

令和8年度
熊本県小学生バレーボール連盟
審判講習会



2026年4月6日

都道府県連盟理事長各位

一般社団法人日本小学生バレーボール連盟
代表理事 工藤 憲
専務理事 大内 賢司
競技推進本部長 菅野 裕

一般社団法人日本小学生バレーボール連盟
2026年度 競技取り扱いについて

日頃より、一般社団法人日本小学生バレーボール連盟の活動にご理解とご協力をいただき誠にありがとうございます。

さて、2026年度の競技取り扱いについて、以下の通りお伝えいたします。

つきましては、各都道府県連盟におかれましては、役員及びチーム関係者への周知のほどよろしくお願いいたします。

1. 選手の健康と安全のためのタイムアウトについて

2026年度より、小学生ルールよりテクニカルタイムアウト（TTO）が削除となり、競技としての取り扱いへ移行されました。

名称をセーフティータイムアウト（STO）とし、気候や季節、施設の環境等を考慮しながら、大会毎に大会実行委員会にて設定するものとします。

※セーフティータイムアウトは選手の健康と安全のために適用されるものであることを再確認し、選手の給水や健康観察を最優先させること。

- ・選手はベンチ横からウォームアップエリアの間の位置に30秒間とどまること。
- ・セーフティータイムアウト中は、ウォームアップはできない。
- ・ベンチスタッフの声かけは、健康観察のためのものである。

○スセイ Vitality カップ JVA 第46回全日本バレーボール小学生大会全国大会においては、各セット1回のセーフティータイムアウトを適用します。

デュースが続く場合の取り扱い

第1、第2セットでは、両チームが31点に達したときに適用し、その後は10点ずつ積み重ねた段階で適用する。3セット目は両チームが21点に達したときに適用し、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。

○都道府県大会等において、会場に空調設備がなく、選手の安全が確保できないと大会実行委員が判断した場合には以下のように適用してもよい。

セーフティータイムアウトを2回適用する場合の取り扱い

第1、第2セットでは、リードしているチームが7点と14点に達した時、第3セットはリードしているチームが8点に達した時、チェンジコート後に適用する。デュースが続く場合、1～2セットは両チームが25点に達したときに適用し、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。また、3セット目は両チームが21点に達したときに適用し、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。

2. ユニフォームについて

①ユニフォーム規程

JVA ユニフォーム規程 2026 一部改定について

※以下の改定内容については、小学生においても同様の取り扱いとする。

・ゲームシャツ

長袖、半袖、ノースリーブが**混在してもよい→してはならない**

・チームネーム 胸部→「前部」に変更 **番号の下でも良いということ**

・アンダーウェアは着用しても良い。(チームメンバー全員が着用する必要はない。)

アンダーウェアはユニフォームの袖や裾、首等からはみ出しても良い。アンダー

ウェアの色はユニフォームのメインカラーと同色が望ましいが、サブカラー以外の色でも認められる。

・ベンチスタッフの服装

タンクトップのような形状のシャツ類、短パン、ハーフパンツ は許可されない。

襟の有無は問わない(Tシャツも可)

②ウェア等公認制度について

2026年版が HP「競技関係情報・各種様式」に掲載されている。

③混合のユニフォームについて

「男女の違いが、相手チーム、観客、レフェリーから見て明瞭に区別できるように、カラーやデザイン面に注意する必要がある。」とします。

基本的に男女で違うユニフォームを着用することが多いですが、同じデザインになる場合には、「JVA ユニフォーム規程詳細」にあるリベロプレーヤのユニフォーム①～③を参照のこと。

※識別バンドやソックスの色での区別だけでは不可となります。

○スミセイ Vitality カップ JVA 第46回全日本バレーボール小学生大会全国大会については

上記の内容を含め、ユニフォーム規程・JVA ウェア等公認制度及び小学生連盟におけるユニフォーム取り扱いに則って大会運営をしますので、**都道府県大会から競技委員長によりユニフォーム確認をしてから、チームを全国大会に送り出してあげてください。**

ただし、昨年度からベンチ入り選手が14名になり、「13・14番については、ユニフォームが揃わない場合にはTシャツにゼッケン等で番号を入れる、違うユニフォームにビブスを着て番号を変えるなどでベンチ入りを認める。」としていました。これについては**今年度まで同様とします。**

同大会の都道府県予選大会においても、可能な限り全国大会同様の取り扱いに準ずるのが望ましいですが、「参加を認めない」「着替えを強要する」などの対応ではなく、「今後のために指導をしていく」という観点からの対応をお願いします。

