

2024年度

9人制 審判実技マニュアル

2024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 >

1. 記録員・線審の役割について	1	ブロック後のボールの接触	18
2. 試合の運営		アンテナ付近のプレー	19
試合前		ハンドリング基準	20
「審判ミーティング」	2	オーバーハンド	20
「コート・備品・用具の点検」	2	アンダーハンド	20
「プロトコール」	3	ボールイン・アウト	20
試合中		パンケーキ	21
「試合の遅延」	4	不当な要求	21
「軽度の不法な行為」	5	物体利用のプレー	21
「不法な行為」	5		
試合終了後	6		
3. 試合中の判定		4. 試合の中断と再開	
ハンドシグナル	7	タイムアウト	22
基本的な位置取り	8	選手交代	23
最終判定の仕方	8	セット間の手続き	24
サービス許可	9	特殊な事情による中断	25
サービス順の誤りと処置	10	5. 公式記録記入法の解説	26
サービス	11	6. 競技場の設営・ネットの張り方・審判台の高さの調節について	28
トス	11	7. 不当な要求の処置	30
アタックヒット	12	8. サービス順の誤りの処置方法	30
タッチプレー	13		
ブロック	13		
ワンタッチ	14		
タッチネット	15		
インターフェア	16		
ネット上での同時プレー	17		
オーバーネット	18		

1. 記録員・線審の役割について

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。 選手番号・選手名の記入については、 <u>競技役員チェック済みの『構成メンバー表（コンポジションシート）』</u> 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。 疑義をいただいたときは、ゲームを止め、副審と確認の上、可能な限り迅速かつ正確に処置する。 誤ったサーバーがサービスを行ったことを確認したときは、ブザーを鳴らし、主審・副審に知らせる。 <u>得点板の点数が正しいか、ラリー完了の都度、確認する。</u> 得点板の点数が間違っている場合、 <u>競技中断中であれば、正しい点数に修正するよう副審を通じて点示員に指示する。</u> ラリー中であれば、 <u>競技は中断せずそのラリー完了後、速やかに上記と同じ手順で正しい点数に修正する。</u>
	④ 必ず、主審の最終判定を確認して記録すること。 主審がポイントのハンドシグナルを示した後、判定を変えるような場合に、最初の判定しか見てい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。また、その際は得点板の点数が正しく表示されているか必ず確認する。
	⑤ セットが終了したときは、次のセットの開始までに必要事項を正確に記入すること。（公式記録記入法14. セットが終了したとき」参照） 特に、次のセットの最初のサービスチームを間違いなく記入すること。 セットの最後のサーバーのサービスチェック欄の得点を○で囲む。 次のセット開始のサービングチームは⑤に「×」を付ける。レシービングチームは⑥に「×」を付ける。 （前のセットの最後のサーバーがAチームなら次のセットの最初のサービスはBチームとなる） <u>次のセット開始までに、得点板の「得セットの表示」、<u>「第2（第3）セットの表示」、<u>「0対0への戻し」</u>などを確認する。</u> 試合が終了したら、両チームのチームキャプテンのサインを採録する。 その後、最終結果などの記入を済ませ、記録員がサインした後、副審・主審のチェックを受けそれぞれのサインを採録する。 もし、主・副審のチェックで記入漏れや記入誤りなどが発見された場合は、記録員自ら追記、訂正する。</u>
	⑥ 試合中にゲームキャプテンが競技規則の適用解釈について異議があり、記録用紙に記録することを主審に求めていたときは、その異議を試合終了時に記録用紙に記録員が記入する。 ただし、チームキャプテンが記入することを希望した場合は、それを許可する。
線 審	① 担当の位置についたら、サイドバンドおよびアンテナ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 試合中の判定などについては、ラインジャッジマニュアルを参照。

2. 試合の運営

	主 審	副 審	記 録 員	
試合前	審判ミーティング	① 定められた時刻に、副審・記録員・線審・点示員を招集し、審判ミーティングを行う。 ② 今年度の「重点指導項目」、「ルールの取り扱い」などで特に注意すべき点を、審判役員全員に、正確に伝わるよう、事例を挙げて説明する。	① 主審の位置から選手の陰になって見えないプレー、副審側のアンテナ外通過、ワンタッチ、不当な要求があったとき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。	① 主審・副審と、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置の方法、得点板の点数の間違いの修正などについて打ち合わせしておく。
		※線審との打ち合わせ事項（例） <ul style="list-style-type: none"> ● サービスゾーン外のサービスヒット ● サーバーが線審（1番・3番）の近くにきたときの移動方法 ● ライン判定の基本（1人1線のケース、コーナーのケース、フラッグを下すタイミングなど） ● ワンタッチの判定 ● パンケーキの判定 ● アンテナに関する判定（選手が触れるケースは具体的に） ● 判定時、ラリー完了時、タイムアウト、セット間に主審とアイコンタクトを取ること ● 監督が視界を遮っている場合や競技参加者からの判定に対する抗議があった場合は、主審または副審に報告すること 等々 		
	コート・備品・用具の点検	① 事前にチェックできるものについては確認しておく。（コート、チームベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボール、得点板、カード、ブザーなど） ② 審判台の高さの調節は、プロトコール前にしておくことが望ましい。 <u>※監督席の位置は、コート中央から4.0m～4.5mである。</u> <u>※得点板の「チーム名」、「第1セットの表示」などを確認しておく。</u> <u>また、得点板に得セットが分かるような表示物があるか確認しておく。</u>	① 記録用紙に事前に記入できる下記の項目はすべて記入を済ませておくこと。 （大会名、開催地、会場名、開催日、試合番号、試合設定時刻、対戦チーム、男女表示（×）、チーム名と構成メンバー、審判役員） 記入にあたっては、オリジナルとコピーを区別するため、青色のボールペンを使用する。 ② 記録席にブザーが準備してあることを確認するとともに、ブザーが正常に作動することも確認しておく。	
		主・副審は、ネットの高さと張り具合、アンテナおよびサイドバンドの位置をチェックする。 ネットの高さの計測は、規定の高さに合わせたスケールを副審が持ち、 <ol style="list-style-type: none"> ① コート中央部（規定の高さ） ② 主審側のサイドライン上（規定の高さ+2cm以内） ③ 副審側のサイドライン上（規定の高さ+2cm以内） （②と③は同じ高さでなければならない） の順でスケールを床と垂直にネットに合わせて計測し、主審が目視で確認する。		

	主 審	副 審	記 録 員
試合前	<p>プロトコール</p> <p>① トスを行う前に両チームの監督およびチームキャプテンのサインを採録する。 これは正式な選手名と選手番号であることの確認であり、このサイン後にそのチームの構成メンバーを修正することはできない。</p> <p>② 両チームキャプテンを記録席前に招き、副審と記録員の立ち会いのもとコインを用いてトスを行う。 トスに勝ったチームは次のいずれかを選択できる。 (ア) サービスを打つか、サービスを受ける (イ) コート</p> <p>また、両チームキャプテンに確認・注意しておく項目例は下記のとおり。 ●公式ウォームアップは合同か別々か ●ユニフォームの「イン or アウト」の確認 ●ラリー終了後のボールの管理 ●吹笛後のアタックヒットの注意 ●他のコートからのボールの侵入時の対応</p>		<p>●ワイピング用のタオルの保持 ●試合の中断終了後の速やかな再開</p>
	<p>③ 公式ウォームアップ開始の吹笛をし、計時を行う。</p> <p>④ 試合球、公式記録用紙、ブザーなど、ゲームに必要な用具をチェックする。また、両チームのユニフォームのデザインやアンダーウェアのはみ出しもチェックする。</p> <p>⑤ 公式ウォームアップ終了の吹笛を行う</p> <p>⑥ 選手をチームベンチ近くで待機させる</p> <p>⑦ 試合開始1分30秒前になったら、選手全員をエンドラインに整列させる。</p> <p>⑧ 主審・副審は主審側サイドライン上へ移動し、主審は握手の吹笛をする。</p> <p>⑨ 審判台に移動し、<u>副審の先発選手のサービス順の確認の間に、必要に応じ両チームのゲームキャプテンを確認する。</u></p> <p>⑩ 副審のOKの合図を確認し、最初のサーバーにボールが渡ったら、サービス許可の吹笛をする。 <u>最初のサービス許可の吹笛が予定された試合開始時刻と一致するようプロトコールをコントロールする。</u></p>	<p>③ 公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>④ <u>副審がサービスオーダー票を受け取ったときは、番号の重複が無いを確認し記録員へ渡す。</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>サービスオーダー票は、両チームの公式ウォームアップ終了までに受け取る。</p> </div> <p>⑤ 公式ウォームアップ中にベンチ入りできるチームスタッフと選手番号を構成メンバー表で確認する。交代選手の番号を確認できるのは、このタイミングだけである。</p> <p>⑥ チームが別々にウォームアップをする場合は、ネッ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。</p> <p>⑦ サービスオーダー票は、記録員の記入が終わったら記録員から受け取り、正しく転記されているか確認し、副審が保持する。</p> <p>⑧ 両チームの握手の後、副審は記録席側に移動する。</p> <p>⑨ サービスオーダー票に従って、先発選手のサービス順を確認する。 <u>サービス順どおりに選手が並んでいない場合は、記録員と協働で正しいサービス順に並ばせる。</u> <u>先発選手ではない選手が並んでいたら、記録員と協働で先発選手を並ばせる。</u></p>	<p>③ 記録員がサービスオーダー票を受け取ったときには、チーム名・監督（監督不在ならチームキャプテン）のサインの記入を確認する。</p> <p>④ サービスオーダー票の選手番号に重複がないかを確認し、記録用紙の構成メンバーの選手番号と一致しているか確認する。<u>サービスオーダー票に不備があれば、副審を通して監督に確認する。</u></p> <p>⑤ OKであれば記録用紙の先発選手番号欄に選手番号を記入する。</p> <p>⑥ 公式ウォームアップ中の選手番号と記録用紙の構成メンバーの番号が一致しているか確認する。交代選手の番号を確認できるのは、このタイミングだけである。</p> <p>⑦ 記録用紙に従って、先発選手のサービス順を確認する。このとき、副審と同じチームを確認するが、副審と読み合わせをしないこと。 <u>サービス順どおりに選手が並んでいない場合は、副審に正しい順番を伝える。</u> <u>先発選手ではない選手が並んでいたら、先発選手の番号を副審に伝える。</u></p>

