

平成28年度

9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

〈目次〉

記録員・線審の役割について	1
【試合の運営】	
試合前 「審判ミーティング」	2
「コート・備品・用具の点検」	2
プロトコール「プロトコール」	2
試合中 「遅延の制裁」	3
「軽度の不法な行為」	3
「不法な行為」	3
試合終了後	4
【試合中のプレーの判定】	
ハンドシグナル	5
基本的な位置の取り方	5
最終判定の仕方	5
サービス時の判定 「サービス許可の吹笛」	6
「サービス順の誤り」	6
「サービスおよびサービスレシーブ時」	7
アタック時の判定	7
ブロック時の判定	7
ワンタッチの判定	8
ネット際のプレーの判定 「タッチネット」	9
「インターフェア」	9
「ネット上での同時プレー」	10
「オーバーネット」	10

【試合中のプレーの判定】

ネット際のプレーの判定 「ブロック後のボールの接触」	11
「アンテナに関わる判定」	11
ハンドリングの判定 「ハンドリング基準」	12
「オーバーハンド」	12
「アンダーハンド」	12
「トス」	12
「タッチプレー」	13
ボールイン・ボールアウト	13
パンケーキ	13
不当な要求	13
物体利用のプレー	13

【競技の中断に関する技術】

タイムアウト	14
選手交代	15
セット間の手続き	16

【公式記録記入法の解説】

【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】

※「Q & A」について

昨年度まで掲載していました「Q & A」は、平成28年度から新たに『9人制競技規則ケースブック』が刊行されることに伴い、実技マニュアルからは削除させていただきますのでご了承下さい。

【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	記録用紙に必要な事項の記入を済ませ、記録席に着く。 監督名・選手番号・選手名の記入については、承認された『構成メンバー表』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ビスを行ったことを確認したら直ちに、ブザーを鳴らし、主審・副審に知らせる。 得点掲示板の点数が間違っている場合、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。 ラリー中であれば、競技は中断せずそのラリー終了後、速やかに上記と同じ手順で正しい点数に修正する。
	④	必ず、主審の最終判定を確認して記録すること。 主審がポイントのシグナルを示した後に、線審や副審との判定の違いに気付き、判定を変えるようなケースの時に、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。
	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。（ルールブックP.72 付録(2) 公式記録記入法） 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○で囲み、次のセットのサービングチームは㊟に、レシービングチームは㊠に×を付ける。 （注1：セット最後のサーバーがAチームなら次セット最初のサービスはBチームとなる。） （注2：セット最後のサーバーが記録席から見て左側のチームであれば、コートチェンジがあるので次セット最初のサービスも左側のチームとなる。） 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、最終結果の記入等を済ませ、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。
	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るときは、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、ネットおよ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	<p>① 定められた時刻に審判ミーティングを行う。</p> <p>② 今年度の「重点指導項目、ルールの取り扱い」等で特に注意すべき点は、審判役員全員に、正確に伝わるよう、事例等を挙げて説明する。</p> <p>※線審との打ち合わせ事項（例） ①サービスゾーン外のサービスヒット ②サーバーが線審（1番・3番）の近くにきたときの移動方法 ③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等） ④ワンタッチの判定 ⑤パンケーキの判定 ⑥アンテナに関する判定（選手が触れるケースは具体的に） ⑦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 等々</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。</p>	<p>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しかたと処置の方法、得点掲示板の点数の間違いの修正等について打合わせておく。</p> <p>※サービス順の誤りがあった時の手続き 誤ったサーバーがサービスを行ったらブザーを鳴らす。副審がラリー止める吹笛をしたらブザーを止める。副審に「○番が打つところ○番が打った。次は○番」と具体的に正しく伝える。</p>
	コート・備品・用具の点検	<p>① コート、チームベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボール等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。 張り具合については、ネット上端の張り具合のほかに、補助ロープによる網目の部分の張り具合も確認する。</p> <p>③ 審判台の高さの調節は、プロトコール前に行っておくことが望ましい。</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。 張り具合については、ネット上端の張り具合のほかに、補助ロープによる網目の部分の張り具合も確認する。</p>	<p>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、最終結果欄のチーム名、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。</p> <p>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。</p>
プロトコール	<p>付録(3) ルールブックP.77</p> <p>① 記録席の前で、副審と記録員の立ち会いの下、両チームのチームキャプテンとトスを行う。 その際、両チームのチームキャプテンに試合前の確認、試合中の注意をしておくことよ。 （例） ●公式ウォームアップを合同か別々か？ ●ユニフォームの「インorアウト」の確認 ●ワイピング用のタオルの保持 ●ワンボール時のボールの管理 ●吹笛後のアタックヒット等の注意 ●試合の中断終了後の速やかな再開等々</p> <p>② 公式ウォームアップ開始の吹笛をして、計時を行う。</p> <p>③ 試合球、公式記録用紙、ブザー、ユニフォームなど、ゲームに必要な用具をチェックする。</p> <p>④ 公式ウォームアップ終了の吹笛を行う。</p>	<p>① 記録席の前で、主審と記録員と共に両チームのチームキャプテンとのトスに立ち会う。</p> <p>② 両チームからサービスオーダー票を受け取り、記入に不備がないか確認した後、記録員へ渡す。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>⑤ 公式ウォームアップ中の選手番号と構成メンバー表の番号が一致しているか確認する。</p> <p>⑥ 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。</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た後、副審が保持する。</p> <p>⑧ 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。第1セットの開始時のみ交代選手の確認を行う。</p> <p>⑨ 最初のサーバーにボールを送る。</p>	<p>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を修正することはできない。</p> <p>② サービスオーダー票を受け取った時には、チーム名・監督のサイン（監督不在の場合はチームキャプテン）の記入を確認する。記録用紙の構成メンバーの選手番号とサービスオーダー票の選手番号が一致しているか、および記録用紙の構成メンバーの人数とサービスオーダー票の人数が一致しているかも併せて確認する。OKであれば記録用紙にサービス順と控え選手番号を記入する。サービスオーダー票に不備および漏れがあれば、記録用紙に記載された構成メンバーのとおり訂正するよう副審を通して監督に確認する。サービスオーダー票は主審・副審以外には見せてはならない。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 記録用紙に従って、先発選手のサービス順を確認する。第1セットの開始時のみ、交代選手の確認を行う。</p>	

