下が本年度の主な修正点である。

### ● 修正点

1. 本文中ならびにスコアシートの「公式記録用紙」を「スコアシート」に表記変更した。
2. 規則をより読み易くするため、単語訳や表記を見直し、字句を修正した。
3. ケースブックをより読み易く理解しやすいように表現を一部修正した。また、ケースブックで使用されている用語についての説明も追加した。

## 『2023年度 レフェリーの目標と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) 競技規則の精神を理解し，論理的・実践的な知識を習得する。
- (2) 正しい判定をするための眼を養い，そのための基本的な動きや位置取りを研究し，審判技術の向上に努める。
- (3) 多くの経験を通して，強いメンタルと人間性の醸成に努め，よりよいゲームマネジメントに繋げる。

### 2 重点指導項目

#### 【ファーストレフェリー】

- (1) 最終判定について
  - ・自ら判定を行う。ホイッスル後に，副審と必要なラインジャッジを確認し，最終判定を出す。
  - ・責任を持って説明ができるよう，最終判定を行う。
- (2) ハンドリング基準について
  - ・基準および判定の仕方についての確認を行い，すべてのレフェリーが統一できるようにする。
  - ・特に，試合を通しては統一して判定できるよう基準をもつ。
- (3) 不法な行為について
  - ・参加競技者の不法な行為に対しては，毅然とした態度で競技規則を適用する。
  - ・最終判定後，セカンドレフェリーと協働し，コートを確認する。
  - ・軽度な不法行為を繰り返すことがないために，早い段階でステージ1を与える。

#### 【セカンドレフェリー】

- (1) 中断の要求およびベンチコントロールについて
  - ・ワンラリー毎にベンチコントロールを行い，不法な行為や正規の中断の要求の有無を確認し，スムーズなゲーム運営を行う。
  - ・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。
- (2) 不法な行為について
  - ・最終判定後，ファーストレフェリーと協働しコートを確認する。特に，ネット際やベンチ等でファーストレフェリーが気づかない不法な行為があればファーストレフェリーに伝える。
- (3) ネット際の判定について
  - ・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。
  - ・ペネトレーション等
- (4) スコアシートの最終確認及び試合中のスコアラーのコントロール・不測の事態の際の手順の確認

#### 【スコアラー】

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。

(J V I M Sがある場合は，その情報も参考にする)

#### 【アシスタントスコアラー】

- (1) 不法なリベロプレイメントがあれば，サービス許可のホイッスルのあと，ただちにブザーを鳴らす。
- (2) スコアボードの得点が正しいか確認する。

## 2023年度 6人制ルールの取り扱いについて

2023, 2, 11

### 【1】 競技参加者の行為に関する事項

#### 20.1 スポーツマンにふさわしい行為

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

#### 20.2 フェアプレー

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

#### (注)

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

#### 【主にステージ 1 に該当するケース】

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

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

- ①ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して抗議や不服的な態度を必要以上に示した場合。
- ②ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して、ベンチスタッフや控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合。
- 4 監督がセカンドレフェリー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・ファーストレフェリー・セカンドレフェリーはフェアプレーの精神でお互いに「握手」を交わす。

## 【2】 プレーの動作に関する事項

### 9.2 ヒットの特性

9.2.1 ボールは、身体のどの部分で触れてもよい。

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

### 9.3 ボールをプレーするときの反則

9.3.1 フォアヒット：チームが返球する前に、ボールを4回ヒットすること。

(規則 9.1, 第 11 条⑨)

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

9.3.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げる。この場合、ボールはヒット後、接触している所から離れない。(規則 9.2.2, 第 11 条⑩)

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

(規則 9.2.3, 第 11 条⑪)

#### (注)

1 ボールは、クリアにヒットされなければならない。ボールをヒット後、接触している部分から離れないと判断された場合はキャッチの反則となる。

・腕が伴うようなプレーは明らかなヒットではない

2 指先 (the pads of finger and thumb/指及び親指の腹) を用いたティップは許されるが、その際、手を伴ってはいけない。

3 ボールをつかむ、投げる、ボールの方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。

(反則となりうるケースの例)

①肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キャッチである。

②肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶプレーや、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長い場合キャッチの反則となる。

4 ブロックにおいても、基準は同様である。

## 【3】 プレーの構造に関する事項

### 7.4 ポジション

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。

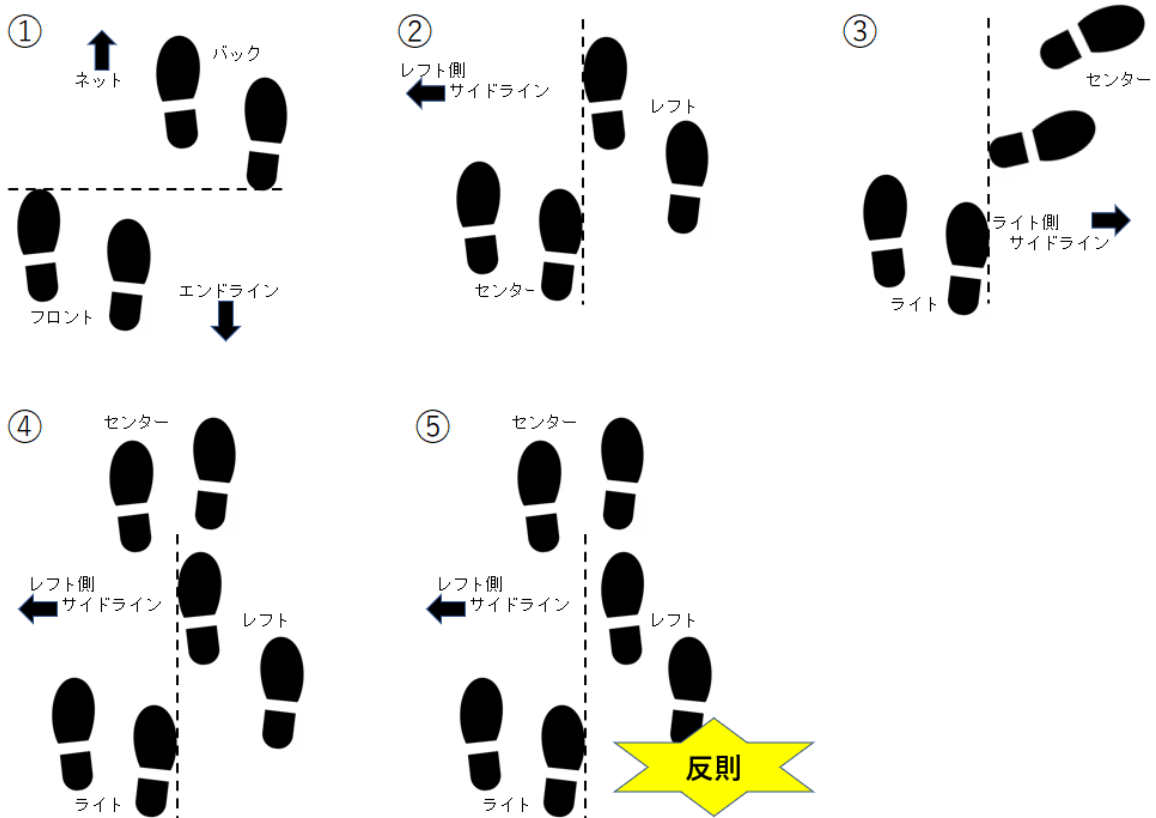
7.4.3 選手のポジションは、次のとおりコート面に接している両足の位置 (最後にコート面に接触していた部分) により決定され、コントロールされる。

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

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

(注)

- 1 サービスが打たれた瞬間に、コート面に接している足がない場合、最後にコート面に接触していた部分を基準とする。
- 2 バックプレーヤーの両足よりも、対応するフロントプレーヤーの両足が完全に後方に位置しなければ、反則とはならない。
- 3 ライト（レフト）サイドプレーヤーの両足よりも、同じ列のセンタープレーヤーの両足が完全に右（左）側に位置しなければ、反則とはならない。
- 4 したがって、下図①から④はいずれも反則とならない。





## 7.3 スタートラインアップ

7.3.4 ラインアップシートがセカンドレフェリーまたはスコアラーに一度提出された後は、正規の選手交代をせずに、ラインアップを変更することは認められない。

(注)

両チームのラインアップをスコアラーがスコアシートに記入し終えたら、チームはラインアップを訂正することはできない。提出した後でそのセットが始まる前に、スタートラインアップの選手が負傷した場合は、監督がファーストレフェリーに申し出て、確認後変更することが可能である。

なお変更は、ラインアップに記載されている負傷した選手のポジションに限る。

また、この取り扱いは負傷したケースに限る。

## 【4】 中断に関する事項

### 15.2 正規の試合中断の連続

15.2.4 中断の要求を拒否され、ディレイワーニングが適用された場合は、同じ中断中に（すなわち、次のラリーが完了する前に）正規の中断の要求をすることはできない。

### 15.11 不当な要求

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、病気、退場、または失格の場合を除いて、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、スコアシートには記録される。

（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、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、ディレイワーニングが適用された場合、同じチームによる試合中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。(けがや病気による選手交代を除いて)
- 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、セカンドレフェリーは、監督に1組の選手交代だけが可能であることを伝え、どちらの選手交代を行うかを尋ねなければならない。そこに遅延がなければ、他の選手交代は不当な要求として拒否され、スコアシートに記録される。
- 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。セカンドレフェリーは1組の選手交代を認め、不法な選手交代は拒否し、チームに遅延の罰則を与える。
- 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、スコアシートに不当な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合でも、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。

## 15.8 退場または失格での選手交代

退場または失格となった選手には、直ちに正規の選手交代が行われなければならない。もしもこれができないときは、チームには例外的な選手交代をする権利がある。これもできない場合は、チームは不完全を宣告される。(規則 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3)

