

平成24年度

9人制 実技マニユアル

平成24年3月24日 発刊

JVA国内事業本部
審判規則委員会 指導部

<それぞれの役割について>

記録員	①	長机（2人用）の場合は、コートに向かって右側が記録員とする。 （1人用の机の場合は、主審の視野に入るよう、中央ではなくコートに向かって右側へ机を少し移動する。）
	②	記録用紙に必要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	サービス順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。 誤ったサーバーがサーブを打った事を確認したら直ぐに、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	主審の最終判定を必ず確認して記録すること。 主審がポイントのシグナルを示した後に、線審や副審との判定の違いに気づき、判定を変えるようなケースの時に、最初の判定しか見えないと間違った記録をしてしまうので、必ず最終判定を確認する。
	⑤	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。
線審	①	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。
	②	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。

【試合の運営】

	主 審	副 審	記 録
試合前	審判ミーティング ① 定められた時刻に審判ミーティングを行う。 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審判ミーティングで話す。	① 主審の位置から選手の陰になつて見えないプレー、床に落ちたかどうか、副審側のアンテナ外通過とワンタッチなどについての判定方法や合図のしかた、その他主審に対する補佐のしかたについて打ち合わせをする。	① 主審・副審と、競技者交代、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合せておく。
コート・備品・用具の点検	① コート、ベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボール等について確認をする。 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。	① 主審と共に、用具類について確認をする。 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。	① 記録用紙に大会名、開催日、コート、試合番号、チーム名、会場、エントリ等、必要事項を記入する。記入にあたっては、オリジナルとコピーを区別する意味で、青色のボールペンを使用する。 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側のチーム欄に記入する。
プロトコール	① 記録席の前で、副審の立ち会いの下、両チームのチームキャプテンとトスを行う。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。 ② 公式ウォームアップ開始の吹笛をして、計時を行う。 ③ 試合球、公式記録用紙、ブザー、ユニフォームなど、ゲームに必要な物品をチェックする。 ④ サービスオードナー票を確認し、両チームのメンバーを確認する。 ⑤ 公式ウォームアップの終了の吹笛を行う。	① 記録席の前で、主審と両チームのチームキャプテンとのトスに立ち会う。 ② 両チームのチームキャプテンおよび監督に、記録用紙にサインをするように促す。 ③ 公式ウォームアップの計時を行う。 ④ 公式ウォームアップ中の競技者の背番号を、記録用紙のエントリと確認する。 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、コートを使ったウォームアップの交替を知らせるため、開始から3分で吹笛をする。 ⑥ サービスオードナー票に従って、先発競技者を確認する。第1セットの開始時のみ、ベンチメンバーの確認を行う。 ⑦ 最初のサーバーにボールを送る。	① 公式ウォームアップの前に両チームの監督およびチームキャプテンよりサインを授けられる。これは正式な競技者名とナンバードアであることの確認であり、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。 ② サービスオードナー票を受け取った時には、番号やサイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、記録用紙に記入する。数字がはつきり読み取れない場合は、副審を通して監督に確認する。サービスオードナー票は主審・副審以外には見せてはならない。 ③ 公式ウォームアップ中に競技者のナンバードアとエントリのナンバードアが同じであるか否か確認をする。 ④ 記録用紙に従って、先発競技者を確認する。第1セットの開始時のみ、ベンチメンバーの確認を行う。

試合中		主 審	副 審	記 録
遅延の制裁	遅延の制裁	① 競技者交代が遅れたときとは、交代競技者が入る準備ができていなかったときである。 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。 ③ 汗などで濡れたコートや選手の表面を拭くための中断の要求や、シューズの紐を結び直すための中断を要求したときは遅延の罰則となる。	① 主審が、ゲームキャプテンを呼んだ際、主審のところにいき、内容を確認する。 ② 競技者交代の要求があった時は、不当な要求でなければ、副審は吸笛をしてハンドリングナルを示すが、その競技者交代が遅れた場合は拒否をして、遅延の制裁を与えるよう主審に合図を送る。	① 遅延警告、遅延反則は記録用紙の「適用した罰則等」の欄に「D」で記録する。
	軽度な不法行為	① 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。 ② ラリー終了後、判定に対して執拗に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よい。 ③ 軽度の不法な行為は、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、口頭で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。」)	① 副審が軽度な不法な行為に気づいた時は、主審に報告する。	① 軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、「適用した罰則等」の欄に「W」で記録する。
	不法な行為・反則	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、適用をうけるのは競技参加者個人である。 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第25条第2項に従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。 ③ 同一試合中、同一競技参加者が不法な行為を繰り返した場合には、第25条第3項第7表に示されるように、累積的な罰則が適用される。(それぞれ連続して不法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。)	① 副審が不法な行為に気づいた時は、主審に報告する。	① 反則・退場・失格は記録用紙の「適用した罰則等」の欄に記入する。

