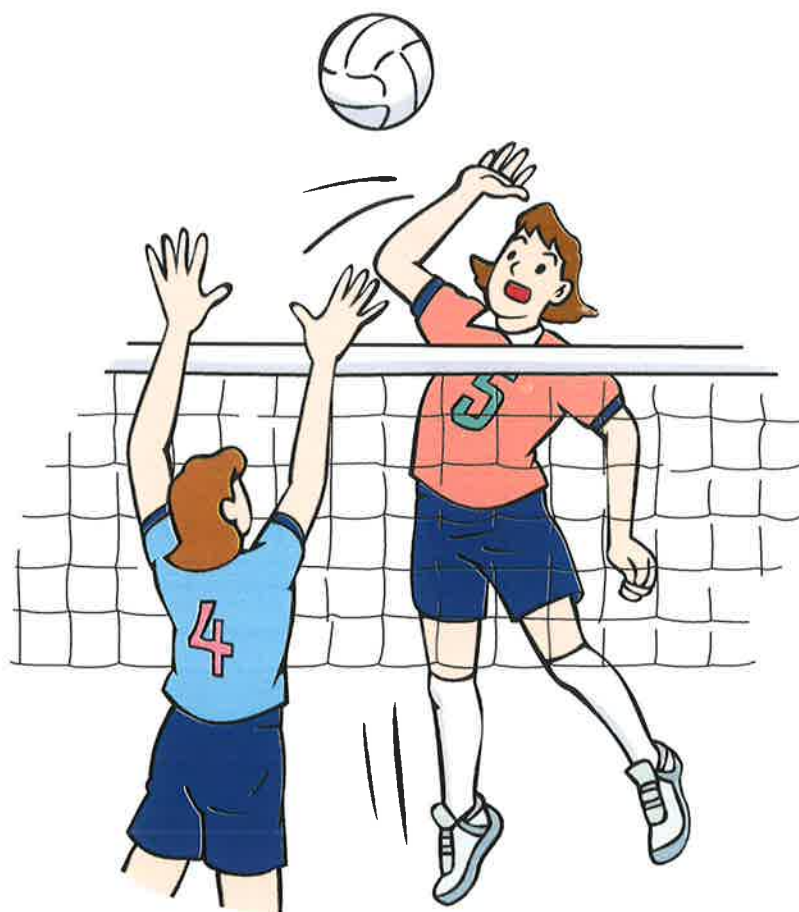


長崎県小学生バレーボール連盟
令和4年度小学生バレーボール審判講習会

資 料



令和4(2022)年度 日本小学生バレーボール連盟

運営基本方針

I 基本理念

コロナ禍で行われた東京オリンピックは、スポーツの持つ力を改めて私たちに伝えてくれました。新型コロナウィルス感染症に対する状況は、今後もなお不透明です。しかし、どのような時でも小学生バレーボールの根本は子どもがど真ん中にあることであり、これからも「ど真ん中に子どもがいる日本小学生バレーボール連盟」として、組織運営を推進します。そして、アフターコロナとしての新たなステージに向けて、一人一人がバレーボールを支えあい、さらにバレーボール人口増に結び付けることを念頭に、着実な一歩を進めます。

II 運営基本方針

1 バレーボール人口増に結び付ける競技者拡大事業等の推進

このコロナ禍における小学生バレーボールを取り巻く環境は、練習もできない状態が繰り返し続きました。小学生バレーボールの普及発展のためには、バレーボールをする機会の拡充を図り、競技者拡大のための取り組みは急務です。

今こそ子どもたちの未来につなげるための支援や事業を拡充し、小学生バレーボール人口増の取り組みを、継続的に進めます。

2 第42回全日本バレーボール小学生大会の新たな大会運営の推進

2年連続の全国大会中止を経て、小学生バレーボールの全国大会は3年ぶりに1都3県の関東での開催となります。コロナ禍での開催、選手村のない大会という新たな大会運営を進める中で、みんなで大会を創り上げていきたいと思えます。

3 小学生バレーの魅力伝える広報活動の拡充

ホームページの活用等情報伝達力の推進は、選手・保護者等々の小学生バレーボール関係者一人一人をつなぐ、重要なコンテンツです。また、コロナ禍においては、より一層の積極的活用が重要であり、情報発信による広報・広聴活動の強化・拡充を推進します。

4. 体罰・暴力・パワハラ撲滅のための取り組みの推進

日小連等への「相談窓口」には、コロナ禍においても体罰のみならず各種ハラスメントなど様々な問題での相談が寄せられています。

日小連では、都道府県小連をはじめJVA・スポーツ協会等の関係諸団体と連携し、その撲滅に全力で取り組みます。

5. 日本小学生バレーボール連盟を支える人材の育成と連携（指導者・審判・役員等）

小学生バレーボールの普及発展には、指導者・審判・役員等の人材の育成は不可欠です。新型コロナウイルス感染症の拡大で、2年連続で継続的に実施ができなかった指導者資格の更新制度の取り組みを進め、各都道府県での独自性を持った更新講習会の実施支援を行い、各都道府県小連と連携した指導者育成に取り組みます。

また、審判・役員はじめ日本小学生バレーボール連盟に関わるすべての方々が、「分かり合い、分かち合う」相互理解の中で、組織を支える人材の育成を図ります。

6. 未来につながる組織運営体制の構築

日小連を取り巻く状況は、コロナの影響による環境変化やJVA指導による事業の自主運営への移行などもあり、ガバナンスの確保が求められています。小学生バレーボールの継続的な普及発展のための助成金活用や法人化検討を含めた未来につながる運営体制強化の構築を進めます。

令和4年度 日本小学生バレーボール連盟 審判委員会

【 行動理念 】

ルールを通して、指導者と共に小学生バレーボールの競技力向上に寄与する

行動指針

1. 6人制競技規則に精通し、自己の審判技術の研鑽を図り、安定した判定基準と正しいルールの取り扱いを行う。
2. 小学生競技規則の取り扱いや6人制ルール改正点についての伝達や意見交換に取り組み、指導者や選手にルール遵守の気運を醸成する講習会を実施する。
3. 審判資格取得への意欲を高めるため、地域性を鑑み、協会との連携を図りながら指導者や選手の資格認定に向けた取り組みを計画的・継続的に推進する。
4. 体罰・暴力・ハラスメント等を許さない気運を高めるため、試合中の指導者や応援団の言動または選手に対しても毅然と対応し、役員と協力して安全な競技環境をつくる。
5. フェアプレーの普及・啓発を図るため、グリーンカードの継続的な活用を推進する。
6. バレーボールの発展に係わる若手の人材育成に努める。

バレーボール6人制競技規則 付録(2) 小学生競技規則の取り扱いについて

【第1条】 施設と用具

小学生のコートでは、アタックラインはベンチ側のサイドラインから外側に、長さ15cm、幅5cmの短いラインを20cm間隔で、**全長1.4m**となる破線を引き、延長される。

(コートレイアウトについて：2006年12月30日付け)

【第2条】 選手の番号

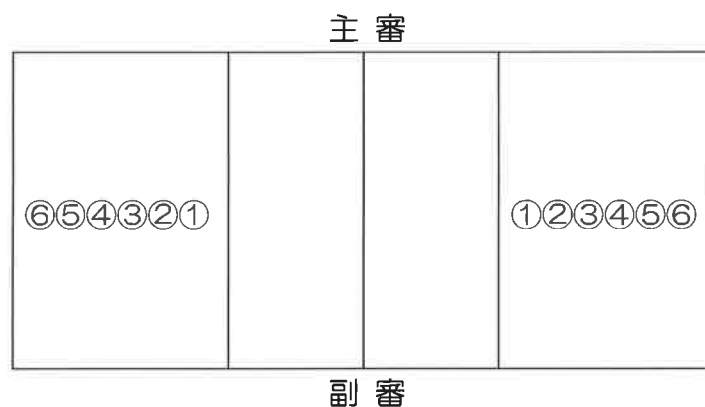
4.3.3(1) 番号はジャージの胸部と背部のそれぞれ中央に付けなければならない。番号の色と明るさは、ジャージと対照的でなければならない。

番号の色については、ルール上の問題がなくても、識別が不可能な色は避けるべきである。また縁取りのみの番号は、禁止とします。

(小学生のユニフォームについて：2005年2月3日付け)

【第3条】 チームのスターティングラインアップ

チームのスターティングメンバーとサービス順の確認について



1. 方 法

- ① 図のように、コート中央に、ネット中央からサービス順に並びます。セカンドレフェリーは、スターティングラインアップを記入したラインアップシートにより、スターティングメンバーとともに、サービス順を確認します。
- ② スターティングメンバーが誤っている場合には、通常の6人制競技規則どおりの手順に従って訂正します。
- ③ ラインアップシートに記載されたサービス順とコートに並んでいる選手の順番が異なる場合は、ラインアップシートにしたがって訂正します
- ④ 試合中のサーバーの誤りについては、誤ったサーバーがサービスに向かった時点で、そのサーバーが誤りであることを伝えます。

- ⑤ 審判団がサーバーの誤りに気付かず、サービス順の誤りが起こった場合は、通常の6人制競技規則どおりの手順に従って訂正し、当該チームの反則となります。

(セット開始時におけるサービングオーダーの確認について：2006年1月13日付け)

スコアラーは、正しいサーバーの番号を確認し、ファーストレフェリーに合図を送る。これは、間違ったサーバーは、打たさない取り組みである。競技のラリーも始まっていないのに、反則により得点を得失するのではなく、ラリーの結果で、得点を得失する楽しさを選手に味わってもらいたいと考えている。ファーストレフェリーは、スコアラーの合図を確認してからサービスの吹笛を行う。

【第4条】 試合の進行

4 サービス順の誤りは反則となり、その間違いは直ちに訂正される

スコアラーは、ファーストレフェリーがサービス許可の吹笛を行う前に、サーバーが誤りであることをセカンドレフェリーに伝える。チームは、正しいサーバーと交代させる。正しいサーバーが分からない場合、ゲームキャプテンは、セカンドレフェリーに確認することができる。この場合、スコアラーは、記録用紙に基づいて正しいサーバーの番号をセカンドレフェリーに伝え、セカンドレフェリーは、スターティングラインアップシートをもとに、キャプテンに正しいサーバーの番号を教える。確認の意味で、次のサーバーの番号も伝える。誤ったサーバーが打った場合は、ローテーションの反則となる。(6人制競技規則 7.7 参照)

5 監督は、ラリー中、ベンチに座っていなければならない

監督を含むチームメンバーは、ベンチに座っている限りコート上の選手に指示を出すことは許される。6人制では、監督は試合を妨げたり、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(ウォームアップエリアの場所により移動範囲は変わる)で、立ちながらも歩きながらも指示を出すことができるが、小学生の大会では、監督は、ラリー中はベンチに座っていなければならない。

ラリー後に監督がコートもしくはウォームアップエリアに近づく主たる目的は、選手に対して、競技に必要な指示を与える為である。このことは、みだりに監督が立ちあがったりする行為を許容するものではありません。過度に目的から逸脱した行為に対しては、競技規則第21条によって処置をします。監督を含めベンチスタッフが、自然発生的に喜びを表す表現として偶発的に立ちあがったりする行為は、許容範囲です。しかし、監督以外の

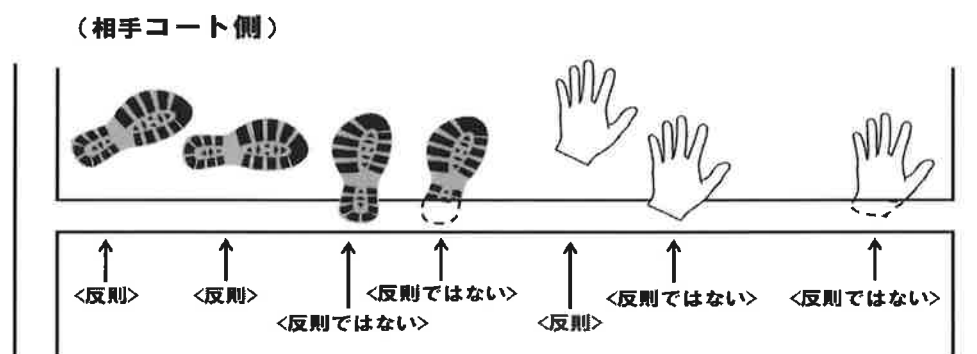
チームスタッフ(選手)が毎回のように立ちあがったり、あるいはベンチから数歩前に出たりする行為は、ルール違反です。監督がコート上の選手とハイタッチや飛んだり跳ねたりする行為、相手を威嚇する行為等もルール違反となります。

