### 令和4年度 公益財団法人日本バレーボール協会 審判規則委員会 指針

令和4年度審判規則委員会は、以下の5項目を指針とし、各事業を推進する。

- 1 審判員は、国内競技会及び国際競技会をスムーズに運営するために必要な事前講習会に参加して審判員としての質の向上を図る。審判員の技術のレベルアップがバレーボールの競技力向上になることを忘れてはならない。
- 2 各種別において判定基準の統一を図り、安定した審判技術とメンタル面の強化に努める。また、試合中の選手やチームスタッフの言動に対しては、バレーボールとしてのインテグリティーが保てるようにルールを的確に適用し、公平・公正な競技運営を行う。
- 3 選手・指導者を対象に、ルール及び取扱いについての周知・徹底を図り、正しい理解とルール遵守を醸成する。
- 4 各ブロックと連携して、A級審判員資格取得講習会や審判育成事業等を通して、次世代を担う若手審判員の育成を努める。また、男女共同参画をさらに進めるため、特に各カテゴリー・各都道府県にも女性審判員の活動の支援を推進する。加えて子育て世代のレフェリーが活躍できる環境整備を推進する。
- 5 コロナ禍における感染症対策においては、これまでの状況を踏まえ、今後の感染状況を見据えながら、審判員の安心・安全を第一に、大会運営ができるように、柔軟に対応を行う。

指導部:1 審判員の技術の向上を目指し、A級審判員にカテゴリーを設け、映像等も有効に活用しながら、レベルに応じスキルアップのための技術強化事業を推進する。

- 2 審判員の責務として、選手・指導者に対しルールはもとより、ルールの 改・修正点や取扱い等を正確に伝達しルールの理解を深め、スムーズな大 会運営だけでなく競技力の向上に資する。
- 3 各ブロックとの連携をしながら、A級審判員だけでなく幅広く公認審判員、特に若手審判員の育成事業を実施し、裾野の拡大を図る。
- 4 女性審判員については各世代のライフスタイルに合わせ、安心して審判活動に取り組める環境整備とともに強化事業を推進する。

規則部:見易く正確で分り易いルールブックの作成を目指し、4種別のケースブックの編集を行う。6人制とビーチバレーボールはFIVBからの最新情報を収集し、必要に応じて改正・修正を行う。また、9人制についても競技の活性化を図るために、親しみやすいバレーボールを目指し、そのルールの研究を進める。

登録部: JVAメンバー制度(MRS)に従って、公認審判員のMRS登録の増加を目指す。また、早期登録手続きの完了と公認審判員の現状把握を行うために、各ブロック・都道府県との連携を図る。

### 各種ルールの改正点・修正点について

2022年度の各種ルールブックの編集にあたり、主な改正点・修正点について報告致します。

### 1. 6人制改正点 修正点

本競技規則は、2021年2月5日から7日にオンラインで開催された FIVB 総会において 2020東京オリンピック後のルール改正が承認され、2021年10月にFIVBより「ルールブック2021-2024」としてホームページで公表されたものである。

それをもとに、2022年度版ルールブックの改・修正点を以下のようにまとめた。

本年度のルールブックも「英文併記」とし、『ケースブック』についてもケース番号に『ビデオ』と記載した項目についてはインターネット上にサイトを作成し、ルールブック巻末にそのサイトの URL とQRコードを掲載し FIVBのCASEBOOKの動画ビデオを見ることができるようにした。以下が本年度の主な改・修正点である。

### ● 改正点

1. 1.2.2 室内コートでは、コート面は明るい色でなければならない。

FIVB 世界・公式大会では、ラインは白色でなければならない。コートとフリーゾーンは白色以外の、それぞれ異なる色で区別する必要がある。<u>コートは、フロントゾーンとバック</u>ゾーンを区別するために色を変えてもよい。

2. 1.4.5 ウォームアップエリア

FIVB 世界・公式大会では、ウォームアップエリアは約 3 m × 3 m の広さでそれぞれのベンチ側フリーゾーンの外側のコーナーに<u>観客の視野を遮らないように設けるか、またはスタンド(観客席)をコート面から 2.5 m 以上の高さにして、チームベンチ後方に設けて</u>もよい。

- 3. 1.4.6 (削除)
- 4. 1.6 照明

明るさは、300 ルクス以上が必要である。

FIVB 世界・公式大会では、照明の明るさは競技エリアの表面から 1 m の高さで測定し、2000 ルクス以上が必要である。

- 5. 4.1.2 選手の 1 人が, チームキャプテンとなり, 記録用紙に明記される。(規則 5.1)
- 6. 4.2.3.2 タイムアウト中: 自チームのコート後方のフリーゾーン内
- 7. 5 チームリーダー

チームキャプテンと監督の両者は、チームメンバーの行為や規律に対して責任を負う。リベロは、チームキャプテンにもゲームキャプテンにもなることができる。

8. 5.1.2 試合中, チームキャプテンはコートに入っているときにはゲームキャプテンとなる。チームキャプテンがコート上にいないときは,監督またはチームキャプテンは,ゲームキャプテ

ンの役割を担うコート上の選手を指名しなければならない。

- 9. 5.1.2.3 監督が不在で、監督の役割を引き継ぐアシスタントコーチもチームにいない場合は、タイムアウトと選手交代を要求する。
- 10. 7.2.3 公式ウォームアップを両チームが連続して(別々に)行う場合には,最初のサービスを 得たチームから,ネットを使用してウォームアップを始める。

<u>FIVB 世界・公式大会では、すべての選手はプロトコールならびにウォームアップ中は</u> 試合をするユニフォームを着用しなければならない。

- 11. 7.4.3 選手のポジションは,次のとおりコート面に接している両足の位置<u>(最後にコート面に</u>接触していた部分)により決定され,コントロールされる。
- 12. 7.4.3.1 <u>各バックプレーヤーは</u>,対応するフロントプレーヤーと同じ位置にいるか,少なくと <u>も片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足よりセンターラインから遠い位置</u> にいなければならない。
- 13. 7.4.3.2 ライト (レフト) サイドの各選手は,同じ列の他の選手のライト (レフト) 側から遠 くにある足と同じ位置か,少なくとも片方の足の一部がライト (レフト) のサイドラインに近 い位置にいなければならない。
- 14. 9 ボールをプレーすること

各チームは, (規則 10.1.2 を除き) それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレーしなければならない。

しかし、ボールは、自チーム側のフリーゾーン外と<u>その延長線上にあるスコアラーズテーブ</u>ル上から取り戻してもよい。

- 15. 11.2.2.1 相手コートに侵入している片方の足(両足)の一部がセンターラインに触れているか、センターライン真上の空間にあれば、この動作が相手チームのプレーを妨害しない限り、 その足(両足)は相手コートに触れてもよい。
- 16. 12.5.2 サービスが行われるとき、サービングチームの 1 人または複数の選手が集団で腕を 揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、サービ スヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠すことでスクリ ーンとなる。サービスヒットまたはボールのコースがレシービングチームに見えるのであれば スクリーンではない。(第 6 図)
- 17. 14.6.1 ブロッカーが相手チームの<u>アタックヒット前に</u>相手空間内にあるボールに触れたと き。(規則 14.3, 第 11 図②)
- 18. 15.2.4 中断の要求を拒否され、ディレイワーニングが適用された場合は、同じ中断中に(すなわち、次のラリーが完了する前に)正規の中断の要求をすることはできない。
- 19. 15.4 <u>タイムアウト</u> (テクニカルタイムアウトの条文削除)
  - 15.4.1 タイムアウトは、ボールがアウトオブプレーでサービスのホイッスルの前に、該当するハンドシグナルを示して要求しなければならない。チームの要求によるすべてのタイムアウトは 30 秒間である。(第 11 図④)

<u>FIVB</u> 世界・公式大会では、主催者の要求に基づいて FIVB が承認する場合には、 タイムアウトの長さを調整することができる。 FIVB 世界・公式大会では、ブザーを使用し、次にタイムアウトを要求するハンドシグナルを示すことが義務付けられている。

15.4.2 <u>すべてのタイムアウトの間</u>, プレー中の選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンに 出なければならない。

20. 15.7 例外的な選手交代

負傷,病気,退場,または失格でプレーを続行できなくなった(リベロ以外の)選手は,正規の選手交代をさせる。もしもこれができないときは,チームは規則15.6 の制限を超え,例外的な選手交代を行うことができる。

例外的な選手交代とは、リベロ、セカンドリベロまたはリベロの入れ替え選手以外で、負傷、 病気<u>,退場</u>,または失格の発生時にコートにいなかった選手が代わりに出場することをいう。 この負傷,病気,または退場で交代した選手は試合に戻ることはできない。

例外的な選手交代は、いかなる場合でも正規の選手交代の回数には数えないが、記録用紙の セットや試合の選手交代の合計欄に記録される。

21. 15.8 退場または失格での選手交代

退場または失格となった選手には、直ちに正規の選手交代が行われなければならない。もしもこれができないときは、<u>チームには例外的な選手交代をする権利がある。これもできない場</u>合は、チームは不完全を宣告される。(規則 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3)

- 22. 15.11.1.3 インプレー中の選手の負傷,病気,退場,または失格の場合を除いて,同じチームが同じ中断中(次のラリーが完了する前)に 2 回目の選手交代を要求すること。(規則 15.2.2, 15.2.3)
- 23. 19.2 服装

リベロは、チームの他の選手と、主要な部分の色が異なるユニフォーム(または再指名リベロのためのジャケット、ビブス)を着用しなければならない。ユニフォームの色は、チームの他の選手とは明らかに対照的でなければならない。2 人のリベロはチームの他の選手と異なる色で、さらにお互いに異なる色のユニフォームを着用することもできる。

リベロのユニフォームには、他の選手同様に番号を付けなければならない。

FIVB 世界・公式大会では、再指名されたリベロは、可能であれば、元のリベロと同じ タイプ、同じ色のジャージを着用しなければならない。しかし、番号は自分のものを付ける。

24. 21.3.2.1 退場を受けたチームメンバーは、コート場にいる場合は、直ちに正規<u>または例外的</u> <u>な</u>選手交代をして、そのセットの残りに参加することができず、<u>そのセットが終了するまでチ</u> ーム控室に行かなければならないが、それ以外の処置は受けない。

退場となった監督は、そのセットでは試合に介入することができず、<u>そのセットが終了する</u>までチーム控室に行かなければならない。

- 25. 21.3.3.1 失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規<u>または例外的な</u>選手交代をして、試合終了まで<u>チーム控室に行かなければならないが、それ以外の処置は受け</u>ない。
- 26. 22.1 構成

試合のための審判団は、次の役員によって構成される。

- ・ファーストレフェリー
- ・セカンドレフェリー
- ・チャレンジレフェリー
- ・リザーブレフェリー
- ・スコアラー
- 4(2)人のラインジャッジその配置は、第10図に示す。

FIVB 世界・公式大会では、<u>チャレンジレフェリー(ビデオチャレンジシステム使用時)</u> とリザーブレフェリー、アシスタントスコアラーを割り当てなければならない。

- 27. 24.2.10 <u>FIVB 世界・公式大会では,規則 24.2.5 に記載されている責務はリザーブレフ</u>ェリーによって行われる。
- 28. 25 チャレンジレフェリー

<u>FIVB 世界・公式大会でビデオチャレンジシステム (VCS) を使用する場合は、チャレンジレフェリーを割り当てなければならない。</u>

25.1 位置

<u>チャレンジレフェリーは、FIVB テクニカルデリゲートが決定した別の場所にあるチャレンジブースで任務を遂行する。</u>

### 25.2 責務

- <u>25.2.1 チャレンジレフェリーは、チャレンジプロセスを監視し、有効なチャレンジの規則</u>に従って行われるようにする。
- 25.2.2 チャレンジレフェリーは、その任務を遂行する間は公式レフェリーユニフォームを 着用しなければならない。
- 25.2.3 チャレンジレフェリーは、チャレンジプロセスの後に、ファーストレフェリーに反 則の種類を知らせる。
- 25.2.4 試合終了後,チャレンジレフェリーは,記録用紙にサインをする。
- 29. 26 <u>リザーブレフェリー</u>

FIVB 世界・公式大会では、リザーブレフェリーを割り当てなければならない。

26.1 位置

<u>リザーブレフェリーは、FIVB のコートレイアウトで決められた個別の場所で任務を遂</u> 行する。

26.2 責務

リザーブレフェリーは:

- 26.2.1 その任務を遂行する間は公式レフェリーユニフォームを着用しなければならない。 26.2.2 セカンドレフェリーが不在の場合や、その任務を続行できないとき、またはセカン ドレフェリーがファーストレフェリーとなった場合は、セカンドレフェリーとして任務を遂 行する。
- 26.2.3 試合前やセット間に,(もしも使用している場合は)選手交代用のパドルを管理する。

- 26.2.4 セット開始前やセット間に,もしも問題があるときはベンチのタブレットの動作を確認する。
- 26.2.5 フリーゾーンを清潔に保つために、セカンドレフェリーを補佐する。
- 26.2.6 退場や失格となったチームメンバーがチーム控室に行くように指示をするセカン ドレフェリーを補佐する。
- 26.2.7 ウォームアップエリアやベンチの交代選手をコントロールする。
- 26.2.8 スターティングプレーヤーのコート内への呼び込み直後に、セカンドレフェリーに 4 個の試合球を渡し、セカンドレフェリーが選手の位置を確認した後に 1 個の試合球を渡す。
- 26.2.9 モッパーの動きに指示をするファーストレフェリーを補佐する。
- 30. 第1図 競技エリアのウォームアップエリアの変更 (Option1, Option2)
- 31. 第4図 ポジショナルフォルトの判定の図の変更
- 32. 第9図 罰則段階表

退場の処置のしかた

チームメンバーはそのセットが終了までチーム控室に行かなければならない。

失格の処置のしかた

チームメンバーは試合終了までチーム控室に行かなければならない。

33. 用語の定義 (DEFINITIONS)

チームのファーストヒット (FIRST HIT OF THE TEAM)

プレーの動作でチームのファーストヒットとみなされるケースは 4 つある。

- <u>- サービス</u>のレセプション
- 相手チームのアタックヒットのレシーブ
- 自チームがブロックしたボールのレシーブ
- 相手チームにブロックされたボールのレシーブ

プロトコール (PROTOCOL)

試合開始前の一連の手順は、大会のハンドブックに記載されているトス,ウォーミングアップセッション、チームやレフェリーの紹介を含む。

### ● 修正点

- 1. 規則 23 の「主審」を「ファーストレフェリー」に表記を変更し、本文中の主審をファーストレフェリーに修正した。
- 2. 規則 24 の「副審」を「セカンドレフェリー」に表記を変更し、本文中の副審をセカンドレフェリーに修正した。
- 3. 本文中の「審判員」を「レフェリー」に修正した。
- 4. 本文中の「審判台」を「レフェリースタンド」に修正した。
- 5. 公認審判員活動報告書の登録番号をメンバーID に変更した。
- 6. ケースブックをより読み易く理解しやすいように表現を一部修正した。
- 7. 規則をより読み易くするため、単語訳や表記を見直し、字句を修正した。

### 2. 9人制改正点,修正点

今年度についても、一昨年度までのラリーの継続を踏襲し、プレーをする側も、観る側も理解しやすいよう競技規則の改正を行うこととした。またその他、日頃から JVA に寄せられた 9 人制競技規則に対する意見等も参考に、条文の表現を平易にしてより分かりやすい競技規則になるよう心掛けて編集にあたった。

今年度の9人制競技規則の主な改・修正点は以下のとおりである。

なお、一昨年度からの修正・変更・追加した部分は下線で表記する。

1. 第 14 条 試合中断の不当な要求と処置

第2項 処 置

- 2 不当な要求として拒否された場合でも、そのチームは同じ中断中に異なる種類の中断の要求を することができる。
  - ➡試合の遅延と分けて表記した。
- 2. 第 21 条 ボールイン・アウト (第 4 図 1, 第 4 図 2)
  - 2 ボールは、両アンテナ間でネット上方の許容空間を通過させ相手コートへ送らなければならない。このボールが次の状態になったときは、ボールアウトとする。
    - (1) ~略~
    - (2) ~略~
    - (3) ~略~
    - (4) ボールの全体またはその一部でも、許容空間外側のネットの垂直面を完全に通過したとき。 ただし、次の第 21 条 3 に該当する場合は除く。

〈第 4 図-1 ボールアウト〉

ネット下方の空間に範囲を示す矢印を追加した。

3. 第 26 条 試合の遅延

第2項 試合の遅延に対する処置(第5表)

- 1 競技参加者が試合の遅延をしたときは、そのチームに対し、次のとおり処置し、罰則段階表 (第 5表)を適用する。
- 2 不当な要求により、遅延警告の罰則が適用された場合は、同じ中断中に中断の要求をすることはできない。
  - ➡不当な要求によって遅延警告の罰則が適用された場合を追加した。
- 4. 第 33 条 公式ハンドシグナル

〈第7図 審判員の公式ハンドシグナル〉

- ③ ボールイン(第8条(1))(第21条第1項)
- ④ ボールアウト

(第 8 条 (10))

(第 21 条第 2 項)

- 5. 付錄(2) 公式記録記入法
  - (10) 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。(記載例;図-1の記載内容④参照)
- 6. 付録(4) ケースブック

3 - 6 - 4 → ルールの内容を変更した。

7. 公認審判員活動報告書

登録番号をメンバーID に変更した。

### 3. ビーチバレー改正点・修正点

本競技規則は、2021年2月5日から7日にオンラインで開催された FIVB 総会において 2020東京オリンピック後のルール改正が承認され、2021年10月にFIVBより「ルールブック2021-2024」としてホームページで公表されたものである。

