

平成24年度

6人制 実技マニユアル

平成24年3月24日 発行

JVA国内事業本部
審判規則委員会 指導部

【試合前・試合終了後およびプロトコルの時審判役員の役割】

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、記録用紙に必要な事項の記入を済ませ、記録席に着く。登録メンバーの記入については、最終承認された『最終エントリー用紙』から転記する。 ③ サービング・オード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ブミスが打たれた直後、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、その異議を試台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	<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・チェック・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・スコアラとする。 ③ アシスタント・スコアラは、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告する。 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告する。
線審	<ul style="list-style-type: none"> ① 試合開始30分前には、記録席後方に集合する。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・リトリバーやモップ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タイズを与える。 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セットのセット間は、同じサーブミス・サイドのリトリバーが、ボールを2個管理する。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つの試合球を記録席に持って行き、ボール・ホルダーに返す。

- 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ャェア(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・モッパ一用のタオルは、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・モッパ一は、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人のモッパ一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、サーブス・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・モッパ一は、ウエット・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、素早くウエット・スポットに行く。前のラリー終了の吹笛(コート・イン)からコート・アウトまで8秒間で行う。拭く時間は3秒程度である。(前のラリー終了の吹笛から、次のサーブス許可の吹笛まで8秒間を守るため)
- ⑪ フロント・ゾーン担当のクイック・モッパ一の定位は、スコアラ一・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・モッパ一は拭き終えたら、最短距離で必ず定位置に戻る。
- ⑫ プレーヤーからの要求があっても、要求に応じない。もし、クイック・モッパ一がウエット・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 主・副審や、プレーヤーとヘッド・コーチ(監督)にも、クイック・モッパ一に指示・要求する権利はないので、モッパ一は8秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。

モッパ一

【試合の運営】

	主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ―
レフリーミー 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リーミーティングで話をする。</p>	<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ポ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>① 主審・副審とは、サブステイテーション、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しておく。</p>
試合前 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、ペナルティエリア、ネット、ポールについて確認をする。</p> <p>② ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③ 必要な用具の点検をする。</p>	<p>① 主審と共に、用具類について確認をする。</p> <p>② 主審と共に、ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③ 必要な用具の点検をする。</p>	<p>① 記録用紙に大会名、試合番号、チーム名、場所、エントリ―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―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―は、公式記録用紙の予備を準備する。</p>

主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ
<p>① 記録席の前で、副審の立ち会いの下、両チームのキャプテンとトスをを行う。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吹笛を行う。</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、ゲームに必要な物品をチェックする。</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吹笛を行う。</p>	<p>① 記録席の前で、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競技者のナンバーを構成メンバー表を使って確認する。</p> <p>④ 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。数字がはつきり読み取れない場合は、ヘッドコーチ（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、交替を吹笛で合図する。</p> <p>⑥ スリーボールシステムのときは、スターティングメンバーをコートに入れた後、2球を2番と4番のボールリトリバーに渡す。</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。</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。これは正式な競技者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>③ ウォーミングアップ中に競技者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>④ ラインアップシートを受け取った時には、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、スコアシートに記入する。数字がはつきり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、副審を通してヘッドコーチ（監督）に確認する。ラインアップシートは主審・副審（VIS）以外には見せてはならない。</p> <p>⑤ アシスタントスコアラは、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>

遅延の制裁	主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ―
遅延の制裁	<p>① 競技者交代が遅れたときは、交代競技者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い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、競技者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、サーブ許可の吹笛をする。競技者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を与えら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>
軽度な不法な行為	<p>① チームメンバーによる、軽度な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。</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、相手チームの競技者を牽制したり、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、口頭またはハンドシグナルを用い、ゲームキャプテンを通じてチームに警告を与える。(例:「チームに警告を与えます。」)</p>	<p>① 主審が、ゲームキャプテンを呼んだ際、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>