なお、JVA 主催以外の大会においては、それぞれの大会の主催者にて取り扱いを決めていただくようになります。

3. ベンチへの持ち込み物について

ペットボトル→体育館の利用規定に準じて大会ごとに決めてください。

4. 試合中の応援団グッズの使用及び応援マナーへの対応について（再掲）

平成19年に、監督から選手への指示の声が聞こえなかったり、選手が集中できなかったりするという理由から、太鼓・ラッパなどの大音量を発生する「鳴り物」は複数コートで試合をしているときには使用しないとの通知がされ、現在も適用されています。メガホンやバルーンは鳴り物にはあてはまらず、使用については規制してはおりません。

応援によって選手を励まし、大会を盛り上げることは素晴らしいことであるが、反面応援が選手にとってマイナスとなるケースも見られるので、応援のマナーとして特に以下の点について指導していくこと。

- ・ 審判のホイッスルが聞こえなくなるようなプレー中の応援はしないこと。
- ・ 相手チーム自チームに限らず、選手が萎縮してしまうような大きい声・音はださないこと。

令和8年度
一般社団法人 日本小学生バレーボール連盟
競技推進本部 審判委員会 活動方針

- ①小学生競技規則や取り扱いを他の委員会とともに共通認識・理解の深化を図り、研修会、大会等を通して、正しくチームに伝えていく。
- ②選手の発達段階に応じた競技力の向上と審判技術向上のため、可能な部分はシニアルールとの統一を推進する。
- ③次世代を担う若手審判員の発掘、支援、指導、助言等の育成をおこなっていく。

〔 上記の実践のために、私たちができること 〕

- 積極的なコミュニケーション
レフェリー同士だけではなく、選手・指導者や保護者の声、他の委員会を含めた役員の声も聞く。
審判に興味がある人へ、資格取得までのサポートを行う。
- ホームページの活用
JVA や日小連でアップされる情報の発信（ex.ルールや大会について）
活動内容の公開。
- 検証、試験的導入
今回の検証を通して、シニアルールに近付ける。
- 小学生連盟から世界へ
国際レフェリー、カテゴリーレフェリー選出のための支援、
活動内容の発信。

2026年度 小学生競技規則の取り扱いについて

2026年4月11日

2026年度6人制競技規則の改修正点およびルールへの取り扱いに準拠し、以下を主に小学生ルールの取り扱いとして、確認することとする。

小学生競技規則の修正・改正点

(1) 【競技の特性】における表現を次のとおり改めた

ボールをプレーするときは、ボールが身体の数箇所に連続して接触しても、それが1つの動作中に生じたものであれば許される。



サーブのヒットを除き、チームのすべてのヒットは、1つの動作中であるならばボールは身体のさまざまな部分に接触してもよい。

(2) テクニカルタイムアウトを競技規則から削除

補足：

テクニカルタイムアウトは競技規則からは削除するが、夏季などにおける熱中症対策に対しては、次のとおりに取り扱う。

選手の健康と安全のためのタイムアウト

名称をセーフティタイムアウト（STO）とし、気候や季節、施設の環境等を考慮しながら、大会毎に大会実行委員会にて設定する。

※STOは選手の健康と安全のために適用されるものであることを再確認し、選手の給水や健康観察を最優先させること。

- 選手はベンチ横からウォームアップエリアの間の位置に30秒間とどまること。
- STO中はウォームアップはできない。
- ベンチスタッフの声かけは、健康観察のためのものである。

(3) 「監督は、ラリー中ベンチに座っていなければならない。」を次のとおりとする。

「監督は、自チームのアタックラインの延長線からウォームアップエリアまでのフリーゾーン内で、立ちながらも歩きながらも指示を出すことができる。この時、ラインジャッジの視界を遮ってはならない」

※この取り扱いは、検証のための試験的な導入である

(4) 「片方の足（両足）または片方の手（両手）がセンターラインを越えて相手コートに触れても、侵入している片方の足（両足）または片方の手（両手）の一部がセンターラインに接しているかその真上に残っていれば許される。他のいかなる部分も相手コートに触れることは許されない。」を次のとおりとする。

「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であれば、この動作が相手チームのプレーを妨害しない限り、足首よりどの部分が相手コートに触れてもよい。」