	主 審	副 審	記 録	
試 合 中	遅延の制裁 第26条 試合の遅延 ルールブックP. 44	① 選手交代が遅れたときは、交代選手がコートに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ときは、遅延の罰則を適用する。 ③ 競技参加者が汗などで濡れたコートを拭くために中断の要求をしたり、シューズの紐を結び直すために中断を要求したときは遅延の対象となる。	① 主審が、ゲームキャプテンを呼んだときは、主審のところにいき、その内容を確認する。 ② 選手交代の要求があった時は、不当な要求でなければ、副審は吹笛をしてハンドシグナルを示すが、その選手交代が明らかに遅れた場合は拒否をして、遅延の罰則を適用するよう主審に合図を送る。 「遅延行為に対する罰則段階表」第26条 第2項 第5表 (P. 45) 遅延行為に対する罰則において提示すべきカード ①遅延警告は、黄カードでハンドシグナルを示す。 ②遅延反則は、赤カードでハンドシグナルを示す。	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。
	軽度の不法な行為 第27条 不法な行為 第1項 軽度の不法な行為 ルールブックP. 45	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 ラリー中およびラリー終了後、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。 (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等) また相手チームの選手を牽制したり、判定に影響を及ぼすような行為、相手に向かってのガッツポーズ等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、第1段階(チームに口頭で)と第2段階(競技参加者に黄カードで)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時は、主審に報告する。 競技参加者が、試合中にプレーへの牽制、判定に影響を及ぼすような行為、判定に対する執拗な話かけや競技参加者の品位を損なう言動等軽度の不法な行為をしたときは、再発を予防するためそのチームまたはその競技参加者に警告する。この警告は、次のように取り扱う。 第1段階 チームにゲームキャプテンを通じ口頭で警告する。 第2段階 競技参加者に黄カードを示し警告する。 競技参加者に対する第2段階の警告は、公式記録用紙に記録し、その試合中有効とする。 その試合中、同じ競技参加者が軽度の不法な行為を繰り返したときは、無作法な行為に該当するものとして罰則を適用する。	① 軽度の不法な行為に対する第2段階の黄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。 (記号) 監督：C、コーチ：AC、マネージャー：M、部長：H)
	不法な行為 第27条 不法な行為 ルールブックP. 45	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時は、主審に報告する。 「罰則を適用する不法な行為の種類と内容」第27条 第2項 (P. 45) 罰則を適用する不法な行為に対し提示すべきカード。 ① 反則は、赤カードで示す。 ② 退場は、赤・黄カードを一緒に示す。 ③ 失格は、赤・黄カードを別々に示す。	① 反則(赤)、退場(赤・黄一緒)、失格(赤・黄別々)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。 (記号) 監督：C、コーチ：AC、マネージャー：M、部長：H)

	主 審	副 審	記 録
試合終了後	<p>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)</p> <p>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。</p>	<p>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)</p> <p>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。</p>	<p>① 両チームのチームキャプテンのサインを採録する。</p> <p>② 最終結果等、記載必要箇所を全て記入する。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。</p> <p>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。修正が必要な場合は、記録員が修正する。</p> <p>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。</p>