(チーム役員のベンチでの行動(マナー)に関する取り扱い：2006年12月30日付け)

指導者は、選手が、競技や審判(ラインジャッジ)に集中できるよう配慮し、ラリー中は、ベンチに座って指導すること。

【1】 ネット付近の選手

片方の足(両足)または片方の手(両手)がセンターラインを越えて相手コートに触れても、侵入している片方の足(両足)または片方の手(両手)の一部がセンターラインに接しているかその真上に残っていれば許される。他のいかなる身体の部分も相手コートに触れることは許されない。



※点線はラインに触れていないことを示し、センターライン上の空間にある。

付則 1

テクニカルタイムアウトは、選手の健康と安全に配慮して、選手に給水をさせなければならない。

テクニカルタイムアウトは、戦術的な指示をするタイムアウトではない。(平成31年付け)
競技中の選手の健康と安全に配慮し、給水を行う。その取り扱いは、4条6により、選手はベンチ横のフリーゾーンに集まり給水を行う。また、選手の体調管理は、常に指導者および保護者の責任のもとで行われる。ベンチスタッフは、健康観察を目的に選手の近くに行き、話をすることはできるが、作戦上の指示は出せない。控えの選手も含め、ラインジャッジや点示に係わる選手も給水と健康観察を必要とする。チーム指導者は、レフェリーと共に選手の健康状態を確認すること。正規のタイムアウトでも、選手が監督の話を聞きながら給水できる状態をつくること。

付則 2

袖のないユニフォームは、選手の安全性を考慮し禁止とする。

肌の露出部分を多くすることで、擦り傷等の危険が高まり、さらに、これまでも後を絶たない「盗撮」が増えていくのではないかと危惧します。小学生段階では、ノースリーブにすることによりパフォーマンスが著しく向上すると考えていません。

① ユニフォームの上着をパンツの上に出すことについて

ユニフォームは、しっかりとパンツの中に入れるように指導してください。理由としては小学生チームのユニフォームは、多くが選手の体にフィットしていません。そのようなユニフォームをパンツの外に出してプレーすることは、動きを妨げ、パフォーマンスにも影響することが予想されます。体にフィットしているものであると、ジャンプなどの度に肌の露出が見られ、ノースリーブの場合と同様のリスクが生じると考えます。

② 背番号等をユニフォーム生地の色と対照的な色に

背番号の見えにくいものが増えてきています。審判員が番号を確認できない場合があります。誰もが見やすいユニフォームの着用をお願いします。

③ ユニフォームについて

- ・地域名を入れる場合でも前記の事項がはっきり識別可能なものにすること。
- ・個人名を入れることは禁止します。
- ・ソックスは長さの色を統一すること（但し、混合では色分け可）

（ユニフォームについての基本的な考え：2012年4月1日付け）

【その他】

I. 小学生の試合におけるスクリーンの反則について

昨今、小学生の試合でスクリーンの反則になってしまっているケースが多く見られます。ほとんどの場合、反則を取られずにそのまま流されていますが、小学生の場合でもスクリーンの反則は成立します。

また、チーム側からは意図的に行っているのではないという声も聞かれますが、意図的かどうかということではなく、事実としてスクリーンが形成されたかどうかという点が判定の基準になります。

そこで、小学生の試合でのスクリーンの反則についての取り扱いを、下記の通り設けますので、今後の試合に適用し正しい運営を行ってください。

(1) スクリーンの反則について

※ 6人制競技規則を参照のこと (12.5)

(2) 小学生での取り扱い

① 小学生の試合でのスクリーンの反則は、上記6人制競技規則に準拠し、次の通り取り扱ってください。

ア. 主審はサービス時に、スクリーンの反則となり得る位置に競技者がいないか確認してください。

イ. スクリーンの反則となる可能性がある場合には、当該チームのキャプテンを呼び指導を行ってください。その際は該当する競技者の番号や位置を明確に伝え、スクリーンにならないよう離れるように指導してください。

ウ. 上記ア、イの手順を踏んだ後、反則を適用してください。

② 判定の際の留意事項

ア. スクリーンの反則はネット付近の競技者だけでなく、ネット付近の競技とバック・ゾーンにいる競技者との位置関係によっても発生しますので、その点も見逃さないように確認してください。

イ. 反則は形成されたスクリーンの上をサービスのボールが通過した時に成立しますので、事実をきちんと確認して、判定してください。

(小学生の試合におけるスクリーンの反則について：2005年2月3日付け)

12.5.2 サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が集団で腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動かしたりして、あるいは集団で固まって立ち、サービスヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠すことがスクリーンになる。サービングヒットまたはボ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スクリーンにならない。

(ルールブック条文変更：2022年度)

II. 不法行為とその罰則について

小学生の試合では、大人の不法な行為に対しての取り扱いは、6人制競技規則21条の通りとする。選手の場合は、最初の不法な行為に対して「**教育的指導**」を与える。その取扱いは、いずれの選手でも軽度の不法行為があった場合、ファーストレフェリーは当該チームのゲームキャプテンとセカンドレフェリーをレフェリースタンドに呼び、指導を行う。

ゲームキャプテンは、指導された内容をコート内の選手に伝え、セカンドレフェリーは、指導された内容をチーム監督に説明する。教育的指導は、試合中、1チーム1回のみとする。以降は大人と同じ取り扱いとなる。

(取り扱い修正：2022年度)

III. 例外的な選手交代

例外的な選手交代を行う場合は、混合の男女比又は県外移籍に関するコート内の人数制限に従うこと。それができない場合、チームは不完全を宣告される。

(競技伝達：2022年4月)

IV. グリーンカードについて

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。

1. ユニフォームについて

- ① ユニフォームの袖の長さ…小学生では、ノースリーブの袖は認めていない。
ミズノ：キャップリーブ アシックス：フレンチリーブ はOKを出している。
- ② 全国大会では、JVA 公認企業ロゴのユニフォームを着用する。(資料参照)
- ③ 番号は、ジャージの胸部と背部のそれぞれ中央に付けなければならない。番号の色と明るさは、ジャージと対照的でなければならない。
- ④ 番号は、胸部が最小限10cm、背部が最小限15cmの高さのものを用いる。番号の字幅は最小限2cmである。
- ⑤ 都道府県名…都道府県名はシャツの袖に（袖が無い場合は背面襟下に）付けてもよい。大きさはチーム名より小さい（高さが低い）こと。(資料参照)
- ⑥ アンダーウェア…アンダーウェアはユニフォームの袖や裾、首などからはみ出してはならない。→冬場の暖房のない体育館での試合では、半袖のユニフォームからアンダーウェアがはみ出てもよい。但し、全員が同じ色であること。
- ⑦ 混合の場合、大会要項では
男女混合チームのユニフォームは、男女で違うユニフォームを着用し、番号が重ならないようにする。ただし、違うユニフォームを用意できない場合は、同一ユニフォームでも構わないが、男子・女子のいずれかが指定された識別用バンドを腕か足首に付けるか、ソックスの長さや色、ハチマキなどで区別できるようにすること。

2. ベンチスタッフの服装について

- ①ベンチスタッフのウェアも公認企業のロゴ入りのもを着用することをお願いしたい。
- ②ベンチスタッフに小学生が入る場合、Tシャツ・短パンでも良い。Tシャツの色は他のベンチスタッフと異なってもよい。

3. 他の都道府県在住の登録選手の確認方法について

- ①資料参照

4. 2022競技セクションに関連するルール改正

- ①コートレイアウト (資料参照)

5. その他

- ①体育館のフロアで練習できるのは、プログラムに記載されているベンチスタッフと選手だけとする。
セット間のフリーゾーンでの練習は、ベンチスタッフが相手をしてよい。(小学生)
- ②コートオフィシャルにつて
選手が6名でコートオフィシャルが足りない場合には、ベンチスタッフが行う。

令和4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4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 審判員は、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審判員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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 各ブロックと連携して、A級審判員資格取得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、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。加えて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。
- 5 コロナ禍における感染症対策においては、これまでの状況を踏まえ、今後の感染状況を見据えながら、審判員の安心・安全を第一に、大会運営ができるように、柔軟に対応を行う。

-
- 指導部：1 審判員の技術の向上を目指し、A級審判員にカテゴリーを設け、映像等も有効に活用しながら、レベルに応じスキルアップのための技術強化事業を推進する。
- 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 各ブロックとの連携をしながら、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 女性審判員については各世代の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

各種ルールの改正点・修正点について

2022年度の各種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。

1. 6人制改正点・修正点

本競技規則は、2021年2月5日から7日にオンラインで開催されたFIVB総会において2020東京オリンピック後のルール改正が承認され、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る。

それをもとに、2022年度版ルールブックの改・修正点を以下のようにまとめた。

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改・修正点である。

P.101. 22.2.3 (E) P.55. 9.3.1.
別(30.1A) 11韓国へ

P.55. 21.3

3.2.1. コート上へ

● 改正点

1. 1.2.2 室内コートでは、コート面は明るい色でなければならない。

FIVB 世界・公式大会では、ラインは白色でなければならない。コートとフリーゾーンは白色以外の、それぞれ異なる色で区別する必要がある。コートは、フロントゾーンとバックゾーンを区別するために色を変えてもよい。

2. 1.4.5 ウォームアップエリア

FIVB 世界・公式大会では、ウォームアップエリアは約 3 m × 3 m の広さでそれぞれのベンチ側フリーゾーンの外側のコーナーに観客の視野を遮らないように設けるか、またはスタンド（観客席）をコート面から 2.5 m 以上の高さにして、チームベンチ後方に設けてもよい。

3. 1.4.6 (削除)

4. 1.6 照明

明るさは、300 ルクス以上が必要である。

FIVB 世界・公式大会では、照明の明るさは競技エリアの表面から 1 m の高さで測定し、2000 ルクス以上が必要である。

5. 4.1.2 選手の 1 人が、チームキャプテンとなり、記録用紙に明記される。(規則 5.1)

6. 4.2.3.2 タイムアウト中：自チームのコート後方のフリーゾーン内

7. 5 チームリーダー

チームキャプテンと監督の両者は、チームメンバーの行為や規律に対して責任を負う。リベロは、チームキャプテンにもゲームキャプテンにもなることができる。

8. 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。

9. 5.1.2.3 監督が不在で、監督の役割を引き継ぐアシスタントコーチもチームにいない場合は、
タイムアウトと選手交代を要求する。
10. 7.2.3 公式ウォームアップを両チームが連続して（別々に）行う場合には、最初のサービスを
得たチームから、ネットを使用してウォームアップを始める。

**F I V B 世界・公式大会では、すべての選手はプロトコルならびにウォームアップ中は
試合をするユニフォームを着用しなければならない。**

11. 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。
12. 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
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から遠い位置
にいないなければならない。
13. 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。
14. 9 ボールをプレーすること
各チームは、（規則 10.1.2 を除き）それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレ
ーしなければならない。
しかし、ボールは、自チーム側のフリーゾーン外とその延長線上にあるスコアラーズテーブ
ル上から取り戻してもよい。
15. 11.2.2.1 相手コートに侵入している片方の足（両足）の一部がセンターラインに触れている
か、センターライン真上の空間にあれば、この動作が相手チームのプレーを妨害しない限り、
その足（両足）は相手コートに触れてもよい。
16. 12.5.2 サービスが行われるとき、サービングチームの 1 人または複数の選手が集団で腕を
揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、サービ
スヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠すことでスクリ
ーンとなる。サービスヒットまたはボ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
スクリーンではない。（第 6 図）
17. 14.6.1 ブロッカーが相手チームのアタックヒット前に相手空間内にあるボールに触れたと
き。（規則 14.3, 第 11 図㉔）
18. 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。
19. 15.4 タイムアウト（テクニカルタイムアウトの条文削除）
15.4.1 タイムアウトは、ボールがアウトオブプレーでサービスのホイッスルの前に、該当す
るハンドシグナルを示して要求しなければならない。チームの要求によるすべてのタイムアウ
トは 30 秒間である。（第 11 図④）

**F I V B 世界・公式大会では、主催者の要求に基づいて F I V B が承認する場合には、
タイムアウトの長さを調整することができる。**

FIVB 世界・公式大会では、ブザーを使用し、次にタイムアウトを要求するハンドシグナルを示すことが義務付けられている。

15.4.2 すべてのタイムアウトの間、プレー中の選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない。

20. 15.7 例外的な選手交代

負傷、病気、退場、または失格でプレーを続行できなくなった（リベロ以外の）選手は、正規の選手交代をさせる。もしもこれができないときは、チームは規則 15.6 の制限を超え、例外的な選手交代を行うことができる。