	主 審	副 審	記 録
試合終了後	① 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。(誤りの訂正は記録員が行う) ② 副審、記録員、線審とともに、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 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。 (誤りの訂正は記録員が行う) ② 主審、記録員、線審とともに、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。チームキャプテンに競技中に生じた抗議の内容を記載させることができる。 ② 記録用紙を完成させた後に、自分でサインをし、副審、最後に主審のサインを採る。 ③ 記録用紙は、オリジナルを主催者が保管する。

【試合中のプレーの判定】

	主 審	副 審	記 録
ハンドシグナル	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。競技参加者、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。 ② ハンドシグナルは、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。 ③ 判定の際には、副審と目を合わせる必要がある。	① 主審のハンドシグナルに追従する。 ② 副審が吹笛して判定するケースは、主審より先に反則の種類ハンドシグナルを示し、その選手を指す。ポイントのハンドシグナルは主審に追従する。 ③ 副審が主審を補佐してハンドシグナルを送るケースでは、吹笛しないで胸の前で小さくハンドシグナルのみを送り、再度主審のハンドシグナルに追従する。(主審が副審の判定を受け入れないときは、主張すべきではない) ④ ゲーム中は、主審と目を合わせる必要がある。また副審のハンドシグナルが支柱や競技者の陰になって見えないケースがあるので、主審の見える位置に移動する。 ⑤ 判定の際には、主審と目を合わせる必要がある	
基本の位置の取り方	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。 ② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際等の反則が起こりやすい所では集中する。 ③ インターフェアの監視について、ボールがネットに当たった際、相手方競技者が故意にボールに触れてプレーの妨害をしていないか、またネット下からの競技者の侵入が相手チームのプレーの妨げになっていないかを監視する。 ④ 目の位置は、両アンテナを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。 ⑤ ネットから離れたアタックプレーは若干アタック力一側に身体を移動してアタッカーのプレーとプ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ワンタッチボール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ホールディングの反則の見逃しがあるので注意する。 ⑥ 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。 ⑦ ラリー終了後、両チームの競技者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。	① 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 インターフェアの監視について、ボールがネットに当たった際、相手方競技者が故意にボールに触れてプレーの妨害をしていないか、またネット下からの競技者の侵入が相手チームのプレーの妨げになっていないかを監視する。 ③ プレーに応じて、支柱から1m～1.5m位離れて、アンテナの上端からネットの下部までが視界に入るような位置で、静止して見る。 ④ 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、プレーの邪魔にならないように注意する。 ⑤ 支柱カバーが太くなくなっているため、その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支柱付近から監視する。 ⑥ ラリー終了後、両チームの競技者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。 ⑦ ゲームの流れを頭におき、ベンチからのタイムアウトや競技者交代の要求に即時に対応する。	