【試合中のプレーの判定】

	主 審	副 審	記 録
<p>ハンドシグナル</p> <p>第33条 公式ハンドシグナル ルールブックP.55</p> <p>第7図 審判員の公式ハンドシグナル ルールブックP.56～</p>	<p>① 公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて説得力のあるハンドシグナルを示す。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。</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。</p> <p>③ 判定の際には、副審と目を合わせる必要がある。</p>	<p>① 副審が吹笛してラリーを止めたときは、副審が先にその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。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。 ポイントのハンドシグナルが支柱にかからない程度、ラリーに負けたチーム側へ移動する。</p> <p>② 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>③ 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選手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。</p> <p>④ 判定の際には、主審と目を合わせる必要がある。</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、直ちにゲームセット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時にタイムリーに使うこと。</p>
<p>基本的な位置の取り方</p>	<p>① 基本的には、ボールに身体を正対させて見る。ボールのあるサイドにボール1個分位身体を移動させるが、極端に横へ移動しない。</p> <p>② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際等、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。(副審との作業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 ネットから離れた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、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。</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>⑥ ラリー終了後、選手がネット越しに威嚇行為や挑発行為をしていないか注視する。</p>	<p>① 常に次のプレーに対応して動けるようにする。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、アンテナ上端からネット下部までが視界に入る位置で静止して見る。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。特にネット際等、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優先して確認する。</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、選手の邪魔にならないように注意する。</p> <p>④ 支柱カバーの種類によって、同じ立ち位置でも死角の範囲が変わってくるので、必ず試合前に支柱カバーによる死角ができにくい位置取りを確認しておく。</p> <p>⑤ ラリー終了後、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注視する。</p> <p>⑥ ゲームの流れを考えながら、チームベンチからのタイムアウトや選手交代の要求にタイムリーに対応する。</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>
<p>最終判定の仕方</p>	<p>主審がラリー終了の吹笛をしたときは、自らのジャッジを頭に置き、必要に応じ副審・線審を確認して最終判定を行う。また、ワンタッチの有無、ライン判定等、主審が確信を持っていない場合に限り、最終判定をする前に、副審・線審を呼んで確認する。しかし、最終判定をした後に、チームからのアピールで副審・線審を呼んで、その結果判定を覆すことは審判への信頼を失うこととなるので、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。 副審が吹笛する場合は、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。</p>		

	主 審	副 審	記 録
サービス時の判定	<p>サービス許可の吹笛 第29条 第2項 「主審の責務」2試合中(5) ルールブックP. 50</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始のプレーボールの吹笛とハンドシグナルは必要ない。(2015ルール変更) ② サービス許可の条件は、サーバーがボールを保持していること。両チームの選手の位置、副審、線審、得点等を確認する。 ③ 吹笛の前に両チームベンチ(監督)を見て、競技中断の要求の有無を確認する。 ④ 大観衆の中では少し長めに強く吹笛をする。 ⑤ ラリー終了から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。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。 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 サービス時の反則(8秒ルール、フットフォルト)を確認する。 ⑧ 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。 ⑨ すべてのラリーにおいて、第1サービスで始まったラリーなのか、第2サービスで始まったラリーなのかを確認しておく必要がある。第2サービスで始まったラリーの途中で選手の負傷など、片方の手を上げてラリーを止めた場合、第2サービスでゲームを再開する。 	<ol style="list-style-type: none"> 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。サーバーの位置により次のとおり位置取りをする。 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ルトを監視する。ただし、レシービングチームの選手がコートの外にいるときは、選手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付近からサービスをしない場合は、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。 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を踏み越したフットフォ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。 ⑥ すべてのラリーにおいて、第1サービスで始まったラリーなのか、第2サービスで始まったラリーなのかを主審と共に確認しながら試合を進める必要がある。(解説は主審と同じ) 	<ol 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する。(大きく指すことはしない)
サービス順の誤り	<p>第23条 第5項 ルールブックP. 41</p> <ol style="list-style-type: none"> 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は、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。 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は、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取り消し、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は、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は、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。 	<ol style="list-style-type: none"> 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時は再度吹笛して確実にラリーを止める) ② 記録員とサービス順の誤りを確認する。副審は必ず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、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。 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、「○番が打つところ○番が打ちました。次のサーバーは○番です」と伝える。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 誤ったサーバーがサービスを行ったことを確認したら直ちに「ブザー」等で主審、副審に知らせる。副審に「○番が打つところ○番が打ちました。次のサーバーは○番です」と正確に伝える。 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サービスを行うことができるので、この場合、誤ったサーバーが第2サービスを打つ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。 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。(ブザーがない時は口頭で副審に知らせる)

		主 審	副 審	記 録
サー ビス 時 の 判 定	サービスおよび サービスレシーブ時	<p>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。</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確認してから、線審のフラッグシグナルを確認し、最終判定を行う。</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、ボールを目で追いながら次のプレーに早く対応できるようにする)</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等に触れていないか確認する。ボールが副審側のアンテナに触れるか、アンテナ外側のネット・ロープ・支柱に触れるか、許容空間外側を通過したときは吹笛をする。</p> <p>② 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、サービスレシーブをする選手、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> <p>③ プレーを読んでポジショニングをする。 (セッターがA、B、C等どこにトスを上げるか、どのアタッカーが打つのか、ブロックは誰々がするのか)</p>	
ア タ ク ク 時 の 判 定		<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。</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。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。</p> <p>③ クイック、時間差攻撃はトスがネット際上がる人が多いので、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)</p> <p>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。</p> <p>⑤ アタッカーがボールをヒットする時は必ずアタッカーのプレーを見て、アタッカーの反則、アタックしたボールのコースを確認すること。</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見る。</p> <p>② ネットとブロッカーの間に視点を置き、タッチネットを監視する。そして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 トスがネット近くに上がったとき、アタッカーがボール打った後、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>⑤ 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>	
ブ ロ ク ク 時 の 判 定		<p>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。</p> <p>② 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、相手コートに戻ったボールを相手選手が直接アタックした時、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>① ブロック側で静止してブロッカーとネットの間に視点を置きネット際を見る。ブロッカーの手からネットを視野に入れる。</p> <p>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、静止してネット際を注視する。</p>	