例外的な選手交代とは、リベロ、セカンドリベロまたはリベロの入れ替え選手以外で、負傷、病気、退場、または失格の発生時にコートにいなかった選手が代わりに出場することをいう。この負傷、病気、または退場で交代した選手は試合に戻ることはできない。

例外的な選手交代は、いかなる場合でも正規の選手交代の回数には数えないが、記録用紙のセットや試合の選手交代の合計欄に記録される。

21. 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）

22. 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）

23. 19.2 服装

リベロは、チームの他の選手と、主要な部分の色が異なるユニフォーム（または再指名リベロのためのジャケット、ビブス）を着用しなければならない。ユニフォームの色は、チームの他の選手とは明らかに対照的でなければならない。2 人のリベロはチームの他の選手と異なる色で、さらにお互いに異なる色のユニフォームを着用することもできる。

リベロのユニフォームには、他の選手同様に番号を付けなければならない。

FIVB 世界・公式大会では、再指名されたリベロは、可能であれば、元のリベロと同じタイプ、同じ色のジャージを着用しなければならない。しかし、番号は自分のものを付ける。

24. 21.3.2.1 退場を受け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、そのセットの残りに参加することができず、そのセットが終了するまでチーム控室に行か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チーム控室に行かなければならない。

25. 21.3.3.1 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、試合終了までチーム控室に行かなければならないが、それ以外の処置は受けない。

26. 22.1 構成

試合のための審判団は、次の役員によって構成される。

- ・ファーストレフェリー
- ・セカンドレフェリー
- ・チャレンジレフェリー
- ・リザーブレフェリー
- ・スコアラ
- ・ 4 (2) 人のラインジャッジ

その配置は、第 10 図に示す。

F I V B 世界・公式大会では、チャレンジレフェリー (ビデオチャレンジシステム使用時) とリザーブレフェリー、アシスタントスコアラを割り当てなければならない。

27. 24.2.10 **F I V B 世界・公式大会では、規則 24.2.5 に記載されている責務はリザーブレフェリーによって行われる。**

28. 25 チャレンジレフェリー

F I V B 世界・公式大会でビデオチャレンジシステム (VCS) を使用する場合は、チャレンジレフェリーを割り当てなければならない。

25.1 位置

チャレンジレフェリーは、F I V B テクニカルデリゲートが決定した別の場所にあるチャレンジブースで任務を遂行する。

25.2 責務

25.2.1 チャレンジレフェリーは、チャレンジプロセスを監視し、有効なチャレンジの規則に従って行われるようにする。

25.2.2 チャレンジレフェリーは、その任務を遂行する間は公式レフェリーユニフォームを着用しなければならない。

25.2.3 チャレンジレフェリーは、チャレンジプロセスの後に、ファーストレフェリーに反則の種類を知らせる。

25.2.4 試合終了後、チャレンジレフェリーは、記録用紙にサインをする。

29. 26 リザーブレフェリー

F I V B 世界・公式大会では、リザーブレフェリーを割り当てなければならない。

26.1 位置

リザーブレフェリーは、F I V B のコートレイアウトで決められた個別の場所で任務を遂行する。

26.2 責務

リザーブレフェリーは：

26.2.1 その任務を遂行する間は公式レフェリーユニフォームを着用しなければならない。

26.2.2 セカンドレフェリーが不在の場合や、その任務を続行できないとき、またはセカンドレフェリーがファーストレフェリーとなった場合は、セカンドレフェリーとして任務を遂行する。

26.2.3 試合前やセット間に、(もしも使用している場合は) 選手交代用のパドルを管理する。

26.2.4 セット開始前やセット間に、もしも問題があるときはベンチのタブレットの動作を確認する。

26.2.5 フリーゾーンを清潔に保つために、セカンドレフェリーを補佐する。

26.2.6 退場や失格となったチームメンバーがチーム控室に行くように指示をするセカンドレフェリーを補佐する。

26.2.7 ウォームアップエリアやベンチの交代選手をコントロールする。

26.2.8 スターティングプレイヤーのコート内への呼び込み直後に、セカンドレフェリーに 4 個の試合球を渡し、セカンドレフェリーが選手の位置を確認した後に 1 個の試合球を渡す。

26.2.9 モッパーの動きに指示をするファーストレフェリーを補佐する。

30. 第 1 図 競技エリアのウォームアップエリアの変更 (Option1, Option2)

31. 第 4 図 ポジショナルフォルトの判定の図の変更

32. 第 9 図 罰則段階表

退場の処置のしかた

チームメンバーはそのセットが終了までチーム控室に行かなければならない。

失格の処置のしかた

チームメンバーは試合終了までチーム控室に行かなければならない。

33. 用語の定義 (DEFINITIONS)

チームのファーストヒット (FIRST HIT OF THE TEAM)

プレーの動作でチームのファーストヒットとみなされるケースは 4 つある。

- サービスのレセプション

- 相手チームのアタックヒットのレシーブ

- 自チームがブロックしたボールのレシーブ

- 相手チームにブロックされたボールのレシーブ

プロトコール (PROTOCOL)

試合開始前の一連の手順は、大会のハンドブックに記載されているトス、ウォーミングアップセッション、チームやレフェリーの紹介を含む。

● 修正点

1. 規則 23 の「主審」を「ファーストレフェリー」に表記を変更し、本文中の主審をファーストレフェリーに修正した。
2. 規則 24 の「副審」を「セカンドレフェリー」に表記を変更し、本文中の副審をセカンドレフェリーに修正した。
3. 本文中の「審判員」を「レフェリー」に修正した。
4. 本文中の「審判台」を「レフェリースタンド」に修正した。
5. 公認審判員活動報告書の登録番号をメンバーID に変更した。
6. 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。
7. 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。

2. 9人制改正点・修正点

今年度についても、一昨年度までのラリーの継続を踏襲し、プレーをする側も、観る側も理解しやすいよう競技規則の改正を行うこととした。またその他、日頃からJVAに寄せられた9人制競技規則に対する意見等も参考に、条文の表現を平易にしてより分かりやすい競技規則になるよう心掛けて編集にあたった。

今年度の9人制競技規則の主な改・修正点は以下のとおりである。

なお、一昨年度からの修正・変更・追加した部分は下線で表記する。

1. 第14条 試合中断の不当な要求と処置

第2項 処置

- 2 不当な要求として拒否された場合でも、そのチームは同じ中断中に異なる種類の中断の要求をすることができる。

➡試合の遅延と分けて表記した。

2. 第21条 ボールイン・アウト（第4図-1，第4図-2）

- 2 ボールは、両アンテナ間でネット上方の許容空間を通過させ相手コートへ送らなければならない。このボールが次の状態になったときは、ボールアウトとする。

(1) ～略～

(2) ～略～

(3) ～略～

- (4) ボールの全体またはその一部でも、許容空間外側のネットの垂直面を完全に通過したとき。ただし、次の第21条3に該当する場合は除く。

〈第4図-1 ボールアウト〉

ネット下方の空間に範囲を示す矢印を追加した。

3. 第26条 試合の遅延

第2項 試合の遅延に対する処置（第5表）

- 1 競技参加者が試合の遅延をしたときは、そのチームに対し、次のとおり処置し、罰則段階表（第5表）を適用する。

- 2 不当な要求により、遅延警告の罰則が適用された場合は、同じ中断中に中断の要求をすることはできない。

➡不当な要求によって遅延警告の罰則が適用された場合を追加した。

4. 第33条 公式ハンドシグナル

〈第7図 審判員の公式ハンドシグナル〉

- ③ ボールイン

（第8条（1））

（第21条第1項）

- ④ ボールアウト

（第8条（10））

（第21条第2項）

5. 付録 (2) 公式記録記入法

(10) 次のようなときは、特記事項欄に、適用した事項／チーム／セット（両チームの得点）その内容の順に簡潔に記録する。

① サービス順の誤りで遡って得点を取り消したとき。(記載例; 図-1 の記載内容④参照)

6. 付録 (4) ケースブック

3 - 6 - 4 ➡ ルールの内容を変更した。

7. 公認審判員活動報告書

登録番号をメンバーID に変更した。

3. ビーチバレー改正点・修正点

本競技規則は、2021年2月5日から7日にオンラインで開催された F I V B 総会において 2020東京オリンピック後のルール改正が承認され、2021年10月にF I V B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る。

それをもとに、2022年度版ルールブックの改・修正点を以下のようにまとめた。

本年度のルールブックも6人制同様「英文併記」とした。

以下が本年度の主な改・修正点である。

● 改正点

1. 規則 3.3 フォアボールシステム

F I V B世界・公式大会では、1つの試合に4個のボールを使用する。この場合は、フリーゾーンの4カ所のコーナーとファーストレフェリー、セカンドレフェリーの後ろに計6人のボールリトリバーが配置につく。(第7図)

2. 規則 14 ブロック

14.3 相手空間内でのブロック

ブロックでは、相手のプレーを妨害しない限り、選手はネットを越えて手と腕を伸ばしてもよい。しかし、相手チームがアタックヒットを行う前に、ネットを越えてボールに接触することは許されない。(規則 13.1.1)

14.6 ブロックの反則

14.6.1 ブロッカーが、相手チームのアタックヒットの前に、相手空間内にあるボールに触れたとき。(規則 14.3, 第8図⑳)

3. 規則 15.2.3 中断の要求を拒否され、遅延行為に対する罰則を適用された場合は、同じ中断中(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。

4. 規則 17.1.2 負傷や病気の選手には、最大限5分間の回復時間が与えられる。レフェリーは、大会公認の医療スタッフが選手を診るためにコート内への立ち入りを許可しなければならない。ファーストレフェリーだけが選手がコートを離れることについて罰則を適用することなく許可をすることができる。治療が完了するか、治療が必要ない場合はプレーが再開されなければならない。ファーストレフェリーはホイッスルをして、選手に続行を要求する。

5. 規則 22.2.6 最終的に選手が負傷 / 病気に至るまでの状況に応じて、ファーストレフェリーはメディカルアシスタンスを許可し、回復時間を開始する。(規則 17.1.2)
6. 規則 23.2.7 セカンドレフェリーは、ファーストレフェリーが選手にメディカルアシスタンスを許可する場合、回復時間の管理を含むプロセスを補助する。(規則 17.1.2)

● 修正点

1. 規則 4.5.3 サポーターの色について追加した。
2. 規則 9 ボールを取り戻すことができる位置を修正した。
3. 規則 12.5 スクリーンについて追加・修正した。
4. 規則 22.2.2 ファーストレフェリーの権限について追加した。
5. 規則 22 「主審」を「ファーストレフェリー」に表記を変更し、本文中の主審をファーストレフェリーに修正した。
6. 規則 23 「副審」を「セカンドレフェリー」に表記を変更し、本文中の副審をセカンドレフェリーに修正した。
7. 本文中の「審判員」を「レフェリー」に修正した。
8. 本文中の「審判台」を「レフェリースタンド」に修正した。
9. 規則 21, 24, 25 に「チャレンジレフェリー」と「リザーブレフェリー」を追加した。
10. 用語の定義に「チームのファーストヒット」「プロトコール」を追加した。
11. 記録用紙の表題部分を 6 人制・9 人制との統一性を図り、付録 (3) 公式記録記入法を一部修正した。
12. 記録用紙の「コート交替」を「コートスイッチ」に修正し、付録 (3) 公式記録記入法を修正した。
13. 公認審判員活動報告書の登録番号をメンバーID に変更した。
14. 規則・ケースブックをより読み易く理解しやすいようにするため、単語訳や表記を見直し、字句や表現を一部修正した。

4. ソフトバレー改正点・修正点

競技規則制定から 35 年を迎え、競技規則は、6・9 人制バレーボールの長所を生かしながらソフトバレーボールの本質である「いつでも、どこでも、誰でも、いつまでも」に沿い、適合したものとなるよう心掛け編集にあたり、一部の付則を競技規則に組み入れた。

なお、小学生競技規則においては、この競技規則を基本としたうえで、小学生に特化した内容にまとめた。

以下が本年度の主な改・修正点である。

● 修正点

1. これまで付則としていた、審判員の責務および公式ハンドシグナルの内容を、第 7 章として競技規則に組み入れた。

第 7 章 審判員の責務および公式ハンドシグナル

- 25 審判団
 - 第 9 図 審判団の位置
- 26 主 審
 - 26.1 権限 26.2 責務
- 27 副 審
 - 27.1 権限 27.2 責務
- 28 記録員
 - 28.1 試合およびセット開始前
 - 28.2 試合中
 - 28.3 試合終了時
- 29 線 審
- 30 点示員
- 31 主審と副審の公式ハンドシグナル (第 10 図)
 - 31.1 主審と副審のハンドシグナル
 - 31.2 主審が吹笛した場合のハンドシグナル
 - 31.3 副審が吹笛した場合のハンドシグナル
- 32 線審のフラッグシグナル (第 11 図)

