

平成28年度

6人制 実技マニュアル

平成28年3月19日 発行

JVA国内事業本部
審判規則委員会 指導部

【試合前・試合終了後およびブローコール時の審判役員の役割】

記録員	<ul style="list-style-type: none"> ① コートに向かって右側が記録員とする。 ② 試合開始30分前までには、記録用紙に必要事項の記入を済ませ、スコアラーテーブルに着く。登録メンバーの記入については、最終承認された『コンポジションシート』から転記する。 ③ サービスオーダーと得点の確認を行う。記録用紙が唯一の公式記録である。疑義をいただいた時は、ゲームを止め、副審を呼び、可能な限り迅速に、正確に処置する。ロングサーバーがあればサービスが打たれた直後、ブザーを鳴らし、主審・副審に知らせる。点示の間違いは、競技を中断せずに速やかに処置する。 ④ ゲームキャプテンから主審に対して異議の申し立てがあった場合、その異議を試合終了時に公式な抗議として記録用紙に記録員が記入するか、チームキャプテンが記入することを許可する。
アシスタントスコアラー	<ul style="list-style-type: none"> ① 試合開始30分前までには、記録用紙の予備と、リベロコントロールシートを準備し、席に着く。 ② コートに向かって左側がアシスタントスコアラーとする。 ③ アシスタントスコアラーは、試合中、原則として次の事項を行う。(規則26.2参照) <ul style="list-style-type: none"> a) スコアラーの任務を補佐する。 b) リベロリプレイメントを正確に記録する。もし、リベロリプレイメントに反則があった場合は、その事実も記載し、ブザーを鳴らして審判員に通知する。 c) 卓上点示盤を使用して、得点揭示を行う。 d) テクニカルタイムアウトの開始と終了を通知する。
線審	<ul style="list-style-type: none"> ① 試合開始30分前には、スコアラー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、プレーヤーの紹介を待つ。 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。 ③ ラインジャッジは、ボールリトリバーやモッパーパーが任務を遂行していない場合には、タイムアウトやセット間にアドバイスを与える。 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
ボールリトリバー	<ul style="list-style-type: none"> ① 試合開始30分前には、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。 ② 公式ウォームアップ中は、フェンス外でボール拾いを手伝う。 ③ 積極的にボールを回収し、サーバーにス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つきり示す。 ④ ボールの受け渡しは、2・3歩動いて行う。サーバーの邪魔にならないタイミングで、よく状況を見て、広告パネルのすぐ近くを転がす。 ⑤ コート内のボールは、サイドラインまで行き、選手に渡してもらう。コート内には入らない。 ⑥ ボールをサーバーに渡すリトリバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーへは、ワンバウンドでボールを送る。 ⑦ (1～4セットのセット間) 3ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す(NO2・5)がボールを管理し、次のセットサービス権のあるチームのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す(NO1・2・4・5)がボールを管理し、次のセットサービス権のあるチームのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5セット目は、ボールを1個、副審に渡す。 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。 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テーブルに持って行き、ボールホルダーに返す。

モップパー	<ul style="list-style-type: none"> 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。 ② 試合開始30分前には、競技場に集合し、高さ30cm以下のクラウチングチェア(背もたれなし)、タオル、モップがあるかを確認する。 ③ クイックモップパー用のタオルは、40cm×40cmを最小とし、40cm×80cmが最大で、柄の付いたモップは、1mの幅が要求される。タオルや柄付きモップを置くときは、観客から見えにくい場所に置き、柄を立てないように配慮する。 ④ それぞれのクイックモップパーは、手に1枚ずつのタオル(計2枚)を持って、役割を果たす。フロントゾーンはサイドライン外側まで、バックゾーンはコート内を中心に拭く。 ⑤ 柄付きモップで拭く範囲は、コートの外側1.75mも含む。 ⑥ 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。 ⑦ 公式ウォームアップ後、タイムアウト(テクニカルタイムアウトを含む)時、セット間には、柄付きモップを持った3人のモップパーがそれぞれのコートを拭く。最初にフロントゾーンを1往復し、次にバックゾーン、サービスゾーンの順で拭く。 ⑧ 公式ウォームアップ終了後及びタイムアウト時は、素早くコートを拭く。テクニカルタイムアウト時(60秒)、セット間はゆっくりと6人そろって拭く。途中、濡れている場所があれば、必要に応じた人数でその部分を丁寧に拭く。 ⑨ 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。 ⑩ クイックモップパーは、ウェットスポットを自分の目で確認したら、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) ⑪ フロントゾーン担当のクイックモップパーの定位置は、スコアラーテーブル横であり、副審側からコートの3分の2の区域を拭いた時は定位置に戻る。他は、広告パネルを隠さないようにレフェリースタンドの真後ろに入る。バックゾーン担当のクイックモップパーは拭き終わったら、最短距離で必ず定位置に戻る。 ⑫ 選手からの要求があっても、要求に応じない。もし、クイックモップパーがウェットスポットに行かない場合は、大会審判委員長が注意をする。 ⑬ プレーヤーと監督には、クイックモップパーに指示・要求する権利はないので、モップパーは8秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。
-------	--