	主 審	副 審	記 録
サービス許可の吹笛 サービス時の判定	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。両チームの競技者の位置、副審、線審、得点等の確認をする。 ② 吹笛の前に両ベンチ（監督）を見て、競技中断の要求の有無を確認する。 ③ 大観衆の中では少し長めに強く吹笛をする。 ④ サービス許可の吹笛のタイミングはラリー終了からサービス許可の吹笛までの時間が6秒から8秒以内を目安とする。主審のサービス許可の吹笛後、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。 ⑤ 主審の吹笛後、サービスに出た競技者が間違えで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秒以内にサービスを行わなければならない。 ⑥ サービス時の反則（8秒ルール、フットフォールト）を確認する。 ⑦ ボールが副審の後方を通過した時は、吹笛をしてシグナルを示す。	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。 ② 両チームのベンチをチェックした後は、主審のサービス許可の吹笛までに、レシーブ側のサイドラインに平行して位置する。 ア 副審側のサイドラインからサービスをする場合、支柱より内側に入り、サーバーのフットフォールトを監視する。ただし、レシービングチームの競技者がコートの外にいるときは、競技者の邪魔にならない場所に位置する。 イ 副審側のサイドラインからサービスをしない場合、支柱の後方に位置し次のプレーへの位置取りを早くする。 ③ 主審のサービス許可の吹笛後は、サービスの反則に注意して、特に副審側のサイドラインの延長線上を踏み越したフットフォールトは吹笛をしてシグナルを示す。 ④ ボールが副審側のアンテナに触れた時、アンテナ外を通過した時、またはアンテナ外側のネット・ロープ・支柱に触れた時は吹笛をしてシグナルを示す。 ⑤ ボールが主審の後方を通過した時は、吹笛をしてシグナルを示す。	① 記録用紙で得点とサーバーを確認する。 ② サーバーを確認する時は、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）
サーバーの誤り	① サービス順を誤ったサーバーがそのサービス中に発見された場合：試合を直ちに停止して、そのサーバーのサービス中に得た得点を消し、相手チームに1点を与えて、サービス権を移行する。 ② サイドアウト後、相手チームのサービスが打たれる前に発見された場合：その誤ったサーバーのサービス中に得た両チームの得点を消し、相手チームに1点を与える。（これは、その誤ったサーバーのサービス中に得た得点と、相手チームがサイドアウト時に得た1点も取り消され、改めて相手チームに1点を与えられることである） ③ 相手チームのサービス開始後に発見された場合：誤ったサーバーのサービス中に得たそのチームの得点だけが取り消され、相手チームに1点を与えられる。 ④ そのセット終了の吹笛後に発見された場合：次のセットのサービス順の訂正のみとし、そのセットの得点は有効とする。	① 片方の手を挙げて、吹笛する。 ② 記録員とサービスオーダー票と記録用紙を見て確認する。 ③ 誤りが確認されたときは改めて吹笛をし、公式ハンドシグナル「サービス順の誤り」を示し、サービス順を誤った競技者を示す。 ④ サービス順を誤ったチームのゲームキャプテンを呼んで、状況について説明し、次のサーバーを教える。	① サービス順の誤りを確認したら、誤ったサーバーがサーブを打った事を確認したら直ぐに「フザー」等で主審、副審に知らせる。 ② 誤ったサーバーがトスして打たなかった場合は、チームが正しいサーバーに代わるかどうかを確認して、誤ったサーバーが第2サーブを打った事を確認したら直ぐに誤りを指摘する。 ③ 誤ったサーバーがサーブを打った瞬間にフザーを押そうとすると、トスを押してしまふ事があるのに、誤ってフザーを押してしまふ事があるのので、必ず打った事を確認してから、フザーを押す。 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。（フザーがない時は口答で副審に知らせる）

	主 審	副 審	記 録
サービスおよびサービスレシーブ時	① サービスボールがネットインかどうかは、やや目線を下げて手の感触と目で見て確認をする。 ② サービスボールがライン際に落下した場合は、アウトかインかを判断してから、綿審のフラッグシグナルを確認し、最終判定をする。 ③ ジャンピングサーブ等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。 ④ サービスレシーブされたボールをセットアップするとき、セッターが誰にトスを上げるのかを読む。(第1球目のレシーブの反則はほとんどないので、ボールを目で追いがら次のプレーに早く対応できるようにする)	① サービスが打たれたら、サービスボールがネットやアンテナ等に触れていないかどうかを確認して、主審を補佐する。(副審側のアンテナに触れるか、許容空間外側を通過したら吹笛をする) ② サービスボールがネットを越えたら、すばやくブロック側の支柱の外側に位置する。 ③ プレーを読んでポジションニングをする。(セッターがA、B、C等のトスを上げるか、どのアタッカーが打つのか、ブロックは誰がするのか)	
アタック時	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、オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のために横に横に出過ぎない。 ② オーブンアタックは高い位置から広い視野で見える。アタッカーとブロッカーとボールを視野に入れる。アタッカーのホールディング、ブロッカーのワンタッチボールやタッチネット、また、ブロックに当たったボールが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。 ③ A、B、C、Dクイック等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、セッター・アタッカー・ブロッカーのオーバーネットの有無を確認する。また、タッチネット、ブロッカーのワンタッチの有無も確認し、レシーバーのワンタッチとライン判定をする。(プレーを先読みすること) ④ タッチプレーは、ボールと手が接触するところに目を残し正確な判定をする。	① 攻撃のプレーを読んでポジションニングをして、必ず静止してネット際を監視する。 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、そしてブロッカーのワンタッチボールを見るためネット際を集中して見る。 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。 ④ ネット際に競技者がいなくなったら、ボールを見て次のプレーに備える。	