(注)

- 1 退場を受けたチームメンバーは、直ちに正規または例外的な選手交代をして、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受けない。退場となった監督は、そのセットでは試合に介入することができず、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならない。
- 2 失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交代をして、試合終了まで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受けない。

## 【5】 チームリーダーに関する事項

### 5.1 キャプテン

5.1.2 試合中、チームキャプテンはコートに入っているときにはゲームキャプテンとなる。チームキャプテンがコート上にいないときは、監督またはチームキャプテンは、ゲームキャプテンの役割を担うコート上の選手を指名しなければならない。指名されたゲームキャプ

テンは、選手交代で退くか、チームキャプテンがプレーに復帰するか、またはそのセットが終了するまで、その責務を担う。

ボールがアウトオブプレーのとき、ゲームキャプテンだけが次の場合、レフェリーへの発言を許可される：

- 5.1.2.1 競技規則の適用や解釈について説明を求める。チームメイトの要求または質問を伝える。もしもゲームキャプテンがファーストレフェリーの説明に納得できない場合は、ファーストレフェリーの決定に対する抗議を選択してもよい。その場合、試合後にスコアシートに正式抗議を記入する権利を確保するため、直ちにファーストレフェリーに申し出る。

(規則 23.2.4)

## 5.2 監督

- 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。また、スターティングラインアップと交代選手を選び、タイムアウトを要求する。これらの役割に関わるのは、セカンドレフェリーである。

- 5.2.3.4 他のチームメンバー同様に、コート上の選手に指示を与えてもよい。監督は、ウォームアップエリアが競技コントロールエリア内のコーナーにある場合、試合を妨げたり、遅らせたりしなければ、自チームベンチ前のアタックラインの延長線からウォームアップエリアまでのフリーゾーン内で、立ちながら歩きながらでも指示を出すことができる。もしも、ウォームアップエリアがチームベンチの後方にある場合、監督は自チームのコートのアタックラインの延長線からエンドラインまで移動してもよいが、ラインジャッジの視界を遮ってはいけない。

### (注)

- 1 試合中に監督をはじめチームスタッフやゲームキャプテン以外のチームメンバーが、レフェリーに質問等、発言をすることはできない。
- 2 監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながら歩きながら指示を出している場合、ラインジャッジ（特にL2・L3）の判定の妨げにならないようにレフェリーが注意する。  
ラリー終了後、レフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに罰則を適用する。

**2023年度**

# **6人制 審判実技マニュアル**

**2023年2月23日**

**公益財団法人日本バレーボール協会  
審判規則委員会 指導部**

<目次>

試合前・試合終了後およびプロトコル時のレフェリーの役割	1
<b>【試合の運営】</b>	
試合前	2
「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	4
「遅延の制裁」	4
「軽度の不法な行為」	4
「不法な行為・罰則」	5
「不当な要求」	5
セット間	6
試合終了後	6
<b>一 【試合中の判定】</b>	
ハンドリング	7
基本的な位置の取り方	7
最終判定の仕方	8
サーブ許可のホイッスル	8
スクリーンの判定	8
サーバーの誤り	9
ポジションナルフォルト	9
サブレシーブ	10
アタック時の判定	11
バックアタックの判定	12
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	13
バックプレーヤーのブロックの判定	13
ボールコンタクトの判定	14
タッチネット	15
ネット上での「同時の接触」の判定	16
オーバーネット	16
ネット下からの相手コート及び空間への侵入	17
アンテナ外通過の判定	17
ボールがアンテナに当たるケース	17
ボールハンドリング	18
オーバーハンドパス	18
アンダーハンドパス	18
トス	18
ティッピング	18
ボールイン・アウト	19
パンケーキ	19
物体利用のプレー	19
<b>【競技の中断に関する技術】</b>	
タイムアウト	20
選手交代	21
<b>【リベロプレイズメントに関する技術】</b>	
【選手交代の手順】	24

## 【試合前・試合終了後およびフロートコントロール時のレフェリーの役割】

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分前までは、スコアシートに必要な事項の記入を済ませ、スコアラールズテーブルに着く。登録メンバーの記入については、最終承認された『コンポジションシート』から転記する。</p> <p>③ ラインアップシートを受け取った後、各セットの開始前に、ラインアップシートに記載されている番号がスコアシートのチームメンバー欄にも記載されていることを確認しなければならない（記載されていない場合は、セカンドレフェリーに報告する）。</p> <p>④ サービスオーダーと得点の確認を行う。スコアシートが唯一の公式記録である。疑義を抱いた時は、ゲームを止め、セカンドレフェリーを呼び、可能な限り迅速に、正確に処置する。ロングサーバーがあればサービスが打たれた直後、ブザーを鳴らし、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーに知らせる。点示の間違いは、試合を中断せずに速やかに処置する。</p> <p>⑤ ゲームキャプテンからファーストレフェリーに対して正式抗議の申し立てがあった場合、その正式抗議を試合終了時に公式抗議としてスコアシート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。スコアラールが任務を続けられない場合、スコアラールを交代する。</p> <p>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。また、スコアシートの準備を準備する。</p> <p>③ アシスタントスコアラールは、試合中、</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) 試合中、すべてのリベロプレイスメントを記入する。 もしも、リベロプレイスメントに反則があった場合は、その事実も記載し、サービス許可のホイッスル後、直ちにブザーを鳴らしてレフェリーに知らせる。</li> <li>b) スコアラールズテーブルのマニュアルスコアボードを使用して、得点掲示を行う。</li> <li>c) スコアボードに正しい結果が表示されているかどうかを確認し、表示されていない場合は修正する。</li> <li>d) タイムアウトの間、セカンドレフェリーにリベロの位置を「イン」と「アウト」の手信号を用いて、それぞれの片方の手で知らせる。</li> <li>e) 必要に応じて、交代の要求を認め知らせるためのブザーを押して、スコアラールを補佐する。</li> </ol>
ラインジャッジ	<p>① 試合開始30分前までは、スコアラールズテーブル後方に集合する。両レフェリー紹介直前に2人ずつ、ウォームアップエリア近くで待機し、その紹介直後に、それぞれの定位置について、選手を紹介を待つ。</p> <p>② 担当の位置についたら、ネット及びアンテナ等が正しい位置に取り付けてあるかどうかチェックする。特にアンテナの取り付け位置についてはゲーム中でも十分注意する。</p> <p>③ ラインジャッジは、ボールリトリバーやモッパール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、選手に渡してもらおう。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を管理し、次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を管理し、次のボールを保持する。5セット目は、ボールを1個、セカンドレフェリーに渡す。(1セット目と5セット目の最初のサーバーへのボールはセカンドレフェリーから出される。)</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ズ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。こぼしたチームがコートチェンジした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技役員が拭く。</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、次のサービス許可のホイッスルまで8秒間を守るため）その際、選手とぶつからないように注意する。</p> <p>⑧ フロントゾーン担当のモッパールの定位置は、スコアラールズテーブル横であり、セカンドレフェリー側からコートの3分の2の区域を拭いた時は定位置に戻る。他は、広告パネルを隠さないようにボールリトリバーと同じ位置まで行き、次のラリーで定位置に戻る。バックゾーン担当のモッパールは拭き終えたら、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。要求されないように任務を全うすることが重要である。もしも、モッパールがウェットスポットに行かない場合は、レフェリーが注意をする。</p> <p>⑩ 選手と監督には、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】

試合前	<p>フアーストレフェエリー</p> <p>①原則として試合開始60分前にレフェエリーミーティングを行う。(大会毎に確認する)</p> <p>②今までの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エリーミーティングで話をする。</p> <p>(例) LJとの打ち合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ライン判定</li> <li>・ボールコンタクト</li> <li>・アンテナ付近の判定</li> <li>・パンケーキなど具体的に確認する</li> </ul>	<p>セカンドレフェエリー</p> <p>①フアーストレフェエリーの位置から選手の陰になって見えないプレー、床に落ちたかどうか、セカンドレフェエリー側のアンテナ外通過とボールコンタクトなどについての判定方法や合図の仕方、その他フアーストレフェエリーに対する補佐の仕方について打ち合わせをする。</p> <p>②スコアララー・アシスタントスコアララーとの打ち合わせを行う。</p>	<p>スコアララー・アシスタントスコアララー</p> <p>①フアーストレフェエリー・セカンドレフェエリーとは、選手交代、タイムアウト、誤ったサーバーの発見時の合図の仕方と処理の方法について念入りに打ち合わせしておく。</p> <p>②(具体例) 誤ったサーバーを発見した時は、セカンドレフェエリーに対して正しいサーバーを伝える。そして、両チームの次のサーバーを伝え、それに基づいてセカンドレフェエリー、スコアララーはポジションを確認する。</p> <p>③スコアシートに大会名、試合番号、チーム名、場所、エントリ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>④代表者会議で変更、訂正された最終エントリをスコアシート右下部のチーム欄に記入する。</p>
コート、備品、用具の点検	<p>①コート、ベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボールについて確認をする。</p> <p>②ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	<p>①フアーストレフェエリーと共に、用具類について確認をする。</p> <p>②フアーストレフェエリーと共に、ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	