2. 第 1 章 施設と用具

1 競技場

- (1) 1.1.2 競技場の表面から最低 7 m を、最低限 7 m に修正した。
- (2) 第 1 図に、ショートサービスゾーンの表記とサービスゾーンとショートサービスゾーンの範囲を加え、また、ラインの幅を表記した。

3. 第 10 図 主審と副審の公式ハンドシグナル

審判員の責務および公式ハンドシグナルを競技規則に組み入れたことから、適用条項より一般・小学生同等の字句を削除、条項の一部を修正した。

4. 第 11 図 線審のフラッグシグナル

審判員の責務および公式ハンドシグナルを競技規則に組み入れたことから、適用条項より一般・小学生同等の字句を削除、条項の一部を修正した。

5. 小学生競技規則は、次の構成とした。

- (1) 施設と用具
- (2) チームのラインアップシート
- (3) 試合の進行

『2022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) 最終判定の出し方について *セカンドレフェリー*
 - ・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。
- (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。
- (4) ポジションの反則について
 - ・ポジションに関するルール変更を確実に理解し、的確に適用する。

【セカンドレフェリー】

- (1) ポジションの反則について
 - ・ポジションに関するルール変更を確実に理解し、的確に適用する。
 - ・ポジションを常に確認することを怠らない。反則があれば、試合の早い段階で反則とする。
- (2) タッチネットについて
 - ・選手がネット際でボールをプレーする動作中、ボールを追わずにネット際に目を残し判定をする。
- (3) 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。
- (4) 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。

【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ないようにする。

(JVIMS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。

2022年度 6人制ルールの取り扱いについて

2022, 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、馬鹿にしたり威嚇をしたりする行為があった場合。

【主にステージ 2 に該当するケース（直接イエローカードを出すケース）】

- ①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執拗な抗議や威嚇的な態度を示した場合。
- 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 ヒットの特徴

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、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、または投げること；この場合は、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。

14.3 相手空間内でのブロック

ブロックでは、相手チームのプレーを妨害しない限り、選手はネットを越えて手と腕を伸ばしてもよい。しかし、相手チームがアタックヒットを行う前に、ネットを越えてボールに接触することは許されない。

14.6 ブロックの反則

14.6.1 ブロッカーが相手チームのアタックヒット前に相手空間内にあるボールに触れたとき。(規則 14.3, 第 11 図⑳)

(注)

- 1 相手空間内で、相手のアタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。
- 2 アタックヒットと同時にブロックの手がボールに触れても、反則ではない。

9 ポールをプレーすること

各チームは、(規則 10.1.2 を除き) それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレーしなければならない。

しかし、ボールは自チーム側のフリーゾーン外とその延長線上にあるスコアラーズテーブル上から取り戻してもよい。

(注)

- 1 スコアラーズテーブルの後方は、自コートのフリーゾーン外側と同様に取り戻すことができる。
- 2 相手チームのフリーゾーン外側の垂直面より内側であれば、ボールを取り戻すことができる。

《図解》

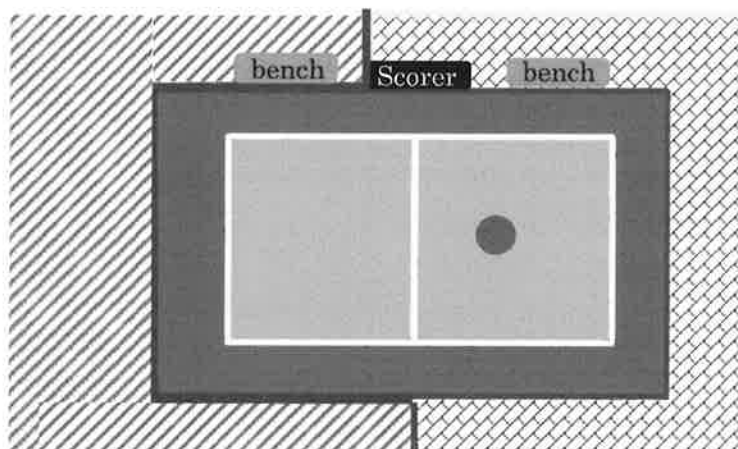
■ フリーゾーン



チームが取り戻すことができないところ



チームがボールをプレーできるところ



【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。

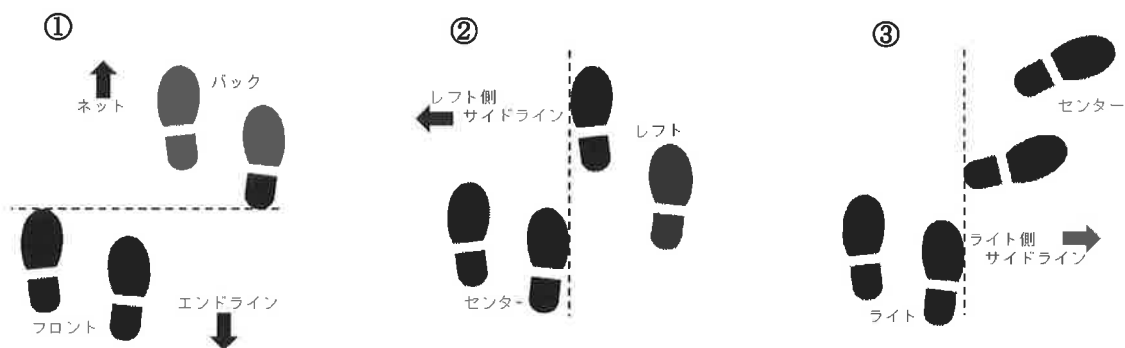
7.4.3 選手のポジションは、次のとおりコート面に接している両足の位置により決定され、コントロールされる。

7.4.3.1 各バックプレーヤーは、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と同じ位置か、センターラインより離れた位置に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、少なくとも片方の足の一部が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、ライト（レフト）のサイドラインに近い位置に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③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いったん提出されたら、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わったら、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。

【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、記録用紙には記録される。

（規則 16.1）

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

（規則 16.1.4）

（注）

- 1 正規の試合中断の要求に関して、チームが不当な要求で拒否された後、その中断中に同じチームによる同じ試合中断の要求は認められないが、違う種類の中断の要求は認められる。ただし、15.11.1.1の不当な要求については、サービスの実行が優先され、試合中断の要求はすべて認められない。
- 2 正規の試合中断の要求に関して、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、記録用紙に記録される。
- 4 2組の選手交代の要求があり、その中の1組は不法な選手交代であった。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、記録用紙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

5.2 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。

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は、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競技コントロールエリアのコーナーにあるウォームアップエリアまでのフリーゾーン内で、立ちながらも歩きながら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は、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)

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。

2022年度

6人制 審判実技マニュアル

2022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
【試合の運営】	
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・反則」	5
「不当な要求」	5
セット間	6
試合終了後	6
【試合中の判定】	
ハンドシグナル	7
基本的な位置の取り方	7
最終判定の仕方	8
サービス許可のホイッスル	8
スクリーンの判定	8
サーバーの誤り	9
ポジションナルフォルト	9
サブプレジューブ	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
【競技の中断に関する技術】	
タイムアウト	20
選手交代	21
【リベロの交代に関する技術】	22
【選手交代の手順】	24

【試合前・試合終了後およびプロトコール時のレフェリーの役割】

スコアラ	<p>① コートに向かって右側がスコアラとする。</p> <p>② 試合開始30分前までに、記録用紙に必要な事項の記入を済ませ、スコアラテーブルに着く。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記録用紙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。記録用紙が唯一の公式記録である。疑義を抱いた時は、ゲームを止め、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、フアーストレフェリー・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ア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な抗議として記録用紙にスコアラが記入するか、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	<p>① コートに向かって左側がアシスタントスコアラとする。スコアラが任務を続けられない場合、スコアラを交代する。</p> <p>② 試合開始30分前までには、リベロコントロールシートを準備し、席に着く。また、記録用紙の準備を準備する。</p> <p>③ アシスタントスコアラは、試合中、</p> <ol style="list-style-type: none"> 試合中、すべてのリベロプレイメントを記入する。 もしも、リベロプレイ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。 スコアラ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。 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。 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。 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、スコアラを補佐する。
ラインジャッジ	<p>① 試合開始30分前までには、スコアラテーブル後方に集合する。両レフェリー紹介直前に2人ずつ、ウォームアップエリア近くで待機し、それぞれの定位置について、選手を紹介待つ。</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が任務を遂行していない場合には、タイムアウトやセット間にアドバイスを与える。</p> <p>④ 試合中の判定等については、ラインジャッジマニュアルを参照。</p>
ボール リトリバー	<p>① 試合開始30分前までには、競技場に集合し、クラウチングチェア（背もたれなし）、タオルがあるかを確認する。</p> <p>② 公式ウォームアップ中は、フェンス外でボール拾いを手伝う。</p> <p>③ 積極的にボールを回収し、サーバーにスムーズに配球できる状況をつくる。そのために、観客席にボールが入ったら近くのリトリバーは近づいて手を挙げ、観客がどこへボールを返したらよいかははっきり示す。</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セットのセット間) 3ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す「NO2・5」がボールを管理し、次のセットサーバーのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5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のNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5セット目は、ボールを1個、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テーブルを持って行き、ボールホルダーに返す。</p>
モッパ	<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 それぞれのタオルは、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 モップは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。こぼしたチームがチェンジコートした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技役員が拭く。</p> <p>⑦ モッパは、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の定位置は、スコアラテーブル横であり、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、モッパに指示・要求する権利はないので、モッパは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	フアーストレフエリー	セカンドレフエリー	スコアララー・アシスタントスコアララー
レフエリー 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エリーミーティングで話をす。</p> <p>(例) LJとの打ち合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ライン判定 ・ボールコンタクト ・アンテナ付近の判定 ・パンケーキなど具体的に確認する 	<p>①フアーストレフ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>①フアーストレフエリー・セカンドレフエリーとは、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エリー、スコアララーはポジションを確認する。</p>
コート、備品、用具の点検	<p>①コート、ベンチ、ウォームアップエリア、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>	<p>①記録用紙に大会名、試合番号、チーム名、場所、エントリリー等必要な事項を青のボールペン(消せないボールペン)で記入する。</p> <p>②代表者会議で変更、訂正された最終エントリリーを記録用紙右下部のチーム欄に記入する。</p>

プロトコール

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール・アシスタントスコアラール
	<p>①スコアラールテーブルの前で、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を行う（コインを使用）。またその際に、公式ウォームアップを合同で行うか、個別で行うかを確認する。</p> <p>②公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。</p> <p>③試合球、公式記録用紙、ブザー、ナンバーバドル、ユニフォームなど、ゲームに必要な用具をチェックする。</p> <p>④ラインアップシートを確認し、セッターの位置を中心に、両チームのメンバーを確認する。</p> <p>⑤公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。</p>	<p>①スコアラールテーブルの前で、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ウォーミングアップ中に選手のナンバーを構成メンバー表で確認する。</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ールに渡す。数字がはっきりと確認できない、同じ番号が記入されている場合は、監督に確認する。（再提出の場合もある）</p> <p>スコアラールが記入後は、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ールが記録用紙に記入し終えたら、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＝ボールトリリバーNo2、 5へ ・ 5 ボールシステム＝No1、 2、 4、 5へ</p> <p>⑦ラインアップシートに従って、スターティングプレイヤーを確認する。もし、ラインアップシートに記入されていない番号の選手がコート上にいた時は、監督に確認し正しい処置を行う。また、コート上の選手がラインアップシートをゲームキャプテンに示し処置をする。（各セット開始時と同様に扱う）</p> <p>⑧最初のサーバーにボールを送る。</p>	<p>スコアラール・アシスタントスコアラール</p> <p>①監督、チームキャプテンはサインする。これは正式な選手名とナンバーであることの確認である。したがってこのサイン後にそのチームの構成を修正することはできない。</p> <p>②ウォーミングアップ中に選手のナンバーと記録用紙に記載された構成メンバーを確認する。</p> <p>③ラインアップシートを受け取った時には、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、記録用紙に記入する。数字がはっきり確認できない場合や登録されていない番号、あるいはリベロの番号が記載されていた場合は、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ールは、エントリーに記載されたりリベロがコート上にいることを確認する。</p>