	主 審	副 審	記 録
ブロック時	① ブロックのような体勢であっても、明らかにパスやトスをする行為はブロックとみなさない。それ以外はブロックとみなす。 ② ネット際でジャンプトスをするようないかなるケースで、ボールが高くトスすることができず相手コートに直接入ってしまう、相手競技者が直接アタックをしたボールがトスをしようとした手にネット上端より上で当たった場合はブロックとみなす。 ③ ブロックのオーバーネットの判定のしかたは、ボールと手の接点がネット上端の白帯のふくらしを越えているかどうかを確認する。ネット上に目線を残す気持でボールを見るとよい。吹笛のタイミングはオーバーネットの反則があった瞬間である。 ④ ネット際で相手チームへの返球の時、ブロックのような動作で行う場合はホールディングの反則が起ることがあるので注意をする。 ⑤ ブロッカーのワンタッチで主審から見えにくいコースは、ブロックの間と副審サイドであることを理解する。(副審と目を合わせ、線審と協力する)	① 基本的には必ず静止してネット際を集中して、ブロック側から監視し、ブロッカーの手からネットを視野に入れる。 ② ブロッカーのタッチネットは、ブロッカーが移動する時や着地と同時の際に見逃しがあるので、ネット際に集中して、静止して見る。	
ワンタッチの判定	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いっても目が離れないように、全体を視野に入れておくことが大切である。 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競技者が“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。 ③ 判定(ハンドリング)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。 ④ 目の位置が低くなりすぎるとワンタッチが見えにくくなるので高い位置から見ると良い。	① 副審側のワンタッチは、主審から見えにくいコースがあることを理解し、補助できるよう確認をする。 ② 主審が求めてきた際には確認できたワンタッチは、胸の前で主審が見たタイミングでシグナルを送る。 ③ 主審、副審はブロッカーのワンタッチ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。 ④ ブロッカーのワンタッチで副審から見えにくいコースは、基本的にはブロックの間と主審サイドである。ワンタッチを確認したら、主審と目が合った時に、胸の前で小さくハンドリングを送る。ブロッカーが手のひらを上に向けているようまた、ブロックの時や手のひらに上からボールが当たったケースも副審から見えにくい事があるので注意する。	

主 審	副 審	記 録
ネット上での「同時の接触」の判定 ネット際のプレーの判定		
① 両チームの競技者がボールを押し合い、ネット上でボールが完全に静止したときは、その瞬間に吹笛して、ダブルファウルとしてラリーをやめ、また、同時接触後、そのボールがアンテナに当たった時も同様である。これらの場合、吹笛のタイミングが大切である。 ② ネット上で同時接触後、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。 ③ ネット上での接触が、同時なのか時間差があるのかを正確に判定すること。 同時接触に見えても、僅かな時間差があるケースがほとんどである。 ④ 瞬間的に判定を下さなければならないので、吹笛を強く、ハンドリングナルを少し長めに出すことによつて、競技者参加者、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。		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。 ② 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。 ③ オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目標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。 ④ ３～４人でブロックをしてボールに触れたブロッカーがオーバーネットしているかどうかを確認することが重要である。 ⑤ オーバーネットの反則を見る目線は、１～２名のブロックの時は白帯の上に、３～４名のブロックの場合はボール１個分以内アタック側に置くことよい。

主 審	副 審	記 録
ネット際のボール接触に関する判定	① ブロックした競技者が続けてそのボールに接触してもドリブルの反則にはならない。ただし、この場合の接触回数は2回となる。(同一競技者が、連続して3回触れた場合はドリブルである) ② ブロックされたボールがネットにかかって、同一競技者がボールに触れてもドリブルではない。正確に見ることが必要である。 ③ 相対するチームのブロックA・Bの手にボールが同時に接触した後、A・Bいずれの競技者が再びプレーをしてもドリブルではない。この場合、ブロック後のボールへの接触は、1回目となる。 ④ タイミングの差はほとんど無いが、同時接触ではない時は、アタックのはじき出す行為によってブロックサイドのコート外にボールが落ちた場合には、アタックの勝ちとする。	
アンテナ外通過の判定	① ボールがアンテナ外（ネット上またはネットの延長線上）を通過した瞬間に吹笛する。 ② 副審側のアンテナ外通過の場合、副審は競技者の邪魔にならないようにアンテナ付近まで動いて必ずボールのコースに入ってから判定をする。	
ボールがアンテナに当たるとの判定	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。 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アンテナに当たったのか、競技者がアンテナに触れたのか、など判定が非常に難しくなる場合があるので、自身でしっかりと正確な判定をする。 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。 ④ 副審側では、副審は支柱から1m〜2m離れ、アンテナ上端からネット下段のアンダーロープまでが視界に入るようにする。	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。 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アンテナに当たったのか、競技者がアンテナに触れたのか、など判定が非常に難しくなる場合があるので、自身でしっかりと正確な判定をする。必要に応じて副審、線審を確認して最終判定をする。 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。 ④ 試合前にミーティングで、ボールがアンテナに当たるとの判定方法を確認しておく。その際は競技者がアンテナに触れるケースも想定する事。