【試合の運営】

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
試合前	レフェリーミーティング	<p>① 主審の位置から選手の陰になって見えないプレー、床に落ちたかどうか、副審側のアンテナ外通過とボールコンタクトなどについての判定方法や合図の仕方、その他主審に対する補佐の仕方について打ち合わせをする。</p> <p>② 記録員・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。</p>	<p>① 主審・副審とは、サブスティテューション、タイムアウト、誤ったサーバーの発見時の合図のしかたと処理の方法について念入りに打ち合わせておく。</p> <p>(具体例)誤ったサーバーを発見した時は、副審に対して正しいサーバーを伝える。そして、両チームの次のサーバーを伝え、それに基づいて副審、記録員は正しいポジションを確認する。</p>
	コート、備品、用具の点検	<p>① コート、ベンチ、ウォームアップエリア、ペナルティーエリア、ネット、ボールについて確認をする。</p> <p>② ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③ 必要な用具の点検をする。</p>	<p>① 記録用紙に大会名、試合番号、チーム名、場所、エントリー等必要な事項を青のボールペンで記入する。</p> <p>② 代表者会議で変更、訂正された最終エントリーを記録用紙右下部のチーム欄に記入する。</p> <p>③ アシスタントスコアラーは、公式記録用紙の予備を準備する。</p>

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
プロトコール	<p>① スコアラーテーブルの前で、副審の立ち会いの下、両チームのキャプテンとトスを行う(コインを使用)。またその際に、公式ウォームアップを合同で行うか、個別で行うかを確認する。</p> <p>② 公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。</p> <p>③ 試合球、公式記録用紙、ブザー、ナンバーパドル、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 公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。</p>	<p>① スコアラーテーブルの前で、主審と両チームのキャプテンとのトスに立ち会う。</p> <p>② 公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>③ ウォーミングアップ中に選手のナンバーを構成メンバー表を使って確認する。</p> <p>④ 5セットマッチの場合は、10分前までに、両チームからラインアップシートを受け取り、記録員に渡す。数字がはっきり読み取れない場合は、監督に確認する。記録員が記入後は、机に置かず必ず保持する。 ラインアップシートを提出し、記録員がスコアシートに記入した後は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、交替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=ボールリトリーバー NO2、5へ ・5ボールシステム=NO1、2、4、</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ーヤーを確認する。もし、ラインアップシートに記入の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理をする。(各セット開始時も同様に扱う)</p> <p>⑧ 最初のサーバーにボールを送る。</p>	<p>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した構成メンバーを確認する。</p> <p>③ ラインアップシートを受け取った時には、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、スコアシートに記入する。数字がはっきり読み取れない場合や登録されていないナンバーが記載されていた場合は、副審を通して、監督に確認する。ラインアップシートは主審・副審(JVIS)以外には見せてはならない。</p> <p>④ アシスタントスコアラーは、エントリーに記載されたリベロがコート上にいることを確認する。</p>

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー	
試合中	遅延の制裁	<p>① 選手交代が遅れたときとは、交代選手が入る準備ができていなかったり、ナンバーパドルを使用する際は、ナンバーパドルの番号を間違えたとき、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 コートの表面を汗などで濡らした時に、それを拭くための中断の要求や、シューズの紐を締め直すための中断を要求したときは遅延の罰則となる。</p> <p>④ ボールがデッドの間に、選手が自分で用意したタオルで床を拭くことや紐を締め直すことは気にすることなく、サービス許可のホイッスルをする。選手が床を拭いている所や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>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、ただちにコートに戻るよう促す。</p>	<p>① すべての遅延の警告・反則は、記録用紙のサンクションの欄に「D」で記載する。</p>
	軽度の不法な行為	<p>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。 <ステージ1>(例:「チームに警告を与えます。」) チームの2度目の軽度な不法な行為は、当該選手に黄カードを使用して警告を行う。 <ステージ2>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、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。</p>	<p>① 主審が、ゲームキャプテン・当該選手を呼んだ際、主審の元に行き、内容を確認する。</p>	<p>① 軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、罰則ではないので、記録用紙に記録されない。</p> <p>② 軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則21.1を理解する。</p>
	※規則21.1			

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
試合中	<p>不法な行為・反則 規則21. 4. 1</p> <p>規則21. 5</p> <p>規則21. 4. 2</p> <p>① 不法な行為に対する罰則を適用できるのは主審のみであり、すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。</p> <p>② セット開始前およびセット間に生じたいかなる不法な行為も規則21. 3により、罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。</p> <p>③ 同じ試合で同じチームメンバーが不法な行為を繰り返した場合は、規則21. 4. 2に伴い、累進的な罰則となる。(違反を重ねることにより重い罰則を適用する。)(第9図、規則21. 3)</p>	<p>① 不法な行為に気づいた時、主審に報告する。</p>	<p>① 反則・退場・失格は記録用紙のサンクションの欄に記入する。</p>
セット間	<p>① 両チームの状況を確認する。必要があれば、副審と打ち合わせをする。 (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。</p>	<p>① セット間の計時を行う。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。 ベンチコントロール 記録員・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。 (最終セットの場合) コートチェンジがスムーズに行えるように確認する。中断の要求とリベロリプレイメントは、記録員の両手を確認後受けつける。</p>	<p>① 結果の集計・記入を各セットごとに行い、次のセットの必要事項を記入する。 セット間の計時を行う。</p>
試合終了後	<p>① 監督およびゲームキャプテンと握手をする。</p> <p>② 副審が確認をした記録用紙を、再度確認してサインをする。</p> <p>③ 副審、記録員、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</p>	<p>① 監督およびゲームキャプテンと握手をする。</p> <p>② 試合球を確認する。試合で使用したすべてのボールを、スコアラーテーブルまで戻す。</p> <p>③ 記録用紙が完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。</p> <p>④ 主審、記録員、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</p>	<p>① 試合結果を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記載させることができる。(記載内容は、ルールの適用・解釈に関することに限る)</p> <p>② 両チームのキャプテンのサインを採る。サイン未記入でも試合は成立する。</p> <p>③ 記録用紙を完成させた後に、アシスタントスコアラーがサインした後、自分でサインをし、両チームのキャプテン、副審、最後に主審のサインを採る。</p> <p>④ 記録用紙は、オリジナルを主催者が保管し、両チーム、主審、副審等にコピーして渡す。</p>