遅延の制裁	フアーストレフェリエー	セカンドレフェリエー	スコアラー・アシスタントスコアラー
<p>遅延の不法な行為</p> <p>※規則 2 1. 1</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、サービス許可のホイッスルをする。選手が靴紐を結んでいる所は見ない。見ていると待っている感じを与えるのでサーバーの方を見る。</p> <p>⑤ラリー終了後直ちに次のサーバーはサービスゾーンに移動して、ボールを受け取る。(サービスの準備をする)遅れるケースでは遅延の対象となることがあるので、ホイッスルして移動を促す。</p>	<p>①タイムアウトやセット開始の合図があ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>①すべてのディレイワーニング・ペナルティは、記録用紙の罰則の欄に「D」で記載する。</p>
<p>軽度の不法な行為</p> <p>※規則 2 1. 1</p>	<p>①<ステージ1>チームメンバーによる、軽度の不法な行為に対しては、早い段階で、ゲームキャプテンを呼び、口頭で警告をする。(例：「チームに警告を与えません。」)</p> <p><ステージ2>チームの2度目の軽度の不法な行為は、当該選手にイエローカードを使用して警告を行う。</p> <p>軽度の不法な行為の場合でも、ステージ2から適用することができる。</p> <p>②ラリー中「ワンタッチ」とか「ドリブル」とか、自然に声が出るようなものは気にしなくてよい。</p> <p>③ラリー終了後、役員に対してアピールする行為は警告の対象とする。また、相手チームの選手を牽制したり、馬鹿にするような態度をしたり、相手に向かってのガッツポーズ等はトラブルの原因となるので、早めに警告を出した方がスムーズな運営ができる。</p> <p>④軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。義務としてチームが反則などに該当する不法な行為に進展するのを防ぐためのものである。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>①フアーストレフェリエーが、ゲームキャプテン・当該選手を呼んだ際、フアーストレフェリエーの元に行き、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、記録用紙に記録されない。</p> <p>②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則 2 1. 1 を理解する。</p>

試合中

試合中

不正な行為・反則	ファーストレフェリエー	セカンドレフェリエー	スコアラワー・アシスタントスコアラワー
<p>不正な行為・反則</p> <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トアップレ一になったとき、ただし不正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、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エーは、チーム、セカンドレフェリエー、スコアラワー、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、レフェリエーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不正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 不正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エーのみであり、すべての不正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正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正な行為も規則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>① セカンドレフェリエーはファーストレフェリエーが警告や罰則の適用をするのを確認し、直ちにスコアラワーに該当の罰則を記録用紙に記録するよう指示する。</p> <p>② 試合中、レフェリエーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不正な行為に気づいた時、ファーストレフェリエーに報告する。</p>	<p>スコアラワー・アシスタントスコアラワー</p> <p>① 警告・ペナルティ・退場・失格は記録用紙の罰則の欄に記入する。</p> <p>② 記録用紙の情報に基づき、ファーストレフェリエ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エーに伝えなければならない。</p>
不正な要求	① レフェリエーミーティングの際に、確認を必ず行う。	<p>① 不正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ワーに不正な要求があったことを告げ、記録用紙に記載させる。また、ファーストレフェリエーにも合図を送る。</p> <p>* 不正な要求を拒否した場合異なる種類の要求は認められる。</p>	<p>① 不正な要求（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
セ ツ ト 間	①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) リードするチームが8点に達した時、コート上の選手をエンドラインに整列させ、ホイッスルでコートチェンジのシグナルを示す。	①セット間の計時を行い、両チームの状況を確認する。前のセットが終了後、積極的にラインアップシートを取りに行く。 スコアラール・アシスタントスコアラールとの打ち合わせを行う。 (最終セットの場合) コートチェンジがスムーズに行えるように確認する。 コートチェンジ後、コートチェンジ前と同じポジションであることを確認する。その後、スコアラールを確認し、リベロリプレイスメントや中断の要求を認める。	①セット間の計時を行う。結果の集計・記入をセットごとに行い、次のセットの必要事項を記入する。 (最終セットの場合) コートチェンジ後、中断の要求があっても、まずポジションの確認を優先し、その後両手をあげてから、中断の要求の手続きに入っていく。
試 合 終 了 後	①監督およびゲームキャプテンと握手をする。 ②セカンドレフェリーが確認をした記録用紙を、再度確認してサインをする。 ③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、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。	①監督およびゲームキャプテンと握手をする。 ②試合球を確認する。試合で使用したすべてのボールを、スコアラールテーブルまで戻す。 ③記録用紙が完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。 ④ファーストレフェリー、スコアラール、アシスタントスコアラール、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。	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ァ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。 ②両チームのキャプテンのサインを採る。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。 ③記録用紙を完成させた後に、アシスタントスコアラールがサインした後、自分でサインをし、セカンドレフェリー、最後にファーストレフェリーのサインを採る。 ④記録用紙は、オリジナルを主催者が保管する。

【試合中の判定方法】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー
<p>ハンドシグナル</p>	<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。 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ぬ。 ③ダブルフォルトの場合は、ダブルフォルトを示し、次のサーブチームを示す。 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。 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。 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、サーブチームのみ示す。</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ッチコンローラーを行う。 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。 ③判定以外のホイッスルをするケース> ・選手交代のブザーがない。ブザーが鳴らない(シグナルを示す)。 ・リベロの再指名(シグナルはしない)。 ・セット開始前、ラインアップシートに記入されていない選手の交代要求時。 ・他コートからのボールの侵入。 ・ロングサーバー。 ・コート上の重大な事故、けが等。 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) 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る必要がある。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>アシスタントスコアラー 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>
<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。 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。 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。 ④ネットから離れたアタックプレーは、若干アタッカー側に身体を移動してアタッカーのプレーとプロッタ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。 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>	<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。 ②プレーに応じてボールから0.5m~1.5m程度(プロッタ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。 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。 ④ボールカバーが太くな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サイドライン近くまで移動する。 ⑤タイムアウトやサブスティテューションの要求に注意を払う。 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ばさばさ暴言や威嚇行為をしていないか監視する。</p>	

最終判定の仕方	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
サービス許可 のホイッスル	<p>ファーストレフェリーは、ラリー終了のホイッスルをし、自ら判定をした後、セカンドレフェリーやラインジャッジを確認して最終判定を行う。</p> <p>特に、ボールコンタクトの有無、ライン判定等についてファーストレフェリー自身が判定に自信が持てない時に限り、判定を出す前に、セカンドレフェリー・ラインジャッジを呼んで確認する。判定を出した後、チームからのアピールでセカンドレフェリー・ラインジャッジを呼び、その結果判定を覆すことはレフェリーへの信頼を失うことになるので、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。</p> <p>①サービスの許可条件は、サービスゾーン内でサーバーがボールを保持し（もしも、サーバーが背を向けているときでも）、両チームの選手がコート内においてプレーの準備ができて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両ペンチを見て、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およそ8秒とする。 (ボールをバウンドさせたり、コートに背を向けてい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>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、記録用紙のサービス順とサーバーに齟齬が生じていないか、最初に記録用紙でサーバーの番号を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。（大きく指すこととはしない）</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ボールのコースが相手チームに見えないように妨害してはならない。</p> <p>サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が集団で腕を振り動かしたり、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ボ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>		

サービス時の判定

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラースタンスコアラースタンスコアラースタンス
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、スコアラースタンスと記録用紙を見ながら、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るほうが良い。(ブザーがない時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スが打たれた時にコート外に出て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サービス時に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。 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ふと、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サービス時に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。 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。試合中は必ずラインアップシートを保持する。 ④反則が起きた時は、どの選手の関係がポジショ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。	記録用紙で、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。

サービス時の判定

サーブレシーブ	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。</p> <p>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。</p> <p>③バックセッターがネット際でボールをプレーする時はボールの高さを確認する。</p> <p>④バックセッターがネット際でボールを返球したり、相手からのボールをブロック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。</p> <p>⑤ジャンピングサーブでボールがレシーバーにかすかに触れていくケースに注意をする。</p> <p>⑥サーブのレシーブでは、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>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。</p> <p>②プレーを読んでポジショニングをする。(セッターのトスがA, B, C, D等で上がるか、アタックは誰が打つのか、ブロックは誰がするのかなど)</p> <p>③レシービングチームのセッターがフロントか、バックかを確認する。</p>		

アタック時の判定	ファーストレフェリエー	セカンドレフェリエー	スコアラーストスコアラースト
	<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つ分ぐらいたし、横に出過ぎない。(オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のため)</p> <p>②オープンアタックは高い位置から広い視野で見ること。アタッカーとブロッカーとボールを視野に入れる。アタッカーのキャッチ、ブロッカーのボールコンタクトやタッチネット、また、ブロックに跳ね返ってアタッカーに当たるケースを頭に入れておく。</p> <p>③A、B、C、Dクイックは、トスがネット際にかかるので、ボールを見ながらネット上に目線をおき、ブロッカーやセッターのオーバーネットやタッチネット、ブロッカーのボールコンタクトを見て、レシーバーのボールコンタクトとライン判定をする。(プレーを先読みすること)</p> <p>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、ボールをキャ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ャッチの反則となることがある。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いためキャッチの反則となる。</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を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攻撃のプレーを読んでポジションをして、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セカンドレフェリエ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、ブロッカーによるアンテナへのタッチネットの反則が起こることも頭に入れて位置取りをする。</p> <p>④ネット際に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>	

	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
バックアタックの 判定	<p>① ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバックアタックに注意する。</p> <p>② ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。(アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する)触れていれば反則である。</p> <p>③ 打点の高さを確認する。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ら反則の条件となる。</p> <p>④ ネット上端より高いボールをバックのセッターがトスした時に、相手方プロッカーがオーバーネットしていないでそのボールに触れた場合は、バックのセッターの反則である。</p> <p>⑤ 反則成立のタイミングは、そのボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手のブロックに触れた時に反則が成立するので、その瞬間にホイッスルをする。</p>	<p>① ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバックアタックに注意する。</p> <p>② バックアタックを判定できるようにボールに近づき過ぎないように入る。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ることを意識して、センターからの速いバックアタックが見える位置にすばやく移動する。アタックラインが全て見える、下がった位置で判定する。</p> <p>⑤ 打点の高さがはっきりしない時には、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>	
バックセッターの アタックヒットの反則	<p>① ネット上端よりも完全に高い位置でトスアップされたボールが、直接相手コートに入ってしまったり、相手ブロックに触れたりした時は、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 打点の高さがはっきりしない時には、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
<p>ブロック時の判定 (ファーストレフェリエー、セカンドレフェリエーの責務)</p>	<p>①ブロック時のキャッチについては、明らかなものを判定する。ボールをつかんで投げるような動作はキャッチの反則である。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ブロックのキャッチの判定の仕方は、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。</p> <p>④相手チームへの返球の際、ブロックのような動作で行う場合はキャッチの反則があるので注意をする。</p> <p>⑤ブロックのボールコングラドとセカンドレフェリエ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エーサイドであることを理解し、ラインジャッジと協力する。</p> <p>⑥ブロッ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ブロックによるタッチネットだけでなく、ファーストレフェリエーが確認しにくいセカンドレフェリエー側のボールコンタクトに注意する。</p> <p>②アンテナにボールが当たるケースは、アタックボールか、ブロックの後のボールかを確認する。</p> <p>③アンテナ近くでのプレーのときは、ブロックがアンテナに触れるケースも起こることを意識して見る。</p> <p>④ネットとブロックを視野に入れて、特にタッチネット、ベネトレーションフォルト、そしてブロックのボールコンタクトを見るため、ネットとブロックの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。</p>	
<p>バックプレーヤーのブロックの判定</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バックプレーヤーが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バックプレーヤ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返り、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、バックプレーヤーの反則が成立する。</p>	<p>①サーブのときは、レシーブングチームのバックセッターのブロックの判定をする気持ちを持つ。</p> <p>②ラリー中もネット際でトスを上げるセッターがフロントかバックかを確認しておく。</p>	