主 審		副 審	記 録
ボールハンドリング	① 全てのプレーのハンドリング基準は同一である。 ② 騒わしきは吹笛をしない。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、異なる位置によってハンドリング基準の違いが出る。したがって、誰がどこから見ても反則のプレーは確実に吹笛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。 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りすぎないように心掛ける。		
	オーバー ボール・ハンドリング	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。ただし、ファインプレーのボールハンドリングはゲームの流れを大切にしたい方がゲーム運営にはよい。 ② オーバーハンドの反則は、左右の手のパラツキおよび指先から手の平に当たるケースである。 ③ 左右に動いてのパスや、早いボールを処理するケースにホールディングが起こりやすいので注意する。また、手のひらで“パン”と当てることは反則ではないが、指が引かかるケースや、手のひらに乘せて運ぶケースはホールディングの反則である。 ④ 身体の前を横切ってボールをキャリーしてパスをするプレーは、ホールディングの反則である。 ⑤ ボールと手が接触する瞬間をよく見て判定をする。（プレーの形にとられないこと。）	
トス	アンダー	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。 ② ボールが胸の上で止まったり、手の平で止まったり、指が引かかったプレーは、ホールディングの反則となる。また2回目・3回目のプレーで、ボールが身体の数箇所に連続して接触すればドリブルの反則となる。 ③ ボールがプロッカードとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のプレーがブロック後の最初のプレーである時は、一連の動作中であればドリブルの反則にはしない。ボールが身体に静止してしまうプレーはホールディングの反則となる。しかし、プレーの形にとられないで、明確にボールが身体に静止した場合のみ反則とするべきである。	
	トス	① ホールディングの判定は、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。タメを作るために肘や手首を使って引き込むプレーは、どこでボールを捕らえ、いつ離れたかを見極めて判定しなければならない。 ② 胸の前からバックに上げるトスおよび、頭の後ろから前へ上げるトスなどは、ホールディングになることが多いので注意して判定する。また、潜り込んでトスを上げるプレーや、ネット際に走っていったトスを上げるプレーは、左右のパラツキによるドリブルになることが多いので注意して判定する。 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パラツキがあるプレー、手の平で転がるようなプレーはドリブル。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、投げかけるようなキャリーの長いプレーは、ホールディングである。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。	

主 審		副 審	記 録
タッチプレー 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判定基準を確立する。 a ボールを長く引っ張るプレー b ふら下がりが引き下ろすプレー 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、タッチプレーの判定に関して、プレーの先を読んで、そのプレーヤーの手とボールの接点に目線を残して判定をする。		
ボールイン、ボールアウト			
① ボールが床に落ちた瞬間に短く吹笛をする。また、ライン際の判定については、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 審判の判定が遅れば、アビールの原因となるので、タイミング良く判定をする。			
④ もし、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ぬ。タイミングよく線審をおさえてから最終判定を示す。			
バンケーキ			
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 ボールが床に落ちたことを主審が確認できず、吹笛できない場合、副審が吹笛し判定をする。 (確実にはボールが床に落ちた場合に限る。)	
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しておく必要がある。		② ネット際で競技者のタッチネット等の反則がおこりそうなケースは、ネット際の判定を優先させ、ネット際で反則がおこりそうでない場合は、バンケーキの判定を補佐をする。	
不当な要求		① 不当な要求があった場合は拒否をして、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。 (左記 1・3 は、ラリー終了後) (左記 2・4・5 は、その時に)	① 不当な要求を拒否した時は、「適用した罰則等」の欄の不当な要求の当該チームに×印を付ける。
物体利用のプレー		① 競技場内で物体（審判台や支柱等）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。 ② 競技場の外側では、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。	① 主審が確認できないプレーは、吹笛し判定する。