それをもとに、2022年度版ルールブックの改・修正点を以下のようにまとめた。

本年度のルールブックも 6 人制同様「英文併記」とした。

以下が本年度の主な改・修正点である。

### ● 改正点

1. 規則 3.3 フォアボールシステム

FIVB世界・公式大会では、1 つの試合に 4 個のボールを使用する。この場合は、フリーゾーンの  $4\pi$ 所のコーナーとファーストレフェリー、セカンドレフェリーの後ろに計 6 人のボールリトリバーが配置につく。(第7図)

- 2. 規則 14 ブロック
  - 14.3 相手空間内でのブロック

ブロックでは、相手のプレーを妨害しない限り、選手はネットを越えて手と腕を伸ばしてもよい。しかし、相手チームがアタックヒットを行う前に、ネットを越えてボールに接触することは許されない。(規則 13.1.1)

14.6 ブロックの反則

14.6.1 ブロッカーが、相手チームのアタックヒットの前に、相手空間内にあるボールに触れたとき。(規則 14.3, 第 8 図22)

- 3. 規則 15.2.3 中断の要求を拒否され、遅延行為に対する罰則を適用された場合は、同じ中断中(すなわち、次のラリーが完了する前)に正規の中断の要求をすることはできない。
- 4. 規則 17.1.2 負傷や病気の選手には、最大限 5 分間の回復時間が与えられる。レフェリーは、大会公認の医療スタッフが選手を診るためにコート内への立ち入りを許可しなければならない。ファーストレフェリーだけが選手がコートを離れることについて罰則を適用することなく許可をすることができる。治療が完了するか、治療が必要ない場合はプレーが再開されなければならない。ファーストレフェリーはホイッスルをして、選手に続行を要求する。

- 5. 規則 22.2.6 最終的に選手が負傷 / 病気に至るまでの状況に応じて,ファーストレフェリーはメディカルアシスタンスを許可し,回復時間を開始する。(規則 17.1.2)
- 6. 規則 23.2.7 セカンドレフェリーは、ファーストレフェリーが選手にメディカルアシスタンスを 許可する場合、回復時間の管理を含むプロセスを補助する。(規則 17.1.2)

### ● 修正点

- 1. 規則 4.5.3 サポーターの色について追加した。
- 2. 規則 9 ボールを取り戻すことができる位置を修正した。
- 3. 規則 12.5 スクリーンについて追加・修正した。
- 4. 規則 22.2.2 ファーストレフェリーの権限について追加した。
- 5. 規則 22 「主審」を「ファーストレフェリー」に表記を変更し、本文中の主審をファーストレフェリーに修正した。
- 6. 規則 23 「副審」を「セカンドレフェリー」に表記を変更し、本文中の副審をセカンドレフェリー に修正した。
- 7. 本文中の「審判員」を「レフェリー」に修正した。
- 8. 本文中の「審判台」を「レフェリースタンド」に修正した。
- 9. 規則 21, 24, 25 に「チャレンジレフェリー」と「リザーブレフェリー」を追加した。
- 10. 用語の定義に「チームのファーストヒット」「プロトコール」を追加した。
- 11. 記録用紙の表題部分を 6 人制・9 人制との統一性を図り、付録(3)公式記録記入法を一部修正した。
- 12. 記録用紙の「コート交替」を「コートスイッチ」に修正し、付録(3)公式記録記入法を修正した。
- 13. 公認審判員活動報告書の登録番号をメンバーID に変更した。
- 14. 規則・ケースブックをより読み易く理解しやすいようにするため、単語訳や表記を見直し、字句や表現を一部修正した。

### 4. ソフトバレー改正点・修正点

競技規則制定から35年を迎え、競技規則は、6・9人制バレーボールの長所を生かしながらソフトバレーボールの本質である「いつでも、どこでも、誰でも、いつまでも」に沿い、適合したものとなるよう心掛け編集にあたり、一部の付則を競技規則に組み入れた。

なお,小学生競技規則においては,この競技規則を基本としたうえで,小学生に特化した内容にまとめた。

以下が本年度の主な改・修正点である。

### ● 修正点

1. これまで付則としていた、審判員の責務および公式ハンドシグナルの内容を、第7章として競技規則に組み入れた。

第7章 審判員の責務および公式ハンドシグナル

- 25 審判団
  - 第 9 図 審判団の位置
- 26 主 審
  - 26.1 権限 26.2 責務
- 27 副 審
  - 27.1 権限 27.2 責務
- 28 記録員
  - 28.1 試合およびセット開始前
  - 28.2 試合中
  - 28.3 試合終了時
- 29 線 審
- 30 点示員
- 31 主審と副審の公式ハンドシグナル (第 10 図)
  - 31.1 主審と副審のハンドシグナル
  - 31.2 主審が吹笛した場合のハンドシグナル
  - 31.3 副審が吹笛した場合のハンドシグナル
- 32 線審のフラッグシグナル (第 11 図)
- 2. 第1章 施設と用具
  - 1 競技場
    - (1) 1.1.2 競技場の表面から最低 7 mを, 最低限 7 mに修正した。
    - (2) 第 1 図に、ショートサービスゾーンの表記とサービスゾーンとショートサービスゾーンの範囲を加え、また、ラインの幅を表記した。
- 3. 第 10 図 主審と副審の公式ハンドシグナル

審判員の責務および公式ハンドシグナルを競技規則に組み入れたことから、適用条項より一般・ 小学生同等の字句を削除、条項の一部を修正した。

4. 第 11 図 線審のフラッグシグナル

審判員の責務および公式ハンドシグナルを競技規則に組み入れたことから,適用条項より一般・ 小学生同等の字句を削除,条項の一部を修正した。

- 5. 小学生競技規則は、次の構成とした。
  - (1) 施設と用具
  - (2) チームのラインアップシート
  - (3) 試合の進行

### 『2022年度 レフェリーの目標と6人制の重点指導項目』

JVA大会運営事業本部 審判規則委員会 指導部

### 1 目 標

- (1) 競技規則の精神を理解し、論理的・実践的な知識を習得する。
- (2) 正しい判定をするための眼を養い、そのための基本的な動きや位置取りを研究し、審判技術の向上に努める。
- (3) 多くの経験を通して、強いメンタルと人間性の醸成に努め、よりよいゲームマネージメントに繋げる。

### 2 重点指導項目

### 【ファーストレフェリー】

- (1) 最終判定の出し方について
  - ・自ら判定を行う。ホイッスル後に、副審と必要なラインジャッジを確認し、最終判定を出す。
  - ・ 責任を持って説明ができるよう、 最終判定を行う。
- (2) ハンドリング基準について
  - ・基準および判定の仕方についての確認を行い、すべてのレフェリーが統一できるようにする。
- (3) 不法な行為について
  - ・参加競技者の不法な行為に対しては、毅然とした態度で競技規則を適用する。
  - ・最終判定後、セカンドレフェリーと協働し、コートの状況を確認する。
  - ・軽度な不法行為を繰り返すことがないために、早い段階でステージ1を与える。
- (4) ポジションの反則について
  - ・ポジションに関するルール変更を確実に理解し、的確に適用する。

### 【セカンドレフェリー】

- (1) ポジションの反則について
  - ・ポジションに関するルール変更を確実に理解し、的確に適用する。
  - ・ポジションを常に確認することを怠らない。反則があれば、試合の早い段階で反則とする。
- (2) タッチネットについて
  - ・選手がネット際でボールをプレーする動作中、ボールを追わずにネット際に目を残し判定をする。
- (3) 中断の要求およびベンチコントロールついて
  - ・ワンラリー毎にベンチコントロールを行い,不法な行為や正規の中断の要求の有無を確認し,ス ムーズなゲーム運営を行う。
  - ・選手交代の手続きを十分理解し、複数の交代、両チーム同時のケースについてスムーズに行えるようにする。
- (4) 不法な行為について
  - ・最終判定後、ファーストレフェリーと協働しコートの状況を確認する。特に、ネット際やベンチ等でファーストレフェリーが気づかない不法な行為があればファーストレフェリーに伝える。

### 【スコアラー】

サービス順の確認, 得点の確認をしながら, 正確に記録をつける。疑わしいときは試合を止め, アシスタントスコアラー等に確認をしてミスの無いようにする。

(JVIMSがある場合は、その情報も参考にする)

### 【アシスタントスコアラー】

- (1) 不法なリベロリプレイスメントがあれば、サービス許可のホイッスルのあと、ただちにブザーを鳴らす。
- (2) スコアーボードの得点が正しいか確認する。

### 2022年度 6人制ルールの取り扱いについて

2022, 2, 11

### 【1】 競技参加者の行為に関する事項

### 20.1 スポーツマンにふさわしい行為

20.1.1 競技参加者は、公式バレーボール規則に通じていなければならない。また、それを忠実 に守らなければいけない。

### 20.2 フェアプレー

20.2.1 競技参加者は、レフェリーだけでなく、他の役員、相手チーム、チームメイト、さらに 観衆に対しても、フェアプレーの精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない。

### (注)

- 1 ファーストレフェリーの判定に対するゲームキャプテンの質問は受け入れるが、その内容 がルールの取り扱い等に関する質問ではなく、判定に対する抗議や意見を述べる等の場合 やゲームキャプテン以外の選手が質問に来た場合は、拒否する。
- 2 競技参加者が、規則 20 に反した場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。
- 3 競技参加者が、レフェリーに向かって判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。

### 【主にステージ 1 に該当するケース】

- ①ファーストレフェリーが最終判定を出した後にもレフェリーに不満を示す態度や言葉 を発した場合。
- ②ファーストレフェリー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規則の適用や解釈でない内容の質問が、ゲームキャプテンから繰り返された場合。
- 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,馬鹿にしたり威嚇をしたりする行為があった場合。

### 【主にステージ2に該当するケース(直接イエローカードを出すケース)】

- ①ファーストレフェリー, セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して執拗な抗議や威嚇的な態度を示した場合。
- ②ファーストレフェリー, セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して, ベンチスタッフ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。
- 4 監督がセカンドレフェリーやスコアラーに話しかけることができるのは、リベロの再指名 の時や得点が正しくない時などの声かけ程度のものであり、説明を求めたり、長く話しか けるようなことはできない。
- 5 試合終了後、監督・ファーストレフェリー・セカンドレフェリーはフェアプレーの精神で お互いに「握手」を交わす。

### 【2】 プレーの動作に関する事項

### 9.2 ヒットの特性

- 9.2.1 ボールは、身体のどの部分で触れてもよい。
- 9.2.2 ボールをつかむこと, 投げることは許されない。ボールはどの方向にはね返ってもよい。

### 9.3 ボールをプレーするときの反則

9.3.1 フォアヒット:チームが返球する前に、ボールを4回ヒットすること。

(規則 91. 第11条(9)

- 9.3.2 アシステッドヒット:選手が、競技エリア内でボールをヒットするため、チームメイト または構造物や物体からの助けを得ること。(規則 9.1.3)
- 9.3.3 キャッチ:ボールをつかむ、または投げること;この場合は、ボールはヒット後、接触している所から離れない。(規則 9.2.2、第 11 図⑪)
  - 9.3.4 ダブルコンタクト: 1 人の選手が連続してボールを 2 回ヒットすること, またはボールが 1 人の選手の身体のさまざまな部分に連続して触れること。

(規則 9.2.3, 第11 図18)

### (注)

- 1 ボールは、クリアにヒットされなければならない。ボールをヒット後、接触している部分 から離れないと判断された場合はキャッチの反則となる。
  - 腕が伴うようなプレーは明らかなヒットではない
- 2 指先(the pads of finger and thumb/指及び親指の腹)を用いたティップは許されるが、その際、手を伴ってはいけない。
- 3 ボールをつかむ、投げる、ボールの方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。

(反則となりうるケースの例)

- ①肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キャッチである。
- ②肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶプレーや、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長いためキャッチの反則となる。
- 4 ブロックにおいても、基準は同様である。

### 14.3 相手空間内でのブロック

ブロックでは、相手チームのプレーを妨害しない限り、選手はネットを越えて手と腕を伸ば してもよい。しかし、相手チームがアタックヒットを行う前に、ネットを越えてボールに接触 することは許されない。

### 14.6 ブロックの反則

14.6.1 ブロッカーが相手チームのアタックヒット前に相手空間内にあるボールに触れたとき。(規則 14.3, 第 11 図②)

### (注)

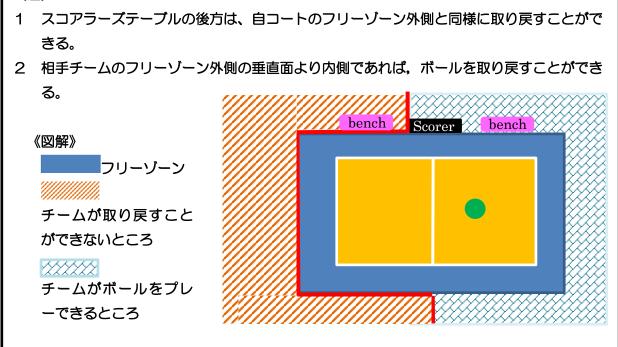
- 1 相手空間内で、相手のアタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。
- 2 アタックヒットと同時にブロックの手がボールに触れても、反則ではない。

### 9 ボールをプレーすること

各チームは、(規則 10.1.2 を除き) それぞれの競技エリアとフリープレー空間の中でプレー しなければならない。

しかし、ボールは自チーム側のフリーゾーン外とその延長線上にあるスコアラーズテーブル 上から取り戻してもよい。

### (注)



### 【3】 プレーの構造に関する事項

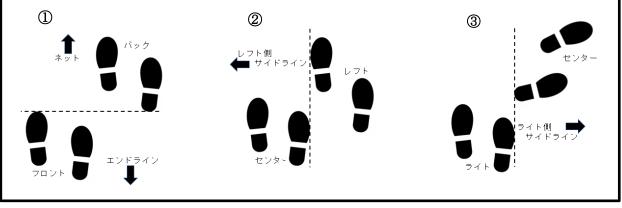
### 7.4 ポジション

サーバーによりボールが打たれた瞬間,両チームは(サーバーを除き)それぞれのコート 内で,ローテーション順に位置していなければならない。

- 7.4.3 選手のポジションは、次のとおりコート面に接している両足の位置により決定され、コントロールされる。
- 7.4.3.1 各バックプレーヤーは,少なくとも片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足と同じ位置か,センターラインより離れた位置にいなければならない。
- 7.4.3.2 ライト(レフト)サイドの各選手は、少なくとも片方の足の一部が同じ列の他の選手の ライト(レフト)側から遠くにある足と同じ位置か、ライト(レフト)のサイドラインに近 い位置にいなければならない。

### (注)

- 1 サービスが打たれた瞬間に、コート面に接している足がない場合、最後にコート面に接触 していた部分を基準とする。
- 2 バックプレーヤーの両足よりも、対応するフロントプレーヤーの両足が完全に後方に位置しなければ、反則とはならない。
- 3 ライト (レフト) サイドプレーヤーの両足よりも、同じ列のセンタープレーヤーの両足が 完全に右 (左) 側に位置しなければ、反則とはならない。
- 4 したがって、下図①から③はいずれも反則とならない。



### 7.3 スターティングラインアップ

7.3.4 ラインアップシートがセカンドレフェリーまたはスコアラーにいったん提出されたら、正規の選手交代をせずに、ラインアップを変更することは認められない。

### (注)

両チームのラインアップをスコアラーがスコアーシートに記入し終えたら,チームはラインアップを訂正することはできない。提出した後でそのセットが始まる前に,スターティングラインアップの選手が負傷した場合は、監督がファーストレフェリーに申し出て、確認後変更することが可能である。

### 【4】 中断に関する事項

### 15.2 正規の試合中断の連続

15.2.4 中断の要求を拒否され、ディレイワーニングが適用された場合は、同じ中断中に(すなわち、次のラリーが完了する前に)正規の中断の要求をすることはできない。

### 15.11 不当な要求

- 15.11.1 以下のような正規の試合中断の要求は、不当な要求である。
- 15.11.1.1 ラリー中, またはサービスのホイッスルと同時か, あるいはその後に要求すること。(規則 12.3)
- 15.11.1.2 要求する権利のないチームメンバーが要求すること。(規則 5.1.2.3, 5.2.3.3)
- 15.11.1.3 インプレー中の選手の負傷、病気、退場、または失格の場合を除いて、同じチームが同じ中断中(次のラリーが完了する前)に2回目の選手交代を要求すること。(規則15.2.2,15.2.3)
- 15.11.1.4 タイムアウトと選手交代の許容回数を超えて要求すること。(規則 15.1)
- 15.11.2 試合での1回目の不当な要求は、試合に影響を与えず、試合の遅延にならなければ拒否される。罰則の適用を受けることはないが、記録用紙には記録される。

(規則 16.1)

15.11.3 同じチームが試合中に、さらに不当な要求をした場合は遅延行為とみなされる。

(規則 16.1.4)

### (注)

- 1 正規の試合中断の要求に関して、チームが不当な要求で拒否された後、その中断中に同じ チームによる同じ試合中断の要求は認められないが、違う種類の中断の要求は認められ る。ただし、15.11.1.1 の不当な要求については、サービスの実行が優先され、試合中断 の要求はすべて認められない。
- 2 正規の試合中断の要求に関して、ディレイワーニングが適用された場合、同じチームによる試合中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。(けがや病気による選手 交代を除いて)
- 3 5回の選手交代を終えた後に、2人の交代選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合、セカンドレフェリーは、監督に1組の選手交代だけが可能であることを伝え、どちらの選手交代を行うかを尋ねなければならない。そこに遅延がなければ、他の選手交代は不当な要求として拒否され、記録用紙に記録される。
- 4 2組の選手交代の要求があり、その中の1組は不法な選手交代であった。セカンドレフェリーは1組の選手交代を認め、不法な選手交代は拒否し、チームに遅延の罰則を与える。
- 5 サービスのホイッスルと同時か,あるいはその後の中断の要求は拒否され,ラリー終了後,記録用紙に不当な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合でも,特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせずにサービスのホイッスルを吹き直し,そのラリー終了後に不当な要求の処置を行う。