【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
ハンドシグナル	<ul style="list-style-type: none"> ① 公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあげ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ない。 ③ ダブルフォルトの場合は、ダブルフォルトを示し、次のサービスチームを示す。 ④ ゲーム中は、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。 ⑤ 副審がホイッスルし判定したケースは、サービングチームのみ示す。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 主審のハンドシグナルには、追従しない。ラリーの終了後は、ラリーに負けた側に移動する。(主審と目を合わせる) 主審のサイドのシグナルを確認後ベンチコントロールを行う。 ② 副審がホイッスルして判定したケースは、ホイッスルし、ラリーに負けたチーム側に移動して、ハンドシグナル(反則の種類・反則した選手)を示す。サイドは主審に追従する。 ③ 副審が主審を補佐して合図を送るケースでは、ラリーに負けたチーム側に移動して、主審と目が合った時(主審が求めた時)に、胸の前で小さく合図のみ送る。(しかし、主審がその判定を受け入れない時は、主張すべきでない) ④ 試合中、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。副審の合図がボールや選手の影になって見えにくいケースがあるので、副審は主審の見える位置に移動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。
基本の位置の取り方	<ul style="list-style-type: none"> 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ブロッカーの手とボールが視界に入るようにする。目の位置が低くなるとボールコンタクトや次のプレーを見るタイミングが遅れる。アタッカーから目を離すとキャッチボール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てボールを注視することが大切である。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 膝を曲げた姿勢で、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位置したり、プレーヤーの邪魔にならない位置に移動して、反則を見るときは必ず静止して見る。 ② プレーに応じてボールから1.0m～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。 ③ アンテナ外通過のボールやその可能性があるプレーはアンテナ近くに位置しボールのコースを確認する。ただし、プレーの邪魔になりそうな場合は、ボールの後ろに密着することが望ましい。プレーヤーから逃げるために大きく横には移動しすぎないように気をつける。 ④ ボールカバーが太くなっているために死角があるので注意する。主審サイドでの攻撃はサイドライン近くまで移動する。 ⑤ タイムアウト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はさんで暴言や威嚇行為をしていないか監視する。 	
最終判定の仕方	<p>主審は、ラリー終了のホイッスルをし、自ら判定をした後、副審や線審を確認して最終判定を行う。</p> <p>特に、ボールコンタクトの有無、ライン判定等について主審自身が判定に自信が持てない時に限り、判定を出す前に、副審・線審を呼んで確認する。判定を出した後、チームからのアピールで副審・線審を呼び、その結果判定を覆すことは審判への信頼を失うことになるので、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。</p>		

		主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
サービス時の判定	サービス許可のホイッスル	<p>① サービスの許可条件は、サーバーがボールを保持していること。両チームのプレーヤーがコート内にいてプレーの準備ができていないこと。</p> <p>② サービス許可のホイッスルまでにポジショナルフォルト、セッターの位置、バックアタックの選手の位置等のチェックする。</p> <p>③ 両ベンチを見て、競技中断の要求の有無を確認する。</p> <p>④ 大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。</p> <p>⑤ 主審のサービス許可のホイッスル後、8秒以内にボールを打たなければ、8秒ルールが適用される。(サービスの試技をすることはできない。)</p> <p>⑥ サービスのホイッスルのタイミングは ラリー終了のホイッスルからサービス許可のホイッスルのノーマルタイムは、6秒～8秒間。</p> <p>⑦ 主審のホイッスル後、サービスに出た選手が間違えであることにチーム内で気づき、正しい選手に戻そうとする行為は、反則を科さずに代わることを認める。この場合は8秒以内にサービスを行わなければならない。</p> <p>⑧ サービス時の反則(8秒ルール、フットフォルト)、サービングチームのポジショナルフォルト、スクリーンを確認する。</p>	<p>① 競技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 ポジションの反則がなかった場合は、打たれたサービスボールが許容空間内を通るかを確認すると同時に、素早くブロックサイドに移動する。</p>	<p>① 得点を確認する。</p> <p>② サーバーを確認する時は、記録用紙のサービス順とサーバーが間違えないように、最初に記録用紙でサーバーの番号を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認をする。(大きく指すことはしない。)</p> <p>③ ロングサーバーを確認したら、サービスを打った瞬間に「ブザー」等を使用して主審、副審に知らせる。</p> <p>④ もし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答で副審に知らせる)</p>
	スクリーンの判定	<p>① サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成し、サーバーおよびサービスボールのコースが相手チームに見えないように妨害してはならない。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、飛び跳ねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、サーバーおよびサービスボールのコースを隠すことでスクリーンが形成される。</p> <p>② スクリーンを形成していることが明らかな場合は、チームに対して注意が与えられる。再発した場合は、マイナーミスコンダクトとして罰則を適用する。</p> <p>③ スクリーンの反則が成立するのは、サービングチームの選手の妨害によって、サービスをレシーブする選手が、サーバーおよびサービスボールの軌道を隠されて、見えなくなる時である。</p>		