		主 審	副 審	記 録 員
			⑩ 記録員のOKの合図を確認した後、自身も両手を上げて、主審へOKの合図を送る。 ⑪ 最初のサーバーにボールを送る。	⑧ 両チームのサービス順が正しければ両手を上げて、副審へOKの合図を送る。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>サービス順の確認が終わり、両チームの選手がコートに入った後、 0対0で正規の選手交代の要求があれば受け付ける。</p> </div>		
試合中	試合の遅延	① 選手交代の要求があった時点で、交代選手がコートに入る準備ができていなかったときは、要求を拒否し、遅延の罰則を適用する。コートに入る準備とは、ユニフォーム姿になっていることである。 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、試合を再開しないときは、遅延の罰則を適用する。 ③ <u>競技参加者がコートワイピングや、シューズの紐の結び直しをするために、試合の進行を止めるよう要求するなど、中断を長引かせる行為は、遅延の対象となる。</u>	① 選手交代の要求があったときは、不当な要求でなければ、副審は吹笛をして選手交代のハンドシグナルを示す。交代選手がユニフォーム姿になっていない場合は拒否をして遅延の罰則を適用す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。その際は、副審の指示に基づき正しく記入すること。 ② 同じチームの2回目の「遅延」は、『遅延反則』である。その場合、必要に応じ、副審へその旨正しく伝えなければならない。
		<p>「遅延行為に対する罰則段階表」第26条 第2項 第5表 遅延行為に対する罰則において提示すべきカード</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 遅延警告は、イエローカードでハンドシグナルを示す。 ● 遅延反則は、レッドカードでハンドシグナルを示す。 <p>※遅延警告の罰則が適用された場合は、同じ中断中に再び中断の要求をすることはできない。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員	
試合中	軽度の不法な行為	① ラリー中「ワンタッチ」や「ドリブル」など、自然に声が出るようなものは警告の対象としない。 ② ラリー中およびラリー完了後、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。(ラリー中に相手チームのオーバータイムスやオーバーネットを執拗にアピールする行為など) また相手チームの選手を牽制したり、判定に影響を及ぼしたりするような行為、相手に向かってのガッツポーズなどは、それ以上の不法な行為に進展しないよう、早めに警告を与える。 ③ 軽度の不法な行為は、第1段階(チームに口頭で)と第2段階(競技参加者にイエローカードで)に分けて警告を与える。ただし、その程度によっては第1段階を適用せず、直ちに第2段階を適用する場合もある。	① 副審が軽度の不法な行為に気づいたときは、主審に報告する。 ② 試合中(ラリー中・ラリー完了後)、監督は立ったままでもよいが、許可されたエリアを超える場合は、副審はコントロールしなくてはならない。監督が指示に従わない場合は、軽度の不法な行為の対象となる。	① 軽度の不法な行為に対する第2段階のイエローカードが示された場合は「適用した罰則等」の欄に、選手の場合はその選手番号を、チーム役員の場合はその記号を記録する。 ●監督…C ●コーチ…A C ●マネージャー…M ●部長…H
	不法な行為	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27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27条第3項第6表に示されるように、累進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ときは、主審に報告する。	① 反則(レッドカード)、退場(イエローカード・レッドカード一緒)、失格(イエローカード・レッドカード別々)のカードが示された場合は、「適用した罰則等」の欄に選手の場合はその選手番号を、チーム役員の場合はその記号を記録する。

【主に第1段階に該当するケース】

① 主審が最終判定を出した後も、審判員に不満を示す態度や言葉を発した場合。
 ② 主審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 繰り返しゲームキャプテンが「競技規則の適用解釈」以外の質問をした場合。
 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繰り返し判定に対して質問をした場合。
 ⑤ ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズなどの牽制する行為があった場合。

【主に第2段階に該当するケース(直接イエローカードを出すケース)】

① 主副審や線審の判定に対して、抗議や必要以上に不服的な態度を示した場合。
 ② 主副審や線審の判定に対して、チーム役員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。

試合中、主審がゲームキャプテンを呼んだときは、副審は主審のところに行き、その会話の内容を確認する。その際、第2段階以上の対象となった場合は、記録員に記載すべき事項を正確に伝える。

	主 審	副 審	記 録 員
試合終了後	主・副審は、両チームの握手の後、チームキャプテンに記録用紙にサインするよう促す。		
	① 副審が確認をした記録用紙を再度確認してサインする。(記入漏れ, 記入誤りの追記, 訂正は記録員が行う)	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確認してサインする。(記入漏れ, 記入誤りの追記, 訂正は記録員が行う)	① 両チームのチームキャプテンのサインを採録する。 ② 最終結果など, 記載必要個所を全て記入する。また, 主審が説明した競技規則の解釈について, ゲームキャプテンから公式記録用紙に記録する要求が主審にされていたときは, その異議の内容を記入する。ただし, チームキャプテンから申し出があったときは, それを記入させてもよい。 ③ 記録用紙を完成させ, 記録員自らがサインをした後, 副審・主審の順で確認のサインを採る。追記・訂正が必要な場合は, 記録員自らが修正する。 ④ 記録用紙は, 必要に応じ審判委員長, 競技委員長が確認し, 原本は主催者が保管する。
主審は, 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。			

3. 試合中の判定

	主 審	副 審	記 録 員
ハンドシグナル	<p>① 公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて説得力のあるハンドシグナルを示す。特にドリブル、オーバーネットの反則があった場合は、反則した選手と目を合わせるとともに、他の競技参加者、審判役員、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 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。 <u>ポイントのシグナルが長くなり過ぎないようにする。</u></p> <p>③ 反則のハンドシグナルを示した後、反則をした選手が明らかな場合は、選手を指す必要はない。</p> <p>④ ポイントのシグナルを示す前に副審と目を合わせる習慣をつける。</p>	<p>① 副審が吹笛したときは、<u>反則をしたチーム側へ移動し</u>、副審が先に反則のハンドシグナルを示し、反則した選手を指す。ポイントのハンドシグナルは主審に追従する。その際、ポイントのハンドシグナルが支柱にかからないように、<u>主審からはっきり確認できる位置へ移動する。</u></p> <p>② 主審が吹笛したときは、ハンドシグナルは出さずラリーに負けたチーム側へ移動する。</p> <p>③ 副審が主審を補佐する際は、主審と目が合ったときに胸の前で小さくハンドシグナルを送る。主審が副審の判定を受け入れないときは、強要するべきではない。</p> <p>④ ラリー中にも必要に応じ、主審と目を合わせる必要がある。また副審は、<u>主審から見て支柱や選手の陰にならないような位置取りを心掛ける。</u></p> <p>⑤ 主審がポイントのシグナルを示す前に、主審と目を合わせる習慣をつける。</p>	<p>① 各セットの最終ポイントが入ったら、記録用紙の該当するポイントを消し、直ちにセットおよび試合の終了のハンドシグナルを副審に示す。</p> <p>② 公式ハンドシグナルではないが、記録員の「両手を上げる」OKの合図は、試合を進めるうえで非常に重要である。選手交代時、試合再開時、また主・副審が求めたときにタイムリーに使うこと。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>「両手を上げる」OKの合図の意味は、<u>記録用紙への記入が完了したときなど、次のラリーを始めてもよい状況であることを伝えるためのものである。</u></p> </div>

	主 審	副 審	記 録 員
基本的な位置取り	<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個分程度身体を移動させるが、極端に横へ移動しない。</p> <p>② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際など、反則が起こりやすい所では、ボールをプレーする選手を優先して確認する。(副審との確認分担と協働が重要である。)</p> <p>③ 目の位置は、両アンテナを結んだ線上に置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 アタックプレーはアタッカー側にボール1個分視点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。また、<u>アタックヒットまでアタッカーから目を離してはいけない。</u></p> <p>⑤ <u>自分のリズムを作り、1つ1つのプレーに目を止めてそのプレーを注視する。1つのプレーが終わったら、次にプレーをする選手に目を移す。空中にあるボールをずっと見る必要はない。</u></p> <p>⑥ ラリー完了後、選手がネット越しに威嚇や挑発をしていないか監視する。</p>	<p>① プレーされる位置により若干前後左右に移動し、判定するときは必ず静止して見る。また、選手の邪魔にならない位置取りをすること。</p> <p>② プレーに応じて、<u>ブロッカーの指先からネット下部までが視界に入る位置で静止して見る。</u>支柱から離れ過ぎるとアンテナ外通過の判定の際、位置取りが遅れるので注意する。主審側での攻撃のときは支柱付近に位置する。特にネット際など、反則が起こりやすい所では、主審が確認する選手に相対する選手を確認する。</p> <p>③ 副審側のアンテナ外通過の可能性のあるプレーのときは、選手のプレーの妨げにならなければ、ボールをプレーしているコート反対側のアンテナの下に入り、静止してボールのコースを確認する。ただし、選手のプレーの妨げになると判断したときは、アンテナに近づくことができる可能な位置まで移動し、静止して確認する。状況に応じたプレーの先読みと適切な位置取りが重要である。</p> <p>④ 支柱カバーの<u>死角を事前に確認しておく。</u></p> <p>⑤ ラリー完了後、両チームの選手がネットを挟んで暴言や威嚇行為をしていないか監視する。</p>	<p>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。)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>利き目について</p> <p>人には「利き手・利き足」があるように「利き目」がある。過度に意識する必要はないが、利き目により自分の左側を見る時と右側を見る時では、首の振り幅や見え方に違い(得意な方と不得意な方)があることは理解しておいた方が良い。</p> <p>〈利き目の確認方法〉</p> <p>① 人差し指と親指で丸い「覗き穴」を作る。(紙を丸めて筒状にしてもよい)</p> <p>② 「覗き穴」を顔から30cmほど離し、両目を開いた状態で「覗き穴」で2m～3m先の対象物を見る。</p> <p>③ その状態で片方の目を交互に閉じる。</p> <p>④ 対象物が「覗き穴」の中に収まって見える方が利き目。</p> </div>
最終判定の仕方	<ul style="list-style-type: none"> ● 主審・副審は、確実に確認できた反則のみを吹笛する。 ● 主審がラリー完了の吹笛をしたときは、自らの判定を頭に置き、必要に応じ副審・線審を確認して最終判定を行う。ワンタッチの有無、ライン判定など、主審が確信を持ってない場合に限り、最終判定をする前に、副審・線審を呼んで確認する。 ● 最終判定をした後に、チームからのアペールで判定が変わったり、ノーカウントにしたりするようなことはあってはならない。 ● 主審は責任を持って毅然たる態度で最終判定を下さなくてはならない。 ● 副審が吹笛した場合は、特に、誰が反則をしたのかをはっきりと示すことが非常に重要である。 		