### 15.8 退場または失格での選手交代

退場または失格となった選手には、直ちに正規の選手交代が行われなければならない。もしもこれができないときは、チームには例外的な選手交代をする権利がある。これもできない場合は、チームは不完全を宣告される。(規則 6.4.3、7.3.1、15.6、21.3.2、21.3.3)

### (注)

- 1 退場を受けたチームメンバーは、直ちに正規または例外的な選手交代をして、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受けない。 退場となった監督は、そのセットでは試合に介入することができず、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならない。
- 2 失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交 代をして、試合終了まで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受 けない。

### 【5】 チームリーダーに関する事項

### 5.2 監督

- 5.2.1 監督は、試合を通して、コートの外からチームのプレーを指揮する。
- 5.2.3.4 他のチームメンバー同様に、コート上の選手に指示を与えてもよい。監督は、ウォームアップエリアが競技コントロールエリア内のコーナーにある場合は、試合を妨げたり、遅らせたりしなければ、自チームベンチ前のアタックラインの延長線から競技コントロールエリアのコーナーにあるウォームアップエリアまでのフリーゾーン内で、立ちながらでも歩きながらでも指示を出すことができる。もしも、ウォームアップエリアがチームベンチの後方にある場合は、監督は、自チームのコートのアタックラインの延長線からエンドラインまで移動してもよいが、ラインジャッジの視界を遮ってはいけない。

### (注)

監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながら歩きながら指示を出している場合、ラインジャッジ(特にL2・L3)の判定の妨げにならないようにレフェリーが注意する。

ラリー終了後、レフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに罰則を適用する。

### 到 古 Z Z 0 Z

## 審判実技マニュアル る人制

2022年2月23日

**4** -- 1 - 3 - 3 誤 標 財団法人日本バし一ボ 茄 **4**p 椺 判規則 御 相 (1

### <日次>

2 0

2

2 4

2

# 試合前・試合終了後およびプロトコール時のレフェリーの役割】

 ① フロアモッピングは、選手の安全とスムーズなゲームの進行を確保するために重要な役割を果たしている。
 ② 試合開始30分前には、競技場に集合し、高さ30cm以下のクラウチングチェア(背もたれなし)、タオル、モップがあるかを確認する。
 ③ モッパー用のタオルは、最小40cm×40cm×80cmとする。タオルを置くときは、観客から見えにくい場所に置く。
 ④ それぞれのモッパーは、最小40cm×40cm、最大40cm×80cmとする。タオルを置くときは、観客から見えにくい場所に置く。
 ④ それぞれのモッパーは、手に1枚ずつのタオル(計2枚)を持って、役割を果たす。フロントゾーンはサイドライン外側まで、バックゾーンはコート内を中心に拭く。
 ⑤ 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。
 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。
 ⑥ 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 モッパーは、ウェ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,素早くウェットスポットに行き,拭き残しのないようし っかりと拭く。拭く時間は3秒程度である。(前のラリー終了のホイッスルから,次のサービス許可のホイッスルまで8秒間を守るため)その際,選手とぶつからないように注意する。 ① 試合開始30分前までには,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っき フロントゾーン担当のモッパーの定位置は、スコアラーテーブル横であり、セカンドレフェリー側からコートの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 ゲームキャプテンからファーストレフェリーに対して正式抗議の申し立てがあった場合,その正式抗議を試合終了時に公式な抗議として記録用紙にスコアラーが記入するか,チームキャプテン ① 試合開始30分前までには、スコアラーテーブル後方に集合する。両レフェリー紹介直前に2人ずつ、ウォームアップエリア近くで待機し、その紹介直後に、それぞれの定位置について、選手 正確に処置する。ロングサーバーがあ ① コートに向かって右側がスコアラーとする。 ② 試合開始30分前までには、記録用紙に必要事項の記入を済ませ、スコアラーテーブルに着く。登録メンバーの記入については、最終承認された『コンポジションシート』から転記する。 ③ ラインアップシートを受け取った後、各セットの開始前に、ラインアップシートに記載されている番号が記録用紙のチームメンバー欄にも記載されていることを確認しなければならない(記 ボールリトリバーと同じ位置まで行き,次のラリーで定位置に戻る。バックゾーン担当のモッパーは拭き終えたら,必ず最短距離で選手にぶつからないように注意をし,直線的に定位置に戻 (1~4セットのセット間)3ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す「NO2・5」がボールを管理し、次のセットサービス権のあるチームのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持す る。5ボールシステムでは,サーバーにボールを渡す「NO1・2・4・5」がボールを管理し,次のセットサービス権のあるチームのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5セット目 選手からの要求があっても,要求に応じない。要求されないように任務を全うすることが重要である。もしも,モッパーがウェットスポットに行かない場合は,レフェリーが注意をする。 ② 担当の位置についたら,ネット及びアンテナ等が正しい位置に取り付けてあるかどうかチェックする。特にアンテナの取り付け位置についてはゲーム中でも十分注意する。 ③ ラインジャッジは,ボールリトリバーやモッパーが任務を遂行していない場合には,タイムアウトやセット間にアドバイスを与える。 ④ 試合中の判定等については,ラインジャッジマニュアルを参照。 もしも,リベロリプレイスメントに反則があった場合は,その事実も記載し,サービス許可のホイッスル後,直ちにブザーを鳴らしてレフェリーに知らせる。 ればサービスが打たれた直後,ブザーを鳴らし,ファーストレフェリー・セカンドレフェリーに知らせる。点示の間違いは,試合を中断せずに速やかに処置する。 ④ サービスオーダーと得点の確認を行う。記録用紙が唯一の公式記録である。疑義を抱いた時は,ゲームを止め,セカンドレフェリーを呼び,可能な限り迅速に, 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、よく状況をみて、フェンスのすぐ近くを転がす。
 ⑤ コート内のボールは、サイドラインまで行き、選手に渡してもらう。コート内には入らない。
 ⑥ ボールをサーバーに渡すリトリバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーへは、ワンバウンドでボールを送る。
 ⑦ (1~4セットのセット間) 3ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す「NO2・5」がボールを管理し、次のセットサービス権のあるチームのNO ボールを1個,セカンドレフェリーに渡す。(1セット目と5セット目の最初のサーバーへのボールはセカンドレフェリーから出される。) タイムアウトの間,セカンドレフェリーにリベロの位置を「イン」と「アウト」の手信号を用いて,それぞれの片方の手で知らせる。 選手と監督には、モッパーに指示・要求する権利はないので、モッパーは8秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。 ① コートに向かって左側がアシスタントスコアラーとする。スコアラーが任務を続けられない場合,スコアラーを交代する。 ② 試合開始30分前までには,リベロコントロールシートを準備し,席に着く。また,記録用紙の予備を準備する。 試合終了時には、3つもしくは5つの試合球をスコアラーテーブルに持って行き、ボールホルダーに返す。 スコアボードに正しい結果が表示されているかどうかを確認し、表示されていない場合は修正する。 必要に応じて,交代の要求を認め知らせるためのブザーを押して,スコアラーを補佐する。 b) スコアラーテーブルのマニュアルスコアボードを使用して, 得点掲示を行う。 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。 載されていない場合は、セカンドレフェリーに報告する) a) 試合中, すべてのリベロリプレイスメントを記入する。 またはゲームキャプテンが記入することを許可する。 ③ アシスタントスコアラーは, 試合中, の紹介を待し。 ં ਰ (e) 0 レインジャシジ アシスタント スコアラー スコアラー ホッパー

_
10
漕
Q
40
試

スコアラー・アシスタントスコアラー	<ul><li>①監督、チームキャプテンはサインする。これは正式な選手名とナンバーであることの確認である。したがってこのサイン後にそのチームの構成を修正することはできない。</li></ul>		②ウォーミングアップ中に選手のナンバーと記録用紙 に記載された構成メンバーを確認する。	) ③ラインアップシートを受け取った時には、セット, 番号, サイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、記 : 録用紙に記入する。数字がはっきり確認できない場合や登録されていない番号, あるいはリベロの番号が記載されて		」 ない。 ④アシスタントスコアラーは,エントリーに記載され トリベロがコート上にいることを確認する。					
セカンドレフェリー	①スコアラーテーブルの前で, ファーストレフェリーと両チームのキャプテンとのトスに立ち会う。	②公式ウォームアップの計時を行う。	③ウォーミングアップ中に選手のナンバーを構成メンバー表で確認する。	<ul><li>④両チームからラインアップシートを受け取り、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合後スコアラーに渡す。数字がはっきりと確認できない、同じ番号が記入されている場合は、監督に確認する。</li></ul>	(再提出の場合もある) スコアラーが記入後は、机に置かず必ずポケットに入れて保持する。両チームのラインアップをスコアラー	が記録用柢に記入し終えたら、そのフィンアッノを記正することはできない。 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、交代をホイッスルで合図する。	<ul><li>⑥ボールの配珠</li><li>スターナィングレインアップ (リベロを含む) の紹介</li></ul>	後 ・3 ボールシステム=ボールリトリバーNo2, 5へ ・5 ボールシステム=No 1, 2, 4, 5へ	⑦ラインアップシートに従って, スターティングプレーヤーを確認する。もし, ラインアップシートに記入されていない番号の選手がコート上にいた時は, 監督に	確認し正しい処置を行う。また, コート上の選手がラインアップシートの番号と異なる位置にいたら, ラインアップシートをゲームキャプテンに示し処置をする。	(各セット開始時も同様に扱う) ⑧最初のサーバーにボールを送る。
ファーストレフェリー	①スコアラーテーブルの前で、セカンドレフェリーの立ち会いの下、両チームのキャプテンとトスを行う(コインを使用)。またその際に、公式ウォームアップを合同で行うか、個別で行うかを確認する。	②公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。	③試合球,公式記録用紙,ブザー,ナンバーパドル,ユニフォームなど,ゲームに必要な用具をチェックする。	のフィ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。			⑤公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。				
					ĥΕ	I <b>∸</b> ∏ — =	<b>4</b>				

スコアニー・アジスタントスコアニー	①すべてのディレイワーニング・ペナルティは, 記録用紙の罰則の欄に「D」で記載する。	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。 ②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規 則21、1を理解する。
+ キンドンフェニー	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、直ちにコートに戻るように促す。	①ファーストレフェリーが、ゲームキャプテン・当該選手を呼んだ際、ファーストレフェリーの元に行き、内容を確認する。
77-7411-	①選手交代が遅れたときとは、交代選手が入る準備ができていなかったり、ナンバーパドルを使用する際に、ナンバーパドルの番号を間違えたりしたとき、または、ナンバーパドルを保持していなかったときなどがある。 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を要求したときは遅延の罰則とする。 ④ボールデッドの間に、選手が遅延をさせるように床を拭いていたり戦組を締め直したりすることは気にすることなく、サービス許可のホイッスルをする。選手が戦組を結んでいる所は見ない。見ていると待っている感じを与えるのでサーバーの方を見る。 「ラリー終了後直ちに次のサーバーはサービスジーンに移動して、ボールを受け取る。(サービスの準備をする)遅れるケースでは遅延の対象となることがあるので、ホイッスルして移動を促す。	(1)(ステージ1)チームメンバーによる、軽度の不法な行行為に対しては、早い段階で、ゲームキャプテンを呼び、口頭で警告をする。(例:「チームに警告を与えます。」) くステージ2>チームの2度目の軽度の不法な行為は、当該選手にイエローカードを使用して警告を行う。 建度の不法な行為の場合でも、ステージ2から適用することができる。 ②ラリーや「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。 ③ラリー終了後、役員に対してアピールする行為は警告の対象とする。また、相手チームの選手を牽制したり、馬鹿にするような態度をしたり、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、早めに関告を出した方がスムーズな運営ができる。 ①軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。義務としてチームが反則などに該当する不法な行為に進展するのを防ぐためのものである。その後の罰則の適用を回避するためには、レフェリーが毅然として「軽度の不法な行為」を抑制することが極めて重要である。
	海延の制裁	ば を を を を の の の の の の の の の の の の の

スコアラー・アシスタントスコアラー	<ul><li>①警告・ペナルティ・退場・失格は記録用紙の罰則の欄に記入する。</li></ul>	の記録用紙の情報に基づき、ファーストレフェリーの判定がルールで認められていない、例えば、罰則の段階に反していると判断した場合には、直ちにその旨をセカンドレフェリーに伝えなければならない。	- ①不当な要求(拒否)は,罰則の欄の上の当該チーム: に×印を入れる。
セカンドレフェリー	①セカンドレフェリーはファーストレフェリーが警告 や罰則の適用をするのを確認し、 直ちにスコアラーに 該当の罰則を記録用紙に記録するよう指示する。	②試合中,レフェリーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い,不法な行為に気づいた時,ファーストレフェリーに報告する。	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スコアラー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、ファーストレフェリーにも合図を送る。 * 不当な要求を拒否した場合 異なる種籍の中断の要求は認められる。
ファーストレフェリー	(1) (警告や罰則の処置の方法》 a) ホイッスルをし(通常はボールがアウトオブプレーになったとき, ただし不法な行為が重大な場合はできるだけ早く), 警告や罰則を受ける選手にレフェリースタンドに近づくように指示する。 b) 選手がレフェリースタンドに近づくと, 該当するり、一下を示し, 適用する罰則の種類と事由を伝える。 カードを示し, 適用する罰則の種類と事由を伝える。 コート上にいないチームメンバーの場合は, ゲームキップテンを呼び, 警告や罰則を受ける選手の番号 (または監督など)を伝える。 ゲームキャプテンは関係するチームメンバーにその 目を伝え, メンバーは起立して手を挙げて罰則を受け入れなければならない。 c) チームメンバーが手を挙げている間に, ファーストフェリーは, チーム, セカンドレフェリー。	べと 一対 左内 下る刀 一態 スす 繰な 法。	①レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。
	不法な行為・反 則 規則21.4.1 規則21.4.2 規則21.5		イ 当な 数 来
		試合中	

レーストレフェリームの状況を確認する。必要がリーと打ち合わせをする。 ットの場合) るチームが8点に達した時、 ラインに整列させ、ホイッス グナルを示す。 よびゲームキャプテンと握手 ドレフェリーが確認をした記 サインをする。 ドレフェリー、スコアラー、 ラインジャッジとともに、	と思って と終ドンの 音 カア カラ カリ カラ
個 一 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大	<ul><li>∴ ⊃ 你 ソ</li><li>一 ○ 毎 ○ □ ↑</li><li>ブ 覗 Ⅰ H ジ</li><li>潤 カ 記 カ レ グ</li></ul>

#13
••=
亿
1.5
慨
$\rightarrow$
₩
R
$\mathbf{z}$
4
7
QQ
ھنە
Ж

スコアラーアシスタントスコアラー	①セット終了時, 最終 得点を斡線で消し, 面 ちにセット終了のシグ ナルを示す。	
セカンドレフェリー	<ul> <li>①ファーストレフェリーのハンドシグナルには、追従しない。ラリー総7後は、ラリーに負けた側に移動する。(ファーストレフェリーと目を合わせる)ファーストレフェリーのサイドのシグナルを確認後ペンチコントロールを行う。</li> <li>②セカンドレフェリーが木イッスルして判定したケースは、ホイッスルし、ラリーに負けたチーム側に移動して、ハンドシグナル(反則の種類・反則した選手)を示す。サイドはファーストレフェリーに追従する。</li> <li>〈判定以外でのホイッスルをするケース〉</li> <li>〈判定以外でのホイッスルをするケース〉</li> <li>〈判定以外でのホイッスルをするケース〉</li> <li>〈判定以外でのホイッスルをするケース〉</li> <li>〈判定以外でのホイッスルをするケース〉</li> <li>〈判定以外でのホイッスルをするケース〉</li> <li>・リベロの再指名(シグナルはしない)。</li> <li>・センドーがらのボールの侵入。</li> <li>・ロングサーバー。</li> <li>・ロングサーバー。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> <li>・コート上での重大な事故、けが等。</li> <li>・カンドレフェリーが求めた時)に、胸の前で小さく台図のみ送る。(しかし、ファーストレフェリーが求めた時)に、胸の前で小さく台図のみ送る。(しかし、ファーストレフェリーは共に目を合わせる必要がある。セカンドレフェリーの色図がポールや選手の影になって見えにくいケースがあるので、セカンドレフェリーはフェリーの見える位置に移動する。</li> </ul>	(1) 自然体で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。ブレーの位置により前後左右に移動したり、選手の邪魔にならない位置に移動したりして、反則を見るときは必ず静止して見る。 (プリして、反則を見るときは必ず静止して見る。 (プリして、反則を見るときは必ず静止して見る。 (プリーに応じてポールから O. 5 m~ 1. 5 m程度 (ブロッカーの手からセンターラインが視野に入る)の範囲で注視する。 (プ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、ポールの後ろに密着することが望ましい。選手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。 (カポールカバーが太くなっているために死角ができるので注意する。ファーストレフェリーサイドでの攻撃はサイドライン近くまで移動する。 (ラケーをひしたかサブスティチューションの要求に注意を払う。 (ラケー終了後、負けたチーム側に移動する。両チームの選手がネットをはさんで暴言や威嚇行為をしていないか監視する。
ファーストレフェリー	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。選手、役員、観衆、TV視聴者にもその反則が何であるか理解させることが大切である。 ②反則の種類は、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。 ホイッスルと同時にハンドシグナルを示すことは避けなければならない。 ③ダブルフォルトの場合は、ダブルフォルトを示し、次のサービスチームを示す。 ④グーム中は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。 ⑤ファーストレフェリーがホイッスルした場合、反則をした選手が明らかであれば、選手を示す必要はない。 ⑥セカンドレフェリーがホイッスルしは場合、反則をした選手が明らかであれば、選手を示す必要はない。 ⑥セカンドレフェリーがホイッスルし判定したケースは、サービングチームのみ示す。	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。ポールを中心として移動する。 ②肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがベックゾーンにある時はリラックスするリズムを持つ。 ③目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プローに応じて、上下、左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。 (4ネットから離れたアタックプレーは、若干アタッカー側に身体を移動してアタッカーのプレーとブロッカーの手とボールが視野に入るようにする。目の位置が低くなるとボールコンタクトや次のプレーを見るタイミングが遅れる。アタッカーから目を離すとキャッチの反則の見逃しがあるので注意する。 ⑤自分のリズムを作り、1つ1つのプレーを瞬間的に目の動きを止めてボールを注視することが大切である。
	ハンドシグナル	基本的な位置の取り方