試合中

<p>不正な行為・反則</p>	<p>不正な行為に対する罰則を適用できるのは主審のみであり、適用をうけるのは競技者個人である。</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正な行為も第22条第3項に伴い罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。</p> <p>③ 同一試合中、同一競技参加者の不正な行為の繰り返しの場合には、第22条第3項および第9図に示されるように、累積的な罰則が適用される。(それぞれ連続して不正な行為を行った競技参加者は、より重い罰則が適用される。)</p>	<p>① 副審が不正な行為に気づいた時、その役員は主審に報告する。</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>
<p>試合終了後</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 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、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。スリーボールシステムでは、3球を記録席まで戻す。</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 副審、記録員、アシスタントスコアラ、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</p>	<p>① 試合結果を最終結果欄に記入する。チームキャプテンは競技中に生じた抗議の内容を記載させることができる。</p> <p>② 両チームのキャプテンのサインを採る。</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・アシスタントスコアラー
ハンドシグナル	<p>① 公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて読得力のあるハンドシグナルを示す。競技者、役員、観衆、TV視聴者にもその反則が何であるか理解させることが大切である。</p> <p>② 反則の種類は、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。吹笛と同時にハンドシグナルを示すことは避けなければならない。</p> <p>③ ダブルフォールトの場合は、ダブルフォールトを示し、次のサービスチームを示す。</p> <p>④ ゲーム中は、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。</p>	<p>① 副審が吹笛して判定するケースは、先に吹笛し、主審よりも早くハンドシグナル(反則の種類)を示すが、サイドは主審に追従する。</p> <p>② 副審が主審を補佐して合図を送るケースでは、ラリーに負けたチーム側に移動して、主審と目が合ったときに、吹笛しないで胸の前で小さく合図のみを送り、(しかし、主審がその判定を受け入れないときは、主張すべきではない)再度主審のハンドシグナルに追従する。</p> <p>③ ゲーム中は、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競技者の影になって見えな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。</p>	
基本の位置の取り方	<p>① 基本的には、ボールに身体を正対させて見る。ボールのあるサイドにボール1個分位身体を移動させるが、極端に横へ移動しない。ボールを中心として移動する。</p> <p>② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがバックゾーンにある時はリラックスするリズムを持つ。</p> <p>③ 目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下、左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。</p> <p>④ ネットから離れたアタックプレーは、若干アタッカー側に身体を移動してアタッカーのプレーとブロック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ヤッチボールの反則の見逃しがあるので注意する。</p> <p>⑤ 自分のリズムを作り、1つ1つのプレーを瞬間的に目の動きを止めてボールを注視することが大切である。</p>	<p>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。</p> <p>② プレーに応じてポールから1.0m~1.5m程度(ブロックの手からセンターラインが視野に入る)動いて監視する。</p> <p>③ アンテナ外通過のボールやその可能性があるプレーはアンテナ近くに位置しボールのコースを確認する。ただし、プレーの邪魔になりそうな場合は、ボールの後ろに密着するか、記録席の前まで下がる。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。</p> <p>④ ポールカバーが太くなってきているために死角ができるので注意する。主審サイドでの攻撃はサイドライン近くまで移動する。</p> <p>⑤ ラリー終了後、両チームのプレーヤーがネットをはさんで暴言や威嚇行為をしていないか監視をする。</p> <p>⑥ 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。</p>	

主 審		副 審		記録・アシスタントスコアラー		
サーブیس許可の吹笛	①	サーブイスの許可条件は、サーバーがボールを保持していること。両チームのプレイヤーがコート内においてプレーの準備ができていないこと。	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。	①	得点を確認する。
	②	サーブイス許可の吹笛までにポジションナルフォールト、セッターの位置、バックアタックの競技者の位置等のチェックする。	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。	②	サーバーを確認する時は、記録用紙のサーブイ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する。(大きく指すことはしない。)
サーブイス時の判定	③	両ベンチを観て、競技中断の要求の有無を確認する。	③	レシービングチームのポジションナル・フォールトの確認をする。(保持しているラインアップ・シートで確認)	③	ロングサーバーを確認したら、サーバーを打った瞬間に「ブザー」等を使用して主審、副審に知らせる。
	③	大観衆の中では少し長めに吹笛をする	④	ポジションの反則がなかった場合は、打たれたサーバーが許容空間内を通るかを確認する。	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。)
	④	主審のサーブイス許可の吹笛後、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。(サーブイスの試技をすることはできない。)				
	⑤	サーブイスの吹笛のタイミングは ラリー終了の吹笛からサーブイス許可の吹笛のノーマルタイムは、6秒～8秒間。				
	⑥	主審の吹笛後、サーブイスに出た競技者が間違えてあることにチーム内で気づき、正しい競技者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秒以内にサーブイスを行わなければならない。				
	⑦	サーブイス時の反則(8秒ルール、フットフォールト)、サーバーレシービングチームのポジションナルフォールト、スクリーンを確認する。				