	主 審	副 審	記 録 員
サービス許可	<ul style="list-style-type: none"> ① 得点が正しく表示されているか、副審・線審・記録員の準備が整っているかを確認する。 ② サービス許可の条件は、両チームの選手がプレーする準備ができ、サーバーがボールを保持していることである。 ③ 前のラリー完了から次のサービス許可の吹笛までの時間は、6秒から8秒以内を目安とする。 ④ 両チームの監督（監督不在ならゲームキャプテン）からタイムアウトの要求、両チームから選手交代の要求がないことを確認し、サービス許可の吹笛をする。 ⑤ 主審のサービス許可の吹笛後、8秒以内にサービスを打たなければ、8秒ルールの反則が適用される。 ⑥ 主審のサービス許可の吹笛後、サービスを行う前にサービス順が間違っていることにチーム内で気づき、別のサーバーと代わる行為は反則を科さず、代わることを認める。この場合、8秒のカウントは継続する。 ⑦ 誤ったサーバーが第1サービスのトスを上げたが、打たずにボールが床に落ちた場合は、ボールが床に落ちた瞬間に吹笛し、ワンフォルトのハンドシグナルを示す。 ⑧ サービス時のフットフォルトを副審・線審と協働で確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 競技中断の要求がないかを注視し、ベンチコントロールをする。 ② 両チームのチームベンチを確認した後は、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。 ③ 主審のサービス許可の吹笛後は、サーバーのいる場所により次のとおり位置取りをする。 <ul style="list-style-type: none"> (ア) 副審側のサイドライン付近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ルトを監視する。ただし、レシービングチームの選手がサイドライン付近にいるときは、選手の邪魔にならない場所に位置する。サーバーが副審側のサイドラインの延長線上の外からサービスを打ったときは、吹笛をしてサーバー側のコートへ移動しフットフォルトのハンドシグナルを示す。 (イ) 副審側のサイドライン付近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に素早く対応できる位置取りをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 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ときは、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する。（大きく指すことはしない）
	<p>●2024年度ルール変更点 <u>第2サービスで始まったラリーをノーカウントで止めた場合、第2サービスでゲームを再開しなければならない。したがって主審・副審・記録員は、第1・第2サービスを意識しながら試合を進めなければならない。</u></p>		
	<p>※ 主副審で協力し、ワイピングやボールの交換の状況を確認してサービスを許可する。 <u>チームの準備が整っていない状況や記録員の準備が出来ていない状況で、主審が誤って吹笛した場合は、副審はインプレーの状態にならないようサービスを打つ前に吹笛して止める。</u></p>		

	主 審	副 審	記 録 員
サービス順の誤りと処置	<p>主・副審ともサービス許可の都度、サーバーの番号を確認しながらゲームを進めること。最低でもサービス順を誤ったサーバーの1つ前の相手チームのサーバーの番号まで覚えておくといよ。</p> <p>① サービス順の誤りを確認した時点の違いにより、次のとおり処置の仕方が異なる。</p> <p>② 誤ったサーバーのサービス中に確認された場合 そのサーバーのサービス中に得た得点を取り消し、相手チームに1点を与えて、サービス権を移行する。</p> <p>③ サイドアウト後、相手チームのサービス前に確認された場合 誤ったサーバーのサービス中に得た両チームの得点を取り消し、相手チームに1点を与える。</p> <p>④ 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点が与えられる。ただし、誤ったサーバーが明らかでないときは、試合開始時にサービスを打ったチームを基準にサービス順のみ訂正する。</p> <p>⑤ セット終了の吹笛後に確認された場合 終了したセットは有効とし、誤ったチームのサービス順を訂正して、次のセットを開始する。</p>	<p>① サービス順の誤りを知らせる記録員のブザーを確認したら、片方の手を上げ、吹笛をしてラリーを止める。(ラリーが止まらないときは再度吹笛して確実にラリーを止める)</p> <p>② 記録席に行き、副審はサービスオーダー票を確認しながら、記録員の説明を聞く。また、記録用紙で直前の相手チームのサーバーを確認すると、本来打つべきだった選手が何番であったか確実に特定する。</p> <p>③ 誤りが確認されたときは、サービス順を誤ったチーム側のフリーゾーンに移動し、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選手を示す。</p> <p>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、「9番が打つところ 14番が打ちました。次のサーバーは1番です」と伝える。</p>	<p>① 誤ったサーバーがサービスを打ったことを確認したら、直ちに「ブザー」で主審と副審に知らせる。副審に「9番が打つところ 14番が打ちました。次のサーバーは1番です」と正確に伝える。</p> <p>② 誤ったサーバーがトスして打たなかった場合は、別のサーバーに代わって第2サービスを打つことができるので、この場合、誤ったサーバーが第2サービスを打ったら誤りを指摘する。必ず打った後にブザーを鳴らすこと。</p> <p>③ 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。(ブザーがないときは口頭で副審に知らせる)</p> <div data-bbox="1574 632 2114 1086" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>サービス順の誤りのパターン例</p> <p>① <u>同じサーバーのサービスが続いているのに、次のサービス順のサーバーが打ってしまうケース。</u> (相手にサービス権が移行していない場合)</p> <p>② <u>まだ同じサーバーのサービスが続いていると思い込み、直前に打ったサーバーが打ってしまうケース。</u> (相手にサービス権が移行している場合)</p> </div>

	主 審	副 審	記 録 員
サービス	<p>① サービスボールがネットの近いところを通過する場合は、やや目線を下げて手の感触と目で見て確認をする。ただし、最初から極端に低い姿勢で見ないこと。</p> <p>② サービスボールがライン際に落下した場合は、自分でインかアウトかを<u>確実に見極めてから、線審のフラッグシグナルを確認し、最終判定を行う。</u></p> <p>③ サービスボールが速いときは、レシーバーに微かに触れていくケースに注意をする。</p> <p>④ サUBLEシーブされたボールの方向を<u>確認し、そのボールから目を切っているのか、目を切っていないのか適切に判断し、次のプレーに対応する。</u></p>	<p>① 主審を補佐するため、サービスボールがネットやアンテナなどに触れていないか確認する。</p> <p>② ボールが副審側のアンテナに触れたとき、アンテナ外を通過したとき、またはアンテナ外側のネット・ロープ・支柱に触れたときは吹笛をして、サーバー側のコートへ移動しボールアウトのハンドシグナルを示す。</p> <p>③ サービスボールがネットを越えたら、素早くブロック側のコートに移動し支柱近くに位置する。そのとき、サUBLEシーブをする選手、トスを上げる選手のプレーを確認しなくてはならない。</p>	
トス	<p>① ホールディングの判定基準は、ボールが身体の一部に「<u>静止する</u>」、「<u>運ぶ</u>」、「<u>押し込む</u>」、「<u>持ち上げる</u>」というようなキャリーの長いプレーである。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。</p> <p>② ホールディングになる可能性があるプレーとしては、胸の前から後方へあげるトス、頭の後ろから前方へ運ぶトス、低い位置のボールを潜り込んで上げるトスなどがある。また、ドリブルになる可能性があるプレーとしては、ネットに正対もしくは背を向けて横方向へ上げるトス、ボールの下へ入りきれないままあげるトス、高く上がったレシーブボールを上げるトスなどがある。このようなプレーのときには、想定しておくことは必要であるが、あくまでも実際のハンドリングを確認した上で判定する。ハンドリング基準に照らし合わせて、絶対にダメなプレーは主審が責任を持って吹笛する。</p> <p>③ シングルハンドのハンドリング基準は、手の中での極端なバラツキによるミスプレーであるかどうかである。シングルハンドのプレーだからといってドリブルの反則が無い訳ではないが、厳しい判定になってはいけない。一方で、シングルハンドであっても、手の中で止めるプレー、相手コートに返りそうなボールを取り戻すプレー、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、ホールディングである。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
アタックヒット	<p>① 必ず静止して見る。基本的には、両アンテナの延長線上に目線をおき、左右の動きはボール1個分を目安とし、オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のために大きく左右に動き過ぎない。どこにトスが上がっても対応できるよう、速い攻撃から想定して順に目を移していく。</p> <p>1.クイック→2.時間差→3.サイドアタックの順で想定しておく。</p> <p>『レフト・ライトへの高いトスが上がると決めつけていると、突然クイックにトスが上がると対応が遅れる。必ず速い攻撃から想定しておくこと。クイックに対する、ブロッカーのオーバーネットを的確に判定する。</p> <p>② ネット上に目線をおき、アタッカー、ブロッカーのオーバーネット、タッチネットの有無を確認する。アタックヒットのときは、高い位置から広い視野でアタッカーとブロッカーとボールを視野に入れ、ブロッカーのワンタッチ、レシーバーのワンタッチを判定し、最後にライン判定をする。また、アンテナ付近にトスが上がったときは、アタッカーがアンテナに触れることも想定しておくこと。</p> <p>③ アタッカーがボールをヒットするまで必ずアタッカーのプレーに目を残すこと。アタックヒットする前に、アタッカーから目を離してはいけない。まず、タッチプレーを想定し、ボールと手の接触に注視する。反則がなければアタックしたボールのコースに目を移す。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も頭に入れておくこと。</p>	<p>① ネットとブロッカーの間に視点を置き、主審と同様にどこにトスが上がっても対応できるよう、速い攻撃から想定して順に目を移していくトスが上がる時には、必ず静止して見る。</p> <p>② レシーブ後の状況を見て、攻撃パターンを予測しポジショニングを行う。</p> <p>③ ブロッカーのワンタッチを見るため、アタックのコースを頭に入れて、ブロッカーの手を注視する。</p> <p>④ 副審側のアンテナ付近にトスが上がったときは、次のケースも想定してプレーを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● トスをしたボールがアンテナに当たる ● アタックしたボールがアンテナに当たる ● ブロックしたボールがアンテナに当たる ● ブロッカーがアンテナに触れる <p>⑤ トスがネット近くに上がったとき、アタッカーがボールを打った後、ネットに触れるケースがあるので、副審はネット際に目を残し、ブロッカーのタッチネットだけではなく、アタッカーのタッチネットも監視する。</p> <p>⑥ 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>	