スコアラー アシスタントスコアラー	<ul> <li>①得点を確認する。</li> <li>②サーバーを確認する。</li> <li>時は、記録用紙のサービス順とサーバーに翻齬が任じていないか、最初に記録用紙でサーバーの番中を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。(大きく指すにとはしない)</li> </ul>	
セカンドレフェリー	①試合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。 ③レシービングチームのポジショナルフォルトの確認をする。(必要に応じて、保持しているラインアップシートで確認) は応じて、保持しているラインアップシートで確認) を通るかを確認する(セカンドレフェリー側のアンテナを見る)と同時に、素早くブロックサイドに移動する。	
ファーストレフェリー ファーストレフェリーは、ラリー終了のホイッスルをし、自ら判定をした後、セカンドレフェリーやラインジャッジを確認して最終判定を行う。 特に、ボールコンタクトの有無、ライン判定等についてファーストレフェリー自身が判定に自信が持てない時に限り、判定を出す前に、セカンドレフェリー・ラインジャッジを呼んで確認する。判定を出した後、チームからのアピールでセカンドレフェリー・ラインジャッジを呼び、そんを自当にもを選出した。	を持ち毅然たる態度で判定を行う。  ①サービスの許可条件は、サービスゾーン内でサーバーがボールを保 持し(もしも、サーバーが背を向けているときでも)、両チームの選手 がコート内にいてプレーの準備ができていることである。 ②サービス許可のホイッスルまでにポジショナルフォルト、セッタ 一の位置、バックアタックの選手の位置等のチェックをする。 ③市ベンチを見て、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ホイッスルをする。 ⑤ファーストレフェリーのサービス許可のホイッスル後、8秒以内に ボールを打たなければ、8秒ルールが適用される。 ⑥ラリー終了のホイッスルから次のサービス許可のホイッスルのノー マルタイムはおよそ8秒とする。 (ボールをバウンドさせたり、コートに背を向けていたりしてもホイッスルする) (ファーストレフェリーのホイッスル後、サービスに出た選手が間違いであることにチーム内で気づき、正しい選手に戻そうとする行為は、反則を科さずに代わることを認める。この場合は8秒以内にサービスを行わなければならない。 ⑧サービス市の反則(8秒ルール、フットフォルト等)、サービングチームのポジショナルフォルト、スクリーンを確認する。	サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成し、 サービスヒットおよびサービスボールのコースが相手チームに見えな いように妨害してはならない。 サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手 が集団で腕を揺り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、 あるいは集団で固まって立ち、ボールがネット垂直面に到達するまで サービスヒットとボールのコースの両方を隠すことでスクリーンが形成される。サービスヒットまたはサービスボールのコースが一
最終判定の仕方	ナービス時の計定 サービス性の計で カードス・シャー はん はん さん かん	メクリーンの判定

スコアラーアシスタントスコアラー	①ロングサーバーを確	戮したり、サーアスを	1. つた弊間に ・・・・・ 一)等を使用してファ	ーストレフェリー・セ	カンドレフェリーに知	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。	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	は口頭でセカンドレフ	ェリーに知らせる)	②セカンドレフェリー	に状況を説明する。	(誤ったチームの正し	いサーバーと次のサー	バー, 相手チームの次	のサーバー)	記録用紙で、ポジショ	ンの確認をして、セカ	L	一トできるように心が	178°								
セカンドレフェリー		<b>ら,正確な状況を権認する。(その際,正しいサーバーを権認し,ラインアップシートをポジションを確認する)</b>	フィンファートではアンコンではなか。/ ②再度ホイッスルをし、ポジショナルフォルトのハンドシグナルを示		③ゲームキャプテンを呼んで、状況について説明する。	(誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー, 相手チームの次の	サーバー)	④両チームのポジションを正しく確認する。												①サービス時にレシービングチームの選手がコート内にいることを	確認する。サービスが打たれた時にコート外に出ている場合,ホイ	ッスルをして判定をする。	②レシービングチームの選手だけを注視するのではなく,両チームを	いる両足の位置によって判定をす	ただし、コート上の選手の足が、相手コートに触れていた時は、ネッ	ト下からの相手コート及び空間への侵入した場合と同様に判定す			ンアップシートを見て、ボジショナルフォルトがあるか、ないかを確認をキャー計令中中がポーイン・アップシートを母はオス	このでする。 映日上はなって ユン・ハイン・「ではれる。。 (4)反則が起きた時は、 どの選手の関係がポジショナルフォルトなの	か選手を明確に示す。ゲームキャプテンがより多くの情報を要求し	た場合には、ポケットからラインアップシートを取り出し、ゲームキップテンに反則を犯した選手を示さなければならない。
ファーストレフェリー	セカンドレフェリーのシグナルを確認したら、サイドを示す。必要で	めればセカンドレフェリーを呼び痛認を行う。																		①サービス時にサービングチームの選手がコート内にいることを確	認する。サービスが打たれた時にコート外に出ている場合、ホイッ	スルをして判定をする。		무	ていた時は、ネット下からの相手コート及び空間への侵入した場合と		③サーバーだけ、また反則の起こりそうな選手だけを注視してしまう	関係の反則が見えなくなるので, なるべ	コート全体を視野に入れる。 ④ 同門がおき 4 時 は - デの選手の間をがポジショナルコナルと たのか	このは十つ、大いに、アン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・コン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン・アン		
	サーバーの誤り												‡	<u> </u>	-1_	ıĸ	- 性	.e	示	定 ポジショナル	フォルト											

	ファーストレフェリー	- たかンドレフェリー - アシスク	スコアラー アシスタントスコアラー
ナーゾフレー・	(1)レシービングチームのセッターがフロントかバックかをサービス計可の前に確認をしておく。 ②サービスボールがライン際に落下する場合は、アウトかインかを確認してから、ラインジャッジの判定を確認する。 ③バックセッターがネット際でボールをプレーする時はボールの高さを確認する。 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したりする可能性のある場合は、ボールの高さや位置を確認する。 ⑤ジャンピングサーブでボールがレシーバーにかすかに触れていくケースに注意をする。 ⑥サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチとした場合は反則になるので、正確に判定する。	①ボジションの反則を確認後、打たれたサービスボールが許容空間内 を通るかを確認する(セカンドレフェリー側のアンテナを見る)と 同時に素早くブロックサイドに移動する。 ②プレーを読んでポジショニングをする。(セッターのトスがA, B, C, D等で上がるか、アタックは誰が打つのか、ブロックは誰がする のかなど) ③レシービングチームのセッターがフロントか、バックかを確認す る。	

スコアラーアシスタントスコアラー	すろ よ八 るン則 のク と でき せん	
セカンドレフェリー	①ポジションの確認を行う。特にセッターどバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバックアタックに注意する。 ②バックアタックを判定できるようにポールに近づき過ぎないようにする。セカンドレフェリー側からのアタックラインが視野に入る位置取りをする。 ③ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。 (アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する) 触れていれば反則である。 ④バックアタックの反則を見ることを意識して、センターからの遠いバックアタックが見える位置にすばやく移動する。アタックラインが全て見える、下がった位置で判定する。 ⑤打点の高さがはっきりしない時には、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。 ⑥ファーストレフェリーを補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。	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。 ②打点の高さがはっきりしない時には、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。 ③ファーストレフェリーを補佐して、タイムリーにホイッスルできるようにする。
ファーストレフェリー	<ul> <li>①ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバックアタックに注意する。</li> <li>②ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。(アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する)触れていれば反則である。</li> <li>③打点の高さを確認する。ファーストレフェリーの目の位置をネット上端まで下げて確認をする必要がある。ネットの上端よりも完全に高い位置でヒットされたならば反則の条件となる。</li> <li>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、相手方フロッカーがオーバーネットしていないでそのボールに触れた場合は、バックのセッターの反則である。</li> <li>⑤反則成立のタイミングは、そのボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手のブロックに触れた時に反則が成立するので、その瞬間にホイッスルをする。</li> </ul>	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りした時は、アタックの反則となる。 ②味方選手に上げたトスをブロックされた場合は、ブロックのオーバーネットの反則となる。 ③トスを上げる前に、またはトスを同時にブロックした場合は、ブロックのオーバーネットの反則となる。
	バックアタックの 判定	バックセッターの アタックヒットの反則

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
(1) ブロック時のキャッチについてをつかんで投げるような動作はボールを単にインターセプトするは持ち上げる、押す、運ぶ、投いか行為は「キャッチ」の反則で②ブロッキングではない。(キャ③ブロッキングではない。(キャ③ブロッキングの主張をする。4)の反則があるので注意をする。(5) ブロッカーのボールコンタクトコースは、ブロックの間とセカン解し、ラインジャッジと協力する(6) ブロッカーのオーバーネットは同時ブロックをすること。ネッーネットしているケース。ネッ	①ブロック時のキャッチについては、明らかなものを判定する。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。相手から来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。相手から来るは持ち上げる、押す、運ぶ、投げる、手が伴う)場合には、選手のブロック行為は「キャッチ」の反則である。 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。) ③ブロッキングのキャッチの判定の仕方は、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。 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。 「カインヴャッジと協力する。「「カインジャッジと協力する。」 「「カインジャッジと協力する。」 「「カインジャッジと協力する。」 「「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「日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	①ブロッカーによるタッチネットだけでなく、ファーストレフェリーが確認しにくいセカンドレフェリー側のボールコンタクトに注意する。 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。 ③アンテナ近くでのプレーのときは、ブロッカーがアンテナに触るケースも起こることを意識して見る。 ④オットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネトレーションフォルト、そしてブロッカーのボールコンタクトを見るため、ネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を見るため、オットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。	
見る。(目線を極端) ③ボールは体のどの じ動作の中で足に触	見る。(目線を極端に下げないようにする。) ⑦ボールは体のどの部分に触れてもよいので,ブロック中にボールが同じ動作の中で足に触れても、やはりブロックである。		
①バックプレーヤー を除く。) ②ブロック群でバッ E門+ヸホオ z	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。) を除く。) ②ブロック群でバックプレーヤーに触れなくても, 他の選手に触れれば EBIL+ポナエス	①サービスのときは、レシーブングチームのバックセッターのブロックの判定をする気持ちを持つ。 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カやを確認してせて	
がだいななよう。。 ③バックセッターがジャンプして・ の選手のパスが伸びて相手方コー が、バックのセッターに当たった。 がネット上端より高い位置にあれば バックブロックの反則が成立する。	びだいながよう。。 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 の選手のパスが伸びて相手方コートに返り,相手方選手が打ったボール 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。	いて、性質	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラーアシスタントスコアラー
ボールコンタクトの 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遅れないように, 全体を視野に入れておくことが大切で	①セカンドレフェリー側のボールコンタクトは、ファーストレフェリー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。	
	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	②ファーストレフェリーが求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前でファーストレフェリーが見た(求めた)タ	
	する。判定の際には、セカンドレフェリーや関係するラインジャッジを確認し、選手が"ワンタッチ"とか"ノー」ノー"と言う声に惑わされ	イミングでシグナルを送る。 ③ファーストレフェリー カカンドレフェリーはブロッカーのボ	
	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。の当時(ハンドングナー)を曰く出しすギア・終れにオセンド・コー	●// パープ・イン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	(ですが、こく アンマングン でもして あっこう なぎらに グレーフ・アン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
	tみらない。   4月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	き,イツト院を乗中して見る。	
	なるので高い位置から見ると良い。		
	⑤ファーストレフェリー,セカントレフェリーはフロッカーのホールコンタクトの責任範囲を明確にするために,試合前のミーティングで		
	打ち合わせておく。		
	⑥レシーバーのボールコンタクトについては、選手の陰に隠れてボール		
	コンタクトが見えないケースはラインジャッジの判定を尊重すべきである。 キャニアタッカボー ボボゴロッカニ 当たり 事いスピードを毀れる		
	9.8 でに、 ノンノイ: グルフェント・コニン 色。 でこ トンプログラッカーに当たる時は、 ファーストレフェリー、 セカンドレ		
	フェリーサイド共に見にくいケースが多い。ファーストレフェリーサイドは四群がたい。ニニーキャラ パー・ホーロット ルーバー・ボャッの		
	7,7 6,7,		
	②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、 ユニュー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
	狙って打ってくるのでLAい免野で見る。 たして、必ず セガフトレノエリー・ レイソジャッジを確認してかで判定をする。		
	⑧ポニーテールのような長い髪に意図せずボールが触れたとしてもボールコンタクトとはしない。		

スコアラー アシスタントスコア																	
セカンドレフェリー	軸は反則である。 はプレーの試み),安定した着地,新たな動作への準備が含まれる。 	ンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。《11.3. 	ケーブル,ポールなど) に触れても,ネット自体の構造的な保全に影響を与えない	動きと考える。例えば  で  で	「移動を含んで、プレーのための動作の開始からプレーをした(しようとした)動作の終了」まで。 また、着地後勢い余ってネットにぶら下がったり、寄りかかったりする動作や、相手方コートに入らないようにネットの下をくぐり、相手方フリーゾーンに出るときに、ネットに触れる動作は反則である。(両アンテナ間に限る)速攻や時間差攻撃などで、どこにトスが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接触は反則とするが、明らかに離れた位置にトスが上がった場合や動作終	٥١,٠	またはアンテナに触れること。 ・ナ間のネットを使うこと。	チームが有利な状況を不正につくり出すこと。 こ対し,それを妨害する動作をすること。		意味し,ボール等が当たり,ネットが動いたために起きる接触は,反則にはならない。特に, 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。これをセカンドレ	ず、反則としてホイッスルするケースがあるので、注意する。	選手か目分のコート上で目分のフレーホンンョンにいるときに、相手側からのホールかそットに当たり、そットか選手に触れること  になっても、反則ではない。選手は自分の体を守る動きをすることはできるが、跳ね返ってきたボールの方向を故意に変えるためにボ	トの反則(もしくはインターフェア)と見なされるべきである。 	リーを中断させたりすることが明らかな時のみ反則とする。例えば,髪の毛がネット	、タッチネットの判定は、ファーストレフェリー・セカンドレフェ	こ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	
	①タッチネットの反則 ・ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。 ボールをプレーする動作の中には,(主に)踏み切りからヒット(またはプレーの試み), 《11. 3. 1》	・相手チームのプレーを妨害しない限り,選手は支柱,ロープ,またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。 2》	選手がネットの外側(アンテナ外側のトップパンド,ケーブル,ポー)限り,反則とは見なさない。 A)「ボールをプレーする動作中」とは,	ボールをプレーしようとする選手の動作の開始から終了までの一連の動きと考える。例えばa>アタックやブロックをする選手の場合 fを動,ジャンプのための動作の開始から着地の動作の終了」までb>ボールが近くにある選手やボールに対してプレーをしようと移動している選手の場合	「移動を含んで、プレーのための動作の開始からプレーをした。また、着地後勢い余ってネットにぶら下がったり、寄りかかっり、相手方フリーゾーンに出るときに、ネットに触れる動作は反則、スが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接触は、	⊌り同いたときの接触はが る」とは, 	・ボールをブレーする動作中に,両アンテナ間のネット,またはアンテナに触れるこ・支持を得たり,身体を安定させたりするために両アンテナ間のネットを使うこと。	ナレィョ: -の試み!	・ ケットかつかんたり、 樹したりゅるした。   C)「 キットに触れる」とは,	起きる接触だけを意味し, に当たった場合. 白帯は数0	フェリーが下からみていると、選手がネットに触ったのと見分けがつかず、反則としてホイッスルするケースがあるので、注意する。	選手か目分のコート上で目分のフレーホンンョンにいるときに、1になっても, 反則ではない。選手は自分の体を守る動きをすること	ールに向かって積極的な行動をする権利はない。これはタッチネットの反則(もしくはインターフェア)と見なされるべきである。 *髪の毛がネットに触れた場合	ボールをプレーする相手に影響を与えたり、ラリーを中断させたの細目にからまい。プレーが中断する等	②ゲーム中に大きなタッチネットの反則の見逃しと思われるケースが多い。コーポネュ	。 付近のブロックでは, ブロッカーがアンテナ!	があるので注意する。   ④判定の際には,誰がタッチネットしたのかを明確にする。(説得性)
	なる。本本で				<b>长シ</b> ー	· Mr C	· ^~ `		=- r:	1							