ボールコンタクトの判定	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
<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。また、ボールがどの方向に飛んでいても目が遅れないように、全体を視野に入れておくことが大切である。</p> <p>②判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。判定の際には、セカンドレフェリエーや関係するラインジャッジを確認し、選手が“ワンタッチ”とか“ノー、ノー”と言う声に惑わされることなくタイムリミットを早く出すと説得性がある。</p> <p>③判定（ハンドシグナル）を早く出すと、後からセカンドレフェリエー、ラインジャッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。</p> <p>④目の位置が低くなりすぎると角度あるボールコンタクトが見えにくくなるので高い位置から見ると良い。</p> <p>⑤ファーストレフェリエー、セカンドレフェリエ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ャッジの判定を尊重すべきである。また、アタックボールがブロックに当たり、速いスピードで跳ね返り、再びアタッカーに当たるとは、ファーストレフェリエー、セカンドレフェリエー、ラインジャッジに速いスピードのために見逃しやすいためである。</p> <p>⑦ブロッキングアウトを狙うプレーは、ブロッカーの手のサイドをかすかに狙って打ってくるので広い視野で見ると、必ずセカンドレフェリエー、ラインジャ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>①セカンドレフェリエー側のボールコンタクトは、ファーストレフェリエーの死角になるケースがあることを理解し、補助できるような確認をする。</p> <p>②ファーストレフェリエ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エーが見た（求めた）タイムリミットでシグナルを送る。</p> <p>③ファーストレフェリエー、セカンドレフェリエ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>	<p>セカンドレフェリエー</p>	<p>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	ファーストレフェリエー	セカンドレフェリエー	スコアララー アシスタントスコアララー
<p>ネット際のプレーの判定</p>	<p>①タッチネットの反則</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。 ・ボールをプレーする動作の中には、(主に)踏み切りからヒット(またはプレーの試み)、安定した着地、新たな動作への準備が含まれる。《11. 3. 1》 ・相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は支柱、ロープ、またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。《11. 3. 2》 <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身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"> a) アタックやブロックをする選手の場合 <ul style="list-style-type: none"> 「移動、ジャンプのための動作の開始から着地の動作の終了」まで 「ボールが近くにある選手やボールに対してプレーをしようとして移動している選手の場合」まで 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して移動している選手の場合 <ul style="list-style-type: none"> 「移動を含んで、プレーのための動作の開始からプレーをした(しようとした)動作の終了」まで。 また、着地後勢い余ってネットにぶら下がったり、寄りかかかったりする動作や、相手方コートに入らないようにネットの下をくぐり、相手方フリーゾーンに出るときに、ネットに触れる動作は反則である。(両アンテナ間に限る。両アンテナ間に限る)速攻や時間差攻撃などで、どこにトスが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接触は反則とするが、明らかに離れた位置にトスが上がった場合や動作終了後、ボールが近くになく、振り向いたときの接触は反則ではない。 <p>B)「相手チームのプレーを妨害する」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをプレーする動作中に、両アンテナ間のネット、またはアンテナに触れること。 ・支持を得たり、身体を安定させたりするために両アンテナ間のネットを使うこと。 ・ネットに触れることにより相手チームに対して自チームが有利な状況を不正につくり出すこと。 ・相手チームによる正当なボールへのプレーの試みに対し、それを妨害する動作をすること。 ・ネットをつかんだり、握ったりすること。 <p>C)「ネットに触れる」とは、</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。そのためにプロッカ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エーが下からみていると、選手がネットに触ったのと同じく見分けがつかず、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> <p>ボールをプレーする相手に影響を与えたり、ラリーを中断させたりすることが明らかな時のみ反則とする。例えば、髪の毛がネットの網目にかままり、プレーが中断する等の</p> <p>②ゲーム中に大きなタッチネットの反則の見逃しと思われるケースが多い。タッチネットの判定は、ファーストレフェリエー・セカンドレフェリエーで行う。</p> <p>③アンテナ付近のブロックでは、プロッカーがアンテナに触れたケースをアタックヒットのボールがアンテナに当たった反則と間違えることがあるので注意する。</p> <p>④判定の際には、誰がタッチネットしたのかを明確にする。(説得性)</p>	<p>セカンドレフェリエー</p>	<p>スコアララー アシスタントスコアララー</p>

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	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
	<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ぬので、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シグナルを出し、アイコンタクトをとる)</p>	
オーバーネット	<p>①オーバーネットの反則があ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ろみを超えて、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つているケースで、アタックヒットの前にブロックをした場合は反則である。 (但し、3回触れたボールは除く)</p> <p>⑥相手から向かってくるボールがネットを越えない場合は、ブロックをすると反則である。(但し、3回触れたボールは除く)</p>		

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ス
	<p>①ファーストレフェリーの位置からも、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>セカンドレフェリー</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はいなければ、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は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ェアの反則とする。（ハンドシグナル＝反則が起きた地点を指し、必要であれば反則をした選手を手で示す）</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>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セカンドレフェ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レーンアップ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ースターの前とするが、選手の邪魔にならないければボールのコースに入ってから判定をする。ラインジャ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は、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るとス	<p>①ファーストレフェ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をすることが大切である。</p> <p>②アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。</p> <p>③プ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プロッカーの手、アンテナを視野に入れて判定をする。</p> <p>⑤試合前にレフェ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セカンドレフェ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をすることが大切である。</p> <p>②アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。</p> <p>③プ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セカンドレフェリー側では、セカンドレフェリーはボールから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>	

ネット際のプレーの判定

	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
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、役員席から見るとでは、見る位置によってハンドリング基準の違いがある。したがって、誰がどこから見ても反則プレーは確実にホイッスルできるよう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、ボールをキャ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>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、指が引かかかるとはキャッチで判定をする。</p> <p>④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>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>ボールがプロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカパー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合のみホイッスルすべきである。</p>		
トス	<p>①キャッチの反則は、手の中に止まるが、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ぬ。</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、手の中で止めるプレー、肘で押しあげる2段モーションのプレー、投げるようなキャリーのプレーもすべて、キャッチとする。指先だけにボールが当たるプレーは反則ではない。</p> <p>④ネット上段でセッターがトスをする時（Aクイック等）、フアーストレフェリ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>		
ティッピング	<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。ティ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 ぶら下がりが引下ろすプレー</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。フア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場合キャッチの反則となる。</p> <p>③フアーストレフェリーは「ティッピング」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	<p>①ボールが床に落ちた瞬間にホイッスルをする。また、ライン際の判定については、強くホイッスルをする。</p> <p>②ライン判定は、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。</p> <p>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。</p> <p>④もしも、ラインジャッジの判定が間違っていれば、片方の手で軽くおさえる動作をしてから判定を覆さなければならぬ。タイミングよくラインジャッジをおさええてから最終判定を示す。（ワンタッチの場合も同様）</p>	<p>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。</p>	
パンケーキ	<p>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。</p> <p>②試合前に合図の仕方について、審判団で念入りに打ち合わせしておく必要がある。</p>	<p>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。タッチネットが起りそうもない場合は、ボールを見る。</p>	
物体利用のプレー	<p>①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。</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）</p>	<p>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。</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	スコアラール・アシスタントスコアラール
	<p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のセカンドレフェリーに要求することができる。(規則15)ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。</p> <p>不当な要求が適用された場合は、同じチームは、同じチームによる同じ種類の中断の要求は認められないが、タイムアウトの要求は認められる。)ただし、不当な要求のうち、ラリー中またはサーブのホイスルと同時か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、遅延警告が適用された場合は、同じチームによる中断の要求は次のラリーが完了するまで認められない。(けがや病気に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、スコアラール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。もしもスコアラール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、試合を遅らせたと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、交代の手続きが行われている途中に、その他の要求をキャンセルしても、罰則を適用しない。</p> <p>⑤2組の交代の要求があったが、2組目が遅れてきた場合、1組目の交代を認めて2組目は拒否する。</p>	<p>①ブザーを確認したら、ボール付近で交代する選手の方を向き、手で合図をすることで、交代をコントロールする。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラール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。もしもスコアラール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、試合を遅らせたと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、スコアラール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も、スコアラールとの協力が大切である。</p>	<p>①選手が、選手交代ゾーンに入ったらブザーを鳴らし、コート内の選手と交代選手が正規の交代であるかどうかを確認する。そして記録用紙に記入し、完了したら両手を上げ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スコアラール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、負傷時のスコアラール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>

【リベロの交代に関する技術】

	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
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、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しなければならない。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	①リベロが、自チームのフロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたボールを他の選手が、ネット上端より高い位置でのアタックヒットを完了することはできない。 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。	①リベロが、フロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたことを、ファーストレフェリ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。	
リベロのリプレイスメント	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つのラリーが終了していかないといけない。リベロが、コートから出るときは、入れ替わった選手（またはリベロが2人いる場合はもうひとりのリベロ）とのみ交代することができる。 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、断り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、サーブを打つ前でなけ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続いた場合は、遅延に対する罰則の対象となり、同一試合中、累進される。例えば、遅延反則の場合、ラリーを中断し、直ちに遅延行為に対する罰則を適用する。このような場合（遅延警告や遅延反則）のリベロリプレイスメントは有効とする。 ④ファーストレフェリ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でセカンドレフェリーをとおしてアシスタントスコアラールに確認をする。 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入ったり出たりすることをコントロールする。 ②セカンドレフェリーが判っている場合は、ファーストレフェリーのサーブ許可のホイッスル直後にセカンドレフェリーがホイッスルしスコアラールに確認をする。 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ールの責務である。 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ールは、サーブ許可のホイッスル後からサーブ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	<p>・チームに登録されているリベロ（1人もしくは2人）すべてが、負傷、病気、退場、失格等、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。</p> <p>＜リベロ再指名の方法＞</p> <ol style="list-style-type: none"> 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なければならない。（ナンバードラブル使用の場合は持っていること）（ピブスを着用するかチームの他の選手と違う色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、スコアラールに再指名であることを口頭で伝える。ハンドシグナルは示さない。 ③スコアラールはアシスタントスコアラールに再指名できるか確認し、片方の手を上げる。 ④セカンドレフェリーは、リベロの再指名を許可する。 ⑤スコアラールは、記録用紙のリマーク欄に、アシスタントスコアラールはリベロコントロールシートのコラムにそれぞれの変更を記載する。 <p>・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。</p> <p>・リベロとして再指名された選手は、その試合を通じてリベロとして試合に出場し、プレーすることができる。チームに登録されていたリベロは、その試合に戻ることはできない。</p>
---------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

～選手交代の手順～

1. ラリーの終了から次のサービス許可のホイッスルまでの間に、交代選手が、交代できる準備を整えて、選手交代ゾーン(以下サフスティクションゾーンという)に入る必要がある。

スコアララーの手順		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 交代選手がサフスティクションゾーンに入ったとき、ブザーを押す。	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合 何もしない。	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 交代選手がサフスティク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。	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合 交代選手がサフスティクションゾーンに入ったとき、ホイッスルをし公式ハンドシグナルを示す。 ポールのそばで交代する選手の方を向き、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。
ナンバーの子エックを行い、記録用紙に記入する。その際、片手を上げた後、セカンドレフェリーと目を合わせたりする必要がある。	ナンバーの子エックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。	選手交代の際、スコアララーと目を合わせなければならない。(もしも、その選手交代に誤りがあれば、スコアララーが再度ブザーを鳴らす)	スコアララーが軽く片手を上げるのを確認し、手で合図をして交代させる。	交代する準備ができていない場合は、遅延の罰則を適用する。
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、記録用紙の「罰則」の該当する欄に記録する。	不法な交代であれば片方の手を振る。	不法な交代であれば、直ちにスコアララーに行き、記録用紙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。	不法な交代であれば、直ちにスコアララーに行き、記録用紙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。	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。	スコアララー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。	スコアララーが両手を上げたのを確認し、ファーストレフェリーに向かい両手を上げる。	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、再度ブザーを押す。	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、スコアララーがどちらのチームの要求を受けたのか、連携を取って手続きをする。その際、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メンに入った場合は、不当な要求とする。
(サービスホイスル後に選手が、サフスティチューションメンに入らないようにコントロールする。)**

スコアラ-の手順	セカンドレフェリーの手順	ファーストレフェリーの手順
ラリ-終了後、セカンドレフェリーと連携し、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-がフザ-を押ししたり、セカンドレフェリー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-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ーを補佐する。サービス許可のホイスルをい次のラリ-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スティチューションメントに出向いていることを確認する。