	主 審	副 審	記 録
ブロック時の判定	<p>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み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ちでボールを見ると良い。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。</p> <p>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こることがあるので注意をする。</p> <p>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)</p>		
ワンタッチの判定	<p>① 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。ワンタッチを見るためにアタッカーから早く目を離してブロッカーに集中し過ぎると、アタッカーの反則に対応できず、ボールのコースも確認できないので、逆にワンタッチが確認できないケースがあるので注意する。</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。また、副審・線審を確認してから最終判定を行う。選手の“ワンタッチ” “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判定する。</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過ぎるとワンタッチが見えにくくなるので自然体で見ると良い。</p> <p>⑤ 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・思い込みで判定するべきではない。また、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>⑥ ブロックアウトを狙うプレーは、ブロッカーの手を微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>	<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に、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、胸の前で小さくシグナルを送る。ワンタッチが確認できなかったときはシグナルは出さない。ラリーが終了したときは、ボディークションで自分の判定を主審に伝える。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と補佐する。しかし主審が採用しないものは強要しない。</p> <p>③ 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時や、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>④ ワンタッチの補佐の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>⑤ アタッカーの打球がネットの白帯のみ当たり、ブロッカーに当たっていないケース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のシグナルを送る。</p>	

		主 審	副 審	記 録
ワンタッチの判定		<p>⑦ アタッカーの打球がネットの白帯に当たった後にブロッカーに当たったのか、または白帯に当たるのと同時にブロッカーに当たったのか、白帯のみに当たりブロッカーには当たっていないのか、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>		
		※ 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。		
ネット際のプレーの判定	タッチネット 第20条 第3項 ルールブックP. 38	<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時に、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、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 ブロックの移動の時や、ジャンプの上り際のタッチネットの見逃しが多いので注意をする。</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。主審はボールをプレーするアタッカーの注視を優先し、副審は相対するブロッカーの注視を優先する。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、判定に説得力が出る。</p>		
	インターフェア 第20条 第5項 ルールブックP. 39	<p>① インターフェアは、次のとおりである。 (1)相手チームの選手に一方向的に接触し、その選手のプレーを妨害したとき。 (2)相手コート内にあるボールに、ネットの反対側から故意に触れてプレーを妨害したとき。 (3)ネット外側のローブに触れ、相手チームの選手のプレーを妨害したとき。</p> <p>(2)の場合、ネットプレーを予測して身体や腕をネットに近づけて動いていない場合も相手チームのプレーを妨害したことが明らかであれば反則となる。 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。 副審が反則を確認したときは、吹笛しないで補佐のシグナル（下記）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>② 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。その時、目の高さも若干下げた方が良い。</p>	<p>② 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（副審側等）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
ネット際のプレーの判定	ネット上での同時プレー 第20条 第2項 ルールブックP. 37	<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とはしない。</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ラリーをやり直しする。（第1サービスで試合を再開する） 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。</p> <p>③ 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>④ 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>		
	オーバーネット 第20条 第4項 ルールブックP. 38	<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。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が重要である。</p> <p>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ることである。ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。（ルールブックP. 38 第3図参照）</p> <p>③ ボールが相手コートに向い、ネット上を通過する瞬間は、目線の位置をネット上に置いて、ブロッカーの手とボールの接点をしっかりと見る。ボール1個分を目安にアタック側に視点を置くと良い。</p> <p>④ 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。</p> <p>⑤ 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。</p> <p>⑥ オーバーネットは確信をもって確認できたものだけを反則とすること。見る位置、ボールに接触した後のフォローの手の動きなどによっては反則に見える場合があるので、オーバーネットの反則が起きる接点に視点を置き、誤った吹笛をしないよう十分注意すること。</p>		

		主 審	副 審	記 録
ネット際のプレーの判定	ブロック後のボールの接触	<p>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)</p> <p>② ブロックされたボールがネットにかかって、同一選手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。</p> <p>③ タイミングの差はほとんどないが、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。</p>		
	アンテナに関わる判定	<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上またはネットの延長線上をボールが完全に通過した場合、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、アンテナ付近にボールが来ることを想定できるかが、非常に重要である。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な判定ができない位置の線審であれば、その判定を受け入れるべきではない。</p> <p>④ アンテナ付近で、アタックしたボールがネットの上端のみに当たったのか、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、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、主審がしっかり確認するのは当然だが、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、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、アンテナの所まで動いて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正確に判定する。逆にブロック側のチームの反則がないことを確認できれば、アタックしたボールが直接アンテナに当たるケースも確信を持って判定できる。</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ならない。</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。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とアンテナを視野に入れて正確に判定をする。</p>	
		<p>※ アンテナ外側の通過であっても、主審の後方を通過した場合は、主審自身が判定できないので副審が吹笛し、逆に副審の後方を通過する場合は、主審が吹笛する。</p>		