		主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ
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 吹笛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)	① 吹笛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)	① ロングサーバーを確認したら、サーバーを打った瞬間に「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。
サービス時の判定	① サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ② サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ③ サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ④ 反則が起きた時は、どの競技者との関係がポジションフォールトなのか明確にする。	① サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ② サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ③ サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ④ 反則が起きた時は、どの競技者との関係がポジションフォールトなのか明確にする。	① サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ② サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ③ サービス時にサーバーチームの競技者がコート内にいることを確認する。サーバーが打たれた時にコート外に出ている場合、吹笛をして判定をする。 ④ 反則が起きた時は、どの競技者との関係がポジションフォールトなのか明確にする。	② 副審に状況を説明し、正しいサーバーを確認し、両チームの次のサーバーを伝える。 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。
スクリーンの判定	① スクリーンが形成された上をサーバーボールが低い軌道で通過し、サーバーの視界を妨げることを確認した場合だけ反則は成立する。			
サーバーレシーブ	① レシーブチームのセッターがフロントかバックかをサーバーボールの直前に確認しておく。 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ブレ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がある場合は、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 第1球目のレシーブの反則は、ほとんどないのでボールを目で追いつながら次のプレーを読む。	① サービスチームのセッターがフロントかバックかをサーバーボールの直前に確認しておく。 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ブレ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がある場合は、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 第1球目のレシーブの反則は、ほとんどないのでボールを目で追いつながら次のプレーを読む。	① サービスチームのセッターがフロントかバックかをサーバーボールの直前に確認しておく。 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ブレ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がある場合は、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 第1球目のレシーブの反則は、ほとんどないのでボールを目で追いつながら次のプレーを読む。	

副 審

主 審

副 審	副 審	主 審	主 審
<p>① 攻撃のプレーを読んでポジションングをして、必ず静止してネット際を監視する。</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、ペネットレーションフォールト、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、ブロッカーのファンタッチだけでなく、ボールがアンテナに当たるとケース、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>	<p>① 攻撃のプレーを読んでポジションングをして、必ず静止してネット際を監視する。</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、ペネットレーションフォールト、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、ブロッカーのファンタッチだけでなく、ボールがアンテナに当たるとケース、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>	<p>① 必ず静止して戻る。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール1つ分ぐらいいし、横に出過ぎない。(オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のため)</p> <p>② オーブ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、トスがネット際にかかるので、ボールを昇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 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競技者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。バックの競技者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ら反則の条件となる。</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競技者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 必要に応じてバックアタックを判定できる位置取りをする。ボールに近づき過ぎないようにする。セッターから副審側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。バックの競技者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、パイプ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>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競技者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。バックの競技者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ら反則の条件となる。</p>	<p>バックアタックの判定</p>

		主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ―
		<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を触れた場合は、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、その瞬間に吹笛をする。</p>	<p>④ 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>	
バック・セッターの反則	<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 味方競技者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>		
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。</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れるケースも起こることを意識して見る。</p>		

	主 審	副 審	記録・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>⑦ セッターがバックプレーヤーである場合、ブロックの反則の判定については、ボールと手の接点がネット上端より高いか、低いかを確認する。</p> <p>① バックプレーヤーがブロックの試みをしても反則ではない。(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、他の競技者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>④ サービスのとき、主審はサービングチーム、副審はレシーブチームのバック・ロー・プレーヤーの反則を判定する気持ちを持つ。</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、ブロックの手を視野に入れて、瞬間に目を止めるようにするとよく見える。また、ボールがどの方向に飛んでいっても目が遅れないように、全体を視野に入れておくことが大切である。</p> <p>② 判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしつかりと確認する。判定の際には、副審や関係する線審を確認してから競技者が“ファンタッチ”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(ハンドシングナル)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、副審はブロック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>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タイミングでシングナルを送る。</p> <p>③ 主審、副審はブロック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>	