「○完②ブ③ト側④コ等⑤でてミ ①チ②手要ボ③き④対ッす⑤がの(⑥す	スコアラーアシスタントスコアラー		
<ul> <li>① ファーストレフェリー 記号・ムの選手がボールの押し合いによって、ネット上 完全に静止してもうり一は継続される。</li> <li>②ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナに当たっプルフォルトとなる。</li> <li>③ネット上で同時の接触後、そのボールがフンテナに当たして、カットとなる。</li> <li>④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トを基準にボールの反対側の選手が最後に触れたものとし、側のチームの反則とする。</li> <li>④ネット上端で、両チームがブレーしようとする時、キャッコンタクト・オーバーネット・タッチネット・ブレー後の才等に気を付ける。</li> <li>⑤ファーストレフェリーは、瞬間的に判定を下さなければなで、ホイッスルを強く、ハンドシグナルを少々長めに出すこて、選手、役員、観袋、TV視聴者に対して説得力が高まる。</li> <li>『ファーストレフェリーは、瞬間的に判定を下さなければする、エーが不信感を持つ。</li> <li>②ブロックを除き、オーバーネットの判定基準は、ネットの手・コートに手を出して、ボールに触れる位置がどこである要である。ネット上部の白帯のふくらみを越えて、相手コーボールに触れると反則が起こりそうな瞬間に目の位置を対き、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</li> <li>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対き、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</li> <li>④セッターのトスアップやアタックブレーが十分に可能であ対して、その前、または同時にブロックすることは反則である。</li> <li>④ロトスアップをブロッキングするオーバーネットの引が、平行トスが相手コートに同かっているケースで、アタの前にブロックをした場合は反則である。</li> <li>(個し、3回触れたボールは除く)</li> <li>(個し、3回触れたボールは除く)</li> <li>(個し、3回触れたボールは除く)</li> <li>(個し、3回触れたボールは除く)</li> <li>(個し、3回触れたボールは除く)</li> <li>(個し、3回触れたボールは除く)</li> <li>(個し、3回触れたボールは除く)</li> </ul>	セカンドレフェリー	①両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止ししてもラリーは継続される。 ②セカンドレフェリー側のプレーについては、セカンドレフェリーが先に判定を下し、ファーストレフェリーに伝える。(ボールコンタクト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)	
	ファーストレフェリー	よって、ネット上 バアンテナに当たっ バコート外に落ちた に触れたものとし、 ひとする時、キャッ ット・プレー後のオ ごを下さなければな ピを下さなければな ピジ々長めに出すこ で説得力が高まる。	(1)オーバーネットの反則があった瞬間にホイッスルをする。遅れるとチームが不信感を持つ。 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。 ③オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上におき、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。 ④セッターのトスアップやアタックプレーが十分に可能であるボールに対して、その前、または同時にブロックすることは反則である。特にセッターのトスアップをブロッキングするオーバーネットの見逃しに注意する。 (4) 平行トスが相手コートに向かっているケースで、アタックヒットの前にブロックをした場合は反則である。 (4) 平行トスが相手コートに向かっているケースで、アタックヒットの前にブロックをした場合は反則である。 (4) 第回触れたボールは除く) 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。(4) 第回触れたボールは除く)
* * 」 * * 」 * * 」 * * 」 * * 」 * * 」 * * 」 * * 」 * 1 * 1			た

スコアラー	メンタ スト スト フト ア レ		
サンドレフェリー	それ。ナ てのよう ンを	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するボールは、取り戻すことができる。アンテナ上方を通過した時点では判定をしない。相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにホイッスルをする。 (2セカンドレフェリーの位置は選手のプレーを邪魔しないようにプレーを先読みして位置取りをする。(基本的にはポールの真後ろに位置することが望ましい) 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、取り戻したりするケースで許容空間内に返球された時の位置取りは、基本的にはポールの後かスコアラーテーブルの前とするが、選手の邪魔にならなければボールのコースに入って判定をする。ラインジャッジとの協力が必要である。 インジャッジとの協力が必要である。 (4)サービスボールがアンテナに触れるかアンテナ外側を通過した場合、もしくはチームの3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	①セカンドレフェリー側のアンテナおよびその外側のネット,ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスルをすることが大切である。②アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまっことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定する。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セカンドレフェリー側では、セカンドレフェリーはポールから1m~2 m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。
ファーストレフェリー	i	①アンテナ上方を通過するボールは、取り戻すことができる。アンテナ上方を通過した時点では判定をしない。相手フリーゾーンから味方コートへ返球するときに、許容空間内をボールが通過したときにホイッスルをする。 ②ボールのコースにいるラインジャッジが判定できるので、そのコースのラインジャッジを確認して判定をする。試合前のミーティングで確認をしておく必要がある。 ③サービスボールがアンテナに触れるかアンテナ外側を通過した場合、もしくはチームの3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	<ul> <li>①ファーストレフェリー側のアンテナおよびその外側のネット,ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間にホイッスルをすることが大切である。</li> <li>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、ブロックしたボールが当たったのかとうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認して正確な判定する。</li> <li>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。</li> <li>④ボールに集中し過ぎて、判定が反対になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを視野に入れて判定をする。</li> <li>⑤試合前にレフェリー団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。</li> </ul>
	ネット下からの 相手コート及び 空間への侵入	アンヤナ外通過の判定の判定	ボールがアンナ ナに当たるケー ス
		・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	

	ファーストレフェリー	セカンド レフェリー	スコアラーアシスタントスコアラー
ボールハンドリング	①すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。 ②疑わしきはホイッスルをしない。しかし、最近のハンドリング基準について若干の幅があり過ぎるとの指摘がある。レフェリースタンドから見るのと、ベンチから見るのと、役員席から見るのとでは、見る位置によってハンドリング基準の違いがでる。したがって、誰がどこから見ても反則プレーは確実にホイッスルできるようにハンドリング基準を確立することが必要である。 3最初にキャッチしてから投げるという2つのプレー動作を伴うプレーはキャッチの反則である。 ③最初にキャッチしてから投げるという2つのプレー動作を伴うプレーはキャッチの反則である。 ②おいにキャッチしてから投げるという2つのプレー動作を伴うプレーはキャッチの反則である。 ②おいにキャッチにから投げるという2つのプレー動作を伴うプレーはキャッチの反則である。 ②おいにキャッチにから投げるという2つのプレー動作をはつプレーは中かテルタッチに注意を払う。 「アタックヒットの際、ボールをキャッチしたり投げたりしなければ、「ティッピング」が認められる。「ティッピング」とは、片手や指で静かにネットの高さより完全に上のボールをアッタックすることである。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。		
オーバーハンドパス	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。 ②2段トス、トス等のプレーで、左右の手のバラッキ、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。 ③左右に動いたりしてのパスや早いボールを処理するケースに起こりやすいキャッチに注意する。また、手のひらで"パン"と 当てることは反則ではないが、指が引っかかるケースはキャッチで判定をする。 ④サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。 ⑤相手方コートに返球するプレーでのダブルコンタクト・キャッチの見逃しに気を付ける。		
アンダーハンド パス	ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバープレーがファーストレシーブの場合、一連の動作中であれば、ダブルコンタクトの反則にはしない。ボールが静止してしまうプレーはキャッチの反則となる。このキャッチは明確に静止した場合のみホイッスルすべきである。		
ኢ አ	①キャッチの反則は、手の中に止まるか、キャリーの長いプレーの時に生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきで はない。ボールをためるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題になっているので、どこでボールを捕らえ、いつ離した かを見分けて判定しなければならない。 ②胸の前からのバックト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 手のバラッキと、ネット際に走っていってトスを上げるケースでの左右の手のバラッキによるダブルコンタクトについても同様 である。 ③シングルハンドトスに対してのハンドリング基準は、指と手の平との間にバラッキがあるプレー、手の平で転がるようなプレーなどは、手の中でボールが止まっていると判断し、キャッチとする。また、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プレーもすべて、キャッチとする。指先だけにボールが当たるプレーは反則ではない。 ①ネット上段でセッターがトスをする時(Aクイック等)、ファーストレフェリーはブロックサイドから見ると良く見える場合もある。		
ティッピング	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。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。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 オールを長く引っ張るプレー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c オールのコースやスピードを2段動作で変えるブレーd ボールのコースやスピードを2段動作で変えるブレー d ボールのコースやスピードを2段動作で変えるブレー 20ボールをつかむ、投げる、ボール方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。 《反則となりうをケースの例》 a) 耐をまげてボールに接触し、その时を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キャッチである。 a) 肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるだめ、キャッチである。 b) 肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶ選手、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長いためキャッチの反則となる。 3) ファーストレフェリーは「ティッピング」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。		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラーアシスタントスコアラー
ボールイン, アウト	①ボールが床に落ちた瞬間にホイッスルをする。また、ライン際の判定については、強くホイッスルをする。 ②ライン判定は、レフェリースタンドからイン、アウトの判定基準を持ち、最初に自身で判定し、その後に担当のラインジャッジを素早く確認して、最終判定をする。 ③レフェリーの判定が遅れれば、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。 ④もしも、ラインジャッジの判定が間違っていれば、片方の手で軽くおさえるしもしも、ラインジャッジの判定が間違っていれば、片方の手で軽くおさえる動作をしてから判定を覆さなければならない。タイミングよくラインジャッジをおさえてから最終判定を示す。(ワンタッチの場合も同様)	ボールイン・アウトの判定は、基本的には行わないが、状況に応じてファーストレフェリーを補佐することがある。ただし、ネットから目線を早く移動させてはならない。	
パンケーキ	①ファーストレフェリーは目の位置を下げて見る。確認できないときには、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してからホイッスルすべきである。 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。	ファーストレフェリーが、ボールが床に落ちたかどうか確認できないケースは、確実に床に落ちている場合はホイッスルをする。タッチネットが起こりそうもない場合は、ボールを見る。	
物体利用のプレー	①競技エリア内で物体(レフェリースタンドやポール等)を利用したり、味方の選手を利用してブレーをしたりすることは反則である。 ②競技エリアの外側では、物体(ベンチ、フェンス等)や観客席に上がってプレーしても許される。(但し、自チーム側の競技エリア外に限る)	ファーストレフェリーが確認できないプレーは,ホイッスルし判定をする。	

徥
技
1
16
10
##
落に
せ落
葄
せ落
の中階

	ファーストレフェリー	たかンドレフェリー (A)	スコアラー アシスタントスコアラー
タイムアウト	正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストにった場合は、全ての中断の要求は認かられない。	トレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる。(規則15)、	(規則15) ノーカウントにな
	ンに刻口で、エマン・ロッタから眺め、ション・。 不当な要求が適用された場合には、同じチームによる同	司じ種類の中断の要求は認めないが異なる種類の中断の要求は認められる。(タイムアウトは認められないが、	は認められないが,
	選手交代の要求は認められる)ただし、不当な要求のう	うち,ラリー中またはサービスのホイッスルと同時かその後の試合中断の要求は,サービスの実行が優先され	スの実行が優先され
	る。また、遅延警告が適用された場合は、同じチームによるコールキアーを持合は、全ての中断の要求が認められる。	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。(けがや病気による選手交代を除く) !求が認められる.	( > 数:
	(一) に が は ひに が に は かい に かい に かい に に に に に に に に に に に に に	☆ボハンドシグナルを示しながら許可のホイッスルをし、その後、要求したチート	タイムアウトを記録!
	要求する。監督が不在の場合はコーチまたはゲーム		その回数を統御する。
	キャプテンが要求する。ファーストレフェリーはハ	キャプテンが要求する。ファーストレフェリーはハ ②必ず監督やゲームキャプテンが公式ハンドシグナル(タイムアウト)を示して   また,	また、2回目のタイム
	ンドングナル(1の字)を示す必要はない。		ントを カンド フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ フ
	(2)必ず監督やゲームキャブテン(監督が不在の場合)が		) 一に知らせる。
	公式ハンドシグナル(タイムアウト)を示しているか	ムを続行する。	
	とうかを見て, 示している場合のみホイッスルしてタ	③サービスのホイッスルと同時か,あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレ	
	イムアウトを許可する。示してない時は、ファーストレ	フェリーはホイッスルしないで拒否をする。ラリ一終了後,記録用紙に不当な要求とし	
	フェリーはサービス許可のホイッスルをしてゲームを続	て記載する。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合,選手がベンチに戻って	
	行する。	しまうなど試合を運らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、特に	
	③サービスのホイッスルと同時か、あるいはその後の	試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせずにサービスのホイッスルを吹き直	
	要求は拒否される。セカンドレフェリーはホイッスル	し、そのラリーの終了後に不当な要求の処置を行う。また、タイムアウトの許容回数を	
	しないで拒否をする。ラリ一終了後,記録用紙に不当	越えての要求も同様に扱う。	
	な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーが	④選手がフリーゾーンのベンチ近くに戻っているかどうか確認をする。	
	ホイッスルした場合, 選手がベンチに戻ってしまうな	⑤スコアラーの業務を確認するとともに,アシスタントスコアラーとリベロの位置	
	ど試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断し	の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトをファーストレフェリーへ通告す	
	た時は運延とし、特に試合を運らせずに再開できる	9°	
		(ファーストレフェリーには,タイムアウト中に通告する)	
	し、そのラリーの終了後に不当な要求の処置を	⑥チームがタイムアウトの終了前にコートに入ることや, リベロのリプレイスメン	
	う。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も	トが正しく行われないことを未然に防ぐ	
	同様に扱う。	③30秒たったらセカンドレフェリーがホイッスルをする。2回目のタイムアウト	
	④タイムアウトの時に,ゲーム再開の合図があった後	は、当該チームの監督に通告する。(監督の所まで行かなくても、ホイッスルを使用し	
	もタイムアウトを長引かせる場合、遅延警告の対象と	て通告する)	
		⑧ゲーム再開のホイッスル後、タイムアウトを長引かせた場合、再度ホイッスルをし	
	(セカントフノエリーか串度指導したにも徐らず,中   黙れ 声ごか サス (3 4 4 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	て再開をするように指導するが、次は運延警告の対象となり、ファーストレフェリーに	
	町で抜う  かでの17点  4, ほ呼言古こりの/	দিন্ত	

	ファーストレフェリー		スコアラー・アシスタントスコアラー
選手交代(選手な代の手間参照)	正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフ   場合は、全ての中断の要求は認められない。	,フェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる。	マすることができる。(規則15)ノーカウントになった
(対十人にの十点を誤)	不当な要求が適用された場合は, 同じチームによる同じ	不当な要求が適用された場合は,同じチームによる同じ種類の中断の要求は認めないが異なる種類の中断の要求は認められる。(選手交代は認められないが,タイムア	は認められる。(選手交代は認められないが、タイムア
	│ウトの要求は認められる。) ただし, 不当な要求のうち,	ラリー中またはサービスのホイッスルと同時かその後の試合中断の要求は、サービスの実行が優先される。また、	合中断の要求は、サービスの実行が優先される。また,
	遅延警告が適用された場合は,同じチームによる中断の要	遅延警告が適用された場合は,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。(けがや病気による選手交代を除く)	気による選手交代を除く)
	ラリーが完了した場合は,全ての中断の要求が認められる。	ر2،	
	①ファーストレフェリーは,選手交代の公式ハンドシ	①ブザーを	①選手が、選手交代ゾーンに入ったらブザーを鳴ら
	グナルを示す必要はない。	方を向き, 手で合図をすることで, 交代をコントロー	し、コート内の選手と交代選手が正規の交代であるかど
	②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザー	ルする。	うかを確認する。そして記録用紙に記入し、完了したら
	を鳴らしても, 選手が準備を出来ていない場合は, 拒	②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザー	
	否をして遅延の罰則を適用する。	を鳴らしても、選手が準備を出来ていない場合は、拒	②選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目,
	③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾー	否をして遅延の罰則を適用する。	6回目をセカンドレフェリーに通告する。
	ンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー	③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾー	③スコアラーが記録を完了すれば, 両手を上げ選手交
	終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブ	ンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー	代が問題なく完了したことを知らせる。(複数の場合
	ザーを鳴らした場合, またはセカンドレフェリーがホイ	終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブザ	は1回ずつ両手を上げ, 区切って行う) その後, 次の
	ッスルした場合, 試合を遅らせたとファーストレフェリ	一を鳴らした場合、またはセカンドレフェリーがホイッ	サーバーを確認する。
	一が判断した時は遅延とし,特に試合を遅らせずに再	スルした場合、試合を遅らせたとファーストレフェリー	④選手が負傷で正規の, あるいは, 例外的な選手交代
	開できる時はラリ一終了後に不当な要求の罰則を与	が判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開	をした場合は、その事実と負傷した選手の番号、負傷
	が必必	できる時はラリ一終了後に不当な要求の罰則を与え	が発生したセット、負傷時のスコアをリマーク欄に記
	(4)複数の要求があり、交代の手続きが行われている涂	6	7.4.5.
		(4) 2組以上の交代を要求する場合は、1組目が選手交	
	これ、この言なるとしていて、これにはいるとしていて、これには、これには、これには、これには、これには、これには、これには、これには	代ゾーンに入ってきたとき, 2組目の交代選手は, サ	は、その事実をリマーク欄に記入する。
	つか?。 同り銘のなおの 単歩 大祐( たが) り銘 巨 太 躍み アチカー	イドラインから少し離れたところで待たせて、スコアラ	
	②~指のメニックタネッのシニン、~相目が呼んでに、   植々・1 名目で女子を習みてる名目に古光子と	一の両手が上がるのを確認した後, サイドラインに移動さ	
		せ,2組目の交代を行う。また,選手交代の回数をコン	
		トロールし、ファーストレフェリー次に当該チーム監督	
		に5回目と6回目の選手交代を通告する。	
		⑤2組の交代を要求があったが、2組目が遅れてきた	
		場合、1組目の交代を認めて2組目は拒否する。	
		⑥手続きをスムーズに行うためにも、スコアラーとの	
		協力が大切である。	