		主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
サービス時の判定	サーバーの誤り	① 副審のシグナルを確認したら、サイドを示す。必要であれば副審を呼び確認を行う。	① ホイッスルをしてゲームを止め、記録員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、ラインナ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」等を使用して主審・副審に知らせる。時期が遅れるとトラブルの元になるので十分に注意する。 ② 副審に状況を説明する。(誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー、相手チームの次のサーバー)
	ポジショナルフォルト	① サービス時にサービングチームの選手がコート内にいることを確認する。サービスが打たれた時にコート外に出ている場合、ホイッスルをして判定をする。 ② サービングチームの選手のコート面に接している両足の位置によって判定をする。 ③ サーバーだけ、また反則の起こりそうな選手だけを凝視してしまうと、視野が狭くなり、他の関係の反則が見えなくなるので、なるべくコート全体を視野に入れる。 ④ 反則が起きた時は、どの選手の関係がポジショナルフォルトなのか明確にする。	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。 ③ ゲーム中、サービス許可のホイッスルの前に疑わしいときは、ラインアップシートを見て、ポジショナルフォルトがあるか、ないかを確認をする。試合中は必ずラインアップシートを保持する。 ④ 反則が起きた時は、どの選手の関係がポジショナルフォルトなのか選手を明確に示す。	① 記録用紙で、ポジションの確認をして、副審をサポートできるように心がける。
	サーブレシーブ	① レシービングチームのセッターがフロントかバックかをサービス許可の前に確認しておく。 ② サービスボールがライン際に落下する場合は、アウトかインかを確認してから、ラインジャッジの判定を確認する。 ③ バックセッターがネット際でボールをプレーする時はボールの高さを確認しておく。 ④ バックセッターがネット際でボールを返球したり、相手からのボールをブロックする可能性のある場合は、ボールの高さや位置を確認する。 ⑤ ジャンピングサーブでボールがレシーバーにかすかに触れていくケースに注意をする。 ⑥ サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。	① サービスが打たれたら素早くブロックサイドに移動する。 ② プレーを読んでポジショニングをする。(セッターのトスがA、B、C、D等で上がるか、アタックは誰が打つのか、ブロックは誰がするのかなど) ③ レシービングチームのセッターがフロントか、バックかを確認する。 ④ レシーブボールが直接相手コートに入り、相手方からのアタックボールをブロックするセッターがフロントかバックかを確認する。	

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
アタック時	<p>① 必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール1つ分ぐらいとし、横に出過ぎない。(オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のため)</p> <p>② オープン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ボール、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>③ A、B、C、Dクイックは、トスがネット際上がるので、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 Tip Play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。(Tip Play後のファーストレシーブの反則は殆どない)</p> <p>⑤ セッターとブロッカーがフロントかバックかを確認する。</p>	<p>① 攻撃のプレーを読んでポジショニングをして、必ず静止してネット際を注視する。</p> <p>② ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネトレーションフォルト、そしてブロッカーのボールコンタクトを見るためネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して見る。</p> <p>③ 副審サイドでのアタックの時は、アンテナも視野に入れる。タッチネット、ブロッカーのワンタッチだけでなく、ボールがアンテナに当たるケース、ブロッカーによるアンテナへのタッチネットの反則が起こることも頭に入れて位置取りをする。</p> <p>④ ネット際にプレーヤーがいなくなったら、ボールを見て次のプレーに備える。</p> <p>⑤ セッターやブロッカーがフロントかバックかを確認する。</p>	
バックアタックの判定	<p>① ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバック・アタックに注意する。</p> <p>② ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。(アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意が必要である)触れていれば反則である。</p> <p>③ 打点の高さを確認する。主審の目の位置をネット上端まで下げて確認をする必要がある。ネットの上端よりも完全に高い位置でヒットされたならば反則の条件となる。</p>	<p>① ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバックアタックに注意する。</p> <p>② バックアタックを判定できるようにボールに近づき過ぎないようにする。副審側からのアタックラインが視野に入る位置取りをする。</p> <p>③ ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。(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が必要である)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>	