		主 審	副 審	記録・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、競技者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とは、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よう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	タッチネット	<p>① ボールをプレーしている動作中にネット上端の白帯やアンテナの先端80cmまでの部分に触れたら反則である。また、故意にネットに触れ、相手プレーヤーの意識を惑わすような行為や、プレー後弾みでネットにぶら下がるような行為は、相手プレーヤーの動きやプレーの妨げとなり、反則は成立する。</p> <p>② また、ネットに触れるとは、そのプレーヤー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。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。そのためにブロッカー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みると、プレーヤーがネットに触ったのと同じかつかず、反則として吹笛するケースがある。</p> <p>③ ゲーム中に大きなタッチネットの反則の見逃しと思われるケースが多い。タッチネットの判定を副審に任せるのではなく、主審が判定しなければならない。</p> <p>④ アンテナ付近のブロックでは、ブ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>⑤ 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>ネット上での「同時の接触」の判定</p>	<p>① 両チームの競技者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・ファールとなる。</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競技者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 主審は、瞬間的に判定を下さなければならないので、吹笛を強く、ハンドシグナルを少々長めに出すことによって、競技者、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 両チームの競技者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・ファールとなる。</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>
<p>オーバーネット</p>	<p>① オーバーネットの反則があった瞬間に吹笛をする。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、競技者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>① 両チームの競技者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>

主 審		副 審		記録・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ないが、平行トス(B、D等)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	<p>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>	<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。</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。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>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、吹笛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。相手フリースゾーンから味方コートへ返球するとき、許容空間内をボールが通過したときに吹笛をする。</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。相手フリースゾーンから味方コートへ返球するとき、許容空間内をボールが通過したときに吹笛をする。</p> <p>② 副審の位置は競技者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、または記録席の前に位置する。)</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に記録席の前とするが、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から判定をする。線審との協力が必要である。</p>		

		主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラー
ボールがアンテナに当たるとのケース	<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、当たった瞬間に吹笛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、判定が逆にならぬよう確認して正確な判定をする。</p> <p>③ ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチ・ネットである。</p> <p>④ ボールに集中し過ぎて、判定が反対になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを正確に広い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、当たった瞬間に吹笛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、判定が逆にならぬよう確認して正確な判定をする。</p> <p>③ ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチ・ネットである。</p> <p>④ 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 疑わしきは吹笛をしない。しかし、最近のハンドリング基準で見える位置によってハンドリング基準の違いがある。</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>			
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ヤッチに注意する。また、手のひらで“パン”と当てることは反則ではないが、指が引っかかるケースはキヤッチで判定をする。</p> <p>④ オーバーハンドの反則は、左右の手のバラツキ、指先から手のひらに当たるケースである。</p>			
ボールハンドリング				

主 審		副 審	記録・アシスタントスコアラー
アンダーハンドパス	<p>① チームの1回目の打球のとき(第10条第1項、第15条第4項1)、ボールが身体の数箇所に連続して接触しても、それが一つの動作中に生じたものであれば許される。</p> <p>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、指が引っかかったりするケース。</p> <p>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、次のカバース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ボールの反則となる。このキャッチボールも明確に静止した場合のみ吹笛すべきである。</p>		
ボールハンドリング	<p>① キャッチボールの判定は、手の中に止まるか、キャリーの長いプレーは反則である。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が、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や、ネット際に走っていった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はダブルコンタクト。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長いプレーは、キャッチである。ただし、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)、主審はブロッカーサイドから見ると良く見える場合もある。</p>		

		主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ
Tipプレー ボール ハンドリング	①	次のようなプレーが反則と考えられる。プレーを言葉で表現することは難しいが、トレーニングを積んで、自分でもプレーして判定基準を確立する。 a ボールを長く引く張るプレー b ぶら下がりが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		
	②	主審は「Tip play」の判定に関しては、プレーを先に読んで、ネット上に目を残して判定をする。(ファースト・レシンプでは反則がほとんどない。)		
ボールイン、アウト	①	ボールが床に落ちた瞬間に短く吹笛をする。また、ラインギリギリの判定については、強く吹笛をする。		
	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。		
	③	審判の判定が遅ければ、アピールの原因となるので、タイムイング良く判定をする。		
	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してから判定を覆さなければならぬ。タイムイングよく線審をおさえてから最終判定を示す。(ファンタッチの場合も同様)		
パンケーキキ	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吹笛すべきである。	① ボールが確実に床に落ちたとき、主審が吹笛しない場合は、吹笛し判定をする。	
	②	試合前に台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。	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吹笛をする。タッチネットが起りそうもない場合は、ボールを見る。	
不当な要求	①	レフリーミーティングの際に、確認を必ず行う。	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、主審にも台図を送る。	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。
物体利用のプレー	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、味方の競技者を利用してプレーをすることは反則である。	① 主審が確認できないプレーは、吹笛し判定をする。	
	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。		