スコアラワー・アシスタントスコアラワー	セカンドレフェリー	ファーストレフェリー
<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ウオーミングアップ中に選手のナンバーとスコアシートに記載された構成メンバーを確認する。</p> <p>③ラインアップシートを受け取った時には、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、スコアシートに記入する。数字がは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、セカンドレフェリーを通して、監督に確認する。ラインアップシートはファーストレフェリー・セカンドレフェリー（JVIMS）以外には見せてはならない。</p> <p>④アシスタントスコアラワーは、エントリーに記載されたリベロがコート上にいることを確認する。</p>	<p>①スコアラウズテーブルの前で、ファーストレフェリーと両チームのキャプテンとのトスに立ち会う。</p> <p>②公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>③ウオーミングアップ中に選手のナンバーを構成メンバー表で確認する。</p> <p>④両チームからラインアップシートを受け取り、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合後スコアラワーに渡す。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>スコアラワーが記入後は、机に置かず必ずポケットに入れて保持する。両チームのラインアップをスコアラワーがスコアシートに記入し終えたら、そのラインアップを訂正することはできない。</p> <p>⑤各チームが個別にウォームアップを行っている場合は、交代をホイッスルで合図する。</p> <p>⑥ボールの配球 スターティングラインアップ（リベロを含む）の紹介後 ・ 3 ボールシステム=ボールリトリバ-No 2, 5へ ・ 5 ボールシステム=No 1, 2, 4, 5へ 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） ⑧最初のサーバーにボールを送る。</p>	<p>①スコアラウズテーブルの前で、セカンドレフェリーの立ち会いの下、両チームのキャプテンとトスを行う（コインを使用）。またその際に、公式ウォームアップを合同で行うか、個別で行うかを確認する。</p> <p>②公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。</p> <p>③試合球、スコアシート、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、ゲームに必要な用具をチェックする。</p> <p>④ラインアップシートを確認し、セッターの位置を中心に、両チームのメンバーを確認する。</p> <p>⑤両チームのラインアップをスコアラワーがスコアシートに記入し終えたら、チームはラインアップを訂正することはできない。しかしながら、提出した後でそのセットが始まる前に、スターティングラインアップの選手が負傷した場合、監督がファーストレフェリーに申し出て、確認後変更することが可能である。この場合、変更できるのは負傷した選手のポジションのみである。</p> <p>⑥公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。</p>



遅延の制裁	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール・アシスタントスコアラール
<p>①選手交代が遅れたときは、交代選手が入る準備ができていなかったり、ナンバーパドルを使用する際に、ナンバーパドルの番号を間違えたりしたとき、または、ナンバーパドルを保持していなかったときなどがある。</p> <p>②タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>③コート表面を汗などで濡らした時に、それを拭くための中断の要求や、シューズの紐を締め直すための中断を要求したときは遅延の罰則とする。</p> <p>④ボールデッドの間に、選手が遅延をさせるように床を拭いていたり靴紐を締め直したりすることは気にすることなく、サービスクレジットのホイスルをする手が靴紐を結んでいる所は見えない。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クレジットに移動して、ボールを受け取る。(サービスクレジットが遅れるケースでは遅延の対象となることがあるので、ホイスルして移動を促す。</p>	<p>①選手交代が遅れたときは、交代選手が入る準備ができていなかったり、ナンバーパドルを使用する際に、ナンバーパドルの番号を間違えたりしたとき、または、ナンバーパドルを保持していなかったときなどがある。</p> <p>②タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>③コート表面を汗などで濡らした時に、それを拭くための中断の要求や、シューズの紐を締め直すための中断を要求したときは遅延の罰則とする。</p> <p>④ボールデッドの間に、選手が遅延をさせるように床を拭いていたり靴紐を締め直したりすることは気にすることなく、サービスクレジットのホイスルをする手が靴紐を結んでいる所は見えない。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クレジットに移動して、ボールを受け取る。(サービスクレジットが遅れるケースでは遅延の対象となることがあるので、ホイスルして移動を促す。</p>	<p>タイムアウトやセット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないときは、直ちにコートに戻るよう促す。</p>	<p>すべてのディレイワーニング・ディレイペナルティは、スコアシートの罰則の欄に「D」で記載する。</p>
<p>軽度の不法な行為</p> <p>※規則 21.1</p>	<p>①&lt;ステージ1&gt;チームメンバーによる、軽度の不法な行為に対しては、早い段階で、ゲームキャプテンを呼び、口頭で警告をする。(例：「チームに警告を与えません。」)</p> <p>&lt;ステージ2&gt;チームの2度目の軽度の不法な行為は、当該選手にイエローカードを使用して警告を行う。</p> <p>軽度の不法な行為の場合でも、ステージ2から適用することができる。</p> <p>②ラリー中「ワンタッチ」とか「ドリブル」とか、自然に声が出るようなものは気にしなくてよい。</p> <p>③ラリー終了後、役員に対してアピールする行為は警告の対象とする。また、相手チームの選手を牽制したり、馬鹿にするような態度をしたり、相手に向かってガッツポーズ等はトラブルの原因となるので、早めに警告を出した方がスムーズな運営ができる。</p> <p>④軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。義務としてチームがペナルティなどに該当する不法な行為に進展するのを防ぐためのものである。その後の罰則の適用を回避するためには、レフェリーが毅然として「軽度の不法な行為」を抑制することが極めて重要である。</p>	<p>ファーストレフェリーが、ゲームキャプテン・当該選手を呼んだ際、ファーストレフェリーの元に行き、内容を確認する。</p>	<p>①軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、罰則ではないので、スコアシートに記録されない。</p> <p>②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則 21.1 を理解する。</p>

不法な行為・罰則	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール・アシスタントスコアラール
<p>規則 2 1. 4. 1</p> <p>規則 2 1. 4. 2</p> <p>規則 2 1. 5</p>	<p>① 《警告や罰則の処置の方法》</p> <p>a) ホイッスルをし（通常はボールがアウトオブプレーになったとき、ただし不法な行為が重大な場合はできるだけ早く）、警告や罰則を受ける選手にレフェリースタンドに近づくように指示する。</p> <p>b) 選手がレフェリースタンドに近づくとき、該当するカードを示し、適用する罰則の種類と事由を伝える。</p> <p>コート上にいないチームメンバーの場合は、ゲームキャプテンを呼び、警告や罰則を受ける選手の番号（または監督など）を伝える。</p> <p>ゲームキャプテンは関係するチームメンバーにその旨を伝え、メンバーは起立して手を挙げて罰則を受け入れなければならない。</p> <p>c) チームメンバーが手を挙げている間に、ファーストレフェリーは、チーム、セカンドレフェリー、スコアラール、観客などに罰則内容がわかるように、カードを明確に示す。</p> <p>② 試合中、レフェリーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えなければならない。</p> <p>③ 不法な行為に対する罰則を適用できるのはファーストレフェリーのみであり、すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。</p> <p>④ 同じ試合で同じチームメンバーが不法な行為を繰り返した場合は、規則 2 1. 4. 2 に伴い、累積的な罰則となる。（第 9 図、規則 2 1. 3）</p> <p>⑤ セット開始前およびセット間に生じたいかなる不法な行為も規則 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。</p> <p>退場または失格の場合、直ちにゲームキャプテンを呼び、当該監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重処罰を防ぐため）、次のセットの開始時にカードを提示することで正式に罰則が適用される。</p>	<p>① セカンドレフェリーはファーストレフェリーが警告や罰則の適用をすることを確認し、直ちにスコアラールに該当の罰則をスコアシートに記録するよう指示する。</p> <p>② 試合中、レフェリーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不法な行為に気づいた時、ファーストレフェリーに報告する。</p>	<p>① 警告・ペナルティ・退場・失格はスコアシートの罰則の欄に記入する。</p> <p>② スコアシートの情報に基づき、ファーストレフェリーの判定がルールで認められていない、例えば、罰則の段階に反していると判断した場合には、直ちにその旨をセカンドレフェリーに伝えなければならない。</p>
<p>不当な要求</p>	<p>レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。</p>	<p>不当な要求があった場合は拒否をして、そのラリーの終了後にスコアラールに不当な要求があったことを告げ、スコアシートに記載させる。また、ファーストレフェリーにも合図を送る。</p> <p>* 不当な要求を拒否した場合異なる種類の中断の要求は認められる。</p>	<p>不当な要求（拒否）は、罰則の欄の上の当該チームに×印を入れる。</p>

	フアーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ-・アシスタントスコアラ-
セ ツ ト 間	<p>両チームの状況を確認する。必要があれば、セカンドレフェリーと打ち合わせをする。 (最終セットの場合)</p> <p>リードするチームが8点に達した時、コート上の選手をエンドラインに整列させ、ホイッスルでコートチェンジのシグナルを示す。</p>	<p>セット間の計時を行い、両チームの状況を確認する。前のセットが終了後、積極的にラインアップシートを取りに行く。</p> <p>スコアラ-・アシスタントスコアラ-との打ち合わせを行う。 (最終セットの場合)</p> <p>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-を確認し、リベロリプレイスメントや中断の要求を認める。</p>	<p>セット間の計時を行う。結果の集計・記入をセットごとに行い、次のセットの必要事項を記入する。  (最終セットの場合)</p> <p>コートチェンジ後、中断の要求があっても、まずポジションの確認を優先し、その後両手をあげてから、中断の要求の手続きに入っていく。</p>
◆ 17 ◆	<p>①監督およびゲームキャプテンと握手をする。</p> <p>②セカンドレフェリーが確認をしたスコアシートを、再度確認してサインをする。</p> <p>③セカンドレフェリー、スコアラ-、アシスタントスコアラ-、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-ズテーブルまで戻す。</p> <p>③スコアシートが完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。</p> <p>④フアーストレフェリー、スコアラ-、アシスタントスコアラ-、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フアーストレフェリーの許可を受けた場合に限り、記載することができる。(記載内容は、ルールの適用・解釈に関することに限る) ジャッジカンファレンスの適用される大会では、正式抗議を申し出る権利はない。</p> <p>②両チームのキャプテンのサインを採る。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。</p> <p>③スコアシートを完成させた後に、アシスタントスコアラ-がサインした後、自分でサインをし、セカンドレフェリー、最後にフアーストレフェリーのサインを採る。</p> <p>④スコアシートは、オリジナルを主催者が保管する。</p>