	主 審	副 審	記 録 員
タッチプレー	<p>① 次のようなプレーは反則となる。 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。</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. ネット上端より低い位置から持ち上げて相手コートに返すプレー d. ボールをブロックに押し当ててコートの外に投げ出すような2wayのプレー</p> <p>② タッチプレーの判定は、その選手の手とボールの接点に目を残して判定をする。 タッチプレーを予め想定していないと判定が遅れるので注意する。</p>		
ブロック	<p>① <u>ブロックのプレーを漠然と見るのではなく、ブロックの定義を理解し、そのプレーがブロックなのか、ブロックではないのかを見極めなければいけない。</u></p> <p>② <u>ブロックのような体勢であっても、相手から返球されたボールに対し明らかに指を用いたパスで自らコントロールし自コートにボールを上げるようなプレーはブロックではなく「パス」である。したがって同じ選手がプレーすればドリブルの反則となる。また、次の選手のオーバーハンドのばらつきもドリブルとなる。</u></p> <p>③ セッターがジャンプトスをしようとしたが、ボールが高くトスができず、相手コートに返ったボールを相手選手が直接アタックしたとき、トスをしようとしてネット上端より高い位置に残っていたセッターの手にボールが当たった場合はブロックとみなす。</p> <p>④ ネット際で相手チームへの返球のとき、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こることがあるので注意をする。</p>	<p>① ブロック側に位置してブロkkerとネットの間に視点を置きネット際を見る。ブロkkerの移動時、ジャンプの上がり際、頂点、降り際のタッチネットを監視する。ブロkkerが安定した着地をするまでは、ネット側に目を残す。</p> <p>② ブロkkerの移動から着地までネット際を注視する。</p>	

	主 審	副 審	記 録 員
ワンタッチ	<p>① アタックボールのコースとブロッカーの<u>手を注視する。必ず副審・線審を確認してから最終判定を行う。確信が持てない場合は、ワンタッチの判定をしてはいけない。</u></p> <p>② アタッカーを漠然と見るのではなく、打とうとしているコース、強打か軟打かりバウンドか、などを意識してアタッカーを注視し、ボール、ブロッカーの手を視野に入れる。判定するときには必ず止まって見る。</p> <p>③ ブロッカーのワンタッチで、主審から確認しにくいコースは、ブロッカーの間と副審サイドであることを理解する。</p> <p>④ ワンタッチがあったかどうか確信が持てないときは、副審と目を合わせ、ワンタッチの有無の補佐を確認する。</p> <p>⑤ 判定の際は、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。また、副審・線審を確認してから最終判定を行う。選手の声に惑わされることなくタイミング良く判定する。</p> <p>⑥ 判定を早く出しすぎて、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>⑦ 目の位置が低くなり過ぎるとワンタッチが確認しづらくなるので自然体で見ると良い</p> <p>⑧ レシーバーのワンタッチについては、選手の陰に隠れて確認しにくいケースがある。このようなときは、線審・副審と協働して最終判定を行う。決して主審の独断や思い込みで判定してはいけない。</p> <p>⑨ アタックボールがブロックに当たり、再びアタッカーに微かに触れていくケースは、主審、副審サイドとも確認しづらい場合がある。このようなケースが起こることを予め想定し、副審・線審を必ず確認して、最終判定を行う。</p>	<p>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十分理解する。特に微かなワンタッチを確実に補佐できるよう、日頃からの意識を高く持ったトレーニングが重要である。</p> <p>② 主審が補佐を求めたときは（主審と目が合ったとき）、ワンタッチが確認できたときは、胸の前で小さくハンドシグナルを送る。ワンタッチが確認できなかったときはハンドシグナルを出さない。</p> <p>③ ラリーが完了したときは、ボディーアクションで自分の判定を主審に伝える。</p> <p>④ ブロックに当たった後、明らかに打球のコースが変わるようなワンタッチまで補佐のシグナルを送る必要はない。打球のコースもスピードもほとんど変わらないような微かにブロックに触れていくワンタッチをしっかり補佐する。しかし主審が採用しないものは強要しない。</p> <p>⑤ 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、ブロッカーの指先とブロックの間であることを認識しておくこと。また、ブロッカーが手のひらを上に向けるようなブロックのときや、手のひらに上からボールが当たるケースも副審から見えにくいことがあるので注意する。</p> <p>⑥ ワンタッチの補佐のハンドシグナルを送ることに気を取られ、アンテナ外通過を判定するための位置取りが遅れることがあるので注意する。ワンタッチ後のボールの方向から目を離さず、もし、そのボールがアンテナ付近に飛んできた場合は、アンテナ外通過の判定を優先させる。</p> <p>⑦ ワンタッチの補佐のタイミングで、主審と目が合わなかったときは、アタッカー側のオーバータイムスが成立する接触前に、主審と目が合ったタイミングで補佐（オーバータイムス）のハンドシグナルを送る。</p>	

	主 審	副 審	記 録 員
	<p>⑩ アタッカーの打球が、白帯に当たった後にブロッカーに当たったのか、白帯に当たるのと同時にブロッカーにも当たったのか、白帯のみに当たりブロッカーには当たっていないのか、など正確に判定を行う。ボール1個分を目安にアタッカー側に目を置いてボールとブロッカーの接触の有無を確認する。微妙なケースや副審側のプレーのときは、必ず副審を確認してから判定をする。</p>		
	<p>※ 主審と副審は、ワンタッチの判定にあたり、お互い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>※ <u>髪の毛のみにボールが触れ、体（頭）にはボールが触れていないケースは、接触回数に含めない。</u></p>		
タッチネット	<p>① インプレー中、選手がネットおよびアンテナに触れたときは、タッチネットの反則とする。ただし、アンテナ外側のネット、およびボールをプレーする一連の動作中でないときに触れても相手チームの選手のプレーを妨害しない限り反則としない。例えば、ボールがコート後方にあるときに、プレーに関係のないネット際の選手がネットに触れたようなケースはタッチネットの反則ではない。また、アタックしたボールがネット上端のワイヤーに当たって、ネットが大きく揺れてブロッカーに触れてもタッチネットの反則ではない。</p> <p>② アタッカーおよびブロッカーが着地後に、プレーの流れで勢い余ってネットに触れた場合は、一連の動作とみて反則とする。アタッカーおよびブロッカーの着地と同時にネットに触れた場合も、タッチネットの反則とする。</p> <p>③ 主審は、タッチネットの判定をすべて副審に任せるのではなく、自分で確認した場合は判定しなければならない。</p> <p>④ ブロックの移動のときやジャンプの上がり際、<u>降り際</u>に注意をする。</p> <p>⑤ 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のか、アタックヒットのボールがアンテナに当たったのか正確に判定する。主審はボールをプレーするアタッカーを優先して注視し、副審は相対するブロッカーを優先して注視する。それぞれが別々の選手のプレーを注視することにより、正確な判定を行うことができる。</p> <p>⑥ 誰がタッチネットしたかを明確に示すことにより、判定に説得性が出る。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
インターフェア	<p>① インターフェアは、次のとおりである。</p> <p>(1) 相手チームの選手に一方的に接触し、その選手のプレーを妨害したとき。</p> <p>(2) 相手コート内にあるボールに、<u>ネットを挟んで</u>反対側から触れてプレーを妨害したとき。</p> <p>(3) <u>アンテナ外側</u>のロープに触れ、相手チームの選手のプレーを妨害したとき。</p> <p>(4) 相手チームがプレーしているボールに対し、アンテナ外側のネット垂直面を越えて相手空間内にあるボールに触れたとき。</p> <p>② インターフェアの反則は、主・副審が協働して判定すること。</p> <p>③ 副審が反則を確認したときは、吹笛しないで補佐のハンドシグナルのみを送る。</p> <p>※インターフェアのハンドシグナルは、次のとおり取り扱う。 「反則があった場所を（指で）指し、反則をした選手を（手で）示す。」</p>		
	<p>④ ネットプレーのインターフェアを判定する際は、ネットの真上から見るのではなく、ネットプレーをしようとしている選手の方へ視線を移動し、ネット越しに相手チームのネット際の選手の動きが確認できるところを視野に入れる。そのとき、目の高さも若干下げた方が良い。</p>	<p>④ ネットプレーのインターフェアを判定する際は、ブロック側のネット際にいる選手とネットの間に目を置いて、ブロック側の選手の動き、身体や腕の位置およびネット越しにボールに当たっていないかを確認する。主審から確認しにくい位置（副審側など）のプレーのときは、副審が的確に補佐をすること。</p>	