【競技の中断に関する技術】

タイムアウト	主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ―
<p>① 監督やゲームキャプテンがブザーとハンドリングナルでタイムアウトを要求する。</p> <p>② ブザーの音は公式の要求ではない。必ず監督やゲームキャプテンが公式ハンドリングナル(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吹笛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吹笛をしてゲーム続行する。</p> <p>③ サービス許可の同時及び吹笛後の要求は拒否される。不当な要求の場合は、副審は吹笛しないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に記載する。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 チームが要求した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、遅延警告とする。セット間も同様である。</p>	<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吹笛までの間に要求することができる(規則15)ので、ノーカウントになった場合や試合を中断して遅延に対する罰則を適用(規則19.3.2(3))した場合には、中断の要求は認めない。同一中断中に遅延の罰則を適用されたときは、そのチームの中断の要求は認められない。</p> <p>① 監督やゲームキャプテンがブザーとハンドリングナルでタイムアウトを要求する。</p> <p>② 計時の30秒間は、サイドを示した後、時計を見て計時に入る。</p> <p>③ 競技者がベンチに戻っているかどうかを確認する。(フリーゾーンが5mある場合はサイドラインから競技者が3m以上は離れていることを確認する。)</p> <p>④ モップパーがコートを確認し、モッピングができていないかを確認する。</p> <p>⑤ 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―とヘロの位置の確認を行う。</p> <p>⑥ 30秒間たった副審が吹笛をする。2回目のタイムアウトは、当該チームと主審にその旨を知らせる。</p> <p>⑦ サービス許可の同時及び吹笛後の要求は拒否される。不当な要求の場合は、副審は吹笛しないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に記載する。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>① 「T」のハンドリングナルを示しながら許可の吹笛をし、その後、要求したチームのサイドを示す。</p> <p>② 計時の30秒間は、サイドを示した後、時計を見て計時に入る。</p> <p>③ 競技者がベンチに戻っているかどうかを確認する。(フリーゾーンが5mある場合はサイドラインから競技者が3m以上は離れていることを確認する。)</p> <p>④ モップパーがコートを確認し、モッピングができていないかを確認する。</p> <p>⑤ 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―とヘロの位置の確認を行う。</p> <p>⑥ 30秒間たった副審が吹笛をする。2回目のタイムアウトは、当該チームと主審にその旨を知らせる。</p> <p>⑦ サービス許可の同時及び吹笛後の要求は拒否される。不当な要求の場合は、副審は吹笛しないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に記載する。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>記録・アシスタントスコアラ―</p> <p>① タイムアウトを記録し、その回数を統御する。また、2回目のタイムアウトを副審に知らせる。</p>
<p>競技者交代 (ウィンドアップアシスタントの準備)</p>	<p>① 主審は、競技者交代のハンドリングナルを示す。</p> <p>② 競技者が競技者交代ゾーンに入り、記録員がブザーを鳴らしても、競技者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、ボールのそばで交代する競技者の方を向き、手で合図をすることで、交代をコントロールする。</p> <p>② 競技者が競技者交代ゾーンに入り、記録員がブザーを鳴らしても、競技者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>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吹笛までの間に要求することができる(規則15)ので、ノーカウントになった場合や試合を中断して遅延に対する罰則を適用(規則19.3.2(3))した場合には、中断の要求は認めない。同一中断中に遅延の罰則を適用されたときは、そのチームの中断の要求は認められない。</p> <p>① 競技者が、競技者交代ゾーンに入ったらブザーを鳴らし、コート内の競技者と交代競技者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副審に合図を送る。</p> <p>② 競技者交代を記録し、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・アシスタントスコアラ―
	③ サービス許可の吹笛後に競技者が競技者交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。	③ サービス許可の吹笛後に競技者が競技者交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。 ④ 2組以上の交代を要求する場合は、1組目が競技者交代ゾーンに入ってきたとき、2組目の交代競技者は、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。 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。	③ 記録員が記録を完了すれば、次のサーバーを確保して、記録員は両手を上げる。両手を上げ競技者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) ④ 競技者の負傷で例外的な競技者交代はその事実をリマーク欄に記入する。