	主 審	副 審	記 録
ハンドリングの判定	<p>ハンドリング基準 第19条 ボールへの接触 ルールブックP. 36~37</p>	<p>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。</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。</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りすぎないように心掛ける。</p>	
	<p>オーバーハンド 第19条 ボールへの接触 第3項 ホールディング 第4項 ドリブル ルールブックP. 36~37</p>	<p>① ボールと手が触れる瞬間を見て判定をすること。フォームや音に影響されてはいけぬ。一方で、ゲームの流れを大切にすることも意識してゲーム運営を行う。</p> <p>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とき、そのプレーから目が離れるのが早過ぎて、ドリブルが判定できないケースがあるので注意する。</p> <p>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、手のひらでボールをプレーすること自体が反則ではないが、指が引っかかるケースや、手のひらに乗せて運ぶケースはホールディングの反則である。</p> <p>④ 身体の前を横切ってボールをキャリアしてパスをするプレーは、ホールディングの反則である。</p>	
	<p>アンダーハンド 第19条 ボールへの接触 第3項 ホールディング 第4項 ドリブル ルールブックP. 36~37</p>	<p>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、それが一つの動作中に生じたものであれば反則ではない。</p> <p>② ボールが腕の上で止まったり、手の平で止まったり、指が引っかかったプレーは、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。</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、プレーの形にとらわれなくて、明確にボールが身体に静止した場合のみ反則とすべきである。</p>	
	<p>トス 第19条 ボールへの接触 第3項 ホールディング 第4項 ドリブル ルールブックP. 36~37</p>	<p>① ホールディングの判定は、手の中に止まるか、キャリア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。</p> <p>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、ネット際に走って行ってトスを上げるプレーは、左右のバ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。</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以外はドリブルとするべきではない。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アの長いプレーは、ホールディングである。</p>	

		主 審	副 審	記 録
ハンドリングの判定	タッチプレー 第19条 ボールへの接触 第3項 ボールディング ルールブックP. 36	<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 タッチプレーの判定は、プレーの先を読んで、その選手の手とボールの接点に目線を残して判定をする。</p>		
ボールイン・ボールアウト		<p>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。</p> <p>② ライン判定は、まず最初に主審自らがイン、アウトを確認し、その後担当の線審を確認して、最終判定を行う。</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ると判断したときは、線審を片方の手で軽くおさえ、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ながら最終判定を行う。</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吹笛すべきである。</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。 (確実にボールが床に落ちた場合に限る。)</p> <p>② ネット際でタッチネット等の反則が起こる可能性があるケースは、ネット際の判定を優先する。そうでない場合は、パンケーキの判定を補佐する。</p>	
不当な要求 第14条 第1項 ルールブックP. 33		<p>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。</p> <p>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。主審がサービス許可の吹笛をした後に副審が吹笛した場合は、主審はあらためてサービス許可の吹笛をする。</p> <p>【不当な要求は、下記の6項目である】</p> <ol style="list-style-type: none"> 主審のサービス許可の吹笛と同時にその後の要求 第1サービスと第2サービスの間の要求 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) インプレー中の要求 規定回数を超えた要求 要求する権利のない競技参加者がした要求 	<p>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(6項目)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。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。</p> <p>② 副審が誤って吹笛した場合、気付いた時点で直ちに要求を拒否する。この場合、プレーに影響を及ぼしていなければ、そのまま試合を続行する。ただし、明らかにプレーに影響を及ぼした場合は、「遅延」の罰則を適用する。</p> <p>③ 左記3・5の不当な要求があった場合は、違う種類の要求であれば認められる。 左記6は例外として同じ種類であっても認める。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>《1回目・2回目》</p> <ul style="list-style-type: none"> ●左記1・4→ラリー終了後 ●左記2・3・5・6→その時点 <p>《3回目》</p> <ul style="list-style-type: none"> ●すべて→その時点
物体利用のプレー 第19条 第5項 ルールブックP. 37		<p>① 競技場内で物体(審判台や支柱等)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 競技場の外側では、物体(チームベンチ、フェンス等)や観客席に上がってプレーしても許される。</p>		