【試合中の判定方法】

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

最終判定の仕方	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラースタントスコアラ
サービス許可のホイッスル	<p>① サービスの許可条件は、サービゾーン内でサーバーがボールを保持し（もしも、サーバーが背を向けているときでも）、両チームの選手がコート内においてプレーの準備ができていることである。</p> <p>② サービス許可のホイッスルまでにポジションナルフォルト、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をする。</p> <p>③ 両ベンチを見て、競技中断の要求の有無を確認する。</p> <p>④ 大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。</p> <p>⑤ ファーストレフェリーのサービス許可のホイッスル後、8秒以内にボールを打たなければ、8秒ルールが適用される。</p> <p>⑥ ラリー終了のホイッスルから次のサービス許可のホイッスルのノーマルタイムはおよそ8秒とする。</p> <p>（ボールをバウンドさせたり、コートに背を向けていたりしてもホイッスルする）</p> <p>⑦ ファーストレフェリーのホイッスル後、サービスに出た選手が間違ってい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>⑨ コート上に正しい数の選手（例：5人または7人）がない場合、チームに注意を促し、必要であれば遅延の制裁を与えなければならない。リベロがローテーションでポジション4に入り、リプレイスメントしない場合も同様である。</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、打たれたサービスポールが許容空間内を通るかを確認する（セカンドレフェリー側のアンテナを見る）と同様に、素早くブロックサイドに移動する。</p>	<p>① 得点を確認する。</p> <p>② サーバーを確認する時は、スコアシートのサービス順とサーバーに齟齬が生じていないか、最初にスコアシートでサーバーの番号を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。（大きく指すことはしない）</p>
スクリーンの判定	<p>サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成し、サービスヒットおよびサービス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。</p> <p>サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、ボールがネット垂直面に到達するまでサービスヒットとボールのコースの両方を隠すことでスクリーンが形成される。サービスヒットまたはサービスポールのコースがレシービングチームに見えるのであれば反則ではない。</p>		

サーバーの誤り	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラースコアントスコアラースコアラー
サーバーの誤り	セカンドレフェリーのシグナルを確認したら、サイドを示す。必要であればセカンドレフェリーを呼び確認を行う。	①ホイッスルをしてゲームを止め、スコアラースコアラーとスコアシートを見ながら、正確な状況を確認する。(その際、正しいサーバーを確認し、ラインアップシートでポジションを確認する) 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。 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) ④両チームのポジションを正しく確認する。	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」等を使用してファーストレフェリー・セカンドレフェリーに知らせる。時期が遅れるとトラブルの元になるので十分に注意する。もしも疑わしいことがあれば、ゲームを止めて確認をすまう。 (ブザーがない場合は口頭でセカンドレフェリーに知らせる) ②セカンドレフェリーに状況を説明する。(誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー、相手チームの次のサーバー)
ポジションナルフォルト	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場合は、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ン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、ポジションナルフォルトがあるか、ないかを確認する。 ④反則が起きた時は、どの選手の関係がポジションナルフォルトなのか選手を明確に示す。ゲームキャプテンがより多くの情報を要求した場合には、ポケットからラインアップシートを取り出し、ゲームキャプテンに反則を犯した選手を示さなければならぬ。	スコアシートで、ポジションの確認をして、セカンドレフェリーをサポートできるように心がける。

サーブレシーブ	<p style="text-align: center;">ファーストレフェリー</p> <p>①レシービングチームのセッターがフロントかバックかをサーブ許可の前に確認しておく。  ②サーブ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したりする可能性のある場合は、ボールの高さや位置を確認する。  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サーブのレシーブでは、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 style="text-align: center;">セカンドレフェリー</p> <p>①ポジションの反則を確認後、打たれたサーブボールが許容空間内を通るかを確認する（セカンドレフェリー側のアンテナを見る）と同時に素早くブロックサイドに移動する。  ②プレーを読んでポジションをする。（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。</p>	スコアラール アシスタントスコアラール
---------	--	---	------------------------

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



バックアタックの判定	<p>ファーストレフェリー</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。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。(アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する)触れていれば反則である。</p> <p>③打点の高さを確認する。ファーストレフェリー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ト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かないでそのボールに触れた場合は、バックのセッターの反則である。</p> <p>⑤反則成立のタイミングは、そのボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手のブロックに触れた時に反則が成立するので、その瞬間にホイッスルをする。</p>	<p>セカンドレフェリー</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入る。セカンドレフェリー側からのアタックラインが視野に入る位置取りをする。</p> <p>③ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。(アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する)触れていれば反則である。</p> <p>④バックアタックの反則を見えることを意識して、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打点の高さがはつきりしない時には、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>⑥ファーストレフェリーを補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	スコアラール アシスタントスコアラール
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ツプされたボールが、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りした時は、アタックの反則となる。</p> <p>②味方選手に上げたトスをブロックされた場合は、ブロックのオーバーネットの反則となる。</p> <p>③トスを上げる前に、またはトスを同時にブロックした場合は、ブロックのオーバーネットの反則である。</p>	<p>①判定できるように、バックセッターの確認を行う。特にレシービングチームのセッターがバックの時は注意する。</p> <p>②打点の高さがはつきりしない時には、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>③ファーストレフェリーを補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	

ブロック時の判定	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール アシスタントスコアラール
<p>①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。相手から来るボールを単にインターセプトするのではなく、ボールを保持する(または持ち上げる、押す、運ぶ、投げる、手が伴う)場合には、選手のブロック行為は「キャッチ」の反則である。</p> <p>②ブロック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、ブロックキングではない。(キャッチの反則があるので注意する。)</p> <p>③ブロック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ブロックのボールコンタクトでファーストレフェリーの死角となるコースは、ブロックの間とセカンドレフェリーサイドであることを理解し、ラインジヤッジと協力する。</p> <p>⑥ブロック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>⑦ボールは体のどの部分に触れてもよいので、ブロック中にボールが同じ動作の中で足に触れても、やはりブロックである。</p>	<p>①サーブのときは、レシーブチームのバックセッターのブロックの判定をする気持ちは持つ。</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>	<p>①サーブのときは、レシーブチームのバックセッターのブロックの判定をする気持ちは持つ。</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>	
<p>バックプレーヤーのブロックの判定 (ファーストレフェリー、セカンドレフェリーの責務)</p>	<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、味方の選手のパスが伸びて相手方コートに戻り、相手方選手が打ったボールが、バックのセッターに当たった。ボールが当たったときに、身体の一部がネット上端より高い位置にあれば、ボールが当たった位置に関係なく、バックブロックの反則が成立する。</p>		

ボールコンタクトの判定	<p style="text-align: center;">ファーストレフェリー</p> <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つかりと確認する。判定の際には、セカンドレフェリーや関係するラインジヤッジを確認し、選手が“ワングタッチ”とか“ノー、ノー”と言う声に惑わされることなくタイムミッドを早く出して、後からセカンドレフェリー一、ラインジヤッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に行わない。</p> <p>④目の位置が低くなりすぎると角度あるボールコンタクトが見えにくくなるので高い位置から見ると良い。</p> <p>⑤ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせしておく。</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はラインジヤッジの判定を尊重すべきである。また、アタックボールがブロックに当たり、速いスピードで跳ね返り、再びアタッカーに当たるときは、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーサイド共に見にくいケースが多い。ファーストレフェリーサイドは距離が近い見えにくいスピードのために見逃しやすいためである。</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くかに狙って打ってくるので広い視野で見ると、必ずセカンドレフェリー一、ラインジヤッジを確認してから判定をする。</p> <p>⑧ポニーテールのような長い髪に意図せずボールが触れたとしてもボールコンタクトとはしない。</p>	<p style="text-align: center;">セカンドレフェリー</p> <p>①セカンドレフェリー側のボールコンタクトは、ファーストレフェリーの死角になるコースがあることを理解し、補助できるよう確認をする。</p> <p>②ファーストレフェリーが求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前でファーストレフェリーが見た（求めた）タイムミッドでシグナルを送る。</p> <p>③ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせしておく。</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>	スコアラニアシスタントスコアラニア
-------------	---	--	-------------------

タッチネット	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール アシスタントスコアラール
<p>タッチネット</p>	<p>①タッチネットの反則</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。ボールをプレーする動作の中には、(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。《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。《11. 3. 2》</li> </ul> <p>選手がネットの外側(アンテナ外側のトップバンド、ケーブル、ポールなど)に触れても、ネット自体の構造的な保全に影響を与えない限り、反則とは見なさない。</p> <p>A)「ボールをプレーする動作中」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) アタックやブロックをする選手の場合</li> <li>b) ポ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</li> </ul> <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や、相手コートに入らないようにネットの下をくぐり、相手方フリーゾーンに出るときに、ネットに触れる動作は反則である。(両アンテナ間に限る)速攻や時間差攻撃などで、どこにトスが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接触は反則とするが、明らかに離れた位置にトスが上がった場合や動作終了後、ボールが近くに近く、振り向いたときの接触は反則ではない。</p> <p>B)「相手チームのプレーを妨害する」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・相手チームによる正当なボールへのプレーの試みに対し、それを妨害する動作をすること。</li> <li>・ネットをつかんだり、握ったりすること。</li> </ul> <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。そのためにプロッターにネットが触れるケースがある。これをセカンドレフェリーが下からみていると、選手がネットに触ったのと同じと見分けがつかず、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>選手が自分のコート上で自分のプレーポジションにいるときに、相手側からのボールがネットに当たり、ネットが選手に触れることになっても、反則ではない。選手は自分の体を守る動きをすることはできるが、跳ね返ってきたボールの方向を故意に変えるためにボールに向かって積極的な行動をする権利はない。これはタッチネットの反則(もしくはインターフェア)と見なされるべきである。</p> <p>* 髪の毛がネットに触れた場合</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをプレーする相手に影響を与えたり、ラリーを中断させたりすることが明らかかな時のみ反則とする。例えば、髪の毛がネットの網目からまみり、プレーが中断する等</li> </ul> <p>②ゲーム中に大きなタッチネットの反則の見逃しと思われるケースが多い。タッチネットの判定は、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーで行う。</p> <p>③アンテナ付近のブロックでは、プロッタ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>	<p>セカンドレフェリー</p>	<p>スコアラール アシスタントスコアラール</p>