【リベロの交代に関する技術】

	主 審	副 審	記録・アシスタントスコアラ―
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。 ② 競技者6名、リベロ1名の構成のチームで、競技者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競技者として参加することができる。この場合、ピブスをつけるなどリベロとわかるようにする。負傷した競技者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、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競技者が、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、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吹笛をする。	
リベロのリブレスメント	① リベロと他の競技者との交代は、正規の競技者交代の回数には数えない。その回数は無制限だが、他の競技者との交代の間には、1つのラリーが終了していかない場合はならない。リベロが、コートから出るときは、入れ替わった競技者(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獲得す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。リベロは正規の競技者交代はできない。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競技者と交代する場合には、ワンラリーなくともよい。 ③ サービス許可の吹笛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。	① リベロおよびリベロと交代する競技者は、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りに入ることをコントロールする。	

【取扱いQ&A】

	ケース	回答	関連
1	3目のタイムアウトの要求があった。副審は吹笛をして許可をしたが、3回目であることにすぐに気が付いたため不当な要求とした。	副審が吹笛せずに拒否した場合は不当な要求とする。吹笛してしまっただけの場合は、遅延の罰則を適用する。	サービスの吹笛後や同時にタイムアウトや競技者交代の要求があった場合、不当な要求として拒否し、ラリー終了後記録用紙に記載する。誤って吹笛したり、記録員がブザーを鳴らした場合は、試合の遅延とする。
2	監督がラインアップシートを提出した後、間違いに気が付き、訂正したいと要求してきた。副審は、相手チームのラインアップシートが提出されていないので、訂正を許可した。	ラインアップシートを提出した後は訂正をすることはできない。	
3	競技者が負傷し、正規にも例外的にも競技者交代ができなかったため、3分間の回復のタイムアウトを許可する前に、タイムアウトが残っていたので、副審がタイムアウトを取るよう監督に要求した。	副審が、タイムアウトを要求するべきではない。下記の場合は、下記の通りの処置を行う。 ①ラリーを止めた場合 チームはタイムアウトの要求はできないので、回復のためのタイムアウトを適用する。 ②ラリー完了後の場合 チームがタイムアウトを要求した場合は認める。審判はタイムアウトを取るよう要求せずに回復のためのタイムアウトを適用する。 回復のためのタイムアウトの間、両チームはボールを使わず練習しても良い。 ※ 回復のためのタイムアウトは、ベンチに下げて治療できる状況にして副審が宣言したときから計時する。(相手チームにわかるように)	
4	監督を兼務しているリベロプレーヤーが、コートに入りベンチに戻ってきた後、タイムアウトの要求をしてきたので許可した。	監督がリベロ・プレーヤーを兼務していてもベンチにいれば監督として権利を行使することはできる。この場合、監督章はつけさせる。	
5	公式記録用紙に記載されていない競技者がコート上でプレーし、試合中に確認したので、そのセットを没収した。	9人制(規則15.2)と同様の取り扱いとする	セット及び試合終了後に確認した場合は、そのセットまたは試合を没収する。

	ケース	回答	関連
6	<p>誤ったサーバーが3点取った後、誤りに気が付いた。取った3点を取り消して、相手にサービス権と1点を与えた。3点取る間に取った両チームのタイムアウトもキャンセルした。</p>	<p>点数を遡って取り消した場合は、タイムアウトや競技者交代は、キャンセルしたり元に戻したりしない。</p>	

〜ハイクサブステーションの手順〜

- 1 ラリーの終了から次のサービス許可の吹笛までの間に、交代競技者が、交代できる準備を整えて、競技者交代ゾーン(以下サブステーション・ゾーンという)に入る事が要求である。