【競技の中断に関する技術】

	主 審	副 審	記 録
タイムアウト	ラリーがノーカウントになった後や、ラリーを止めて罰則を適用したとき（得点を伴わない場合）は、中断の要求は出来ない。		
	① 監督またはゲームキャプテンがハンドシグナルでタイムアウトを要求する。 ② 監督またはゲームキャプテンがハンドシグナルを示している場合のみ吹笛してタイムアウトを許可する。示していない場合は許可せず、主審はサービス許可の吹笛をしてゲームを続行する。 ③ サービス許可の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する。もし副審が間違っただけの場合は、主審はサービス許可を拒否してあらためてサービス許可の吹笛をする。また、タイムアウトの許可回数を越えての要求も同様に扱う。 ④ サービス許可の吹笛と同時の要求、吹笛後の要求は不当な要求であり拒否する。ただし、プレーに影響を及ぼしたり、同一試合に同一チームの競技参加者が繰り返し行った不当な要求は、「試合の遅延」として処置する。 ⑤ タイムアウト終了の吹笛後も、コートに戻らずタイムアウトを長引かせる場合は、「試合の遅延」として処置する。セット間も同様である。	① 『T』のハンドシ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。 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。 ③ 競技者がベンチ近くにいたりかどうか確認をする。フリーゾーンの広さにもよるが、サイドラインから3m以上空けてベンチ寄りになっていることが望ましい。 ④ 30秒間たった副審が吹笛をする。2回目のタイムアウトの時は、当該チームの監督（ゲームキャプテン）と主審にその旨を知らせる。 ⑤ タイムアウト終了の吹笛後、チームが速やかにコートに戻る事を監視する。戻らない場合は、副審が軽く吹笛してコートに戻るようチームを促す。 ⑥ サービス許可の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。もし副審が間違っただけの場合は、主審はサービス許可を拒否してあらためてサービス許可の吹笛をする。また、タイムアウトの許可回数を越えての要求も同様に扱う。 ⑦ 2回目のタイムアウトの時は、その回数を主審に報告し、要求したチームの監督（監督が不在の場合は、ゲームキャプテン）にその回数を通告する。	① タイムアウトを記録し、その回数を続報する。また、その都度タイムアウトの回数を副審に知らせる。

	主 審	副 審	記 録
競技者交代	ラリーがノーカウントになった後や、ラリーを止めて罰則を適用したとき（得点を伴わない場合）は、中断の要求は出来ない。		
	① 監督またはゲームキャプテンがハンドリンググラナルを示している場合のみ吹笛して競技者交代を許可をする。示していない場合は、許可せずニサ一ピス許可の吹笛をしてゲームを続行する。	① ハンドリンググラナルを示し、要求したチーム側のサイドライン上（コート中央から約3mの位置）に移動し競技者交代をコントロールする。このとき記録員と目を合わせて正規の交代であれば、記録員の片方の手が上がったから早く交代させる。 ② 記録員の両手が上がるのを見て、主審に向かって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。 ③ 同時に2組の競技者交代の要求があり、うち1組の要求が誤ったもので訂正できないときは、その組み合わせの要求は拒否する。（正規の交代の組み合わせについては許可する。また、その要求が2回目の不当な要求に該当する時は「試合の遅延」として処置する。） ④ 競技者交代を要求した際に、交代競技者がジャージ等を脱いで遅れるケースは、試合の遅延として処置する。 ⑤ 交代の権利を終了している者や、交代一被交代の組み合わせが許されない者と交代させようとする要求しても正しい交代競技者に訂正できる場合は、罰則は適用しない。 ⑥ 競技者交代のときは、競技者に触れないこと。 ⑦ 不当な要求の場合、副審は吹笛しないで拒否をして、記録員に不当な要求の欄の該当チームに「x」印を付けるよう伝える。 ⑧ 3回目および4回目の競技者交代の時は、その回数を主審に報告し、要求したチームの監督（監督が不在の場合は、ゲームキャプテン）にその回数を通告する。	① 競技者交代のときは、コート内の競技者と交代競技者が正しい組み合わせの交代であるか記録用紙を見て確認する。 ② 正しければ直ちに片方の手を上げ副審に合図を送る。もし、誤った組み合わせの交代のときは、直ちに副審に通告する。 ③ 記録用紙の該当欄に交代競技者番号を記入し、記録が完了したら両手を上げ副審に合図を送る。 ④ 競技者交代の記録が完了したら、その回数を副審に知らせる。 ⑤ 競技者の負傷で例外的な競技者交代を行うときは、その内容を特記欄に記入する。