# [リベロの交代に関する技術]

		I	1, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11,
1	ファーストレフェリー	セカントレフェリー	<b>人コアフー・アン人タント人コアフー</b>
リヘロの登録	①構成メンバーが13名以上の場合, 2名のリベロを登録 ②1チームが7人(リベロが1人), 8人(リベロ2人) して競技を続行することができる。ただし, 7人(リベロが2人)の場合はユニフォームを着替えるか, ビブスを・	<u>り</u> 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。 ②1チームが7人(リベロが1人),8人(リベロ2人)の場合,1名の選手が負傷や病気によりプレーの続行不可能になった場合は,リベロを加えて6名の選手に して競技を続行することができる。ただし,7人(リベロが1人)の場合は,ユニフォームはリベロのユニフォームのままで競技することができるが,8人(リベロ が2人)の場合はユニフォームを着替えるか,ビブスをつけるなどで誰がリベロとわかるようにしなければならない。なお,負傷や病気となった選手はその試合,コ ートに戻ることはできない。	・不可能になった場合は、リベロを加えて6名の選手に・一ムのままで競技することができるが、8人(リベロない。なお、負傷や病気となった選手はその試合、コ
リベロの動作	①リベロが、自チームのフロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたボールを他の選手が、ネット上端より高い位置でのアタックヒットを完了することはできない。よってリベロがフロントゾーン内であげるパスについて、十分に確認をする。	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、ファーストレフェリーが確認できていない場合、確認できたら、アタックヒットの反則でホイッスルをする。	
リグレイスメント	(1)リベロと他の選手との交代は、正規の選手交代の回数には数えない。その回数は無制限だが、他の選手との交代の間には、1つのラリーが終了していなければならない。リベロが、コートから出るときは、入れ替わった選手(またはリベロが2人いる場合はもうひとりのリベロ)とのみ交代することができる。 (2)1つのラリーの完了とは、どちらかのチームが得点を得ることが条件である。ダブルフォルト (ノーカウント) はラリーの完了ではない。正規の試合中断やリベロリプレイスメントは認められない。 (3)サービス許可のホイッスル後に行われる交代は、サービスを打つ前であれば拒否されないが、そのラリー終了後に口頭で注意される。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、異進される。例えば、遅延反則の場合、ラリーを中断し、直される。例えば、遅延反則の場合。ラリーを中断し、直ちに遅延行為に対する罰則を適用する。このような場合は延延警告や遅延反則)のリベロリプレイスメントは	①リベロおよびリベロと交代する選手は、チームのベンチ前のアタックラインとエンドラインの間のサイドラインからコートに出入りすることをコントロールする。	
	<ul><li>④ファーストレフェリーが判っている場合は、サービスアーストレフェリーが判っている場合は、サービス許可のホイッスルを行うタイミングでセカンドレフェリーをとおしてアシスタントスコアラーに確認をする。</li></ul>	②セカンドレフェリーが判っている場合は、ファーストレフェリーのサービス許可のホイッスル直後にセカンドレフェリーがホイッスルしスコアラーに確認をする。	※リベロリプレイスメントの確認はアシスタントスコアラーの責務である。
	⑤次のラリーの開始前に不法なリベロリプレイスメントが発見された場合は, レフェリーにより正しく直され、 チームには遅延行為に対する罰則を適用する。	③次のラリーの開始前に不法なリベロリプレイスメ ③次のラリーの開始前に不法なリベロリプレイスメントが発見された場合は、レフェリーにより正しく直され、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。	不法なリベロリプレイスメントが行われた時,アシスタントスコアラーは,サービスの許可のホイッスル後からサービスのヒットの前にブザーを鳴らし指摘し,チームには遅延行為に対する罰則を適用する。

リベロの再指名	・チームに登録されているリベロ(1人もしくは2人)すべてが,負傷,病気,退場,失格等,あるいはいかなる理由であってもプレーをすることができないと宣言
	された時,監督(監督不在の場合はコーチかゲームキャプテン)はその時点でコート上にいない他の選手(リベロと入れ替わった選手を除く)を,その試合終了まで
	リベロとして再指名することができる。
	くリベロ再指名の方法>
	①監督がブザーを押し、セカンドレフェリーに口頭で「リベロの再指名」を要求。(ハンドシグナルは示さない)リベロと再指名される選手は、準備をしてリベロ
	リプレイスメントゾーンに立っていなければならない。(ナンバーパドル使用の場合は持っていること)(ビブスを着用するかチームの他の選手と違う色のユニフォ
	一ムを着用する)
	②セカンドレフェリーはホイッスルし、スコアラーに再指名であることを口頭で伝える。ハンドシグナルは示さない。
	③スコアラーはアシスタントスコアラーに再指名できるか確認し、片方の手を上げる。
	④セカンドレフェリーは、リベロの再指名を許可する。
	⑤スコアラーは、記録用紙のリマーク欄に、アシスタントスコアラーはリベロコントロールシートのコラムにそれぞれの変更を記載する。
	・セット間に再指名をしたい時は、監督はセカンドレフェリーに伝える。セカンドレフェリーは、次のセットのスターティングメンバー確認後、リベロの再指名の手
	続きを行う。
	・リベロとして再指名された選手は、その試合を通じてリベロとして試合に出場し、プレーすることができる。チームに登録されていたリベロは、その試合に戻るこ
	とはできない。

# ~選手交代の手順~

1.ラリーの終了から次のサービス許可のホイッスルまでの間に、交代選手が、交代できる準備を整えて、選手交代ゾーン(以下サプスティチューションゾーンと いう)に入ることが要求である。

スコアラ	スコアラーの手順	セカンドレフェリーの手順	ェリーの手順	ファーストレフェリーの手順
ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナン・ゲーカードおよびブザーを使用しない場合	
交代選手がサブスティチューション	何もしない。	ブザーを確認したら、ポールのそ	交代選手がサブスティチューショ	何もしない。
ゾーンに入ったとき、ブザーを描		ばで交代する選手の方を向き, 手	ンゾーンに入ったとき、ホイッス	
° to		で合図をすることで、交代のコン	ルをし公式ハンドシグナルを示	
		トロールをする。	, p	
			ポールのそばで交代する選手の方	
			を向き、コート内の交代する選手	
			に手を上げさせ、サイドライン上	
			に止まらせる。	
ナンバーのチェックを行い、記録用	ナンバーのチェックを行い、正当な	選手交代の際、スコアラーと目を	スコアラーが軽く片手を上げるのを	交代する準備ができていない場合
紙に記入する。その際、片手を上げた	交代であれば, 軽く片方の手を上げ	合わす必要はない。(もしも, その	確認し,手で合図をして交代させる。	は、遅延の罰則を適用する。
り、セカンドレフェリーと目を合わし	9°	選手交代に誤りがあれば、スコアラ		
たりする必要はない。		一が再度ブザーを鳴らす)		
	不法な交代であれば片方の手を振	不法な交代であれば, 直ちにスコア	不法な交代であれば, 直ちにスコア	不法な交代であれば、セカンドレ
不法な交代の場合,ブザーを押す。そ	°°	ラーテーブルに行き、記録用紙の	ラーテーブルに行き、記録用紙のデ	フェリーによって交代が拒否され
して, 遅延の罰則が適用された後,		データに基づいて、不法な交代の	一夕に基づいて, 不法な交代の要求	た後、ホイッスルをして遅延の罰
記録用紙の「罰則」の該当する欄に		要求であることを確認し、選手交	であることを確認し、選手交代を拒	則を適用する。
記録する。		代を拒否する。	否する。	
		記録員が「罰則」欄に記録するの		
		を確認する。		
選手交代の記録を完了した後両手を	選手交代の記録を完了したら両手を	スコアラーが両手を上げたのを確認した後、	た後, ファーストレフェリーに向か	セカンドレフェリーが両手を上げ
上げる。	上げる。	って両手を上げる。		たのを確認し、サービス許可のホ
				イッスルをする。
もし、同じ中断中に、相手チーム側			もし、同じ中断中に、相手チーム側	反対側のチームの選手交代の要求も
の選手交代があれば, 再度ブザー			の選手交代があれば、再度ホイッス	あるのでセカンドレフェリーの行動
を押す。			ルしながら公式ハンドシグナルを示	を注意し、コントロールする。
			ф.	
※而手一, が年年同時に、弾手な作の画ががなった場合		フェアリーがゾセンのチー/の再歩を写けたのか 連維を配	油堆を取って手続きをする 子の殴 カカント	ササンドニコ・ニーがどもでのチー1. のなほな

※両チームがほぼ同時に選手交代の要求があった場合,スコアラー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,セカンドレフェリー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. 交代選手が、サービスホイッスに後にサススティチューションゾーンに入った場合は、不当な要求とする。 (サービスのホイッスに後に選手が、サススティチューションゾーンに入らないようにコントローにする。)

スコアラーの手順	セカンドレフェリーの手順	ファーストレフェリーの手順
ラリー終了後,セカンドレフェリーと連携し,不当な要求を記録する。	┃ 不当な要求として拒否し,ラリ一終了後処理する。	拒否の際, 必要に応じてセカンド
	誤ってスコアラーがブザーを押したり、セカンドレフェリーがホイッスル   レフェリーを補佐する。サービス	レフェリーを補佐する。サービス
	したりしてしまった場合、試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断	許可のホイッスルを行い次のラリ
	した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリ一終了後に	一を始める。
	不当な要求の罰則を与える。	