	主 審	副 審	記 録 員
ネット上での同時プレー	<p>① 両チームの選手がネット上で同時にボールをプレーしたときは、いずれのチームもその後、新たに許された回数(3回)をプレーすることができる。このとき、ネット上で同時接触した選手が続けてプレーしてもドリブルの反則ではない。</p> <p>② 両チームの選手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、<u>中断したときのサーバーの中断したときのサービス(第1または第2サービス)でラリーをやり直す。</u></p> <p>③ <u>同時接触後</u>、そのボールがアンテナに当たったときはノーカウントとする。</p> <p>④ 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、ボールの落ちた反対側のコート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>⑤ 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。</p>	<p>① <u>副審側のアンテナ付近で同時接触がある場合、そのボールがアンテナに当たることを想定して注視する。接触に僅かな時間差がある場合は、正確に判定する。</u></p>	

	主 審	副 審	記 録 員
オーバーネット	<ul style="list-style-type: none"> 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。また、判定基準にバラツキがないよう一定の基準で判定すること。 ② オーバーネットの判定基準は、ネット上部の白帯のふくらみを越えて相手コート上でボールに触れているかどうかである。ボールに触れる位置を正確に捉える。 ③ ブロッカーがボールに接触した後、フォロワーの手が相手コートへ出る動きに惑わされてはいけない。確信をもって判定したものだけ反則とする。 ④ ボールが相手コートに向い、ネット上を通過する瞬間は、目の位置が動いてはいけない。ブロッカーの手とボールの接点をしっかりと止まって見る。ボール1個分を目安にアタック側に視点を置く。 ⑤ 2人以上のブロックの場合、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。 ⑥ ブロックだけではなく、セッターやアタッカーなど、攻撃側の選手がネットを越えてボールに接触していないか確認する。 ⑦ オーバーネットの判定は、反則となる接点を一定に保ち、判定にバラツキがないようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ① <u>副審はオーバーネットの補佐はしない。</u> 	
ブロック後のボールへの接触	<ul style="list-style-type: none"> ① ブロックした選手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。(同一選手が、連続して3回触れた場合はドリブルである) ② アタックボールが相手チームの複数のブロッカー「A・B」の手に同時(または素早く2人)に当たり、1回の接触とみなした場合、その後「AまたはB」が続けてネットプレーをした場合、1人が3回続けてボールをプレーしているので、ドリブルの反則となる。 ③ ブロックで吸い込んだボールが、ブロッカーとネットの間にあるときに、ブロッカーの体の複数の部位に触れても、素早く触れたものであれば1回の接触とみなす。その後、同一選手がボールをプレーしてもドリブルではない。 		

	主 審	副 審	記 録 員
アンテナ付近のプレー	<p>① 主審側のアンテナにボールが当たった場合、アンテナ外側のネット・ワイヤー・補助ロープ・支柱・審判台にボールが当たった場合は、その瞬間に吹笛し、ポイントおよびボールアウトのハンドシグナルを示し、そのボールをプレーした選手を指す。</p> <p>② アンテナに関わる判定を的確に行うには、アンテナ付近をボールが通過することを予め想定しておくことが重要である。例えば、主審側のサイドラインより外側のフリーゾーンで選手がプレーするようなケースは、ボールがアンテナ付近を通過する可能性が高くなる。</p> <p>③ アンテナ上方を通過したり、取り戻したりするような際どいケースについては、主審1人で判定せず、必ず線審の判定を確認しなくてはならない。この場合、どの位置の線審を確認するべきか瞬時に判断することが大切である。もし、フラッグを振った線審が適切に判定できない位置であれば、その判定を採用すべきではない。</p> <p>④ アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロッカーに当たったボールがアンテナに当たったのか、どちらかの選手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、必ず線審・副審を確認して最終判定を行う。</p> <p>⑤ 試合前にミーティングで、ボールがアンテナに当たるケースの判定方法を確認しておく。その際は選手がアンテナに触れるケースも想定すること。</p>	<p>① 主審の①・②は、副審も同様だが、副審が吹笛したときは、反則したチーム側のフリーゾーンへ移動し、ボールアウトのハンドシグナルを示し、そのボールをプレーした選手を指す。ポイントのハンドシグナルは、主審に追従する。</p> <p>② 副審側のアンテナ外通過の場合、副審は選手の邪魔にならないように、ボールをプレーしているコート反対側のアンテナの下に入り、必ずボールのコースに入り判定をする。</p> <p>③ アンテナ付近でのプレーの場合、副審はアタックされたボールのコースを確認したうえで、ブロッカーとアンテナを視野に入れ、ブロック側の反則を主に監視する。ブロックした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を想定し、正確に判定する。</p> <p>④ 副審は、ブロッカーの手からネットのアンダーロープまでが視野に入るようにする。アンテナに関わる正確な判定を行うため、支柱から離れ過ぎることは避けなければいけない。</p> <p>⑤ 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。ブロッカーの手とアンテナを視野に入れて正確に判定をする。</p>	
	<p>※ 試合前のミーティングで、ボールがアンテナに当たるケース、選手がアンテナに触れるケースの見方、フラッグシグナルの出し方などを、副審および線審と打ち合わせをしておく。</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
ハンドリング基準	① 全てのプレーのハンドリング基準は同一である。大会前の事前講習会、実技クリニックでハンドリング基準の確認をし、大会の基準が同一になるよう、全審判員が認識を合わせることが重要である。 ② 疑わしきは吹笛をしない。審判台から見るのと、チームベンチから見るのとでは、見る位置によってハンドリングの見え方に違いが出る。したがって、誰が見ても、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 <u>副審は主審から見えないプレーについて補佐をする。</u>		
オーバーハンド	① ボールと手が触れる瞬間を見て判定をすること。プレーする形、手に当たったときの音、ボールの回転などに影響されてはいけない。 ② オーバーハンドの反則は、明らかな左右の手のバラツキおよび指先から手の平に当たるケースである。また、オーバーハンドで返球するプレーも最後まで注視すること。		
アンダーハンド	① チームの1回目の打球のとき、ボールが身体の数箇所に連続して接触しても、それがボールの一つの動作中に生じたものであれば反則ではない。 ② 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、次のプレーがブロック後の最初のプレーであるときは、ボールの一連の動作中であれば反則ではない。ボールが腕、手のひら、胸など、身体の一部で完全に静止したり、指が引っかかり持ち上げたりするプレーはホールディングの反則となる。しかし、プレーの <u>体勢にとらわれないで、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。吸い込んだボールを下からすくいあげるようなプレーのときには、<u>体勢に惑わされずボールとの接触を注視する。</u></u>		
ボールイン・アウト	① ボールが床に落ちた瞬間に吹笛をする。また、ライン際の判定については、少し長めに吹笛をする。 ② ライン判定は、まず主審自らがイン、アウトを確認し、その後担当の線審、副審を確認して、最終判定を行う。 ③ 審判の判定が遅ければ、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。 ④ 線審の判定が間違っていると判断したときは、ポイントのハンドシグナルを出す前に、線審のフラッグシグナルを片方の手で軽くおさえ、主審の責任において、最終判定を行う。 ⑤ 重要な局面であると判断したときは、副審及び担当の線審を呼んで確認する。	<div data-bbox="1032 1027 2063 1193" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>主・副審は、フリーゾーンにいる監督が、線審の判定の妨げとなる場所に立っていないか確認しながら試合を進行する。 もし、監督が線審の判定に影響を及ぼすような場所に立っているときは、監督に線審の判定に影響しない位置に移動するよう指導する。</p> </div>	

	主 審	副 審	記 録 員
パンケーキ	① 体を大きく動かすことなく、目線を下げ 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。 ② 試合前に合図の仕方について、審判団で 念入りに打ち合わせておく必要がある。	① 確実にボールが床に落ちたが、主審が確 認できず、吹笛できなかった場合は、副 審が吹笛し判定する。ただし、副審はネ ット際のタッチネットの判定を優先しな くてはいけない。	
不当な要求	① 副審が確認できなかった不当な要求は、 主審が拒否をする。そして、不当な要求 の種類により右記「記録②」のタイミン グで、その内容を副審に伝える。 ② 副審が誤って吹笛した場合、主審は直ち に要求を拒否する。主審は、試合の進行 に影響を及ぼした当該チームに「遅延」 の罰則を適用する。	① 不当な要求があった場合、副審は拒否を する。 不当な要求を常に意識し、誤って不当な 要求を受け付ける吹笛をしないこと。 ② 不当な要求があった場合は、その種類に より右記「記録②」のタイミングで、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。	① 不当な要求を拒否したときは、「適用した 罰則等」の不当な要求欄の当該チームに ×を付ける。 ② 不当な要求があったとき、記録用紙に記 入するタイミングは、下記のとおりとす る。 《1回目》 ● 左記1→ラリー完了後 ● 左記2・3・4・5→その時点 《2回目以降》 ● すべて→その時点
	【不当な要求】 1. ラリー中、または主審のサービス許可の吹笛と同時に、その後の要求 2. 要求する権利のない競技参加者がした要求 3. 同じ中断中の2回目の選手交代の要求（インプレー中の選手が負傷または病気 の場合を除く） 4. 規定回数を超えた要求 5. 第1サービスと第2サービスの間の要求		
物体利用のプレー	① 競技場内で物体（審判台や支柱など）や 味方の選手を利用してプレーをすることは 反則である。 ② 競技場の外側のチームベンチ、フェンス、 観客席などを使ってプレーすることは反 則ではない。（ただし、自チーム側の競技 場の外側に限る）		