スコアララーの行動		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	
交代選手がサスティチューションメントに入ったときブザーを押す。ナンバーの手チェックをし、記録する。その際、片手を上げたたり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、ボールのそばで交代する選手の方を向き、交代する選手のうち1人を、サイドラインから少し離れたところに待機させる。手で合図をして1組目を交代させる。	交代選手がサスティチューションメントに入ったとき、ホイッスルをし公式ハンドシグナルを示す。ボールのそばで交代する選手の方を向き、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。スコアララーが軽く片手を上げるのを確認し、手で合図をして、1組目を交代させる。	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。	スコアララーの両手が上がるのを確認した後、サイドライン上に移動させ、2組目を交代させる。(ミスや混乱を防ぐために必ずスコアララーのシグナル確認をする)	スコアララーの両手が上がるのを確認した後、2組目をサイドライン上に止まらせ、スコアララーが軽く手を上げるのを確認し、交代させる。(ミスや混乱を防ぐために必ずスコアララーのシグナル確認をする)	
スコアララーは2組目の手続きを行う。2組目の交代の場合、改めてブザーを押さない。 スコアララーは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアララーは2組目のナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。 スコアララーは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアララー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。	スコアララーが両手を上げたのを確認し、セカンドレフェリーのホイッスルをする。	セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、セカンドレフェリー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。

2022年度

ラインジャッジ マニュアル

2022年2月11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

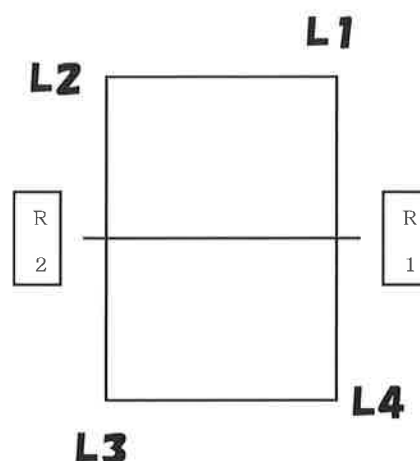
『ラインジャッジの責務』

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をしておくこと。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、ブロッカーやレシーバーのボールコンタクトがあった際の出し方等をよく打ち合わせておくことよい。
- (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

《図1》



(1) ラインジャッジの位置

- ① 自分の担当するラインの想像延長線上でコート各コーナーから2m離れ、ラインを身体を中心に置き、視線はライン上に置くようにしてフリーゾーン内に立つ。エンドラインはライトサイドのコーナーから「L2」・「L4」が、サイドラインはレフトサイドのコーナーから「L1」・「L3」が統御する。(図1)
- ② レフトサイドからのサービスの時は、サーバーの妨害にならないように、サイドラインの延長線上、サーバーの後方に移動し位置する。その際、サーバーのフットフォルトの有無に注意するため、横には開かない。

(2) ラインジャッジのフラッグシグナル

- ① 起きた反則を確実に判定し、速やかにフラッグシグナルを示す。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

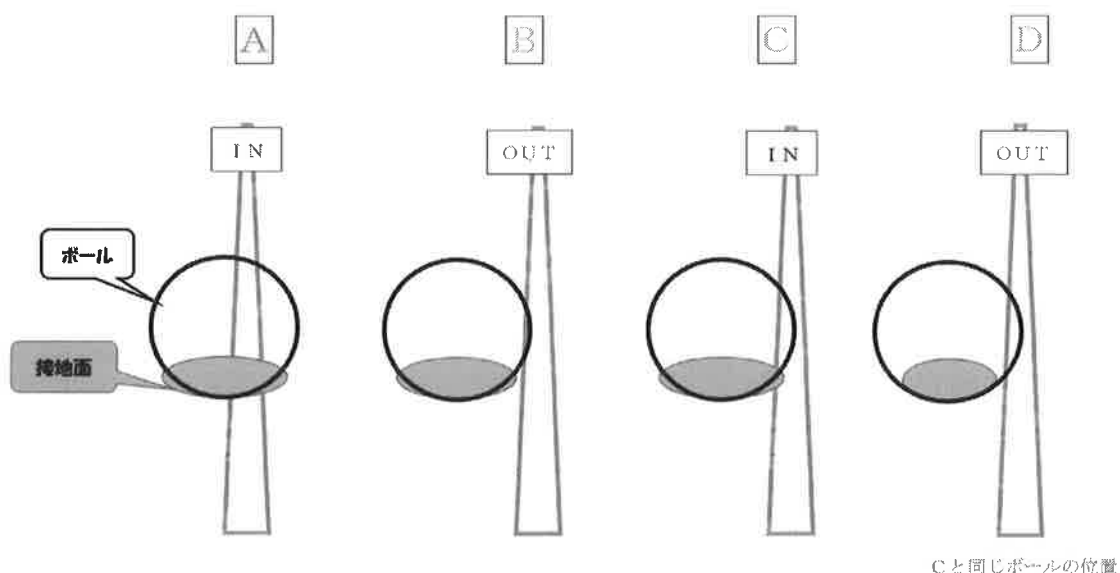
- (1) 試合が終了したら、スコアラーズテーブルの後方に集合し、ファーストレフェリー、セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラーと握手をする。
- (2) レフェリールームでファーストレフェリー・セカンドレフェリーからアドバイスを受けると良い。
- (3) 審判委員長より試合全体を通してのラインジャッジの任務についてアドバイスを受けること。
- (4) 最後にお互いにディスカッションをすること。

『ラインジャッジの判定の仕方』

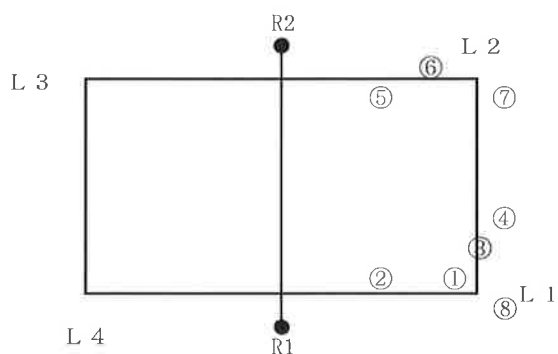
1. ラインに関する判定(ボールイン、ボールアウト)

- (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』

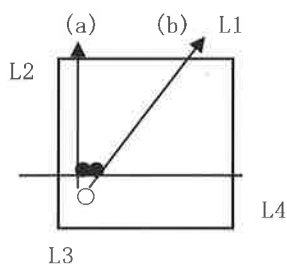


- | | |
|------|----------------------------|
| ボール① | L 1, L 2 が判定 (コーナー 2 m 以内) |
| ボール② | L 1 が判定 |
| ボール③ | L 2 が判定 |
| ボール④ | L 2 が判定 |
| ボール⑤ | L 3 が判定 |
| ボール⑥ | L 3 が判定 |
| ボール⑦ | L 2 が判定 |
| ボール⑧ | L 1, L 2 が判定 |

2. ボールコンタクトの判定

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

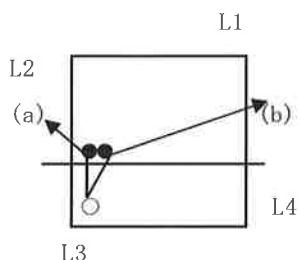
① ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合



(a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(b) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

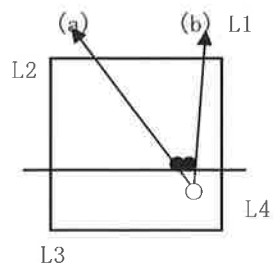
② ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合



(a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(b) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

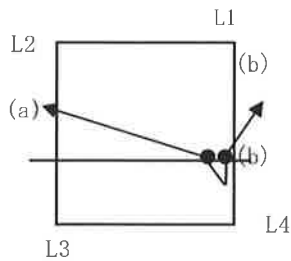
③ ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合



(a) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(b) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

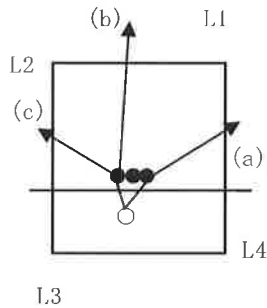
④ ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合



(a) L1, L2, L3, 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。

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



(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, L3, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

(c) 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

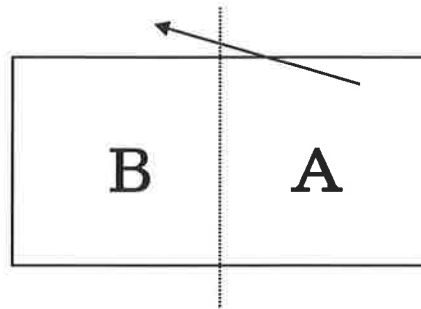
- (1) サーブを打つ瞬間の足の位置、及びジャンプサーブなどで踏切る足の位置がサービスゾーン外やコート内であれば反則となる。その判定はエンドライン担当のラインジャッジが判定しサイドライン側であれば、サイドライン担当のラインジャッジが判定をする。
- (2) フラッグシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手でラインを指す。

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

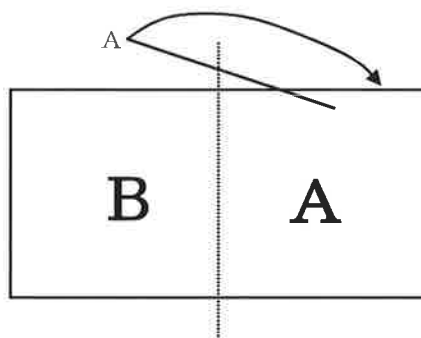
ファーストレフェリー：ネットの垂直面を通過した瞬間に
ホイッスルをする。

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。

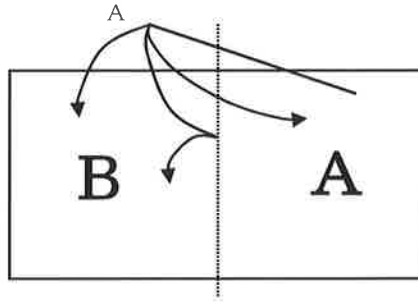
② Aの選手がボールに触れたとき。

a : 許容空間外を通過してボールを取り戻したとき



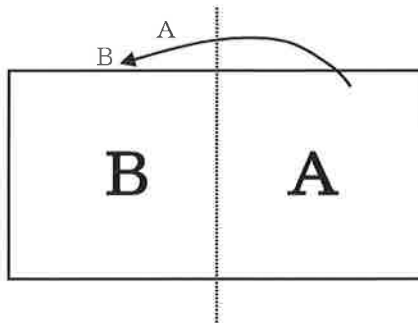
ファーストレフェリー：ホイッスルをしないでラリーを続行する。
 セカンドレフェリー： //
 ラインジャッジ：フラッグシグナルは示さない。

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。



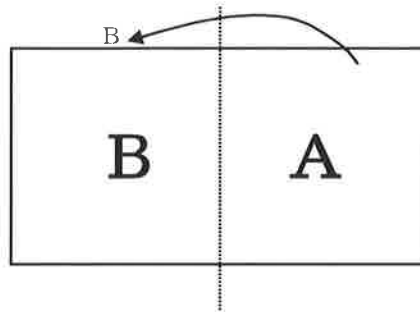
ファーストレフェリー：サイドライン上を完全に通過した瞬間にホイッスルをする。
 セカンドレフェリー： //
 ラインジャッジ：サイドライン上を完全に通過した瞬間にフラッグを振る。(一往復)

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

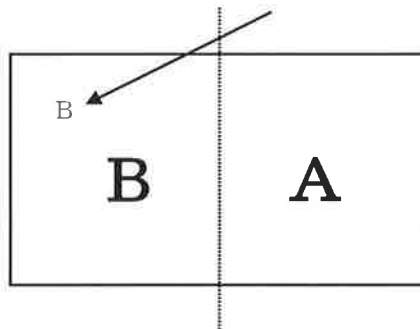


ファーストレフェリー：Bチームの選手がボールに触れた瞬間に
ホイッスルをして、Aチームのアンテナ外
通過でボールアウト。

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。

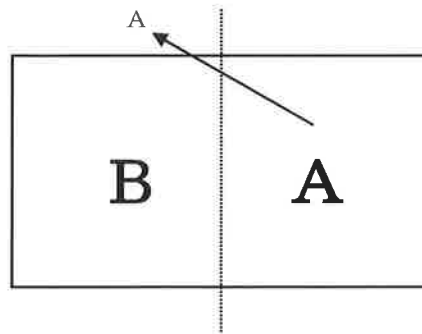


ファーストレフェリー：ネットの垂直面を通過した瞬間に
ホイッスルをする。

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)