# 3. 2組以上の選手交代の場合は、複数の交代選手が同時にサススティチューションゾーンに出向いていることを確認する。

<ul> <li>サーナドおよびプザーを使用しない場合</li> <li>選手がサブスティチューション 何もしない。 に入ったとき、ホイッスルを たいンドシグナルを示す。ポートはで交代する選手の力を向 1組目の交代選手をサイドライ こ止まらせる。コート内の交代 選手に手を上げるのを確認 「軽く片手を上げるのを確認 「で合図をして、1組目を交代 を発く片手を上げるのを確認 「で合図をして、1組目を交代をして、230。</li> <li>50。</li> <li>70 一の両手が上がるのを確認 でら図をして、1組目を交代を 50。</li> <li>71 一の両手が上がるのを確認 い交代させる。(こ 20 を確認し、交代させる。(こ 20 を確認し、女代させる。(こ 20 を確認し、女代させる。(こ 20 を確認し、女代させる。(こ 20 を確認し、女代させる。(こ 20 を確認し、女代させる。(こ 20 を確認し、女人さがインフローに向かっ セカンドレフファーストレフェリーに向かっ セカンドレフラーストレフェリーに向かっ なんなでする)</li> <li>77 一ストレフェリーに向かっ セカンドレフラーストレフェリーに向かっ かを確認し、 27 一ストレフェリーに向かっ セカンドレフライン・ 27 一ストレフェリーに向かっ もあるのでも 25 代があれば、再度ホイッス もあるのでセジがら公式ハンドングナルをする 25 がら公式ハンドングナルを 動を注意し、</li> </ul>	スコアラ	スコアラーの行動	セカンドレフェリーの行動	ェリーの行動	ファーストレフェリーの行動
コーショ セカンドレフェリーのホイッスルを ブザーを確認したら、ボールのみは 交代選手がサブスティチューション 何もしない。 サーを押 確認したら、サンバーのチェックを 交交付する選手の方を向き、文代す ソーンに入ったとき、ホイッスルを 「たい、正規 信息した。 ナンバーのチェックを で交付する選手の方を向き、カイドライン 「公式ハンドングナルを示す。ボール では、ボールを示す。ボール では、ボールを示す。バール では、ボールをでは、ボールを示す。バール では、ボールを示す。バール では、ボールをでは、ボールをでは、ボールをが、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをでは、ボールをする。スコアラールは、対グでなれば 方の手を振る。スコアラールは、がなれてあれば、再度ボール は、お手がものでもいまった。「ボールをがでなばいがあれば、再度ボール はありのテールをかるのでは、ボールをがでなばいがよれば、再度ボール はあるのでもいまった。「ボールをがでなばい、ドングナルをするのでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるのでは、ボールをかるでは、ボールをかるのでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるのでは、ボールをかるでは、ボールをかるのでは、ボールをかるでは、ボールをかるのでは、ボールをかるでは、ボールをかるのでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるのでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるでは、ボールをかるがは、ボールをがは、ボールをは、ボールをがは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは、ボールをは	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナン・ゲーカードおよびブザーを使用しない場合	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	
サーを押 確認したら、ナンバーのチェックを で交代する選手の方を向き、交代す ゾーンに入ったとき、ホイッスルを でし、配線 行い、正当な交代であれば、軽く る選手のうち1人を、サイドライン L公式ハンドシグナルを示す。ボー たり目を 片方の手を上げる。不法な交代で から少し離れたところに待機させ ルのそば選手をサイドライ もる。手で合図をして1組目を交代。 ま、1組目の交代選手をサイドライ せる。 手で合図をして1組目を交代。 ま、1組目の交代選手をサイドライ と、手で合図をして、1組目を交代 まで合図をして、1組目を文代 まで合図をして、1組目を文代を指認。 スコア ラーが軽く片手を上げるのを確認 スコア は、2組目を交代をせる。はスや銀 に上まらは、2세目のナイドライ は、2組目を交代をせる。はスや銀 に上まらは、247カーが軽く手を 乱を防ぐために必ずスコア ラーの 上げるのを確認し、交代させる。(ま、シグナル確認をする) カは、軽く片方の手を上げる。 スコアラーが両手を上げるのを確認 スコアラーの両手が上がるのを確 カンデンテーは 2組目のナンバーの スコアラーが両手を上げたのを確認した後、2組目をサイドライ カンデンテーは、配縁を完了した後、 両手を上げる。 スコアラーが両手を上げたのを確認した後、2年日がのですスコア ラーのシグナル確認をする) スロアラーが両手を上げる。 スロアラーが確く手を まがでるかはよけの手を上げる。 スコアラーが両手を上げる。 スロアラーが確とする。(ま、シグナル確認をする) コールのでする。 スロアラーは、配縁を完了した後、 スコアラーが両手を上げる。 スロアラーが両手を上げる。 スロアラーが両手を上げる。 スロアラーが両手を上げる。 スロアラーが両手を上げる。 スロアラーが両手を上げる。 スロアラーが両手を上げる。 スロアラーが両手を上げる。 またよい単一を上げる。 本は、配縁を完了した後、 な女代であれば片方の手を振る。 て両手を上げる。 で両手を上げる。 の選手を上げる。 の選手を大があれば、再度ホイッス もあるのでも ルしながらなゴハンドシグナルを 動を注意し、 の選手をたいますが、 まず。 まず。 まず。 カンディンドングナルをする もなるのでも ルしながらなゴハンドングナルを 動を注意し、 まず。 カス・カス・レンドング もあるのでも ルしながらなゴハンドングナルをする まがるのでも ルしながらなゴハンドングナルをする まがる ロード 前端を注げる。 まず と 間 まがま と は まがる まがる ロール をする まがる ロール をする まがる ロール をする まがる ロール をする ロール をする まがる ロール をする まがる まがる ロール をする まがる ロール をする まがる ロール 両手を上げる。 まず と 間 まがま まがる エール側 両手を上げる。 まず と 間 を は まがる ロール を まがる ロール 両手が上げる。 まず と 間 を まがる ロール を ま	交代選手がサブスティチューショ	セカンドレフェリーのホイッスルを	- を確認したら,	交代選手がサブスティチューション	何もしない。
EU、配当な交代であれば、軽く る選手のうち1人を、サイドライン しな式ハンドシグナルを示す。ボートかり手を上げるの手を上げる。不法な交代で から少し離れたところに待機させ ルのそばで交代する選手の方を向 る。手で合図をして1組目を交代 さ、1組目の交代選手をサイドライン上におきせる。コート内の交代 せる。 コート内の交代 せる。 コート内の交代 はる。 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確認 スコアラーの両手が上がるのを確認 スコアラーの両手が上がるのを確認 スコアラーの両手が上がるのを確認 スコアラーの両手が上がるのを確認 スコアラーの両手を上げる。 記を作びために必ずスコア コークのシグナル確認をする。 コート内の子とは、 記録を完了した。 スコアラーが両手を上げる。 この手を上げる。 スコアラーは、 記録を完了した。 スコアラーが両手を上げる。 この手を上げる。 この手を上げる。 この手を上げる。 スコアラーは、 記録を完了した後、 ファーム は 西手を上げる。 この手を上げる。 コート内の手を振る。 スコアラーは、 記録を完了した後、 ファラーが両手を上げる。 コアラーが両手を上げる。 コアラーが両手を上げる。 コアラーの両手が上がるを確認したが、 ファームトレフェリーに向かっ の音を注意し、 コアラーがは、 コアラーの両手が上がるのです。 ファーム側 反対側のチージサーを	ンゾーンに入ったときブザーを押	確認したら、ナンバーのチェックを	で交代する選手の方を向き,交代す	ゾーンに入ったとき, ホイッスルを	
作り目を かれば片方の手を上げる。不法な交代で かれば片方の手を上げる。 かれば片方の手を上げる。 たいにはまらせる。コート内の交代 せる。 かれば片方の手を振る。 たいではできたけるである。 ではる。 たいでもあるを確認 たいた後面手を上げる。 まてした後面手を上げる。 まてした後面手を上げる。 まてした後面手を上げる。 まてした後面手を上げる。 まてした後面手を上げる。 は、2和目を交代させる。 は、2和目を交代させる。 は、2和目を交代をする。 は、2和目を交代をする。 は、2和目を交代をする。 は、2和目を交代をする。 は、2和目を交代をする。 は、2和目の選手が上がるのを確認 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーはを面をする。 は、2和目を分け、2コアラーが軽さする。 は、2和目を交代をする。 は、20アラーが軽く手を ことがする。 は、2カアラーが軽を手をして。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナル確認をする。 カークシグナルを可能した。 カークシグナルをする。 カークシグナルをする。 カークシグナルをする。 カークシグナルをする。 カークシグナルをする。 カークシグナルをする。 カークシグナルをする。 カーク・フェリーに向かっ カーク・フェリーに向か。 カーク・ファーンに、和手チーム側 反対側のチーの選手を上げる。 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーンドングナルを 動を注意し、 カーク・ファーン・アングナルを 動を注意し、 カーク・ファーン・アングナルを 動を注意し、 カーク・ファーン・アングナルを 動を注意し、 カーク・ファーン・アングナルを 動を注意し、 カーク・ファーン・アングナルを 動を注意し、 カーク・ファーム を あるのでも カーク・ファーと からのでも カーク・ファーと からのでも カーク・ファーと からのです カーク・ファーと からのです カーク・ファーと からなゴマー カーク・ファーと からのです カーク・ファーと からのです カーク・ファーと からなブロー カーク・ファーと からなブロー カーク・ファーと からのです カーク・ファーと からなブロー カーク・ファーと からなブロー カーク・ファート カーク・ファーと からなブロー カーク・ファーと カーク・ファート カーク・ファーと カークト カーク・ファーと カーク・ファーと カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カークト カーク			手のうち1人を,	し公式ハンドシグナルを示す。ポー	
。       あれば片方の手を振る。       る。手で合図をして1組目を交代さまで、1組目の交代選手をサイドラインによる。         はる。       せる。       サイドラインとに止まらせる。コート内の交代 する選手に手を上げるのを確認         り記入が       1組目の選手交代の記録の記入が       スコアラーの両手が上がるのを確認       レ・手で合図をして、1組目を交代を主意。         の記入が       1組目の選手交代の記録の記入が       スコアラーの両手が上がるのを確認       スコアラーの両手が上がるのを確認         第2 た後、サイドライン上に移動き       窓した後、サイドライン上に移動き       窓した後、サイドライン上の動業がよれたライン上で動力を作る。         競をを行       スコアラーは全組目のナンバーの       スコアラーが極く手をおいまります。         かめて フェックを行い、正当な交代であ       スコアラーが両手を上げる。       スロアラーが両手を上げる。         カルば、軽く片方の手を上げる。不法       スコアラーが両手を上げる。       スコアラーが重認をする。         スコアラーは、記録を完了した後、カステーグ・       スコアラーが再認をする。       カンドレフェリーに向かっ       のを確認し、カスルをする。         スコアラーは、記録を完了した後、カステーム側、 医型性のでし、相手チーム側	する。その際、片手を上げたり目を	片方の手を上げる。不法な交代で	から少し離れたところに待機させ	ルのそばで交代する選手の方を向	
1組目の選手交代の記録の記入が	合わしたりする必要はない。	あれば片方の手を振る。			
する選手に手を上げるのを確認			七名。	ン上に止まらせる。コート内の交代	
1組目の選手交代の記録の記入が スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーの両手が上がるのを確 スコアラーに後面手を上げる。				る選手に手を上げさせる。	
記し入が       1組目の選手交代の記録の記入が       スコアラーの両手が上がるのを確       スコアラーの両手が上がるのを確       スコアラーの両手が上がるのを確         完了した後両手を上げる。       世、2組目を交代させる。(ミスや混       に止まらせ、スコアラーが軽く手を				ラーが軽く片手を上げるのを確認	
記し入が       1組目の選手交代の記録の記入が       スコアラーの両手が上がるのを確       スコアラーの両手が上がるのを確       スコアラーの両手が上がるのを確         第7した後両手を上げる。       は、2組目を交代させる。(ミスや混 によまらせ、スコアラーが軽く手を 乱を防ぐために必ずスコアラーの 上げるのを確認し、交代させる。(ミッグナル確認をする)       「にまらせ、スコアラーが軽く手を スプテーが軽く手を スプテーが両手を上げたのを確認し、交付させる。(ミッグナル確認をする)         就きを行       スコアラーは2組目のナンバーの スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かっ せカンドレフ かんば、軽く片方の手を上げる。不法 な交代であれば片方の手を上げる。不法 ココアラーが両手を上げる。       スコアラーは、記録を完了した後、 コアラーが両手を上げる。 またし、同じ中断中に、相手チーム側 反対側のチーチーム側 反対側のチージ の選手を上げる。       カーと、同じ中断中に、相手チーム側 反対側のチーの選手を上げる。 からのでせ ルしながら公式ハンドンヴナルを 動を注意し、 ホチ。					
1記入が       1組目の選手交代の記録の記入が       スコアラーの両手が上がるのを確       スコアラーの両手が上がるのを確         完了した後両手を上げる。       世、2組目を交代させる。(ミスや混 に止まらせ、スコアラーが軽く手を 乱を防ぐために必ずスコアラーの 上げるのを確認し、交代させる。(ミングナル確認をする)       上げるのを確認し、交代させる。(ミングナル確認をする)         続きを行       スコアラーは2組目のナンパーの スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレフョリーに向かっ で両手を上げる。       スコアラーは、記録を完了した後、 な交代であれば片方の手を振る。         でした後、 な交代であれば片方の手を振る。       スコアラーは、記録を完了した後、 本交代であれば片方の手を振る。       本は、記録を完了した後、 なる代であれば片方の手を振る。         ミナーム側       両手を上げる。       もし、同じ中断中に、相手チーム側 反対側のチーの選手を上げる。         ミブザーを       かとがら公式パンドングナルを 動を注意し、 示す。				М	
##2を行 スコアラーは 2組目のナンバーの スコアラーが重を推認した後、ファーストレフェリーに向かっ なかんであいば、軽く片方の手を上げる。 スコアラーは、記録を完了した後、ファーストレフェリーに向かっ なかんであんば 片方の手を上げる。 スコアラーは、記録を完了した後、 本数を注意し、 かえがら公式ハンドシグナルを 動を注意し、 元子をして からのでせ かしたがら公式ハンドシグナルを 動を注意し、 元寸。 元十年がら公式ハンドシグナルを 動を注意し、 元寸。	1組目の選手交代の記録の記入が	1組目の選手交代の記録の記入が	コアラ	コアラー	
世、2組目を交代させる。(ミスや混 によらせ、スコアラーが軽く手を 乱を防ぐために必ずスコアラーの 出げるのを確認し、交代させる。(ミッグナル確認をする)       土げるのを確認し、交代させる。(ミッグナル確認をする)         ラーは2組目の手続きを行 スコアラーは2組目のナンバーの 和きない。 カーは、軽く片方の手を上げる。 カーは、12様を完了した後、 カーは、12様を完了した後、 カーは、12様を完了した後、 カーは、12様を完了した後、 カーは、12様を完了した後、 カーボーがあれば、再度ブザーを 面手を上げる。 カーチャーム側 女代があれば、再度ブザーを 可能を上げる。 カーチャーム側 なり間のチーの の選手交代があれば、再度ブザーを 動き注意し、 かんがら公式ハンドシグナルを 動を注意し、 カーカの音をに、 カーカの音をでは カーカー カーカー カーカー カーカー カーカー カーカー カーカー カー	完了した後両手を上げる。	完了した後両手を上げる。	た後,		
<ul> <li>記を防ぐために必ずスコアラーの 上げるのを確認し、交代させる。(ま シグナル確認をする)</li> <li>カーは2組目の手続きを行 スコアラーは2組目のナンバーの スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かっ セカンドレフョウに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレフェリーに向かっ セカンドレス・レス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス・ロス</li></ul>			_	に止まらせ、スコアラーが軽く手を	
ラーは2組目の手続きを行       スコアラーは2組目のナンバーの       スコアラーは2組目のナンバーの       スコアラーは2組目のナンバーの       スコアラーは2組目のナンバーの       スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かっせカンドレフ       セカンドレフ         押さない。       れば、軽く片方の手を上げる。不法ラーは、記録を完了した後、スコアラーは、記録を完了した後、スコアラーは、記録を完了した後、スコアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアラーは、記録を完了した後、コアーストレフェリーに向かっなた記録し、カンドレフェリーに向かったで表表を表示して、表表をのですます。			₩		
## 1			シグナル確認をする)	スや混乱を防ぐために必ずスコア	
第目の交代の場合, 改めてブラーは2組目のナンバーの和手を上げる。       スコアラーは2組目のナバーの大力・レフェリーに向かっな形       マルンドレフェリーに向かっな力を確認し、       セカンドレフェリーに向かっな力を確認し、       セカンドレフェリーに向かっなでであるで表する。       マスルをするのでするでは、記録を完了した後、本文代であれば片力の手を振る。       大コアラーは、記録を完了した後、本文代であれば片力の手を振る。       大コアラーは、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・は、記録を完了した後、本力・の選手文代があれば、再度ホイッスを表のでする代があれば、再度ブゲーを表現があれば、再度ホイッスを表現できまされている。本力・の表表を表し、またまで、カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カー・カ				ラーのシグナル確認をする)	
組目の交代の場合, 改めてブ 押さない。チェックを行い, 正当な交代であ れば, 軽く片方の手を上げる。不法 ラーは, 記録を完了した後, 工げる。不コアラーは, 記録を完了した後, 両手を上げる。不コアラーは, 記録を完了した後, 両手を上げる。本し, 同じ中断中に, 相手チーム側 の選手交代があれば, 再度ブザーを 元す。同じ中断中に, 相手チーム側 交代があれば, 再度ブザーを 交代があれば, 再度ブザーをもし, 同じ中断中に, 相手チーム側 の選手交代があれば, 再度ブザーを 示す。もし, 同じ中断中に, 相手チーム側 の選手交代がら公式ハンドシグナルを 示す。	スコアラーは2組目の手続きを行	スコアラーは2組目のナンバーの	スコアラーが両手を上げたのを確認し	77	セカンドレフェリーが両手を上げた
押きない。れば、軽く片方の手を上げる。不法へ立文代であれば片方の手を振る。上げる。大コアラーは、記録を完了した後、本コアラーは、記録を完了した後、上げる。スコアラーは、記録を完了した後、もし、同じ中断中に、相手チーム側 同じ中断中に、相手チーム側もし、同じ中断中に、相手チーム側 の選手交代があれば、再度ホイッス ルしながら公式ハンドングナルを 示す。		チェックを行い、正当な交代であ	て両手を上げる。		のを確認し、サービス許可のホイ
ラーは、記録を完了した後、       な交代であれば片方の手を振る。         上げる。       スコアラーは、記録を完了した後、       もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスの状があれば、再度ブザーを         交化があれば、再度ブザーを       かしながら公式ハンドシグナルを示す。         売す。	ザーを押さない。	れば、軽く片方の手を上げる。不法			16
上げる。       スコアラーは、記録を完了した後, 同手を上げる。       もし、同じ中断中に、相手チーム側         同じ中断中に、相手チーム側       もし、同じ中断中に、相手チーム側         交代があれば、再度ブザーを       ルしながら公式ハンドシグナルを         示す。       示す。	スコアラーは、記録を完了した後、	な交代であれば片方の手を振る。			
両手を上げる。       あ手を上げる。       もし、同じ中断中に、相手チーム側         同じ中断中に、相手チーム側       の選手交代があれば、再度ホイッス         交代があれば、再度ブザーを       ルしながら公式ハンドシグナルを         示す。       示す。	両手を上げる。	スコアラーは、記録を完了した後、			
同じ中断中に、相手チーム側もし、同じ中断中に、相手チーム側交代があれば、再度ブザーをの選手交代があれば、再度ホイッス ルしながら公式ハンドシグナルを 示す。		両手を上げる。			
三交代があれば、再度ブザーを       の選手交代があれば、再度ホイッス         ルしながら公式ハンドングナルを       示す。	同じ中野中に,			同じ中野中に,	反対側のチームの選手交代の要求
ルしながら公式ハンドシグナルを 動を注意し,         示す。					もあるのでセカンドレフェリーの行
示す。	押す。				
				示す。	

## 2022年度

## ラインジャッジ マニュアル

2022年2月11日 発行 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

## 『ラインジャッジの責務』

## 1. 試合前

- (1) 試合開始1時間30分前までには、競技場に集合すること。
- (2) 競技場に集合したら、コート等の設営や試合に必要な用具等のチェックに積極的に協力すること。
- (3) 試合 6 0 分前にレフェリーミーティングが行われるので、ファーストレフェリー、セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ボールリトリバー、モッパーと綿密に打ち合わせを行うこと。
- (4) レフェリーミーティングには、レフェリーウェアで参加すること。胸には自 分の公認された資格のワッペンを付けること。
- (5) レフェリーミーティングの前にラインジャッジは、誰がどのラインを担当するのか、また試合中のいろいろと起こるケースに対してどのような動き方をしたらいいのか、どのようにお互いに協力をしていくのかを事前に打ち合わせをしておくこと。特に、ファーストレフェリーに見えにくい所や、アンテナ外通過、フライングレシーブで床にボールが落ちたかどうか、ブロッカーやレシーバーのボールコンタクトがあった際の出し方等をよく打ち合わせておくとよい。
- (6) フラッグの点検をする。
- (7) 試合開始30分前には、スコアラーズテーブル後方に集合すること。
- (8)公式ウォームアップ中,担当ラインの延長線上で,目慣らしをするとよい。
  - (9) 公式ウォームアップが終了したら、担当の位置につき、ネットやアンテナが 正しい位置に取りつけてい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

(1) ラインジャッジの位置

- ① 自分の担当するラインの想像延長線上でコートの各コーナーから2m離れ、ラインを身体の中心に置き、視線はライン上に置くようにしてフリーゾーン内に立つ。エンドラインはライトサイドのコーナーから「L2」・「L4」が、サイドラインはレフトサイドのコーナーから「L1」・「L3」が統御する。(図1)
- ② レフトサイドからのサービスの時は、サーバー **L3** の妨害にならないように、サイドラインの延長線上、サーバーの後方に移動し位置する。その際、サーバーのフットフォルトの有無に注意するため、横には開かない。

《図1》

L2

R

2

L1

- (2) ラインジャッジのフラッグシグナル
  - ① 起きた反則を確実に判定し、速やかにフラッグシグナルを示す。ファーストレフェリーは、そのシグナルを確認して最終判定を示す。
  - ② フラッグのポールに人差し指を添えてポールを握り、ひじが曲がらないようにまっすぐにフラッグを出す。まず構えた姿勢で判定を行い、すばやく姿勢を正してフラッグシグナルを示す。
  - ③ 姿勢については、アウトオブプレー時は自然体でリラックスして立つ。また、サーバーがボールを打ってからは、移動しやすい低い姿勢をとり、目の位置を下げ、身体(腰)でボールを追う。目の位置が高いとボールを上から見ることになり、ボールと床の接点が死角となり、ボールがラインにふれているか明瞭に判定できない。低い姿勢が必要なときとそうでないときの区別をつける。サーバーがサービスゾーン後方から打つ時は、サーバー側のエンドライン担当のラインジャッジは、低い姿勢をとる必要はない。
  - ④ フラッグシグナル(ボールイン、ボールアウト、ボールコンタクト、サーバーのフットフォルト等)のみ使用し、それをしばらくの間続けなければならない。
  - ⑤ フラッグシグナルを出す場合 (ライン判定をしっかりしてから),身体とフラッグはラインに向け、顔だけをファーストレフェリーの方に向けて目をあわせ判定を伝えることが、お互いの信頼関係を保つ上でも非常に大切である。

## 3. 試合後

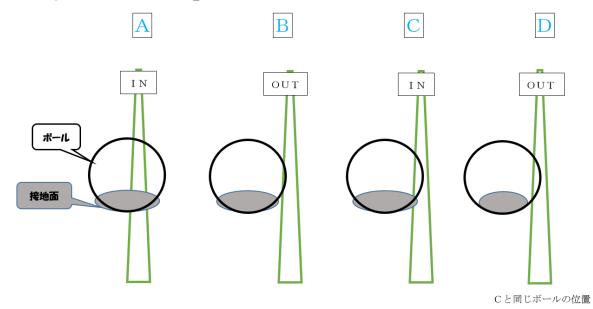
- (1) 試合が終了したら、スコアラーズテーブルの後方に集合し、ファーストレフェリー、セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラーと握手をする。
- (2) レフェリールームでファーストレフェリー・セカンドレフェリーからアドバイスを受けると良い。
  - (3) 審判委員長より試合全体を通してのラインジャッジの任務についてアドバイスを受けること。
  - (4) 最後にお互いにディスカッションをすること。

## 『ラインジャッジの判定の仕方』

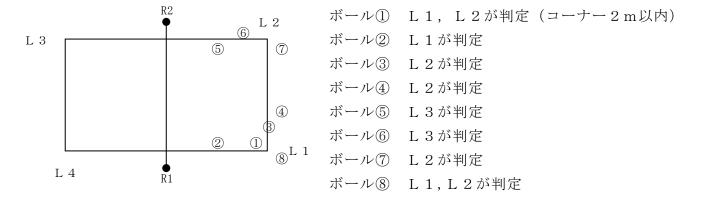
## 1. ラインに関する判定(ボールイン、ボールアウト)

- (1) ボールがライン付近に落下した場合は、そのラインを担当するラインジャッジだけがシグナルを出す。(1人1線が原則で「ボールイン」はライン2m以内とする)。各コーナーのコートに落ちた場合は2人のラインジャッジがシグナルを出す。≪下図3参照≫
- (2) ボールがインか、アウトかボールコンタクトかの判定は、速やかにシグナルを示さなければならないので、判定は躊躇してはいけない。シグナルが遅れると選手がアピールをする原因となる。
- (3) イン,アウトの判定は、最初はボールを見て、ボールが床近くに来たらボールから目を離し、ラインを見て判定をする。