4. 試合の中断と再開

	主 審	副 審	記 録 員
タイムアウト	<ul style="list-style-type: none"> ● 監督（監督不在ならゲームキャプテン）が公式ハンドシグナルを用いてタイムアウトを要求していることを確認する。 ● ラリー中に監督が監督席にいないケースがあるので、ラリー完了時の監督の位置を意識し、タイムアウトの要求にタイムリーに対応する。 ● 得点を伴わないラリーの中断（ノーカウント）後は、すべての試合中断の要求は認められない。 ● タイムアウトの要求が不当な要求であった場合には、同じチームによる同じ種類（タイムアウト）の中断の要求は認められないが、異なる種類（選手交代）の要求は認められる。 ● 要求する権利のない競技参加者がタイムアウトを要求することは不当な要求ではあるが、すぐに不当な要求とするのではなく、要求する権利がある競技参加者から要求させるように促し、チームが直ちに対応することができれば、不当な要求とせず、その要求を認める。 ● 不当な要求により遅延警告が適用された場合、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。 		
	<ol style="list-style-type: none"> ① チームからタイムアウトの要求があり、副審が吹笛しその要求を受付けた場合、主審はハンドシグナルを示す必要はない。 ② 何らかの事情により副審がタイムアウトの要求に対応できない場合およびタイムアウトの要求に気付かない場合は、主審が吹笛しハンドシグナルを示してタイムアウトを許可する。 ③ タイムアウトの計時は、副審の責務ではあるが、主審も計時することが望ましい。 ④ タイムアウト中、両チームの行動を注視する。また、副審の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、遅延の罰則を適用する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>★ <u>選手は、30秒を待たずにコートに戻ってもよい。</u> <u>しかし、タイムアウトはあくまで30秒間である。</u></p> </div>	<ol style="list-style-type: none"> ① 要求を受け付けたときは、吹笛して公式ハンドシグナルを示す。その後要求したチームを示す。主審が吹笛したときは、副審は吹笛しない。 ② 要求したチームを示した後、30秒間の計時に入り、チームからボールを受け取る。 ③ <u>コートにいた両チームの選手が、自チームベンチ近くのフリーゾーンに出ているか確認する。</u> ④ <u>タイムアウト中の選手の位置は、特にコントロールする必要はない。</u> ⑤ タイムアウト中に必ず主審と目を合わせ、主審からの要求の有無を確認する。 ⑥ タイムアウト中に記録用紙を確認し、記録員が的確に任務を遂行しているか確認する。試合前に、主審と記録用紙の最低限のチェックポイントを決めておくと良い。 ⑦ 2回目のタイムアウトのときは、30秒の間に主審にその回数を報告する。 ⑧ 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かどうかを確認する。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。この場合、何度も吹笛する必要はない。 ⑨ 2回目のタイムアウトのときは、要求したチームの監督（監督不在ならゲームキャプテン）にその回数を通告する。 	<ol style="list-style-type: none"> ① タイムアウトを記録し、その回数をその都度副審に知らせる。 ② タイムアウト中に記録内容の確認および場内の得点板の点数を確認する。 ③ 副審に次のサービスチームおよびサーバーの番号を伝える。
	<p>※1 タイムアウトの要求が不当な要求の場合は、副審は吹笛しないで拒否をする。（詳細は、本マニュアルP.21「不当な要求」参照） 副審は「タイムアウトの回数、要求できるタイミング、要求できる競技参加者」を常に意識し、不当な要求を受け付ける吹笛をしてはい</p>		

	主 審	副 審	記 録 員
	けない。 ※2 タイムアウトの要求はチームの権利である。審判がチームに対してタイムアウトの要求を強要してはならない。		
選手交代	<ul style="list-style-type: none"> ● 選手交代の要求とは、コートに入る準備のできた交代選手が、選手交代ゾーンに入ることをいう。 ● コート内の選手の負傷や病気による選手交代を除いて、監督（監督不在ならゲームキャプテン）は、ハンドシグナルを示す必要はない。 ● 得点を伴わないラリーの中断（<u>ノーカウント</u>）後は、すべての試合中断の要求は認められない。 ● 選手交代の要求が不当な要求として処理した場合には、同じチームによる同じ種類（選手交代）の中断の要求は認められないが、異なる種類（タイムアウト）の要求は認められる。 ● 不当な要求により遅延警告が適用された場合、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は認められない。 ● <u>複数の選手交代を行う場合、交代選手は1つのユニット(集団)として選手交代ゾーンに近づかなければならない。全く同時でなくとも、最初の選手が選手交代ゾーンに入った後、2組目の選手が到着するまでに少し間があっても、その選手が交代選手であることが明らか</u> <u>な場合は、レフェリーは厳しくなる必要はない。2組目(3組目)の選手のわずかな遅れは、遅延行為とはならない。</u> <ol style="list-style-type: none"> ① チームから選手交代の要求があり、副審が吹笛しその要求を受付けた場合、主審はハンドシグナルを示す必要はない。 ② 何らかの事情により副審が選手交代の要求に対応できない場合および選手交代の要求に気付かない場合は、主審が吹笛しハンドシグナルを示して選手交代を許可する。 ③ 選手交代のトラブルを未然に防ぐ意味でも、主審も交代選手と被交代選手の番号を記憶するよう心掛ける。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 要求を受け付けたときは、吹笛して公式ハンドシグナルを示す。主審が吹笛したときは、副審は吹笛しない。また、2組以上の交代の場合は、2組目以降の交代選手を記録席付近に待機させる。 ② 副審は、ポールと記録席の間で交代する選手をコントロール（両チームがコントロールできるよう、あまりポールに近づきすぎない）し、記録員と目を合わせ、記録員の片方の手が上がったら速やかに交代させる。このとき、交代する選手に手で合図するとともに、声をかけて交代を促す。2組目の交代選手は、記録員の両手が上がってからサイドラインへ導く。 ③ 記録員の両手が上がるのを確認し、主審に向かって両手を上げ、選手交代の手続きが完了したことを知らせる。 ④ 同時に2組の選手交代の要求があり、うち1組が不法な選手交代の要求であったときは、正しい組み合わせの要求のみ認め、不法な組み合わせの要求は拒否して、遅延の罰則を適用する。 ⑤ 選手交代を要求した際に、交代選手がジャージなどを脱いで遅れるケースは、遅延の罰則を適用する。 ⑥ 同じ中断中に連続して選手交代を要求することはできない。要求した場合は「不当な要求」として処置する。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 選手交代のときは、コート内の選手と交代選手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 交代の組み合わせが正しければ、副審と目を合わせ、片方の手を上げ交代できる組み合わせであることを副審に伝える。もし、交代が不法な組み合わせの場合は、副審と目を合わせ、胸の前で左右に手を振り、交代できない組み合わせであることを副審に伝える。 ③ 記録用紙の該当欄に交代選手番号を記入し、記録が完了したら両手を上げ副審に「OKの合図」を送る。 ④ 選手交代の記録が完了したら、両手を上げる前にその回数を副審に報告する。（報告する方法は事前に決めておく） ⑤ 選手の負傷で「例外的な選手交代」を行うときは、負傷した選手の番号の横にコートに入る選手の番号を記入し、その内容を特記事項欄に記入する。最終結果の選手交代欄には「例外的な選手交代」の回数を含めて記入する。

	主 審	副 審	記 録 員
		⑦ 5回目および6回目の選手交代のときは、その回数を、先に主審に報告し、その後、要求したチームの監督（監督不在ならゲームキャプテン）にその回数を通告する。	
	※1 選手交代の要求が不当な要求の場合は、副審は吹笛しないで拒否をする。（詳細は、本マニュアルP.21「不当な要求」参照） 副審は「選手交代の回数、要求できるタイミング」を常に意識し、不当な要求を受け付ける吹笛をしてはならない。 ※2 選手交代の要求はチームの権利である。審判がチームに対して選手交代を要求するよう強要してはならない。		
セット間の手続き	<ul style="list-style-type: none"> ● 最終ラリーのサービスチームおよびサーバーの番号を覚えておくこと。 ● セット間の中断の計時をする。副審の責務ではあるが、主審も計時をすることが望ましい。 ● コートチェンジをコントロールする。（主審は全体を監視し、副審も適切な位置取りをして、エンドラインに整列した9人の選手が、<u>チームから見て右側の支柱の外側</u>を通過してコートを替わっているか、またチーム役員・控え選手も、<u>主審のコートチェンジのハンドシグナルと吹笛でコート</u>を替わっているか） ● ベンチの荷物を移動するための人数が足りない場合、荷物を移動させる選手が最小限であるか。（チームベンチに荷物を置き忘れていないか。など） 	セットが終了したらすぐにセット終了のハンドシグナルを示す。その後、 <ul style="list-style-type: none"> ● セット終了の時刻を記入する。 ● 最後のサーバーの得点を○で囲む。 ● 両チームの得点欄の消し残りの数字を消す。 	
	① 両チームベンチやウォームアップをしている選手を注視し、必要に応じコントロールする。 ② 副審とアイコンタクトを取る。副審に伝えなければいけないことがあれば、次のセットの開始までに伝える。 ③ 線審・点示員とアイコンタクトを取る。試合前のミーティングで、セット間でも目を合わせることを事前に伝えておくこと。 <u>もし、何か問題があるときは、セット間に該当の線審・点示員に内容を伝え、問題を解決すること。</u> ④ セット間終了の副審の吹笛により、両チームが速やかにエンドラインに整列しているか確認し、必要に応じコントロールする。	① ボールを保持し、コートチェンジをコントロールできる位置取りをする。 ② 両チームの監督（監督不在ならチームキャプテン）にセット間の選手交代を確認する。この際、必ずサービスオーダー票を確認しながら、監督からセット間の選手交代を聞くこと。問題がなければ、その内容を記録員に伝える。 ③ 記録用紙に、次のセットの最初にサービスを行うチーム、セット間の選手交代、および次のセットの両チームのサービス順が正しく記入されているか必ず確認すること。 ④ 両チームベンチやウォームアップをしている選手を注視し、必要に応じコントロールする。	① 両チームの監督（監督不在ならチームキャプテン）から申し出のあった、セット間の選手交代を確認し、正しければ記録用紙に次のセットのサービス順を記入する。ただし、例外的な選手交代などにより、次のセットに出場できない選手の番号は記入しない。また、認められない交代のときは、副審を通じて当該チームの監督にその旨伝え、交代を訂正させる。 ② 監督からセット間の選手交代の申告がされ、記録用紙への記入が完了した後も、監督から <u>セット間の選手交代の訂正が申告された場合は、副審のセット間終了（2分30秒）の吹笛前</u> であれば認める。