ネット上での「同時の接触」の判定	ファーストレフェリエー	セカンドレフェリエー	スコアラール アシスタントスコアラール
ネット上の判定	<p>①両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>②ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナに当たった時は、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ネット上で同時の接触後、そのボールがコート外に落ちた場合、ネットを基準にボールの反対側の選手が最後に触れたものとし、落ちた反対側のチームの反則とする。</p> <p>④ネット上端で、両チームがプレーしようとする時、キャッチ・ボールコンタクト・オーバーネット・タッチネット・プレー後のボールの方向等に気を付ける。</p> <p>⑤ファーストレフェリエーは、瞬間的に判定を下さなければならないので、ホイッスルを強く、ハンドリングを少々長めに出すことによつて、選手、役員、観衆、TV視聴者に対して説得力が高まる。説得力とタイミングが大切である。</p>	<p>①両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>②セカンドレフェリエー側のプレーについては、セカンドレフェリエーが先に判定を下し、ファーストレフェリエーに伝える。(ボールコンタクトの場合は胸の前で小さくハンドリングナルを出し、アイコンタクトをとる)</p>	
オーバーネット	<p>①オーバーネットの反則があった瞬間にホイッスルをする。遅れるとチームが不信感を持つ。</p> <p>②ブロックを除き、オーバーネットの判定基準は、ネットの上端から相手コート上に手を出して、ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。ネット上部の白帯のふくらみを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。</p> <p>③オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上におき、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</p> <p>④セッターのトスアップやアタックプレーが十分に可能であるボールに対して、その前、または同時にブロックすることは反則である。特にセッターのトスアップをブロッ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、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> <p>ボールがネットを越えてくる場合、2回目または3回目のプレーで相手選手がネット近くにいないとき、ネットを越えてブロックすることができ。</p>		

ネット際のプレーの判定

ネット下からの相手コート及び空間への侵入	ファーストレフエリー	セカンドレフエリー	スコアラワーアシスタントスコアラワー
<p>ネット下からの相手コート及び空間への侵入</p>	<p>ファーストレフエリーの位置からも、ネット下での相手コート、および空間への侵入が見える場合がある。</p>	<p>セカンドレフエリー</p> <p>①片方の足がセンターラインを越え、相手コートに触れても、その一部がセンターラインに接触しているか、その真上に残っており、相手方のプレーを妨害していなければ、反則とはならない。足とはくるぶしの下（くるぶしを含まない）までと考える。（サーブヒット時と同様）</p> <p>②両足より上部の身体のいかなる部分も、相手コートに触れても反則とならない。また、ネット付近においてスライディング等のプレーで相手コートに侵入した時に、両足が完全に相手コート上の空間にあったとしても、足が相手コートに触れず、相手方のプレーを妨害していなければ反則としない。</p> <p>③上記①②とも相手方プレーへの妨害があると判断したらインタフエアの反則とする。（ハンドシグナル＝反則が起きた地点を指し、必要であれば反則をした選手を手で示す）</p> <p>④反則のあった瞬間に、ホイッスルすることが大切である。</p>	
アンテナ外通過の判定	<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。アンテナ上方を通過した時点では判定をしない。相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにホイッスルをする。</p> <p>②ボールのコースにいるラインジッジが判定できるので、そのコースのラインジッジを確認して判定をする。試合前のミーティングで確認しておく必要がある。</p> <p>③サーブミスボールがアンテナに触れるかアンテナ外側を通過した場合、もしくはチームの3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</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。アンテナ上方を通過した時点では判定をしない。相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにホイッスルをする。</p> <p>②セカンドレフエリーの位置は選手のプレーを邪魔しないようにプレーを先読みして位置取りをする。（基本的にはボールの真後ろに位置することが望ましい）</p> <p>③レシーブされたボールがアンテナ外かその上方を通過したり、取り戻したりするケースで許容空間内に返球された時の位置取りは、基本的にはボールの後かスコアラウズテーブルの前とするが、選手の邪魔にならないければボールのコースに入って判定をする。ラインジッジとの協力が必要である。</p> <p>④サーブミスボールがアンテナに触れるかアンテナ外側を通過した場合、もしくはチームの3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	
ボールがアンテナに当たったケース	<p>①ファーストレフエリー側のアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスル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ているのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になっているので、セカンドレフエリー、ラインジッジを確認して正確な判定をする。</p> <p>③ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである。</p> <p>④ボールに集中し過ぎて、判定が反対になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを視野に入れて判定をする。</p> <p>⑤試合前にレフエリー団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。</p>	<p>①セカンドレフエリー側のアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスル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ていることがあるので、ラインジッジを確認して正確な判定をする。</p> <p>③ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである</p> <p>④セカンドレフエリー側では、セカンドレフエリーはボールから1m～2m離れ、アンテナ上端からセンターラインが視界に入るようにする。</p>	

	ファーストレフェリエー	セカンドレフェリエー	スコアラー アシスタントスコアラー
ボールハンドリング	<p>①すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。</p> <p>②疑わしきはホイッスルをしない。しかし、最近のハンドリング基準について若干の幅があり過ぎるとの指摘がある。レフェリースタンドから見ると、ベンチから見ると、役員席から見るとは、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なハンドリング基準を確立することが必要である。</p> <p>③最初にキャッチしてから投げるという2つのプレー動作を伴うプレーはキャッチの反則である。</p> <p>④特にボールを置く方向を変えるフェイント攻撃（「テイクアップ」）が使用された場合、ボールタッチに注意を払う。</p> <p>アタックヒットの際、ボールをキャッチしたり投げたりしなければ、「テイクアップ」が認められる。「テイクアップ」とは、片手や指で静かにネットの高さより完全に上のボールをアタックすることである。テイクアップ後のボールが瞬間にリバウンドせず、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。</p>		
オーバーハンドパス	<p>①ボールと手が触れる瞬間だけを見て判定をすること。フォームや音に影響されて判定をしないこと。</p> <p>②2段トス、トス等のプレーで、左右の手のバラツキ、また指先から手の平に当たるケースは、ダブルコンタクトである。</p> <p>③左右に動いたりしてのパスや早いボールを処理するケースに起こりやすいキャッチに注意する。また、手のひらで“パン”と当てることは反則ではないが、指が引つかかるケースはキャッチで判定をする。</p> <p>④サービスのレンジアップでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。</p> <p>⑤相手方コートに返球するプレーでのダブルコンタクト・キャッチの見逃しに気を付ける。</p>		
アンダーハンドパス	<p>ボールがプロッターとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバードプレーがファーストレシーブの場合、一連の動作中であれば、ダブルコンタクトの反則にはしない。ボールが静止してしまうプレーはキャッチの反則となる。このキャッチは明確に静止した場面のみホイッスルすべきである。</p>		
トス	<p>①キャッチの反則は、手の中に止まるか、キャリーの長いプレーの時に生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきではない。ボールをためるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題になっているので、どこでボールを捕らえ、いつ離れたかを見分けて判定しなければならない。</p> <p>②胸の前からのバックトスや頭上から前へ流すトスなどで起こりやすいキャッチや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラツキと、ネット際に走って行ってトスを上げるケースでの左右の手のバラツキによるダブルコンタクトについても同様である。</p> <p>③シングルハンドトスに対してのハンドリング基準は、指と手の平との間にバラツキがあるプレー、手の平で転がるようなプレーなどは、手の中でボールが止まっていると判断し、キャッチとする。また、手で止めるプレー、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（アクイック等）、ファーストレフェリエーはブロックサイドから見ると良く見える場合もある。</p>		
テイクアップ	<p>①次のようなプレーが反則と考えられる。プレーを言葉で表現することは難しいが、トレーニングを積んで、自分でもプレーして判定基準を確立する。テイクアップ後のボールが瞬間にリバウンドせず、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。</p> <p>a ボールを長く引っ張るプレー</p> <p>b ぶら下がりがりながら引き下ろすプレー</p> <p>c ネットの低い位置からいったん持ち上げて相手コートに投げ降ろすプレー</p> <p>d ボールのコースやスピードを2段動作で変えるプレー</p> <p>②ボールをつかむ、投げる、ボール方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となる。ファーストレフェリエーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。</p> <p>《反則となりうるケースの例》</p> <p>a) 肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キャッチである。</p> <p>b) 肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶ選手、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長いためキャッチの反則となる。</p> <p>③ファーストレフェリエーは「テイクアップ」の判定に関しては、プレーを先に読んで、ネット上に目を残して判定をする。</p>		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール アシスタントスコアラール
ボールイン、アウト	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。 ②ライン判定は、レフェリースタンドからイン、アウトの判定基準を持ち、最初に自身で判定し、その後担当のラインジャッジを素早く確認して、最終判定をする。 ③レフェリーの判定が遅れば、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。 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)	ボールイン・アウトの判定は、基本的には行わないが、状況に応じてファーストレフェリーを補佐することがある。ただし、ネットから目線を早く移動させてはならない。	
パンケーキ	①ファーストレフェリーは目の位置を下げて見る。確認できないときには、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してからホイッスルすべきである。 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ておく必要がある。	ファーストレフェリーが、ボールが床に落ちたかどうか確認できないケースは、確実に床に落ちている場合はホイッスルをする。タッチネットが起こりそうもない場合は、ボールを見る。	
物体利用のプレー	①競技エリア内で物体（レフェリースタンドやポール等）を利用したり、味方の選手を利用してプレーをしたりすることは反則である。 ②競技エリアの外側では、物体（ベンチ、フェンス等）や観客席に上がってプレーしても許される。(但し、自チーム側の競技エリア外に限る)	ファーストレフェリーが確認できないプレーは、ホイッスルし判定をする。	