記録員の行動		副審の行動		主審の行動
ナンバー・カードおよびブザーを使用する場合 交代競技者がサブステーション・ゾーンに入ったとき、ブザーを押す。	ナンバー・カードおよびブザーを使用しない場合 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 ブザーを確認したら、ボールのそばで交代する競技者の方を向き、手で合図をすること、交代のコントロールを上げる。	ナンバー・カードおよびブザーを使用しない場合 交代競技者がサブステーション・ゾーンに入ったとき、吹笛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競技者の方を向き、コート内の交代する競技者に手を上げさせ、サイド・ライン上に止まらせる。	競技者交代の公式ハンドシグナルを示す。
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、副審と目を合わせる必要はない。不法な交代の場合、ブザーを押す。	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。不法な交代であれば片方の手を振る。	競技者交代の際、記録員と目を合わせる必要はない。(もしも、その競技者の交代に誤りがあれば、記録員が再度ブザーを鳴らす。)	記録員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。
競技者交代の記録を完了した後両手を上げる。	競技者交代の記録を完了したら両手を上げる。	記録員が両手を上げたのを確認した後、主審に向かって両手を上げる。		副審が両手を上げたのを確認し、サービス許可の吹笛をおこなう。
もし、同じ中断中に、相手チーム側の競技者交代があれば、再度ブザーを押す。			もし、同じ中断中に、相手チーム側の競技者交代があれば、再度吹笛しながら公式ハンドシグナルを示す。	反対側のチームの競技者交代の要求もあるので副審の行動を注意し、コントロールする。

※両チームがほぼ同時に競技者交代の要求があった場合、記録員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、副審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 交代競技者が、サービス吹笛後にサブステーションゾーンに入った場合は、不当な要求とする。(サービスの吹笛後に競技者が、サブステーションゾーンに入らないようにコントロールする。)

記録員の行動	副審の行動	主審の行動
ラリー終了後、副審と連携し、不当な要求を記録する。	不当な要求として拒否し、ラリー終了後処理する。 副審が吹笛してしまったり、記録員がブザーを押したり、副審が吹笛してしまったりした場合、遅延の罰則を適用する。	拒否の際、必要に応じて副審を補佐する。サービス許可の吹笛を行い次のラリーを始める。

3 2組以上の競技者交代の場合は、複数の交代競技者が同時にサブステイションゾーンに向いていることを確認する。

記録員の行動		副審の行動		主審の行動	
ナンバードおよびブザーを使用する場合 交代競技者がサブステイションゾーンに入ったときブザーを押し、記録する。ナンバードのチェックをし、記録する。その際、片手を上げた目をつわす必要はない。	ナンバードおよびブザーを使用しない場合 副審の吹笛を確認したら、ナンバードのチェックを行い、正交代であれば、軽く片方の手を上げる。不正な交代であれば片方の手を振る。	ナンバードおよびブザーを使用する場合 ブザーを確認したら、ポールのそばで交代する競技者の方を向き、交代する競技者のうち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組目の交代させる。	ナンバードおよびブザーを使用しない場合 交代競技者がサブステイションゾーンに入ったとき、吹笛をし公式ハンドリングを示す。競技者の方を向き、1組目の交代競技者をサイドライン上に止まらせる。コート内の交代する競技者に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。	競技者交代の公式ハンドリングを示す。	
1組目の競技者交代の記録の記入が完了した後両手を上げる。	1組目の競技者交代の記録の記入が完了した後両手を上げる。	記録員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記録員のハンドリング確認をする。)	記録員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、記録員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記録員のハンドリング確認をする。)		
記録員は2組目の手続きを行う。2組目の交代の場合、改めてブザーを押し、記録員は、記録を完了した後、両手を上げる。	記録員は2組目のナンバードのチェックを行い、正交代であれば、軽く片方の手を上げる。不正な交代であれば片方の手を振る。記録員は、記録を完了した後、両手を上げる。	記録員が両手を上げたのを確認した後、主審に向かって両手を上げる。		副審が両手を上げたのを確認し、サブス許可の吹笛をおこなう。	
もし、同じ中断中に、相手チーム側の競技者交代があれば、再度ブザーを押し、記録員は、記録を完了した後、両手を上げる。			もし、同じ中断中に、相手チーム側の競技者交代があれば、再度吹笛しながら公式ハンドリングを示す。	反対側のチームの競技者交代の要求もあるので副審の行動を注意し、コメントする。	