	主 審	副 審	記 録 員
	<p>⑤ サービス順の確認を副審と記録員だけに任せるのではなく、主審も可能な範囲で確認する。エンドラインに整列している選手の中にチームキャプテンがいない場合は、ゲームキャプテンを確認し、副審にその番号を伝える。</p> <p>⑥ 副審および記録員のサービス順確認完了の合図を確認し、吹笛をして選手をコートへ入れる。</p> <p>⑦ 副審が最初のサーバーへボールを送る前に、必ず副審と目を合わせ、お互いに最初のサービスチームを確認すること。</p> <p>⑧ すべての状況（線審・点示員・チームベンチ・コートなど）を確認し、副審および記録員の「OKの合図」を再度確認し、サービス許可の吹笛をする。</p>	<p>⑤ 主審とアイコンタクトを取り、必要に応じ主審からの要求に応える。</p> <p>⑥ 記録員が必要事項の記入を完了し、次のセットを開始できる状況になっているか確認する。</p> <p>⑦ 2分30秒後、吹笛して両チームの次のセットの先発選手をエンドライン上に整列させ、サービス順を確認する。この際、記録員と同じチームを確認するが、声を出して読み合わせをしない。副審はサービスオーダー票を見て、自分の目で確認する。</p> <p>⑧ 記録員のサービス順確認完了の合図を確認し、主審へ副審・記録員ともサービス順の確認が終わった旨の合図を送る。</p> <p>⑨ 主審と目を合わせ、最初のサービスチームを確認し合い、最初のサーバーへボールを送る。</p> <p>⑩ 試合を開始できる状態であることが確認できれば、両手を挙げて主審に伝える。</p>	<p>③ 次のセットの最初にサービスを行うチームは記号「S」に、レシーブを行うチームは記号「R」に×を付ける。</p> <p>④ 最終結果欄に、終了したセットの所要時間、両チームの得点、勝欄に勝ちチームは「1」、負けチームは「0」、選手交代およびタイムアウトの回数を記入する。</p> <p>⑤ 再度、記入漏れなどがないか確認し、次のセットを開始できる状況であれば、その旨を口頭で副審に伝える。</p> <p>⑥ エンドライン上に整列した次セットの先発選手のサービス順を確認する。この際、副審と同じチームを確認するが、声を出して読み合わせをしないこと。記録員は記録用紙を見て、自分の目で確認する。両チームのサービス順の確認が終わり、間違いなければ、両手を挙げて副審に伝える。</p> <p>⑦ 副審へ次セットの最初のサービスチーム及びサーバーを通告し、最初のサービスチームが正しく、試合を開始できる状況であれば、再度副審へ両手を挙げて準備ができたことを伝える。このとき、サービス順が間違っている場合、指摘してはいけない。</p> <p>⑧ 次のセットの開始時刻を記入する。</p>
特殊な事情による中断	<p>① 他のコートからボールが侵入し、適切にラリーを止めることができず、トラブルになるケースが見受けられる。このようなトラブルが起こらないよう、試合前のミーティングで打ち合わせを行い、主・副審の協働により、適切にラリーを止めることが重要である。ラリーを止めることを躊躇してトラブルになるよりは、少しでもプレーに影響すると判断したときは、ラリーを止めるべきである。</p> <p>② この場合、ラリーは「ノーカウント」となり、<u>ラリーのやり直しは、中断したときのサーバーの中断したときのサービス（第1または第2サービス）で再開する。</u></p> <p>③ <u>トスのときに、「他のコートのボール・選手の侵入がプレーの妨げになる場合は、ラリーを止めるが、プレーの妨げにならなければ、ラリーを止めないこともある。」</u>ことをチームに伝えておくことも必要である。</p>		

5. 公式記録記入法の解説

◆ 公式記録記入法の注意点

- 性別（男子・女子）の該当する□に×を記入する。
- トスの後「最初にサービスを行うチームの記号（Ⓢ）とレシーブを行うチームの記号（℞）に×を付ける。
- 選手交代があった場合「交代する先発選手の番号の下欄に、コートに入った交代選手の番号を記入する。
- 交代選手が再びチームベンチに退いた場合は、選手交代番号欄のその交代選手の番号を○で囲む。
- 例外的な選手交代のときは、負傷した選手の番号の横にコートに入った選手の番号を記入し、特記事項欄にその旨記録する。最終結果の選手交代欄にはその回数を含めて記入する。
- 各セットが終了したとき「試合結果欄」にそのセットの結果を記入する。そして、勝欄に勝ちチームには「1」を、負けチームには「0」を記入する。
- 試合終了後「両チームのチームキャプテンのサイン」を採録する。

◆ 不当な要求、警告関連の記入方法〈記載例：図-2〉

適用した罰則等				不当な要求			選手…選手番号
				チーム(A)	：	チーム(B)	
警告	反則	退場	失格	A or B	セット	得点	監督…C
3				B	1	27 : 28	遅延の罰則…D
	3			B	3	9 : 8	コーチ…AC
D				A	3	9 : 10	マネージャー…M
D				B	3	16 : 17	部長…H
	D			A	3	18 : 16	

- ① 第2セット，A18対B19のとき，Bチームが「不当な要求（1回目）」をしたので拒否された。
→不当な要求欄のチーム(B)に×をつける。
- ② 第1セット，A28対B27のとき，既に第1段階の警告を受けていたBチームの3番が判定に不満の態度を示したので，イエローカードが示された。
→警告欄に3，A or B欄にB，セット欄に1，得点欄に27 : 28と記入する。
- ③ 第3セット，A8対B9のとき，Bチームの3番が再度判定に不満の態度を示したので，レッドカードが示された。
→反則欄に3，A or B欄にB，セット欄に3，得点欄に9 : 8と記入する。
- ④ 第3セット，A9対B10のとき，Aチームが選手交代の要求をしたが，その交代を取り止めたので，遅延（1回目）のイエローカードが示された。
→警告欄にD，A or B欄にA，セット欄に3，得点欄に9 : 10と記入する。
- ⑤ 第3セット，A17対B16のとき，Bチームが「不当な要求（2回目）」をしたので，遅延（1回目）のイエローカードが示された。
→警告欄にD，A or B欄にB，セット欄に3，得点欄に16 : 17と記入する。
- ⑥ 第3セット，A18対B16のとき，Aチームの選手交代の要求があったが，交代準備ができていなかったため，遅延（2回目）のレッドカードが示された。
→反則欄にD，A or B欄にA，セット欄に3，得点欄に18 : 16と記入する。

◆ 特記事項の記入例

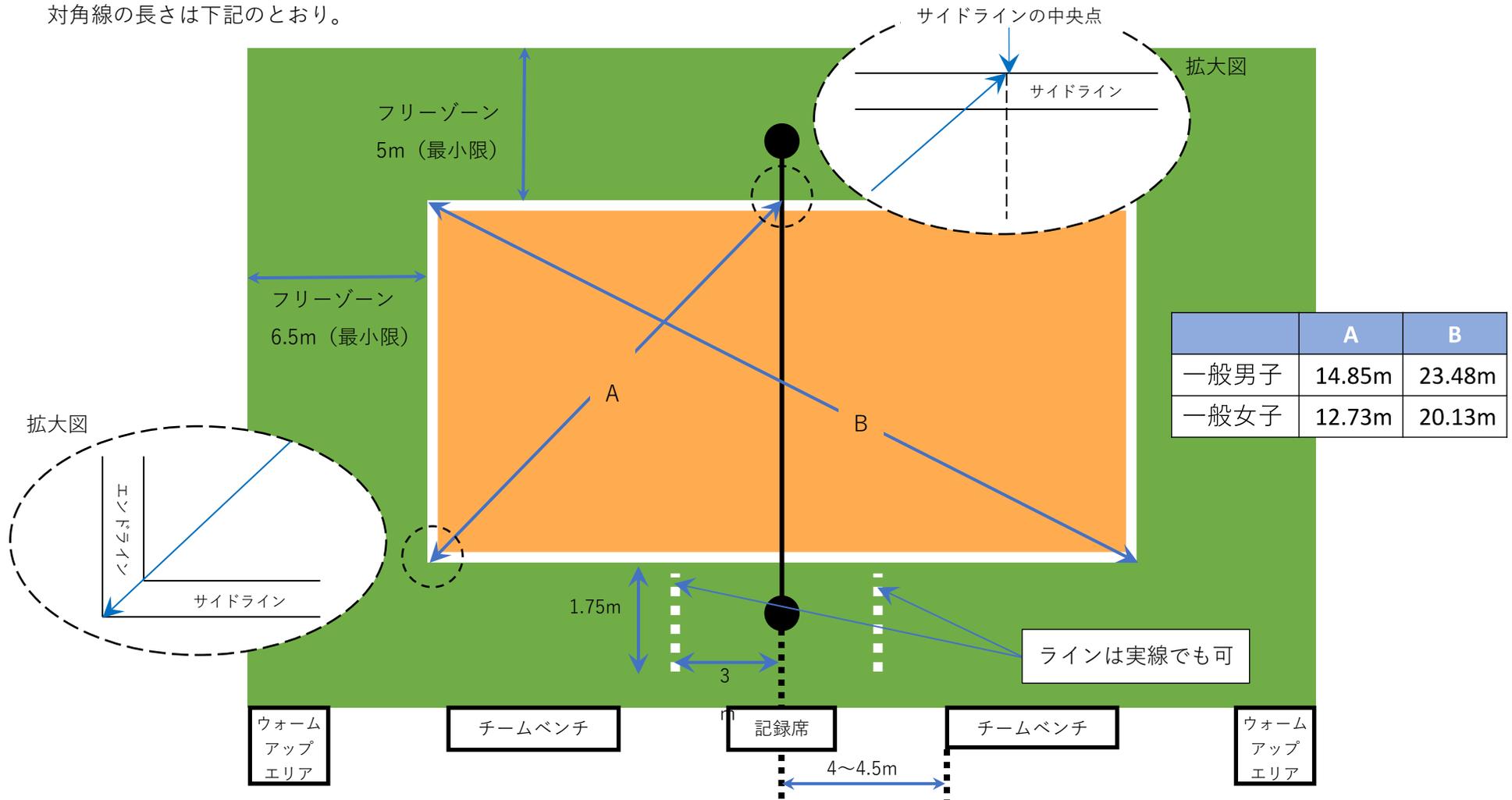
次のようなときは、特記事項欄に、適用した事項／チーム／セット（両チームの得点）その内容の順に簡潔に記録する。