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
	<p>④ ネット上端より高いボールをバックのセッターがトスした時に、相手方ブロッカーがオーバーネットしていないでそのボールに触れた場合は、バックのセッターの反則である。</p> <p>⑤ 反則成立のタイミングは、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>⑤ 打点の高さがはっきりしない時には、主審とアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>⑥ 主審を補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	
バックセッターの アタックヒットの 反則	<p>① ネット上端よりも完全に高い位置でトスアップされたボールが、直接相手コートに入ってしまったり、相手ブロックに触れた時は、アタックの反則となる。</p> <p>② 味方選手に上げたトスをブロックされた場合は、ブロックのオーバーネットの反則となる。</p> <p>③ トスを上げる前に、または同時にブロックをした場合は、ブロックのオーバーネットの反則である。</p>	<p>① 判定できるように、バックセッターの確認を行う。特にレシー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、主審とアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>③ 主審を補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。</p>	
ブロック時	<p>① ブロック時のキャッチについては、明らかなものは判定する。ボールをつかんで投げるような動作はキャッチの反則である。</p> <p>② ブロッキングに似た動作で、味方コートから相手方へ返球する動作は、ブロッキングではない。(キャッチの反則があるので注意する。)</p> <p>③ ブロッキングのキャッチの判定のしかたは、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 ブロッカーのボールコンタクトで主審の死角となるコースは、ブロックの間と副審サイドであることを理解し、線審と協力する。</p> <p>⑥ ブロッカーのオーバーネットは、セッターがトスを上げる前、または同時ブロックをすること。ネット上の同時プレーでどちらかがオーバーネットしているケース。ネット上に目線をおきボールと手の接点を見る。(目線を極端に下げないようにする。)</p>	<p>① ブロッカーによるタッチネットだけでなく、主審が確認しにくい副審側のボールコンタクトを注意する。</p> <p>② アンテナにボールが当たるケースは、アタックボールか、ブロックの後のボールかを確認する。</p> <p>③ アンテナ近くでのプレーのときは、ブロッカーがアンテナに触るケースも起こることを意識して見る。</p> <p>④ ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ベネトレーションフォルト、そしてブロッカーのボールコンタクトを見るため、ネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。</p>	

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
バックプレーヤーのブロックの判定（主審、副審の責務）	<p>① バックプレーヤーがブロックの試みをしなくても反則ではない。（リベロを除く。）</p> <p>② ブロック群でバックプレーヤーに触れなくても、他の選手に触れれば反則は成立する。</p> <p>③ バックセッターがジャンプしてセットアップしようとしたとき、味方のプレーヤーのパスが伸びて相手方コートに返り、相手方プレーヤーが打ったボールが、バックのセッターに当たった。ボールが当たったときに、身体の一部がネット上端より高い位置にあれば、ボールが当たった位置に関係なく、バックブロックの反則が成立する。</p>	<p>① サービスのときは、レシーブチームのバックセッターのブロックの判定する気持ちを持つ。</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	<p>① アタッカーの手（プレー）、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も目が遅れないように、全体を視野に入れておくことが大切である。</p> <p>② 判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。判定の際には、副審や関係する線審を確認してから選手が“ワンタッチ”とか“ノー、ノー”と言う声に惑わされることなくタイミング良く最終判定を下すと説得性がある。</p> <p>③ 判定（ハンドシグナル）を早く出しすぎて、後から副審、線審の判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。</p> <p>④ 目の位置が低くなりすぎると角度あるボールコンタクトが見えにくくなるので高い位置から見ると良い。</p> <p>⑤ 主審、副審はブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p>	<p>① 副審側のボールコンタクトは、主審の死角になるコースがあることを理解し、補助できるよう確認をする。</p> <p>② 主審が求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前で主審が見た（求めた）タイミングでシグナルを送る。</p> <p>③ 主審、副審はブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p> <p>④ ボールコンタクトを見るためネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して見る。</p>	

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
	<p>⑥ レシーバーのボールコンタクトについては、選手の陰に隠れてボールコンタクトが見えないケースがあるので線審の判定を尊重すべきである。また、アタックボールがブロックに当たり、速いスピードで跳ね返り、再びアタッカーに当たる時は、主審、副審サイド共に見にくいケースが多い。主審サイドは距離が近いのに速いスピードのために見逃しやすいことがあるので、線審を確認することが必要である。</p> <p>⑦ ブロックアウトを狙うプレーは、ブロックの手のサイドをかすかに狙って打ってくるので広い視野で見る。そして、必ず副審、線審を確認してから判定をする。</p>		
ネット際のプレーの判定	<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)、着地までが含まれる。《第11.3.1》 ・相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は支柱、ロープ、またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。《第11.3.2》 <p>A)「ボールをプレーする動作中」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをプレーしようとする選手の動作の開始から終了までの一連の動きと考える。 <p>例えば</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 b) ボールが近くにある選手やボールに対してプレーをしようとする選手の場合 <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 <p>また、着地後勢い余ってネットにぶら下がったり、寄りかかる動作や相手方コートに入らないようにネットの下をくぐり、相手方フリー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)</p> <p>速攻や時間差攻撃などで、どこにトスが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接触は反則とするが、明らかに離れた位置にトスが上がった場合や動作終了後、ボールが近づく、振り向いたときの接触は反則ではない。</p> <p>B)「相手チームのプレーを妨害する」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをプレーする動作中に、両アンテナ間のネット、またはアンテナに触れること。 ・支持を得たり、身体を安定させたりするために両アンテナ間のネットを使うこと。 ・ネットに触れるこ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> <ul style="list-style-type: none"> ・その選手の動きによって起きる接触だけを意味し、ボール等が当たり、ネットが動いたために起きる接触は、反則にはならない。特に、ボールがネット上部の白帯に当たった場合、白帯は数cm程度動く。そのためにブロックにネットが触れるケースがある。これを副審が下からみていると、選手がネットに触ったのを見分けがつかず、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>* 髪の毛がネットに触れた場合 ボールをプレーする相手に影響を与えたり、ラリーを中断させることが明らかな時のみ反則とする。</p> <p>例えば、髪の毛がネットの網目にからまり、プレーが中断する等</p> <p>② ゲーム中に大きなタッチネットの反則の見逃しと思われるケースが多い。タッチネットの判定は、主審・副審で行う。</p> <p>③ アンテナ付近のブロックでは、ブロックがアンテナに触れたケースをアタックヒットのボールがアンテナに当たった反則と間違えることがあるので注意する。</p> <p>④ 判定の際には、誰がタッチネットしたのかを明確にする。(説得性)</p>		