※この取り扱いは、検証のための試験的な導入である

令和 8 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 8 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 ブロック・都道府県協会・各連盟との連携を強化し、各種講習会や審判育成事業等を実施する。その中で、次世代を担う若手レフェリーの育成と、子育て世代のレフェリーが活躍できる環境整備を引き続き推進する。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。
- 2 国際舞台で活躍できる FIVB インターナショナルレフェリーの人材発掘と育成を行う。また、レフェリーは、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業に参加してレフェリーとしての質の向上を図る。さらに、ニューテクノロジーを活用できるレフェリーの研修を行う。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。
- 3 コンプライアンスに関する意識向上をさらに図るため、コンプライアンス教育を各種研修、講習会で計画的に実施する。レフェリーが主体的に取り組み、次世代に繋がるような指導の方法を確立する。
- 4 選手・指導者を対象に、ルール及び取り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。
- 5 各種別において判定基準の統一を図り、安定した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。

- 指導部：
- 1 A級審判員にカテゴリーを設けた育成体制を推進し、映像等も有効に活用し、より具体的な技術指導を行うことでレベルに応じた強化事業を推進し、スキルアップを目指す。
 - 2 子育て世代のレフェリーについては、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を、JVA・ブロック・都道府県協会・各連盟等と連携しながら整備していく。
 - 3 レフェリーのみならず、選手・指導者に対してもルールの改・修正点、取り扱い等を正確に伝達し、ルールの理解を深めることを目指し、スムーズな大会運営だけでなく競技力の向上に資する。
 - 4 各ブロック・都道府県協会・各連盟と連携をしながら、A級審判員だけでなく幅広く公認レフェリー、特に若手の育成事業を実施し、裾野の拡大を図る。

規則部：見易く正確で分かりやす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、一般の方を含め広くルールを周知するため、6人制ルールのホームページでの閲覧を可能とする。

登録部：JVAメンバー制度（MRS）に従って、A級審判員等のMRS登録の完了を目指す。また、来年度より実施されるMRSシステム変更に対応できるように取り組んでいく。引き続き各ブロック・都道府県との連携を図りながら、B・C級審判員資格保有者数の確認および登録者数の拡大を目指す。

以上

令和8年度 ルールの改正点・修正点

1 6人制修正点

本競技規則は、2024年11月15日から17日にポルトガルのポルトで開催された第39回FIVB総会においてルール改正が承認され、2025年1月にFIVBより「ルールブック2025-2028」としてホームページに公表されたものである。それをもとに2026年度版ルールブックの改正点を以下のようにまとめた。

ケースブックについては2025年のルール改正に伴って削除や追加されたケースが多く、今年度も全体的な見直しを行った。

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修正点である。

● 修正点

1. カッコ書きの補足表現を文中に組み込む形に修正した。
2. 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。
3. 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。

2 9人制改正点・修正点

今年度についても、これ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を見直した。具体的には、相手側フリーゾーンからボールを取り戻すケースで、チームがヒットした回数によりボールアウトとなる改正を行った。また、9人制と6人制の競技規則について、その違いを簡易的にまとめて表にした。その他、日頃から公益財団法人日本バレーボール協会(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。

以下が本年度の主な改・修正点である。

● 改正点

1. 第11条 ボールイン・アウト

3 チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外側のネット垂直面を越えて相手側のフリーゾーンに行った場合、チームに許された接触回数のなかで以下の条件のもとボールを取り戻すことができる。(第3図-2)

(1) ボールの全体または一部は再びコートと同じ側の許容空間の外側からネット垂直面を越えなければならない。そうでない場合はボールアウトとなる。相手チームはこの動作を妨げてはならない。

(2) 選手は相手側のフリーゾーン内でプレーすること。

(3) チームが2回目または3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間の外側を通過して相手フリーゾーンに行った場合は、ボールを取り戻すことはできない。ボールがネット垂直面を越えた時点でアウトとなる。

→チームのヒットした回数による取り戻しを変更した。

● 修正点

1. 第3章 試合の準備と進行

今まで「第5章 試合の中断と遅延行為」に含まれていた以下の条項を記載した。

・セットおよび試合の勝者

2. 第13条 ネット付近のプレー

第5項 インターフェア

(3) アンテナ外側のネットおよびロープに触れ相手チームの選手のプレーを妨害したとき。

➡アンテナ外側のネットを追加。

3. 第15条 サービス

第2項 サービスの失敗（第5図）

サーバーが次の行為をし、またはサービスボールが次のいずれかに該当するときはサービスの失敗とする。

また、正当なサービス順ではないサーバーが下記(1)および(2)に該当したときもサービスの失敗とする。その場合、試合は正当なサーバーの第2サービスで再開する。

➡正当なサービス順でない場合を追加。

第5項 サービス順の誤りと処置（第4表）

~~(1) 主審のサービス許可の吹笛後、誤ったサーバーが第1サービスのトスをする前に正当なサーバーと交代したときは、試合はそのまま続行する。この場合、交代したサーバーはその吹笛から8秒以内にサービスを行う。~~