- (1) サービス順の誤りで遡って得点を取り消したとき
→ 『反／A／1（4：1）6番のサービスを8番が打った』 ※遡って得点を取り消さない場合は記載しない。
- (2) 不法な選手がコート上でプレーして、その間に得た得点を取り消したとき。
→ 『反／B／2（16：12）不法な選手 No.7 がプレーした間に得た4点を取り消した』
- (3) 負傷による、例外的な選手交代または回復のためのタイムアウトを認めたとき。
→ 『例外／A／1（13：14）No.7→No.8』（回復のためのタイムアウトを認めたときは、「回タ」とする）
- (4) 特殊な事情による試合の中断で、試合の再開が遅くなったとき、または試合が中止もしくは延期となったとき。
→ 『試合の中断／1（4：6）停電のため15時00分から15時20分まで中断』
このようにチームを記載しない場合は、（Aチームの得点：Bチームの得点）の順で記載する。
- (5) セットまたは試合の没収があったとき。
 - セット終了後にセットが没収のとき → 『セ没／B／2（21：12）セット終了後に登録外の選手 No.7 がプレーしたことを確認した』
 - セット途中でセットが没収のとき → 『セ没／B／2（16：12）No.8 回タ後も回復せず』
 - 試合が没収のとき → 『ゲ没／B／2（16：12）試合の続行を拒否した』
- (6) その他主審が特記事項欄に記入しておくことが必要と認めたとき。

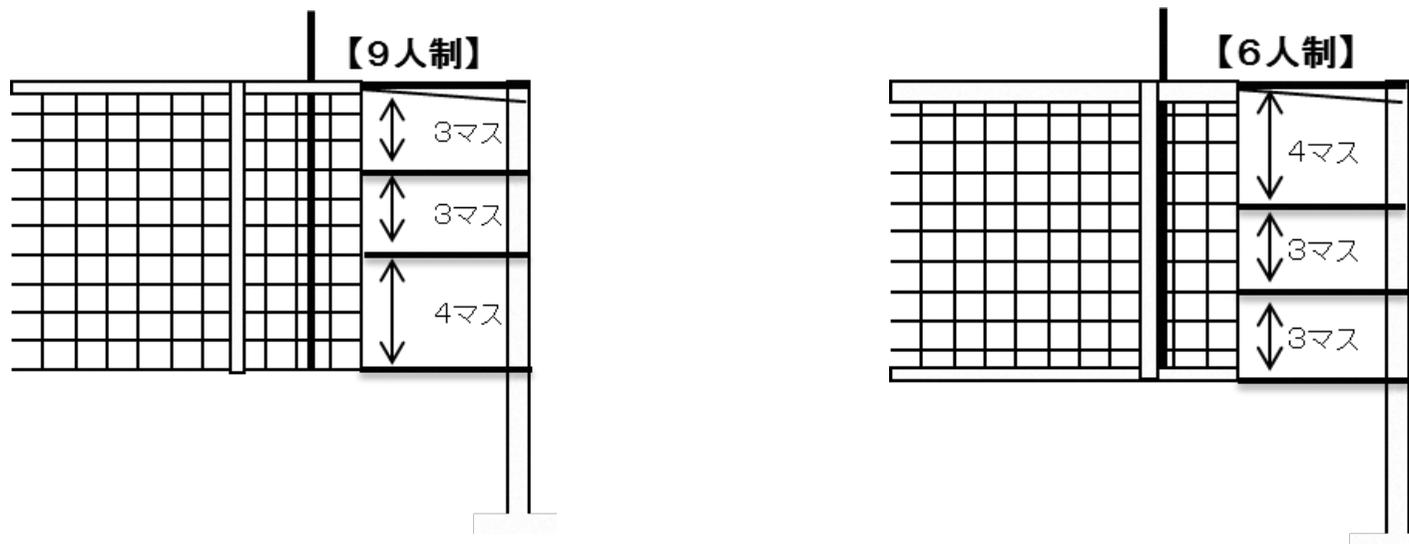
◆ 試合結果欄の注意点…例外的な選手交代は、正規の選手交代の回数には含めないが、試合結果欄の選手交代の数には含める。

6. 競技場の設営・ネットの張り方・審判台の高さの調節について

- ① 競技規則では、サイドラインから支柱までは50cm～1mと定められている。
それに加え、両方のサイドラインから支柱の間隔が均等になっているかも確認する。
- ② チームベンチの位置は、選手の安全およびプレーイングエリアの確保の観点からも非常に重要である。コート中央から『4m～4.5m』離れたところに監督席を設けて、それを基準にチームベンチを設置する。
- ③ 体育館に既にラインが引いてある場合やラインテープを貼るための目印がある場合であってもコートの大きさが規定どおりであるか必ず確認する。
確認する方法は下記を参考。
 - (1) サイドラインの長さ、エンドラインの長さが規定の長さか確認する。
 - (2) 下図のA（コート4ヶ所）、B（コート2ヶ所）すべての対角線を計測する。
ラインもコートに含まれるのでラインの外側で計測する。
対角線の長さは下記のとおり。



- ④ 9人制独特のネットプレーをスムーズに行えるようネットのサイド（補助）ロープの張り方は大変重要である。下図を参考にボールがネットのどの部分に当たっても適度な跳ね返りが得られるように左右均等な力でサイド（補助）ロープを張ること。このとき、サイド（補助）ロープを張った状態で、ネットの幅が規定の1m（±3cm）であるか必ず計測する。



- ⑤ アンテナの位置も9人制にとって非常に重要である。サイドバンドの外側からアンテナの内側までが20cmになっているか、定規・メジャーなどを使って最低でも3ヶ所（ネット上部の白帯部・ネット中央部・アンダーロープ部）計測し、垂直に取り付けられているか確認する。また、アンテナ外側のネット部分が左右で同じ長さであるかも確認する。
- ⑥ 得点板を設置する場所は、JVA大会運営事業本部競技委員会の「競技要項」の競技場設営図による。得点板を1つ設置する場合は、次の要件を考慮して適切な位置に設置する。
- (1) コート上の選手から良く見える位置
 - (2) 両方のチームベンチおよび記録席から良く見える位置
 - (3) 観客席から良く見える位置
- ※「チームベンチ側のウォームアップエリア付近」に得点板を設置することは避けること。
- ⑤ 審判台の高さは、目の高さがネット上端から概ね50cmのところにくるように調節する。あくまでも50cmは目安である。男子と女子ではボールが通過する高さが違うので、当然ネット上端からの目の高さも変わる。それぞれの試合に合わせて自分で最適な高さに合わせる。ただし、極端に目の高さが高過ぎたり、低過ぎたりすると、適切な判定ができなくなるので注意すること。審判台を支柱に近づけ過ぎると前後の動きが制約されるので、適切な間隔を空ける方が望ましい。審判台の高さ・位置については、研修の場などで諸々試して自分に合ったベストなポジションを確立する。審判台の昇降は必ずステップを使用し、昇降時は十分注意をすること。
また、体の前後に落下防止の手摺りなどが無い審判台のときは、判定時も十分に注意をすること。

7. 不当な要求の処置

1. 1回目の不当な要求は拒否をして、記録用紙に記載する。
 不当な要求の種類により、処置のタイミングが異なる。(下表参照)
※上記のケースで副審が吹笛してしまった場合は、タイムアウトの要求などのケースで選手がコートから出てしまうなど、試合を遅らせた」と主審が判断したときは遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる場合は、遅延としない。
2. 2回目以降の不当な要求(試合の遅延)は要求があった時点で処置をする。

不当な要求の処置のタイミングと処置後の要求

不当な要求の内容	1回目	2回目	3回目以降
	拒否	遅延警告	遅延反則
①ラリー中、または主審のサービス許可の吹笛と同時に、その後の要求	ラリー完了後に処置	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置
② 要求する権利のない競技参加者が要求	要求があった時点で処置		
③ 同じ中断中の2回目の選手交代の要求			
④ 規定回数を超えた要求			
⑤ 第1サービスと第2サービスの間の要求			

- 不当な要求の1回目の場合、異なる種類の試合中断の要求ができる。
- 不当な要求の2回目(遅延警告)の場合、いかなる試合中断の要求もできない。
- 不当な要求の3回目(遅延反則)以降の場合は、ラリーが完了しているので、試合中断の要求ができる。

以上のように不当な要求があった場合、その都度、記録員は公式記録用紙に記録し、副審はその内容を主審に報告する。

8. サービス順の誤りの処置方法

1. 記録員は、誤ったサーバーが、サービスをしたときに、ブザーで通告する。(サービスを打つ前に通告しない)
2. 副審は、片方の手を上げ吹笛をして合図をして、確実にラリーを止める。(このとき、副審もサービスを打った選手の番号を必ず確認しておく)
3. 記録員は、記録用紙によりサービス順の誤りの事象を副審に正確に伝える。(〇番が打つところ、〇番が打ちました、次のサーバーは〇番です)
副審自身もサービス順の誤りの事象をサービスオーダー票と記録用紙で正確に把握する。
4. 副審は、吹笛をして「サービス順の誤り」のハンドシグナルを示し、サービス順を誤った選手を指す。
 その後、主審は、「ポイント」のハンドシグナルを示し、副審も主審のハンドシグナルに追従する。
5. 副審は、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、「〇番が打つところ、〇番が打ちました、次のサーバーは〇番です」と正確に伝える。
6. 記録員の両手が上がったのを確認して、副審も両手を上げ、試合を再開する。

【誤ったサービス順をチームに伝えた場合の処置は、ケースブック(4-5-4)を参照】