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
ネット上での「同時の接触」の判定	<p>① 両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>② ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナにあたった時は、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ ネット上で同時の接触後、そのボールがコート外に落ちた場合、ネットを基準にボールの反対側の選手が最後に触れたものとし、落ちた反対側のチームの反則とする。</p> <p>④ ネット上端で、両チームがプレーしようとする時、キャッチ・ボールコンタクト・オーバーネット・タッチネット・プレー後のボールの方向等に気を付ける。</p> <p>⑤ 主審は、瞬間的に判定を下さなければならないので、ホイッスルを強く、ハンドシグナルを少々長めに出すことによって、選手、役員、観衆、TV視聴者に対して説得力がある。説得力とタイミングが大切である。</p>	<p>① 両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。</p> <p>② ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナにあたった時は、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ 副審側のプレーについては、副審が先に判定を下し、主審に伝える。(ワンタッチの場合は胸の前で小さくハンドシグナルを出し、アイコンタクトをとる)</p>	
オーバーネット	<p>① オーバーネットの反則があった瞬間にホイッスルをする。遅れるとチームが不信感を持つ。</p> <p>② ブロックを除き、オーバーネットの判定基準は、ネットの上端から相手コート上に手を出して、ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。ネット上部の白帯のふくらみを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。</p> <p>③ オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上におき、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</p> <p>④ セッターのトスアップやアタック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キングするオーバーネットの見逃しに注意する。</p>		

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
	<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るが、平行トスが相手コートに向かっているケースで、アタックヒットの前にブロックをした場合は反則である。(但し、3回触れたボールは除く。)</p> <p>⑥ 相手から向かってくるボールがネットを越えない場合は、ブロックをすると反則である。(但し、3回触れたボールは除く。)</p>		
ネット下からの相手コート及び空間への侵入	① 主審の位置からも、ネット下での相手コート、および空間への侵入が見える場合がある。	<p>① 片方の足がセンターラインを越えてもその一部がセンターラインに接触しているか、その真上に残っていれば反則とはならない。足とはくるぶしの下までと考える。(くるぶしを含まない。)</p> <p>② 両足より上部の身体のいかなる部分が、相手コートに触れても反則とならない。相手方プレーへの妨害があると判断したらインターフェアの反則とする。(ハンドシグナル=反則をした選手を手で示す)</p> <p>③ ネットの下から相手方空間に侵入しても反則とはならない。ただし、相手方プレーへの妨害があると判断したらインターフェアの反則とする。</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線審が判定できるので、そのコースの線審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>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 副審の位置は選手のプレーを邪魔しないようにプレーを先読みして位置取りをする。(基本的に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、取り戻すケースで許容空間内に返球された時の位置取りは、基本的にはボールの後かスコアラーテーブルの前とするが、プレーヤー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。線審との協力が必要である。</p>	

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
ボールがアンテナに当たるケース	<p>① 主審側のアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間に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、副審、線審を確認して正確な判定する。</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 試合前に審判団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。</p>	<p>① 副審側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、線審を確認して正確な判定する。</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 副審側では、副審はボールから1m～2m離れ、アンテナ上端からセンター・ラインが視界に入るようにする。</p>	
ボールハンドリング	<p>① すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。</p> <p>② 疑わしきはホイッスルをしない。しかし、最近のハンドリング基準について若干の幅があり過ぎるとの指摘がある。審判台から見ると、ベンチから見ると、役員席から見るとでは、見る位置によってハンドリング基準の違いがある。したがって、誰がどこから見ても反則プレーは確実にホイッスルできるようにハンドリング基準を確立することが必要である。</p> <p>③ ゲームの流れを大事にして、ハンドリング基準が厳しくならないように心掛ける。</p>		
ボールハンドリング 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>② 2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、指が引っかかるケースはキャッチで判定をする。</p> <p>④ サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。</p> <p>⑤ 相手方コートに返球するプレーでのダブルコンタクト・キャッチの見逃しに気を付ける</p>		

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
ボ ー ル ハ ン ド リ ン グ	アンダー ハンドバ ス		
	トス		

- ① チームの1回目の打球のとき(規則9. 2. 3)、ボールは、接触が同時であれば、身体のさまざまな部分に触れてもよい。それが一つの動作中に生じたものであれば許される。
- ② アンダーハンドの反則はボールが手の平で止まったり、指が引っかかりたりするケース。
- ③ ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバープレーがファーストレシーブなので、一連の動作中であれば、ダブルコンタクトの反則にはしない。ボールが静止してしまうプレーはキャッチの反則となる。このキャッチは明確に静止した場合のみホイッスルすべきである。