【試合の中断に関する技術】

タイムアウト	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール アシスタントスコアラール
<p>タイムアウト</p>	<p>ファーストレフェリー</p> <p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のサーブのホイスルまでの間に要求することができる。（規則15）ノーカウントにならない場合は、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られないが、サーブの要求は優先される。また、ディレイワーニングが適用された場合は、同じチームによる中断の要求は次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く）</p> <p>ラリーが完了した場合は、全ての中断の要求が認められる。</p> <p>①監督がブザーとハンドシグナルでタイムアウトを要求する。監督が不在の場合はコーチまたはゲームキャプテンが要求する。ファーストレフェリーはハンドシグナル（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スルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、ファーストレフェリーはサーブ許可のホイスルをしてゲームを行う。</p> <p>③サーブのホイスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレフェリーはホイスルしないで拒否をする。ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーがホイスルした場合、選手がベンチに戻ってしまふなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、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ブのホイスルを吹き直し、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るかどうかが確認される。</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、ディレイワーニングの対象となる。セット間も同様である。（セカンドレフェリーが再度指導したにも係らず、中断を長引かせる行為は、ディレイワーニングとする）</p>	<p>セカンドレフェリー</p> <p>①公式ハンドシグナルを示しながら許可のホイスルをし、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スルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、ファーストレフェリーはサーブ許可のホイスルをしてゲームを続ける。</p> <p>③サーブのホイスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレフェリーはホイスルしないで拒否をする。ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーがホイスルした場合、選手がベンチに戻ってしまふなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、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ブのホイスルを吹き直し、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るかどうかが確認される。</p> <p>④選手がフリーゾーンのベンチ近くに戻っているかどうかを確認する。</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ファーストレフェリーへ通告する。（ファーストレフェリーには、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥チームがタイムアウトの終了前にコートに入ることや、リベロのリプレイメントが正しく行われないことを未然に防ぐ。</p> <p>⑦30秒たったからセカンドレフェリーがホイスルをする。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、ホイスルを使用して通告する）</p> <p>⑧ゲーム再開のホイスル後、タイムアウトを長引かせた場合、再度ホイスルをして再開するように指導するが、次はディレイワーニングの対象となり、ファーストレフェリーに伝える。</p>	<p>スコアラール アシスタントスコアラール</p> <p>タイムアウトを記録し、その回数を統制する。また、2回目のタイムアウトをセカンドレフェリーに知らせる。</p>

選手交代 (選手交代の手順参照)	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
	<p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のセカンドレフェリーの間で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>不当な要求は適用される場合、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。(選手交代は認められないが、タイムアウトの要求は認められる。) ただし、不当な要求のうち、ラリー中またはサーブのホイスルと同時にその後の試合中断の要求は、サーブの実行が優先される。また、ディレイワーニングが適用された場合は、同じチームによる中断の要求は次のラリーが完了するまで認められない。(けがや病気による選手交代を除く)</p> <p>ラリーが完了した場合は、全ての中断の要求が認められる。</p> <p>①ファーストレフェリーは、選手交代の公式ハンドシグナルを示す必要はない。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザーを鳴らしても、選手が準備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サーブ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、またはセカンドレフェリーがホイスルした場合、試合を遅らせたファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、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、交代の継続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、ボールとスコアラーステーズの間で交代する選手の方を向き、手で合図をする。その後、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サーブ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、またはセカンドレフェリーがホイスルした場合、試合を遅らせたファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、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、スコアラーステーズの両手が上がるのを確認した後、サイドラインに移動させ、2組目の交代を行う。また、選手交代の回数をコントロールし、ファーストレフェリー次に当該チーム監督に5回目と6回目の選手交代を通告する。</p> <p>⑤2組の交代を要求があったが、2組目が遅れてきた場合、1組目の交代を認めて2組目は拒否する。</p> <p>⑥手続きをスムーズに行うために、スコアラーステーズの両手が上がるのを確認する。</p> <p>⑦複数の選手交代を行う場合、交代選手は1つのコートとして選手交代ゾーンに近づかなければならない。全く同時に、最初の選手が選手交代ゾーンに入った後、2組目の選手が到着するまでに少し間があっても、その選手が交代選手であることが明らかでない場合は、レフェリーはそれほど厳しくなく、交代を認めることがある。2組目(3組目)の選手の手がわずかな遅れは、遅延行為とはならない。</p>	<p>①選手が、選手交代ゾーンに入ったらブザーを鳴らし、コート内の選手と交代選手が正規の交代であるかどうかを確認する。そしてスコアシートに記入し、完了したら両手を上げセカンドレフェリーに合図を送る。</p> <p>②選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目、6回目をセカンドレフェリーに通告する。</p> <p>③スコアラーが記録を完了すれば、両手を上げ選手交代が問題なく完了したことを知らせる。(複数の場合は1回ずつ両手を上げ、区切って行う) その後、次のサーバーを確認する。</p> <p>④選手が負傷で正規の、あるいは、例外的な選手交代をした場合は、その事実と負傷した選手の番号、負傷が発生したセット、負傷時のスコアをリマーク欄に記入する。</p> <p>⑤選手が退場・失格で、例外的な選手交代をした場合は、その事実をリマーク欄に記入する。</p>

# 【リベロリプレイスメントに関する技術】

	フアーストレフェリエー	セカンドレフェリエー	スコアララー・アシスタントスコアララー
リベロの登録	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。 ②1チームが7人（リベロが1人）、8人（リベロ2人）の場合、1名の選手が負傷や病気によりプレーの続行不可能になった場合は、リベロを加えて6名の選手にして競技を続行することができる。ただし、7人（リベロが1人）の場合は、ユニフォームのままで競技することができ、8人（リベロが2人）の場合はユニフォームを着替えるか、ビブスをつけるなどで誰がリベロとわかるようになさなければならない。なお、負傷や病気となった選手はその試合、コートに戻ることはできない。		
リベロの動作	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伸ばして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。 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。	リベロが、フロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたことを、フアーストレフェリエーが確認できていない場合、確認できたら、アタックヒットの反則でホイッスルをする。	
リベロリプレイスメント	①リベロと他の選手との交代は、正規の選手交代の回数には数えない。その回数は無制限だが、他の選手との交代の間には、1つのラリーが完了してはならない。リベロが、コートから出るときは、入れ替わった選手（またはリベロが2人いる場合はもうひとりのリベロ）とのみ交代することができる。 ②1つのラリーの完了とは、どちらかのチームが得点を得ることが条件である。ダブルフォルト（ノーカウント）はラリーの完了ではない。正規の試合中斷やリベロリプレイスメントは認められない。 ③サーブ許可のホイッスル後に行われる交代は、サーブ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、ディレイワーニングやディレイペナルティの場合、ラリーを中斷し、直ちに遅延行為に対する罰則を適用する。このような場合（ディレイワーニングやディレイペナルティ）のリベロリプレイスメントは有効とする。 ④不法なリベロリプレイスメントが行われ、フアーストレフェリエーが判っている場合は、サーブ許可のホイッスルを行うタイミング（サーブ許可のホイッスルの直後に、アシスタントスコアララーのブザーでの指摘がなければ、再びホイッスル）でセカンドレフェリエーをおとしてアシスタントスコアララーに確認をする。 ⑤次のラリーの開始前に不法なリベロリプレイスメントが発見された場合は、レフェリーにより正しく直され、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。	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。  ②不法なリベロリプレイスメントが行われ、セカンドレフェリエーが判っている場合は（アシスタントスコアララーのブザーでの指摘がなければ）、フアーストレフェリエーのサーブ許可のホイッスル直後にセカンドレフェリエーがホイッスルしスコアララーに確認をする。 ③次のラリーの開始前に不法なリベロリプレイスメントが発見された場合は、レフェリーにより正しく直され、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。	※リベロリプレイスメントの確認はアシスタントスコアララーの責務である。
			不法なリベロリプレイスメントが行われた時、アシスタントスコアララーは、サーブ許可のホイッスル後からサーブ許可のヒットの前にブザーを鳴らし指摘し、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。

## リベロの再指名

・チームに登録されているリベロ（1人もしくは2人）すべてが、負傷、病気、退場、失格等、あるいはいかなる理由であってもプレーをすることができないと宣言された時、監督（監督不在の場合はコーチかゲームキャプテン）はその時点でコート上にいない他の選手（リベロと入れ替わった選手を除く）を、その試合終了までリベロとして再指名することができる。

<リベロ再指名の方法>

- ①監督がブザーを押し、セカンドレフェリーに口頭で「リベロの再指名」を要求。（ハンドシグナルは示さない）リベロと再指名される選手は、準備をしてリベロリプレイスメントゾーンに立っていない場合（ナンバードラブル使用の場合は持っていること）（ビブスを着用するかチームの他の選手の他の選手のユニフォームを着用する）
- ②セカンドレフェリーはホイッスルし、スコアラワーに再指名であることを口頭で伝える。ハンドシグナルは示さない。
- ③スコアラワーはアシスタントスコアラワーに再指名できるか確認し、片方の手を上げる。
- ④セカンドレフェリーは、リベロの再指名を許可する。
- ⑤スコアラワーは、スコアシートのリマーク欄に、アシスタントスコアラワ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。
  - ・セット間に再指名をしたい時は、監督はセカンドレフェリーに伝える。セカンドレフェリーは、次のセットのスターティングメンバー確認後、リベロの再指名の手続きを行う。
  - ・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。