【競技の中断に関する技術】

	主 審	副 審	記 録
<p>タイムアウト</p> <p>第12条 ルールブックP. 30～31</p>	<p>●監督または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。</p> <p>●ラリーがノーカウントになった後、負傷者が出てラリーを止めた後等、得点を伴わないラリーの中断後は、タイムアウトの要求はできない。</p> <p>●規定回数を越えたタイムアウトの要求が不当な要求として拒否されたり、遅延の罰則が適用されても、違う種類（選手交代）の要求はできる。</p> <p>●要求する権利のない競技参加者がしたタイムアウトの要求に限り、不当な要求で拒否されたり、遅延の罰則が適用されても、あらためて監督またはゲームキャプテンが同じ種類（タイムアウト）の要求ができる。また、違う種類（選手交代）の要求もできる。</p> <p>●同じ中断中の2回目の選手交代の要求が不当な要求として拒否されたり、遅延の罰則が適用されても、違う種類（タイムアウト）の要求はできる。</p>		
	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>④ タイムアウト中、両チームの選手がチームベンチ近くに位置しているかなど、両チームの行動を注視する。また、副審・記録員・線審の状況も確認すること。</p> <p>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、遅延の罰則を適用する。セット間も同様である。</p>	<p>① 公式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を示す。（主審が吹笛したときは、副審は吹笛しない。）</p> <p>② 要求したチームを示した後、時計を見て30秒間の計時に入り、チームからボールを受け取る。</p> <p>③ 選手がチームベンチ近くにいる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以上空けてチームベンチ近くにいることが望ましい。副審がすぐに記録席に行ってしまうと両チームの選手がチームベンチ近くに行っているか見えないので、適切な位置でチームをコントロールする。</p> <p>④ 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。</p> <p>⑤ タイムアウト中に記録用紙を確認し、記録員が任務を遂行しているかをコントロールする。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こと良い。</p> <p>⑥ 2回目のタイムアウトの時は、30秒の間に主審にその回数を報告する。</p> <p>⑦ 副審が30秒後タイムアウト終了の吹笛をし、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、何度も吹笛しない）</p> <p>⑧ 2回目のタイムアウトの時は、要求したチームの監督（監督不在の場合はゲームキャプテン）にその回数を通告する。</p>	<p>① タイムアウトを記録し、その回数を統御する。また、その都度タイムアウトの回数を副審に知らせる。</p> <p>② タイムアウト中に記録内容の確認および場内の得点掲示板の点数を確認する。</p> <p>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>
<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、9人制実技マニュアルP. 13「不当な要求」参照）もし副審が誤って吹笛した場合は、気付いた時点で直ちに選手をコートに戻し、明らかにプレーに影響を及ぼした場合のみ「遅延」の罰則を適用する。</p> <p>※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を要求するよう強要してはならない。</p>			

	主 審	副 審	記 録
<p>選手交代</p> <p>第13条</p> <p>ルールブックP. 31～33</p>	<p>●監督またはゲームキャプテンが公式ハンドシグナルを用いて選手交代を要求していることを確認する。</p> <p>●ラリーがノーカウントになった後、負傷者が出てラリーを止めた後（負傷者の交代の場合を除く）等、得点を伴わないラリーの中断後は、選手交代の要求はできない。</p> <p>●規定回数を越えた選手交代の要求が不当な要求として拒否されたり、遅延の罰則が適用されても、違う種類（タイムアウト）の要求はできる。</p> <p>●要求する権利のない競技参加者がした選手交代の要求に限り、不当な要求で拒否されたり、遅延の罰則が適用されても、あらためて監督またはゲームキャプテンが同じ種類（選手交代）の要求ができる。また、違う種類（タイムアウト）の要求もできる。</p> <p>●同じ中断中の2回目の選手交代の要求が不当な要求として拒否されたり、遅延の罰則が適用されても、違う種類（タイムアウト）の要求はできる。</p>		
	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>① 公式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を示す。（主審が吹笛したときは、副審は吹笛しない。）要求したチームのサイドライン上（コート中央から約3mの位置）に移動し選手交代をコントロールする。このとき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、交代する選手に声を掛けて交代を促すとスムーズな交代ができる。</p> <p>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選手交代が問題なく完了したことを知らせる。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 選手交代を要求した際に、交代選手がジャージ等を脱いで遅れるケースは、遅延の罰則を適用をする。</p> <p>⑤ 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。</p> <p>⑥ 選手交代のときは、選手に触れないこと。</p> <p>⑦ 5回目および6回目の選手交代の時は、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（監督不在の場合はゲームキャプテン）にその回数を通告する。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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合図を送る。</p> <p>④ 選手交代の記録が完了したら、その回数を副審に知らせる。</p> <p>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。</p>
	<p>※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、9人制実技マニュアルP. 13「不当な要求」参照）もし副審が誤って吹笛した場合、気付いた時点時点で直ちに選手交代は中止し、明らかにプレーに影響を及ぼした場合のみ「遅延」の罰則を適用する。</p> <p>※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。</p>		