- ① キャッチの反則は、手の中に止まるか、キャリア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。
- ② 胸の前からのバックスや頭上から前へ流すトスなどで起こりやすいキャッチや、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。
- ③ シングルハンドトスに対してのハンドリング基準は、指と手の平との間にバラツキがあるプレー、手の平で転がるようなプレーなどは、手の中でボールが止まっていると判断し、キャッチとする。又 手の中で止めるプレー、肘で押しあげる2段モーションのプレー、投げけるようなキャリアーのプレーもすべて、キャッチとする。、指先だけにボールが当たるプレーは反則ではない。
- ④ ネット上段でセッターがトスをする時(Aクイック等)、主審はブロックサイドから見ると良く見える場合もある。

		主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
ボールハンドリング	Tipプレー	<p>① 次のようなプレーが反則と考えられる。プレーを言葉で表現することは難しいが、トレーニングを積んで、自分でもプレーして判定基準を確立する。</p> <p>a ボールを長く引っ張るプレー b ぶら下がりながら引き下ろすプレー c ネットの低い位置からいったん持ち上げて相手コートに投げ 降ろすプレー d ボールのコースやスピードを2段動作で変えるプレー</p> <p>② 主審は「Tip play」の判定に関しては、プレーを先読んで、ネット上に目を残して判定をする。(ファーストレシーブでは反則がほとんどない。)</p>		
ボールイン、アウト		<p>① ボールが床に落ちた瞬間に短くホイッスルをする。また、ラインギリギリの判定については、強くホイッスルをする。</p> <p>② ライン判定は、審判台からイン、アウトの判定基準を持ち、まず最初に主審が判定し、その後担当の線審を素早く確認して、最終判定をする。</p> <p>③ 審判の判定が遅れれば、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、線審の判定が間違っていれば、片方の手で軽くおさえる動作をしてから判定を覆さなければならない。タイミングよく線審をおさえてから最終判定を示す。 (ワンタッチの場合も同様)</p>	<p>① ボールイン・アウトの判定は、基本的には行わないが、状況に応じて主審を補佐することがある。ただし、ネットから目線を早く移動させてはならない。</p>	
パンケーキ		<p>① 主審は目の位置を下げて見る。確認できないときには、副審、線審を確認してからホイッスルすべきである。</p> <p>② 試合前に合図のしかたについて、審判団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</p>	<p>① ボールが確実に床に落ちたとき、主審がホイッスルしない場合は、ホイッスルし判定をする。</p> <p>② 主審がボールが床に落ちたかどうか確認できないケースは、確実に床に落ちている場合はホイッスルをする。タッチネットが起りそうもない場合は、ボールを見る。</p>	
不当な要求		<p>① レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。</p>	<p>① 不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記録員に不当な要求があったことを告げ、記録用紙に記載させる。また、主審にも合図を送る。 * 不当な要求を拒否した場合 異なる種類の中断の要求は認められる。</p>	<p>① 不当な要求(拒否)は、サンクション欄の上の当該チームに×印を入れる。</p>
物体利用のプレー		<p>① プレーイングエリア内で物体(審判台やボール等)を利用したり、味方の選手を利用してプレーをすることは反則である。</p> <p>② プレーイングエリアの外側では、物体(ベンチ、フェンス等)や観客席に上がってプレーしても許される。(但し、自チーム側のプレーイングエリア外に限る。)</p>	<p>① 主審が確認できないプレーは、ホイッスルし判定をする。</p>	