## ～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。

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

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

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

スコアラ-の手順	セカンドレフェリ-の手順	ファーストレフェリ-の手順
ラリ-終了後、セカンドレフェリ-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-終了後処理する。 誤ってスコアラ-がブザーを押ししたり、セカンドレフェリ-がホイスルしたりしてしまった場合、試合を遅らせたとファーストレフェリ-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-終了後に不当な要求の罰則を与える。	拒否の際、必要に応じてセカンドレフェリ-を補佐する。サービス許可のホイスルを行つたラリ-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。

スコアラーの行動		セカンドレフェリーの行動		ファーストレフェリーの行動
ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	
交代選手がサブスティ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、片手を上げた目目を合わしたりする必要はない。	セカンドレフェリーのホイッスルを確認したら、ナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。	ブザーを確認したら、ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手のうち1人を、サイドラインから少し離れたところに待機させる。手で合図をして1組目を交代させる。	交代選手がサブスティ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。ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、1組目の交代選手をサイドライン上に止まらせる。コート内の交代する選手に手を上げさせる。スコアラー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、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、ファーストレフェリーに向かい	セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、サービス許可のホイッスルをする。
もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ブザーを押す。			もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。	反対側のチームの選手交代の要求もあるのでセカンドレフェリーの行動を注意し、コントロールする。

**2023年度**

# **ラインジャッジ マニュアル**

**2023年2月23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』

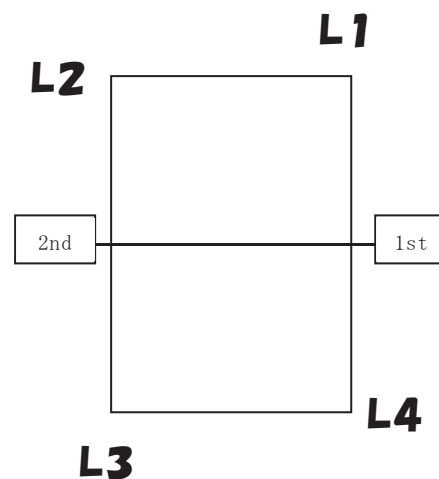
## 1. 試合前

- (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に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、ファーストレフェリー、セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ボールリトリーバー、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、レフェリーウェアで参加すること。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しておくこと。特に、ファーストレフェリーに見えにくい所や、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kker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ことよい。
- (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

### (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内の各コーナーから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。



《図1》

### (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。ファーストレフェリーは、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は、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、顔だけをファーストレフェリー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

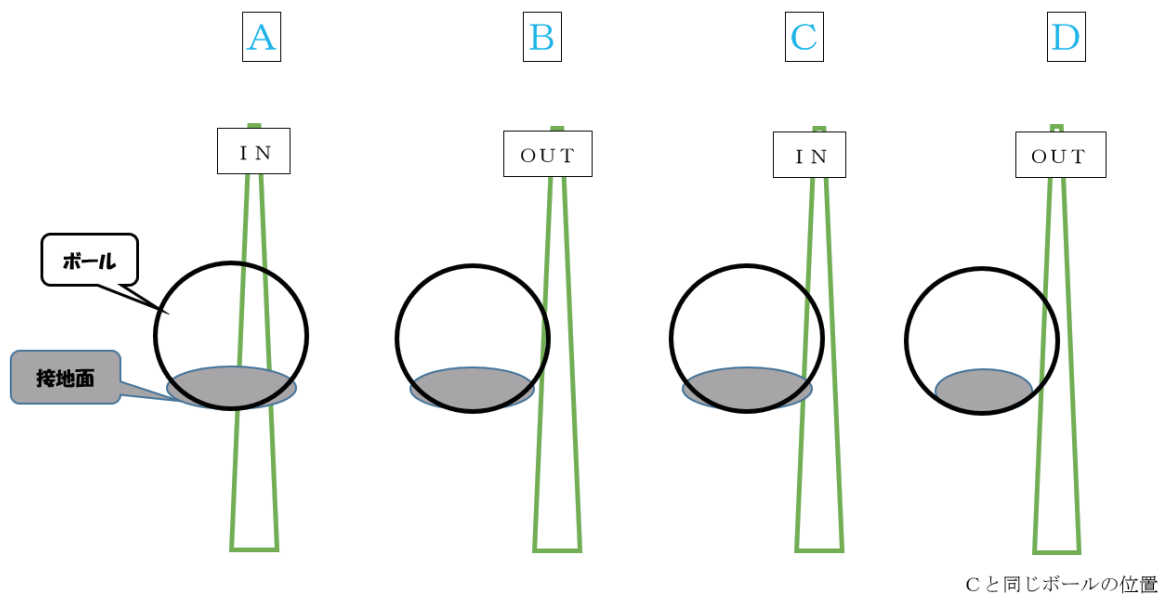
- (1) 試合が終了したら、スコアラーズテーブルの後方に集合し、ファーストレフェリー、セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラーと握手をする。
- (2) レフェリールームでファーストレフェリー・セカンドレフェリーからアドバイスを受けると良い。
- (3) 審判委員長より試合全体を通してのラインジャッジの任務についてアドバイスを受けること。
- (4) 最後にお互いにディスカッションをすること。

# 『ラインジャッジの判定の仕方』

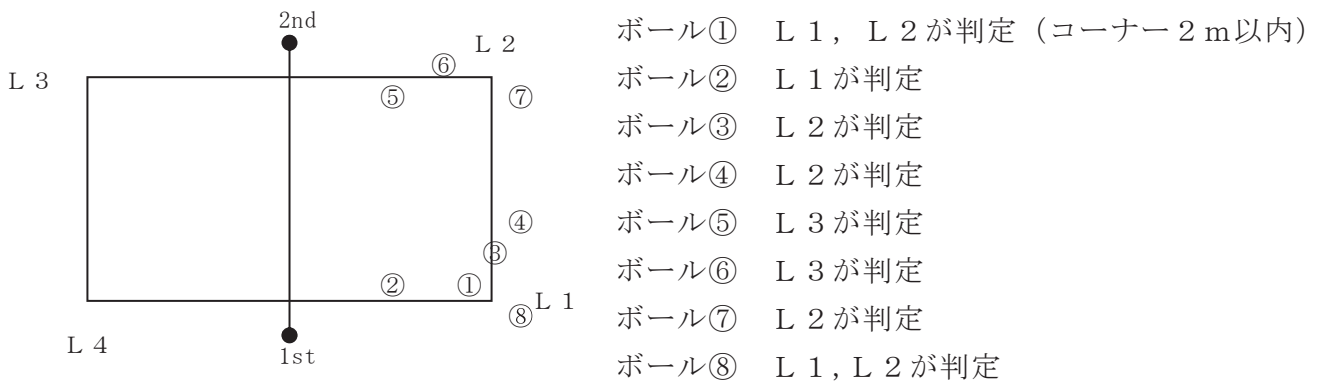
## 1. ラインに関する判定(ボールイン, ボールアウト)

- (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



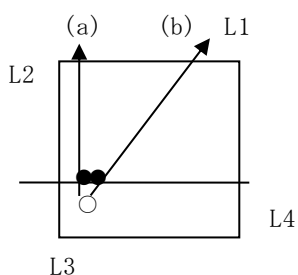
《図3》『コーナーのボールイン, ボールアウトの判定』



## 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。

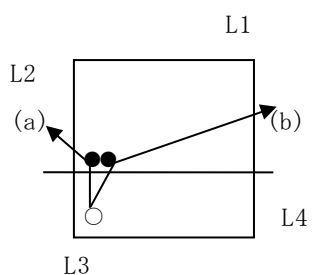
### ① ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合



(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。

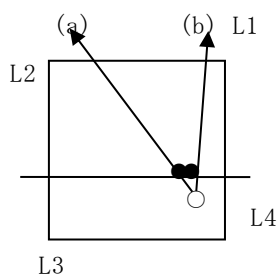
### ② ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合



(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。

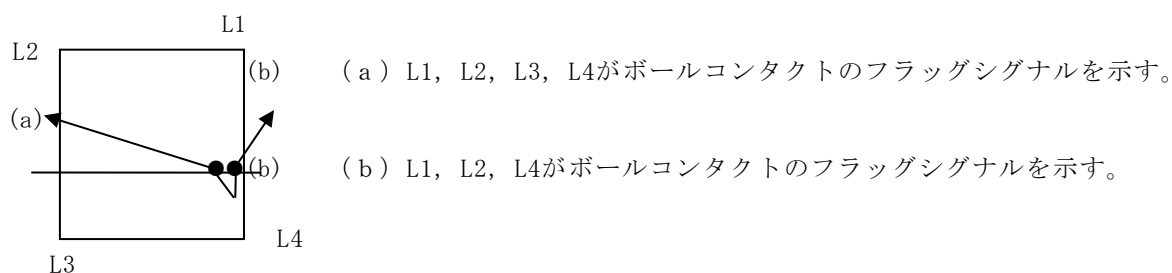
### ③ ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合