	主 審	副 審	記 録
セット間の手続き セット間の中断 第11条 ルールブックP.30 セット間の選手交代 第13条 第2項 ルールブックP.32	<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（3分間）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する。） <ul style="list-style-type: none"> ・エンドラインに整列した9人の選手は、それぞれの支柱の外側を通してコートを変わっているか。 ・チーム役員・控え選手も、主審のコートチェンジのシグナルと吹笛でコートを変わっているか。 ・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。等々 <ol style="list-style-type: none"> 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。次のセットのゲーム運営のために、どうしても伝えなければならないことがあれば、次のセットの開始までに副審に伝え、問題を解決すること。 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において、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。またセット間に線審を呼んで指導する必要がないよう試合前に入念に打ち合わせをしておくこと。ただし、主審がやむを得ない状況であると判断した場合は、その限りでない。 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。 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。 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。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。 ⑦ すべての状況（線審・点示員・チームベンチ・コート等）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。 	<ol style="list-style-type: none"> ① ボールを保持し、チェンジコート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（監督不在の場合はチームキャプテン）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、監督の申し出を聞くこと。問題がなければ、その内容を記録員に伝える。 ③ 記録員が任務を遂行しているかをコントロールする。特に、次のセットの最初のサービスチーム、セット間の選手交代、および次のセット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。 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。 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。 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。 ⑧ 記録員のサービス順確認OK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。 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。 ⑩ 再度、記録員のゲーム開始OKの合図を確認し、主審へ合図を送る。 	<ol style="list-style-type: none"> ① セット終了の時刻を記入する。 ② 最後のサーバーの得点を○で囲む。 ③ 両チームの得点欄の消し残りの数字を消す。 ④ 両チームの監督（監督不在の場合はチームキャプテン）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し、控えの選手番号は交代選手欄に記入する。ただし、例外的な選手交代等により、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、認められない交代であることを確認したときは、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。 ⑤ 監督から次のセットの先発選手の申告がされ、記録用紙への記入が完了した後も、再度、監督から先発選手の交代が出された場合は、副審のセット間終了（2分30秒）の吹笛前であれば認める。 ⑥ 次のセットの最初にサービスを行うチームは記号「◎」に、レシーブを行うチームは記号「®」に×を付ける。 ⑦ 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入力する。 ⑧ 再度、記入漏れ等がないか確認し、次のセットを開始できる状況であれば、その旨副審に伝える。 ⑨ 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。 ⑩ 両チームのサービス順の確認が終わり、間違いなければ副審へOKの合図を送る。 ⑪ 副審へ次セットの最初のサービスチームを通告する。 ⑫ 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OKの合図を送る。このとき、サービス順が間違っていない、指摘してはいけない。

◆公式記録用紙の改正に伴う公式記録記入法の変更点と注意点

- 性別（男子・女子）の該当する口に×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（S）とレシーブを行うチームの記号（R）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し、交代選手欄のその選手の番号を斜線で消す。
- 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）

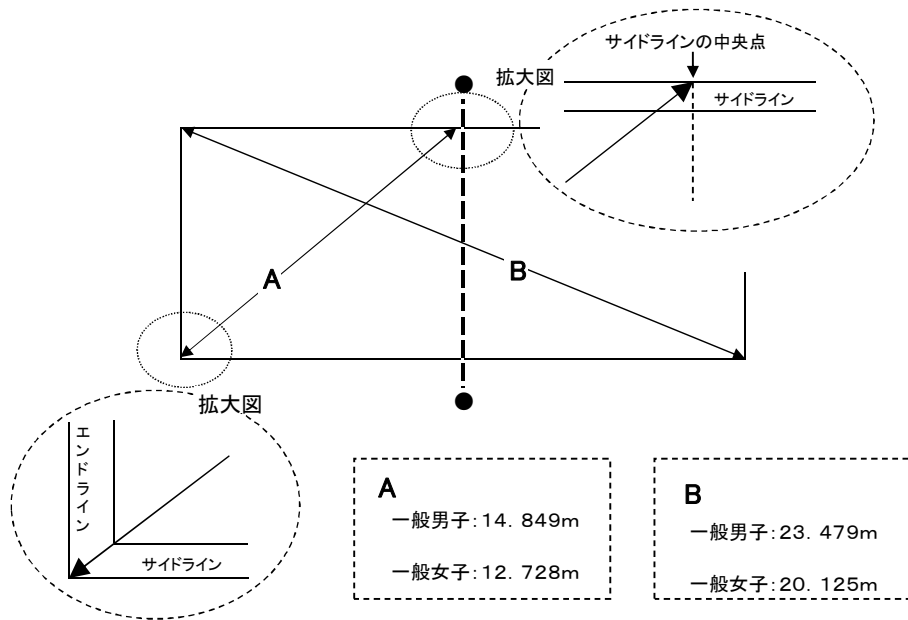
適用した罰則等				不当な要求			選手…選手番号 監督…C コーチ…AC メジャー…M 部長…H
				チーム(A)	チーム(B)	遅延の罰則…D	
警告	反則	退場	失格	セット	A or B	得点	
3				1	B	27 : 28	第2セット、A18対B19のとき、Bチームの監督がタイムアウトの要求をしたが主審のサービス許可の吹笛後だったので拒否された。不当な要求のチーム(B)欄の(B)に×をする。 Bチームは第1セット既に「軽度の不法な行為」で第1段階の口頭警告を受けている。
	3			3	B	9 : 8	第1セット、A28対B27のとき、Bチームの3番が判定に不満の態度を示したので黄カードが示された。 警告欄に3、セット欄に1、A or B欄にB、得点欄に27 : 28と記入する。
D				3	A	9 : 10	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赤カードが示された。 反則欄に3、セット欄に3、A or B欄にB、得点欄に9 : 8と記入する。
D				3	B	16 : 17	第3セット、A9対B10のとき、Aチームの選手交代がキャンセルされ遅延の黄カードが示された。 警告欄にD、セット欄に3、A or B欄にA、得点欄に9 : 10と記入する。
	D			3	A	18 : 16	第3セット、A17対B16のとき、Bチームのゲームキャプテンでない選手がタイムアウトを要求し遅延の黄カードが示された。 警告欄にD、セット欄に3、A or B欄にB、得点欄に16 : 17と記入する。
				3	B	16 : 17	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の赤カードが示された。 反則欄にD、セット欄に3、A or B欄にA、得点欄に18 : 16と記入する。