【競技の中断に関する技術】

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
タイムアウト	<p>正規の競技中断の要求は、ラリー完了から主審による次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる(規則15) ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。不当な要求や遅延警告が適用された場合には、同じ種類の中断の要求は認めないが異なる種類の中断の要求は認められる。(タイムアウトは認められないが、選手交代の要求は認められる。) 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 監督やゲームキャプテンがブザーとハンドシグナルでタイムアウトを要求する。主審はハンドシグナル(T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が公式ハンドシグナル(タイムアウト)を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、主審はサービス許可のホイッスルをしてゲームを続行する。</p> <p>③ サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もし副審が間違っただけの場合は、試合の遅延とする。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④ タイムアウトの時に、ゲーム再開の合図があった後もタイムアウトを長引かせる場合、遅延警告の対象となる。セット間も同様である。(副審が再度指導したにも係らず、中断を長引かせる行為は、遅延警告とする。)</p>	<p>① 公式ハンドシグナルを示しながら許可のホイッスルをし、その後、要求したチームのサイドを示す。</p> <p>② 必ず監督やゲームキャプテンが公式ハンドシグナル(タイムアウト)を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、主審はサービス許可のホイッスルをしてゲームを続行する。</p> <p>③ サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もし副審が間違っただけの場合は、試合の遅延とする。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④ 選手がベンチに戻っているかどうか確認をする。(フリーゾーンが5mある場合はサイドラインから選手が3m以上は離れていることを確認する。)</p> <p>⑤ モップパーがコートを確認にモッピングができていないかを確認する。</p> <p>⑥ 記録員の業務を確認するとともに、アシスタントスコアラーとレベロの位置の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトを主審へ通告する。(主審には、タイムアウト中に通告する)</p> <p>⑦ 30秒間たったら副審がホイッスルをする。2回目のタイムアウトは、当該チームの監督に通告する。(監督の所まで行かなくても、ホイッスルを使用して通告する)</p> <p>⑧ ゲーム再開の吹笛後、タイムアウトを長引かせた場合、再度吹笛をして再開するように指導するが、次は遅延警告の対象となり、主審に伝える。</p>	<p>① タイムアウトを記録し、その回数を統御する。また、2回目のタイムアウトを副審に知らせる。</p>
選手交代 (サブスティ チューションの手 順参照)	<p>正規の競技中断の要求は、ラリー完了から主審による次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる(規則15) ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。不当な要求や遅延警告が適用された場合には、同じ種類の中断の要求は認めないが異なる種類の中断の要求は認められる。(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。) ラリーが完了した場合は、全ての中断の要求が認められる。</p> <p>① 主審は、選手交代の公式ハンドシグナルを示す必要はない。</p> <p>② 選手が選手交代ゾーンに入り、記録員がブザーを鳴らしても、選手が準備が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>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、記録員がブザーを鳴らしても、選手が準備が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>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をする。そして記録用紙に記入し、完了したら両手を上げ副審に合図を送る。</p> <p>② 選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目、6回目を副審に通告する。</p>
	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
	<p>③ サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う(記録員がブザーを鳴らした場合は、遅延の罰則を受ける)</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>③ サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う(記録員がブザーを鳴らした場合は、遅延の罰則を受ける)</p> <p>④ 2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、記録員の両手が上がるのを確認した後、サイドラインに移動させ、2組目の交代を行う。また、選手交代の回数をコントロールし、主審次に当該チーム監督に5回目と6回目の選手交代を通告する。</p> <p>⑤ 手続きをスムーズに行うためにも、記録員との協力が大切である。</p>	<p>③ 記録員が記録を完了すれば、次のサーバーを確認して、記録員は両手を上げる。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)</p> <p>④ 選手の負傷で例外的な選手交代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】

	主 審	副 審	記録員・アシスタントスコアラー
リベロの登録	<ol style="list-style-type: none"> ① 構成メンバーが13名以上の場合、2名のリベロを登録しなければならない。 ② 選手6名、リベロ1名の構成のチームで、選手が負傷してプレーできなくなった場合、リベロが選手として参加することができる。また、選手6名、リベロ2名の構成の場合、選手が負傷してプレーできなくなった場合、どちらかのリベロが選手として参加することができる。この場合、ビブスをつけるなどでリベロとわかるようにする。負傷した選手はその試合コートに戻ることはできない。 		
リベロの動作	<ol style="list-style-type: none"> 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。 	<ol style="list-style-type: none"> ① リベロが、フロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたことを、主審が確認できていない場合、確認できたら、アタックヒットの反則でホイッスルをする。 	
リベロのリプレースメント	<ol style="list-style-type: none"> ① リベロと他の選手との交代は、正規の選手交代の回数には数えない。その回数は無制限だが、他の選手との交代の間には、1つのラリーが終了していなければならない。リベロが、コートから出るときは、入れ替わった選手(またはリベロを2人もって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。 ② 1つのラリーの完了とは、どちらかのチームが得点を得ることが条件である。ダブルフォルト(ノーカウント)等はラリーの完了と考えない。リベロは正規の選手交代はできない。また、中体連では、異なるリベロが、コート上のそれぞれ別の選手と交代する場合には、ワンラリーなくてもよい。 ③ サービス許可のホイッスル後に行われる交代は、サービスを打つ前であれば拒否されないが、そのラリー終了後口頭で注意される。同一試合中に繰り返した場合は、遅延に対する罰則の対象となり、同一試合中、累進される。例えば、遅延反則の場合、ラリーを中断し、直ちに遅延行為に対する罰則を適用する。このような場合(遅延警告や遅延反則)のリベロリプレースメントは有効とする。 	<ol style="list-style-type: none"> 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。 	
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、失格等によりプレーをすることができないと宣言された時、監督(監督不在の場合はゲームキャプテン)はその時点でコート上にいない他の選手(リベロと入れ替わった選手を除く)を、その試合終了までリベロとして再指名することができる。</p> <p><リベロ再指名の方法></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 監督がブザーを押し、副審に口頭で「リベロの再指名」を要求(ハンドシグナルは示さない) リベロと再指名される選手は、準備をしてリベロリプレースメントゾーンに立っていないなければならない。(ナンバーパドル使用の場合は持っていること)(アクティングリベロの同じユニフォームかビブスを着用する) ② 副審は吹笛し、記録員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 記録員はアシスタントスコアラーに再指名できるか確認し、片方の手を上げる。 ④ 副審は、リベロの再指名を許可する。 ⑤ 記録員は、記録用紙の特記事項欄に、アシスタントスコアラーはリベロコントロールシートのコラムにそれぞれの変更を記載する。 <p>・セット間に再指名をしたい時は、監督は副審に伝える。副審は、次のセットのスターティングメンバー確認後、リベロの再指名の手続きを行う。</p> <p>・リベロとして再指名された選手は、その試合を通じてリベロとして試合に出場し、プレーすることができる。チームに登録されていたリベロは、その試合に戻ることはできない。</p>		