《図2》『ボールと床の接点』 ※ラインの右側がコート

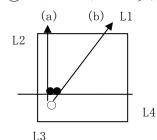


《図3》『コーナーのボールイン、ボールアウトの判定』

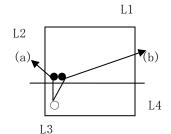


## 2. ボールコンタクトの判定

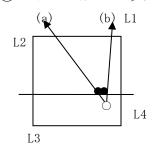
- (1) ボールコンタクトを認めた場合は、フラッグをあごの下でやや高めに旗を立てて旗の先を別の手で触れる。スパイクボールがコート内に落ちた場合は、ボールインのフラッグシグナルを出す。
- (2) ラインジャッジの任務は、まずライン判定である。ブロックのボールコンタクトに集中しすぎることなく、ボールより先にラインに目をやり、正確に担当ラインの判定を行う。
- (3) レシーバーにボールが触れコート外に出た場合は, 担当ラインとレシービン グサイドのラインジャッジがボールコンタクトを示す。
- (4) ボールがブロッカーに触れコート外に出たことが明らかな場合は、レシービングサイドのラインジャッジと担当ラインのラインジャッジのみがボールコンタクトを示す。またスライスタッチでブロッカーにボールが触れコート外に出た場合は、ボールのコースによって、下記の要領で担当ラインジャッジがフラッグシグナルを示す。
- ① ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合



- (a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (b) L1, L2, L3 がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- ② ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合

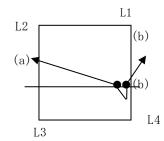


- (a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (b) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- ③ ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出た場合

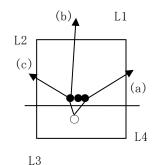


- (a) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (b) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

④ ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合



- (a) L1, L2, L3, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (b) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- ⑤ コート中央からのボールがブロッカーに触れてコート外に出た場合



- (a) L1, L2, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (b) L1, L2, L3, L4がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (c) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

## 3. ボールが床に触れたかどうかの判定

- (1) パンケーキのプレーで,自コートの床にボールが触れたことが確認できた場合は,ラインジャッジがシグナルを示す。
- (2) フラッグシグナルは、ボールインのフラッグシグナルではなく、身体の斜め 前で、2・3回床をたたくシグナルで示す。

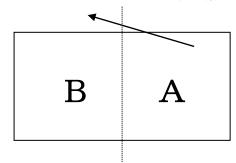
## 4. サーバーのフットフォルトの判定

- (1) サーブを打つ瞬間の足の位置,及びジャンプサーブなどで踏切る足の位置がサービスゾーン外やコート内であれば反則となる。その判定はエンドライン担当のラインジャッジが判定しサイドライン側であれば,サイドライン担当のラインジャッジが判定をする。
- (2)フラッグシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手でラインを指す。

## 5. アンテナ付近を通過したボールの判定

アンテナ付近をボールが通過する場合は、そのコースに対応するラインジャッジが、判定をするのが望ましい。その際、自分が担当するラインの判定に支障のない範囲(1,2歩)で動いて、ボールとアンテナの位置を確認し判定を行う。

- (1) 許容空間外 (アンテナの外側または上方) を通過した場合
- ① ボールがフリーゾーンやフリーゾーン外に落ちたとき。



a:チームの1回目・2回目の接触後の場合

ファーストレフェリー:落ちた瞬間にホイッスルをする。

セカンドレフェリー: ホイッスルをしない。

ラインジャッジ: 落ちた瞬間に「アウト」を示す。

b <u>: サービスボールまたはチームの3回目の接触後の場合</u>

ファーストレフェリー:ネットの垂直面を通過した瞬間に

ホイッスルをする。

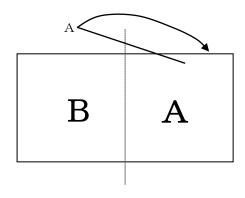
セカンドレフェリー: "

ラインジャッジ:ネットの垂直面を通過した瞬間に「アウト」を

示す。

② Aの選手がボールに触れたとき。

a:許容空間外を通過してボールを取り戻したとき

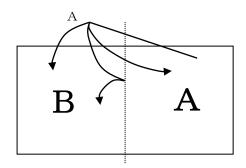


ファーストレフェリー:ホイッスルをしないでラリーを続行する。

セカンドレフェリー: "

ラインジャッジ:フラッグシグナルは示さない。

b:ボールが許容空間内を通過したとき。また、ボールがアンテナの内側のネットに触れたり、床に触れたりしたとき。



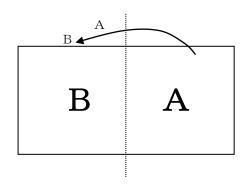
ファーストレフェリー:サイドライン上を完全に通過した瞬間に ホイッスルをする。

セカンドレフェリー: "

ラインジャッジ:サイドライン上を完全に通過した瞬間に

フラッグを振る。(一往復)

③ ボールがアンテナの真上や外側を通過してBチームの選手に触れたとき。 a:Aチームの選手がボールを追いかけている場合,Bチームの選手のインターフェアとなる。



ファーストレフェリー:Bチームの選手がボールに触れた瞬間に

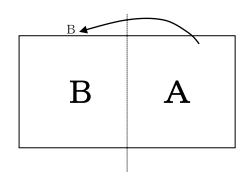
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー: ホイッスルをしない。

ラインジャッジ:Bチームの選手がボールに触れた瞬間に

フラッグを振る。(一往復)

b: Aチームの選手がボールを追いかけていない場合



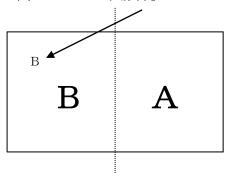
ファーストレフェリー:Bチームの選手がボールに触れた瞬間に

ホイッスルをして、Aチームのアンテナ外

通過でボールアウト。

セカンドレフェリー: "ラインジャッジ:フラッグを振る。(一往復)

(2) Aチームのフリーゾーンから許容空間外 (アンテナ上方を含む) を通って Bチームのコートに向かっていく場合。



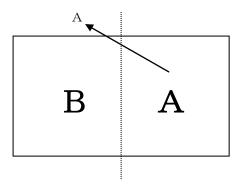
ファーストレフェリー:ネットの垂直面を通過した瞬間に ホイッスルをする。

セカンドレフェリー: "

ラインジャッジ:ネットの垂直面を通過した瞬間に「アウト」を

示すか場合によっては, フラッグを振る。

(3) Aチームのコートから許容空間を通過してBチームのフリーゾーンに向かって行く場合。



a: Aチームの選手がボールに触れたとき。

ファーストレフェリー:触れた瞬間にホイッスルをする。

セカンドレフェリー:

ラインジャッジ:触れた瞬間にそのコースのラインジャッジが

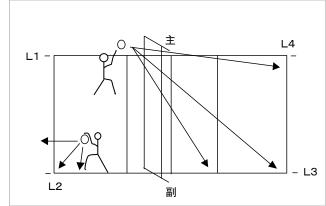
フラッグを振る。(一往復)

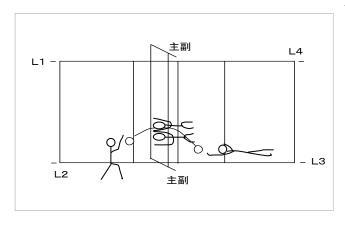
## 6. トレーニングマニュアル

- (1) レシーブボールが床に触れたかどうか
  - ① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーのアシストをしなければいけないので、低い姿勢でボールと床面との接点を見る。ボールが床面に触れた瞬間にフラッグシグナルを出す。
  - ② タイミングが遅れ躊躇すると、選手のアピールのもとになるので十分注意すること。

## ★ライン判定

- a サイド, エンドラインにぎりぎり に打つ
- b コーナー(1m 以内) に打つ
- c 選手でボールが見えない時の判定



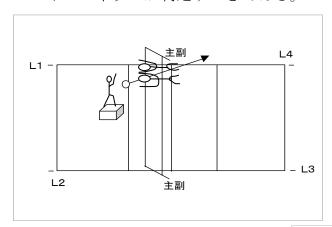


## ★床に落ちたボールの判定

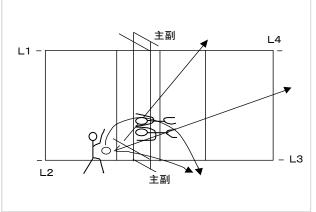
- a フェイントボール・tip playをフライングレシーブで手の甲でボールを上げる。
- b ブロックカバーのプレーヤーの 陰になってプレーが見えないケー ス。

## (2) アンテナ付近をボールが通過する場合について

- 確認できたラインジャッジのみがシグナルを出す。
- ② ネット幅1mの間のアンテナに当たった時は、一番見やすい位置にいるラインジャッジが判定すべきである。

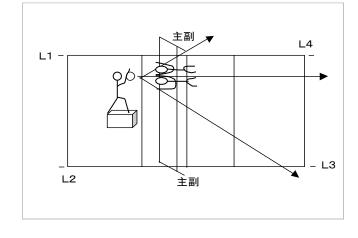


- ★ボールがアンテナに当たるケース ★ブロッカーがアンテナに触れるケ ース
  - a 台上よりスパイクを打つ。
  - b アンテナぎりぎりに打つ。
  - c アンテナ外を通過するボール を取り戻すケース
- ★アンテナ外通過ボールを色々な角度から取り戻す。
- ★ボールの角度によって, どのライン ジャッジがライン判定をおろそかに しないで, どのように動いたらいい のかを確認する。



- ※ ラインジャッジの動きに十分注意すること。ボールのコースに入るために、極端に動いてライン判定がおろそかになったり、またコースに入らないで判定すると不信感をもたれたりするので動く範囲を十分に確認する必要がある。
- ※ 取り戻されたボールが許容空間内を通過した場合は、フラッグを左右に 振る。

- (3) ブロッカーとレシーバーのボールコンタクトについて
  - ① 特にブロッカーの上(指)をかすっていくケースや左右をかすっていくケースは、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーからは非常に見にくいケースもあるので、原則的にはレシーブ側の2人のラインジャッジがフラッグシグナルを送る。しかし4人のラインジャッジが明らかにボールコンタクトを確認できた場合は確認したラインジャッジが、ボールコンタクトのフラッグシグナルを送る。
- ② アンテナ付近,特にセカンドレフェリーサイドでのアタッカーが意識してタッチアウトを狙うプレーのブロックのボールコンタクトはしっかりと見る。
  - ③ スパイカーがボールをスパイクして,ブロックにはねかえったボールが, そのスパイカーに当たった場合
    - ・特にファーストレフェリーサイドで起こるケースは、ファーストレフェリーの死角になるケースが多いので担当のラインジャッジはしっかりと見ること。
- ★ブロッカーとレシーバーの ボールコンタクト
  - a 台上よりスパイクを打つ。
  - b ボールがブロックの上をかすめ るケースと左右をかするケース。
  - c ライン際のレシーバーのボール コンタクトもファーストレフェリ ーの死角になるケースがあるの



で、ライン判定も十分注意しながら、視野に入れてみることが大切である。

## ビーチバレーボール補足資料

(前述に加え、ビーチバレーボール特有の責務及び判定を付記)

## 『ラインジャッジの責務』

## 1. 試合前

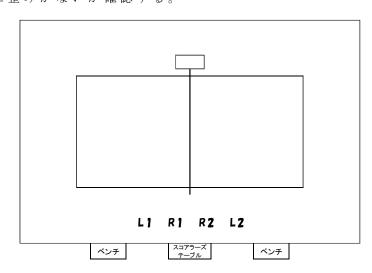
- (1)服装
  - ① レフェリーウェアもしくは、支給された大会ポロシャツ、キャップ、ハーフパンツ(支給がない場合は、全員が揃う服装が望ましいが、揃わない場合は、同系色の服装でも可能)を着用し、運動靴と靴下を履く。
  - ② サングラスの着用も可能。
- (2) 第1試合は、試合開始20分前に、事前に指示された場所に集合する。
- (3) 第2試合以降は、前の試合の1セット目終了後、事前に指示された場所に集合する。
- (4) 事前にフラッグとサングラス拭き用のタオルを確認し、マッチプロコール時には タオルをハーフパンツの中(利き腕と反対側)に目立つようにつける。(ポケット の中にはしまわない)
- (5) マッチプロトコール中は、スコアラーズテーブル前に整列する。《図1参照》(4人の場合はL1・L2・ファーストレフェリー・セカンドレフェリー・L3・ L4という位置で整列する。)
- (6)公式練習終了後、ファーストレフェリーがレフェリースタンドに向かうタイミングで競技エリア内の所定の位置につく。(4人の場合は、L1・L2とL3・L4が一列に並んで所定の位置に向かう。)
- (7) サンドレベラーがレーキをかけた後に、担当ライン上の砂を落とし、ラインの状態、アンテナ、サイドバンドに歪みがないか確認する。

≪図1≫ 公式練習中の審判団の位置

R 1 : ファーストレフェリー

R 2 : セカンドレフェリー l 1 : ラインジャッジ 1

L2:ラインジャッジ2



## 2. 試合中

- (1) インプレー中のラインジャッジの位置
  - ① ラインジャッジが2人の場合≪図2参照≫
    - ファーストレフェリーとセカンドレフェリーの右側コーナーから、1 m離れた 対角線の位置に立つ。
    - ・それぞれ自身側のエンドラインとサイドラインの両方を統御する。
    - ・ボールが向かってくる方向によって、位置を変えて判定する。(左右1歩程度) エンドラインを判定するときは、aへ移動し、サイドラインを判定するときは、 bへ移動する。
    - ・自身側からの攻撃の場合には、原則として b へ移動し、サイドラインの判定を 中心に行う。
    - ・自身側チームのサービスの際には、 a へ移動し、フットフォルトの有無に注意 する。

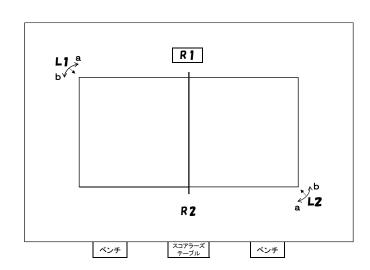
≪図2≫試合中のラインジャッジの位置

R 1 : ファーストレフェリー

R 2 : セカンドレフェリー

11:ラインジャッジ1

L2:ラインジャッジ2



- ② ラインジャッジが 4 人の場合 (6 人制・9 人制と同じ)
  - ・自分の担当するラインの想像延長線上でコートの各コーナーから2m離れ,ラインを身体の中心に置き,視線はライン上に置くようにしてフリーゾーン内に立つ。
  - ・エンドラインはライトサイドのコーナーから「L2」・「L4」が、サイドラインはレフトサイドのコーナーから「L1」・「L3」が統御する。
- (2) アウトオブプレー中や試合中断中の位置や動き
  - ・ラリー終了時には、担当ラインの歪みやラインにかかる砂の凸凹を確認し、必要に応じて素早くライン及び砂の状態を修正する。
  - ・風でラインが揺れる場合には、ラリー終了時にライン上に拳大の砂山を作りラインの揺れを止める。もしくは、状況に応じて運動靴でラインの上を左右にスライドさせて、ラインと砂(地面)との凸凹を少なくする。
  - ・アウトオブプレー中には、選手がサングラスを拭くためにラインジャッジが持つタオルを使用する場合があるため、選手が寄ってきた際には、速やかにタオルをハーフパンツから取り、選手に渡す。

- ・タイムアウトやTTO, セット間は, サイドライン後方のフリーゾーン際まで (ラインの歪み等を確認しながら) コート側を向いた状態で下がり, 自然体で リラックスした姿勢で待つ。(広告バナーがある場合には, 文字等を隠さないよ うバナー間に立つ) その際, 水分補給を行う場合には, フリーゾーンコーナー外 側に置いてある各自の飲料にて速やかに水分補給を行う。
- サンドレベラーがライン上にレーキをかけた後は、各コーナーに移動し、2人のラインジャッジでサイドライン上、その後にそれぞれがエンドライン上の砂を落とし、ラインを真っすぐにする。4人の場合には、「L1」と「L4」、「L2」と「L3」でサイドライン上を、次いで「L1」と「L2」、「L3」と「L4」でエンドライン上の砂をそれぞれ同時に落とし、ラインを真っすぐにする。

## 3. 試合後

- (1)レフェリースタンドの左右(ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの外側) に整列し、選手・各レフェリーと握手をする。
- (2) ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの後についてスコアラーズテーブル 側に戻り,フラッグ,タオルをたたみ,スコアラーズテーブルに置く。

## 『ラインジャッジの判定の仕方』

## 1. ラインに関する判定(ボールイン・ボールアウト)

- (1) 2人の場合、イン、アウトの判定はライン正面に移動して行うことが望ましい。 しかしながら、ボールの速度が速く、ライン付近に落下する前に正面に移動できな い場合には、移動することよりも静止して判定することを優先し、イン、アウトの 確認を行ってから、フラッグシグナルを行う際に、ライン正面に移動する。
- (2) ラインにボールが接触すれば、ボールインの判定をする。
- (3) ラリー中、風や選手のプレー中の動きによって正常ではない位置にラインが動いた場合、たとえ大きく曲がっていても、ラインを基準にボールイン・アウトを判定する。また、ファーストレフェリーの最終判定が終わるまでラインの修正は行わない。
- (4)ファーストレフェリーがボールマークプロトコールを宣言した時は、ラインにボールが接触したか、接触しなかったかを明確に口頭で伝え、フラッグ等でボールの落ちた位置を指さない。※ファーストレフェリーが最終判定をしたあと、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとりボールマークを消す。

## 2. ボールコンタクトの判定

自身側チームのブロックにおけるボールコンタクト(自身側チームサイドにボールが 入る場合)は、確実に見えた場合に限りラリー中もファーストレフェリーが確認でき るように(2秒程度)フラッグシグナルを示す。