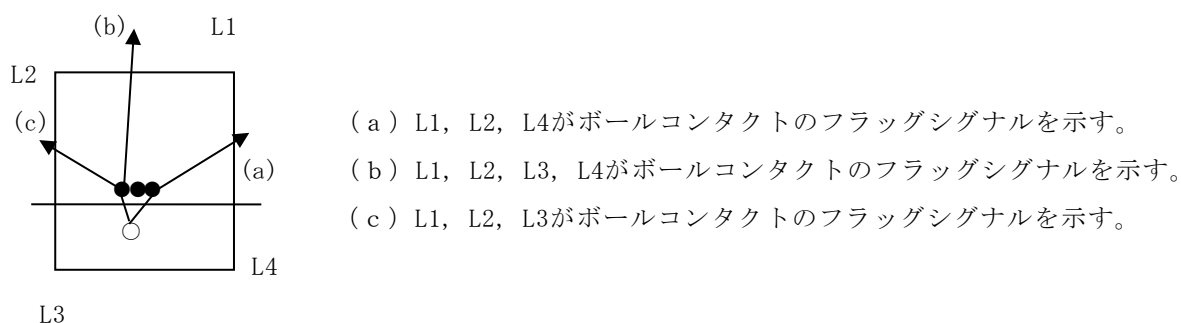
(a) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(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、身体の斜め前で、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

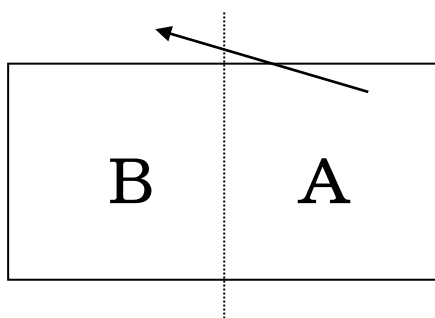
- (1) サーブを打つ瞬間の足の位置、及びジャンプサーブなどで踏切る足の位置がサービスゾーン外やコート内であれば反則となる。その判定はエンドライン担当のラインジャッジが判定し、サイドライン側であればサイドライン担当のラインジャッジが判定をする。
- (2) フラッグシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手でラインを指す。

## 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

ファーストレフェリー：落ちた瞬間にホイッスルをする。

セカンドレフェリー：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 : サービスボールまたはチームの3回目の接触後の場合

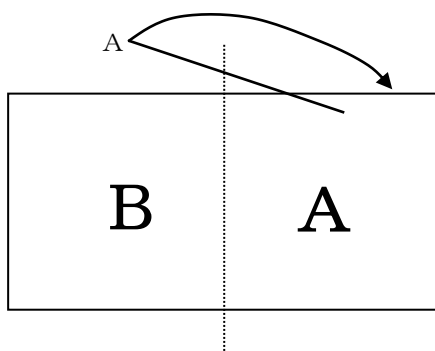
ファーストレフェリー：ネットの垂直面を通過した瞬間に  
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー： //

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

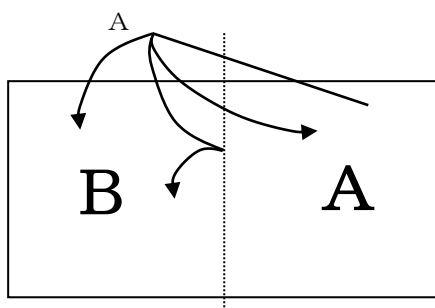


ファーストレフェリー：ホイッスルをしないでラリーを続行する。

セカンドレフェリー： //

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、床に触れたりしたとき。

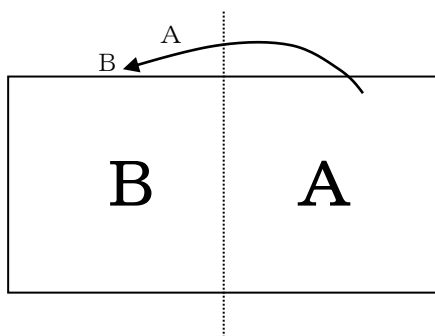


ファーストレフェリー：サイドライン上を完全に通過した瞬間に  
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー： //

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。



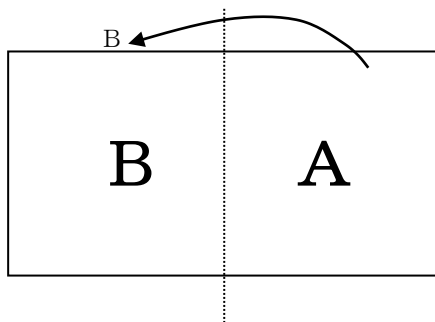
ファーストレフェリー：Bチームの選手がボールに触れた瞬間に  
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー：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

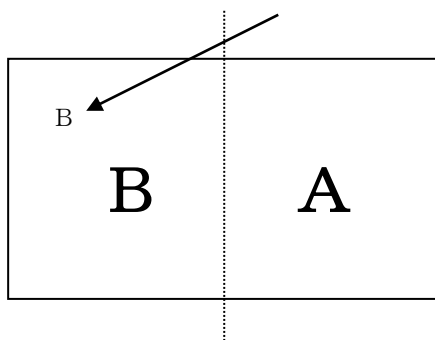


ファーストレフェリー：Bチームの選手がボールに触れた瞬間に  
ホイッスルをして、Aチームのアンテナ外  
通過でボールアウト。

セカンドレフェリー： //

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  
通ってBチームのコートに向かっていく場合。

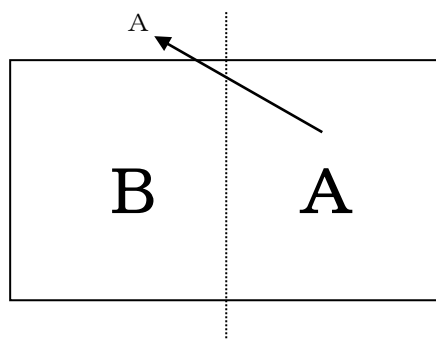


ファーストレフェリー：ネットの垂直面を通過した瞬間に  
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー： //

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。

ファーストレフェリー：触れた瞬間にホイッスルをする。  
 セカンドレフェリー：                    "  
 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)

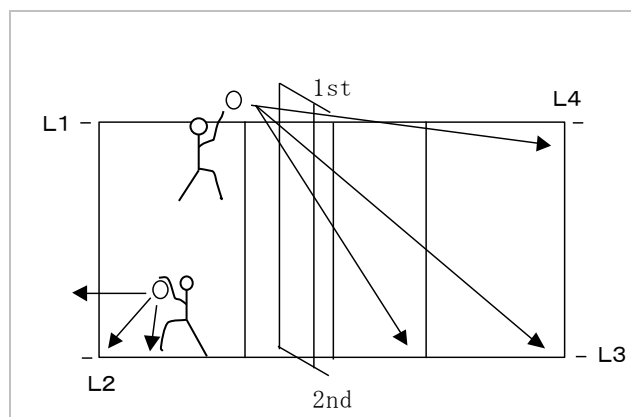
## 6. トレーニングマニュアル

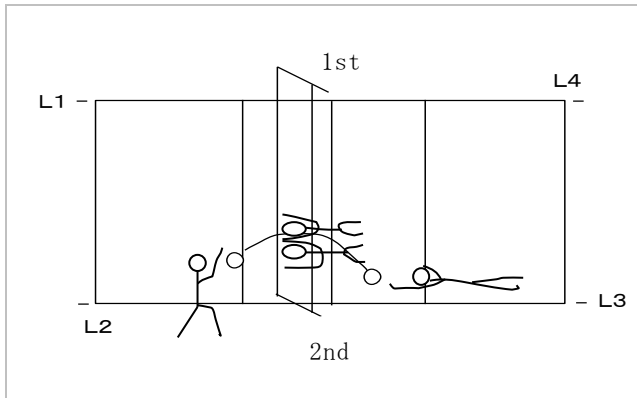
- (1) レシーブボールが床に触れたかどうか

- ① ファーストレフェリー・セカンドレフェリー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



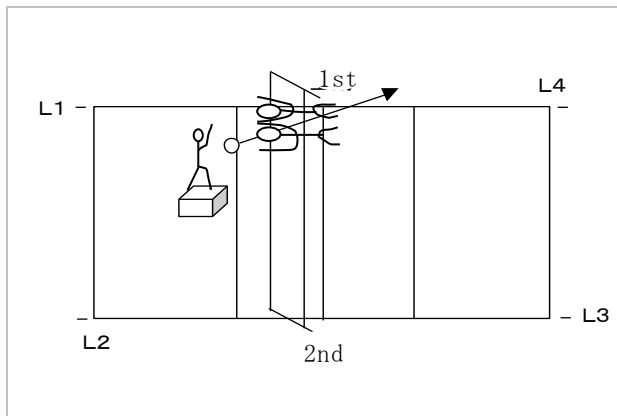


★床に落ちたボールの判定

- 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イ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1m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。

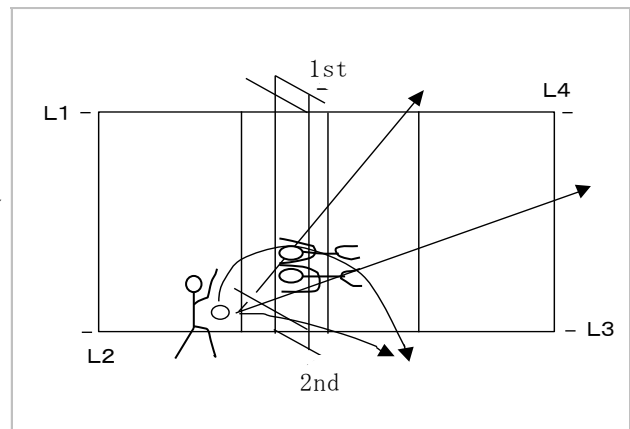


★ボールがアンテナに当たるケース  
★ブロッカーがアンテナに触れるケース

- 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たりす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、ファーストレフェリー・セカンドレフェリー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、特にセカンドレフェリーサイド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
  - ・特にファーストレフェリーサイドで起こるケースは、ファーストレフェリー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

★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ファーストレフェリー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。