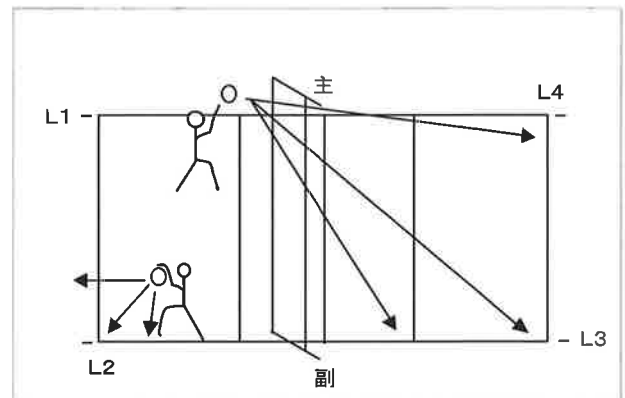
6. トレーニングマニュアル

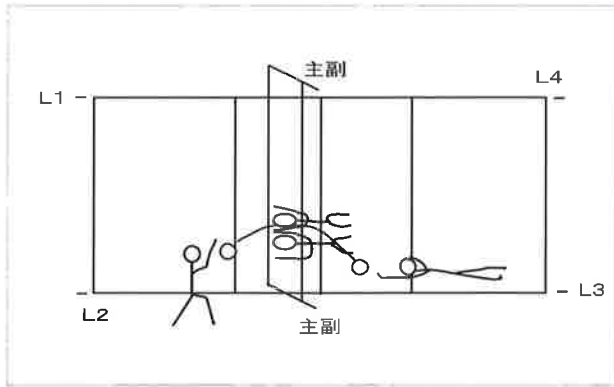
(1) レシーブボールが床に触れたかどうか

- 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



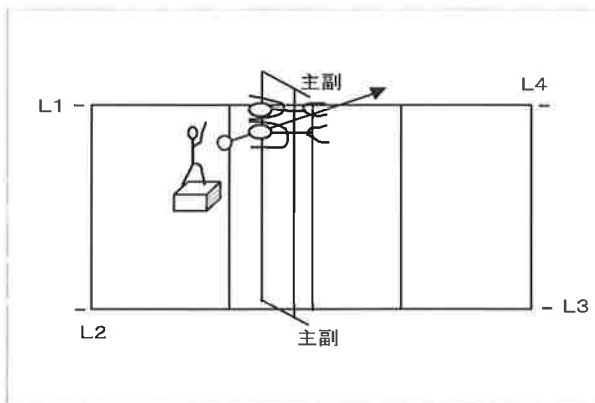


★床に落ちたボールの判定

- 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。

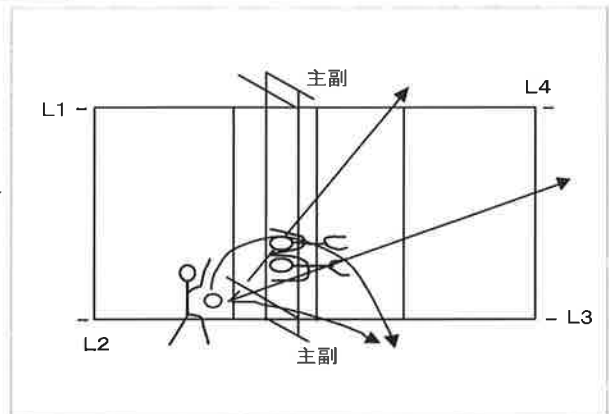


- ★ボールがアンテナに当たるケース
- ★ブロッカーがアンテナに触れるケース

- 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。

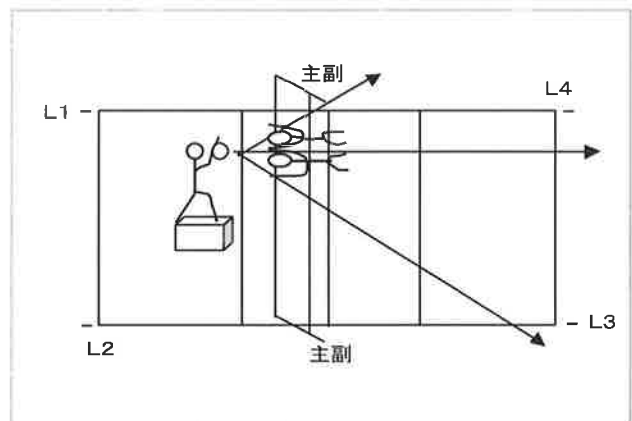
※ 取り戻されたボールが許容空間内を通過した場合は、フラッグを左右に振る。

(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めるケース。
- 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、視野に入れてみるのが大切である。



ビーチバレーボール補足資料

(前述に加え、ビーチバレーボール特有の責務及び判定を付記)

『ラインジャッジの責務』

1. 試合前

(1) 服装

- ① レフェリーウェアもしくは、支給された大会ポロシャツ、キャップ、ハーフパンツ（支給がない場合は、全員が揃う服装が望ましいが、揃わない場合は、同系色の服装でも可能）を着用し、運動靴と靴下を履く。
- ② サングラスの着用も可能。

(2) 第1試合は、試合開始20分前に、事前に指示された場所に集合する。

(3) 第2試合以降は、前の試合の1セット目終了後、事前に指示された場所に集合する。

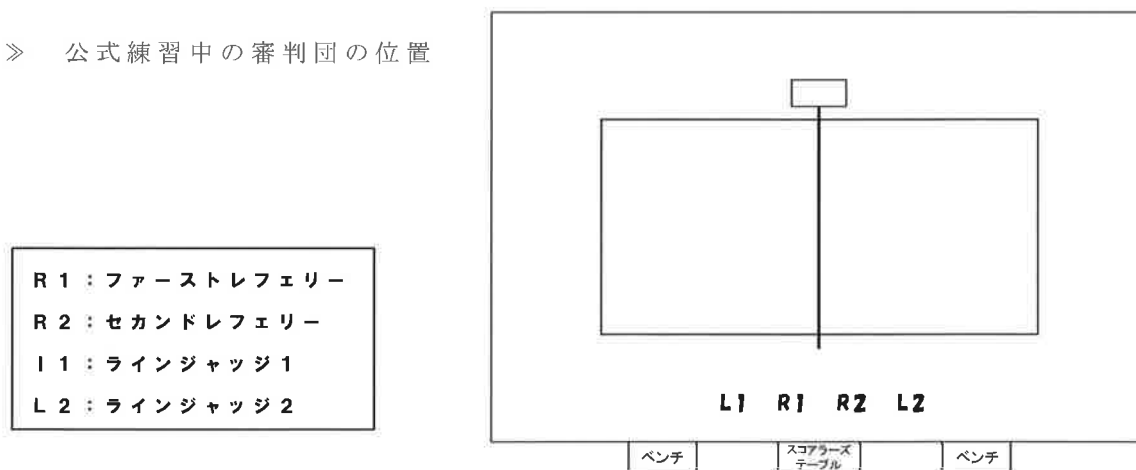
(4) 事前にフラッグとサングラス拭き用のタオルを確認し、マッチプロコール時にはタオルをハーフパンツの中（利き腕と反対側）に目立つようにつける。（ポケットの中にはしまわない）

(5) マッチプロコール中は、スコアラーズテーブル前に整列する。《図1参照》（4人の場合はL1・L2・ファーストレフェリー・セカンドレフェリー・L3・L4という位置で整列する。）

(6) 公式練習終了後、ファーストレフェリーがレフェリースタンドに向かうタイミングで競技エリア内の所定の位置につく。（4人の場合は、L1・L2とL3・L4が一行に並んで所定の位置に向かう。）

(7) 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、アンテナ、サイドバンドに歪みがないか確認する。

《図1》 公式練習中の審判団の位置



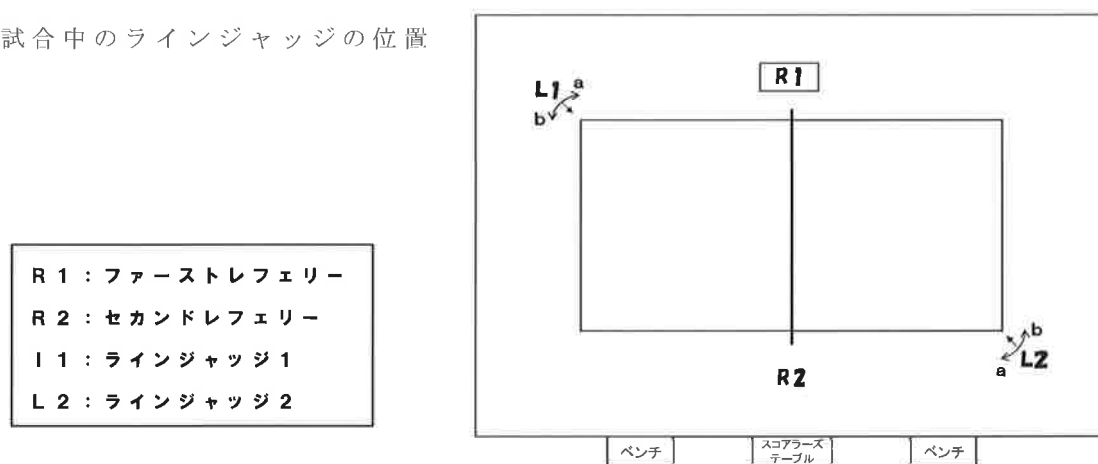
2. 試合中

(1) インプレー中のラインジャッジの位置

① ラインジャッジが2人の場合《図2参照》

- ・ファーストレフェリーとセカンドレフェリーの右側コーナーから、1 m離れた対角線の位置に立つ。
- ・それぞれ自身側のエンドラインとサイドラインの両方を統御する。
- ・ボールが向かってくる方向によって、位置を変えて判定する。(左右1歩程度) エンドラインを判定するときは、aへ移動し、サイドラインを判定するときは、bへ移動する。
- ・自身側からの攻撃の場合には、原則としてbへ移動し、サイドラインの判定を中心に行う。
- ・自身側チームのサービスの際には、aへ移動し、フットフォルトの有無に注意する。

《図2》試合中のラインジャッジの位置



② ラインジャッジが4人の場合（6人制・9人制と同じ）

- ・自分の担当するラインの想像延長線上でコートの各コーナーから2 m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。

(2) アウトオブプレー中や試合中断中の位置や動き

- ・ラリー終了時には、担当ラインの歪みやラインにかかる砂の凸凹を確認し、必要に応じて素早くライン及び砂の状態を修正する。
- ・風でラインが揺れる場合には、ラリー終了時にライン上に拳大の砂山を作りラインの揺れを止める。もしくは、状況に応じて運動靴でラインの上を左右にスライドさせて、ラインと砂(地面)との凸凹を少なくする。
- ・アウトオブプレー中には、選手がサングラスを拭くためにラインジャッジが持つタオルを使用する必要があるため、選手が寄ってきた際には、速やかにタオルをハーフパンツから取り、選手に渡す。

- ・タイムアウトやTTO，セット間は，サイドライン後方のフリーゾーン際まで（ラインの歪み等を確認しながら）コート側を向いた状態で下がり，自然体でリラックスした姿勢で待つ。（広告バナーがある場合には，文字等を隠さないようバナー間に立つ）その際，水分補給を行う場合には，フリーゾーンコーナー外側に置いてある各自の飲料にて速やかに水分補給を行う。
- ・サンドレベラーがライン上にレーキをかけた後は，各コーナーに移動し，2人のラインジャッジでサイドライン上，その後にそれぞれがエンドライン上の砂を落とし，ラインを真っすぐにする。4人の場合には，「L1」と「L4」，「L2」と「L3」でサイドライン上を，次いで「L1」と「L2」，「L3」と「L4」でエンドライン上の砂をそれぞれ同時に落とし，ラインを真っすぐにする。

3. 試合後

- （1）レフェリースタンドの左右（ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの外側）に整列し，選手・各レフェリーと握手をする。
- （2）ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの後についてスコアラーズテーブル側に戻り，フラッグ，タオルをたたみ，スコアラーズテーブルに置く。

『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）2人の場合，イン，アウトの判定はライン正面に移動して行うことが望ましい。しかしながら，ボールの速度が速く，ライン付近に落下する前に正面に移動できない場合には，移動することよりも静止して判定することを優先し，イン，アウトの確認を行ってから，フラッグシグナルを行う際に，ライン正面に移動する。
- （2）ラインにボールが接触すれば，ボールインの判定をする。
- （3）ラリー中，風や選手のプレー中の動きによって正常ではない位置にラインが動いた場合，たとえ大きく曲がっていても，ラインを基準にボールイン・アウトを判定する。また，ファーストレフェリーの最終判定が終わるまでラインの修正は行わない。
- （4）ファーストレフェリーがボールマークプロトコールを宣言した時は，ラインにボールが接触したか，接触しなかったかを明確に口頭で伝え，フラッグ等でボールの落ちた位置を指さない。※ファーストレフェリーが最終判定をしたあと，ファーストレフェリーとアイコンタクトをとりボールマークを消す。

2. ボールコンタクトの判定

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ファーストレフェリーが確認できるように（2秒程度）フラッグシグナルを示す。