◆次のようなときは、特記欄に、セット/チーム（両チームの得点）/その内容の順に簡潔に記載する。

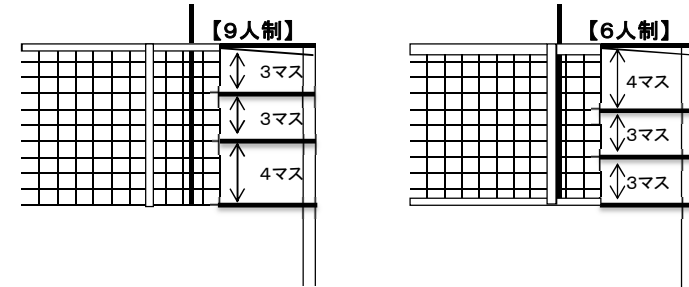
- サービス順の誤りで遡って得点を取り消したとき → 『反/1/A (4 : 1) 6番のサービスを8番が打った』 ※遡って得点を取り消さない場合は記載しない。
- 不法な選手がプレーしたとき
 - セットが没収のとき → 『セ没/2/B (16 : 12) No. 7 不法な選手がプレー』
 - 試合が没収のとき → 『ゲ没/2/B (16 : 12) No. 7 不法な選手がプレー』
- 選手が負傷し例外的な選手交代を認めたとき → 『例外/1/A (13 : 14) No. 7 → NO. 8』
- 選手が負傷し例外的な選手交代ができないので回復のための3分間のタイムアウトを認めたとき → 『回タ/1/A (4 : 3) No. 9』
- 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 → 『試合の中断/1/(4 : 6) 停電のため15時から15時20分まで中断』 ※試合の中止・延期も同様
- セットまたは試合の没収があったとき
 - セットが没収のとき → 『セ没/2/B (16 : 12) No. 8 回タ後も回復せず』
 - 試合が没収のとき → 『ゲ没/2/B (16 : 12) 試合の続行を拒否した』
- 不法な選手交代で誤った選手が入っている間に得点し遡って取り消したとき → 『反/1/A (20 : 18) No. 8とNo. 11が不法な選手交代をした』
- その他主審が特記欄に記入しておくことが必要と認めたとき。

【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と定められています。それに加え、両方のサイドライン～支柱の間隔が均等になっているかも確認して下さい。
- 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す。一律にコート中央から約3mの位置（アタックラインの延長線）に監督席を設けてそれを基準にチームベンチを設置しているケースをみますが、この位置では選手の安全やプレーするにあたり十分なスペースが確保されているとは言えません。特にサイドラインから5mのフリーゾーンが取れない場合においては、コート中央から3mの位置にチームベンチがあると選手の安全上問題があり、ダイナミックなプレーも期待できません。チームベンチを設置するにあたっては、上記のことも十分考慮して設置するよう心掛けて下さい。
- 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して下さい。確認する方法は下記を参考にして下さい。
 - (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して下さい。ラインもコートに含まれますのでラインの外側で計測して下さい。対角線の長さは下記のとおりです。



- 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す。JVA国内競技委員会の競技要項にもサイドロープを取り付ける位置が記してありますが、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張って下さい。この時、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）であるか必ず計測して下さい。



- ⑤ アンテナの位置も9人制にとって非常に重要です。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）を計測し、垂直に取り付けられているか必ず確認して下さい。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して下さい。
- ⑥ 得点掲示板を設置する場所は、JVA国内競技委員会の競技要項の競技場設営図によると、得点掲示板を2つ設置する場合は「主審の左後方のフリーゾーン外とその対角線のフリーゾーン外」に設置することになっています。しかし、多くの大会では、1コートに対し1つの得点掲示板で運営されているケースがほとんどです。体育館の形状にもよりますが1つの得点掲示板の場合は、次の要件を考慮して適切な場所に設置して下さい。
 - (1) コート上の選手から見えやすい場所
 - (2) 両方のチームベンチおよび記録席から見えやすい場所
 - (3) 観客席から見えやすい場所
 上記の要件に反する場所、例えば「チームベンチ側のアップゾーン近く」に得点掲示板を設置することは避けて下さい。
- ⑦ 審判台の高さは、目の高さがネット上端から概ね50cmのところのように調節して下さい。あくまでも50cmは目安です。男子と女子ではボールが通過する高さが違いますので、当然ネット上端からの目の高さも変わってきます。それぞれの試合に合わせて自分で最適な高さに合わせて下さい。ただし、極端に高くなり過ぎたり、低くなり過ぎると、適切な判定ができなくなりますので注意して下さい。また、審判台と支柱を近づけ過ぎると前後の動きが制約され窮屈な状態で判定しなくてはなりません。逆に審判台と支柱を離し過ぎるとアンテナ付近の判定が正確に行えなかったり、審判台を踏み外す危険性があるので十分注意して下さい。審判台の高さ・位置については、研修の場などで色々試して自分に合ったベストなポジションを探して下さい。