~~(2) 主審のサービス許可の吹笛後、誤ったサーバーが第1サービスのトスをした後、トスをしたボールがサーバーの身体に触れずに床面に落ちた場合に限りサービスの失敗とし、正当なサーバーと交代してそのサーバーの第2サービスで試合を再開する。~~

➡文言の削除。

4. 第21条 選手交代

第3項 例外的な選手交代

1 試合中にコート内の選手が重大な負傷等をしたとき、審判員は直ちに試合を止めて、医療担当者がコートに入ることを許可しなければならない。その選手がプレーを続けることができないときは、次の順序によって処置する。

➡医療担当者を追加。

(1) 負傷等をした選手に対して正規の選手交代ができないときは、例外的にチームベンチにいる選手の誰とでも交代をすることができる。この交代は選手交代の回数には含まない。この場合、負傷等をした選手はその試合中、再びコートに戻ることはできない。

(2) 正規にも例外的にも選手交代ができないときは、その負傷等をした選手に回復のため3分間のタイムアウトが与えられる。この回復のためのタイムアウトはその試合中、同一選手に1回に限る。

➡番号の整理、文言の変更。

5. 第24条 特殊な事情による試合の中断と処置

(2) インプレー中にコート内の選手が重大な負傷等をしたとき。

➡重大な負傷等の場合を追加。

6. 第33条 公式ハンドシグナル

第1項 主審と副審の公式ハンドシグナル（第7図）

(1) 主審が吹笛したときは主審は次の順序で示す。

① ポイントのハンドシグナル（得点を得たチーム）

② 反則のハンドシグナル

③ 必要に応じて反則をした選手を指す

(2) 副審が吹笛したときは、副審は次の順序で示す。この場合、主審はポイントのハンドシグナル（得点を得たチーム）のみを示し、反則の種類、反則をした選手は示さなくてもよい。

① 反則のハンドシグナル

- ② 反則をした選手
- ③ 主審に追従して、ポイントのハンドシグナル（得点を得たチーム）
- (3) ダブルファウルの場合はダブルファウルのハンドシグナルのみ示す。
 - ① ダブルファウルの公式ハンドシグナル
 - ② 次のサービスを行うチーム

➡ 文言の変更。

第7図 審判員の公式ハンドシグナル

第8図 線審の公式ハンドシグナル

それぞれのシグナルの説明を変更した。

➡ 文言の変更。

7. 付録(3) 公式記録記入法

2 トス

- ④ チームから提出されたサービスオーダー票の選手番号が公式記録用紙に記入された選手番号と違いがないかチェックをし、第1セットの先発選手番号欄の□の中に選手番号をサービス順に記入する。

➡ 文言の変更。

8. 付録(5) ケースブック

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。

3 ビーチバレーボール修正点

本競技規則は、2024年11月15日から17日にポルトガルのポルトで開催された第39回FIVB総会においてルール改正が承認され、FIVBより「ルールブック2025-2028」としてホームページに公表されたものである。それをもとに、2026年度版ルールブックの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』のケース番号に『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修正点である。

● 修正点

1. マッチプロトコールの手順をより理解しやすいように、表現を一部修正した。
2. カッコ書きの補足表現を文中に組み込む形に修正した。
3. 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。
4. 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。

4 ソフトバレー修正点

競技規則制定から39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を行った。

本年度は、点数・スコアの表記を得点に修正した。以下が本年度の主な修正点である。

● 修正点

I. 条文の修正

第2章 チーム

6 競技参加者の権利と義務

6.2 監督の権利と義務

6.2.1 監督は試合前、公式記録用紙に記載された選手に誤りがないか確認しサインする。

6.2.2 監督は各セット開始前に、サインしたラインアップシートを副審または記録員に提出する。

⇒条項の順序を変更した。

6.3.1 チームキャプテンは次のことを行う。

6.3.1.1 チームを代表してトスを行い、監督が不在の場合は試合前、公式記録用紙に記載された選手に誤りがないか確認しサインする。

6.3.1.2 監督が不在の場合、サインしたラインアップシートを副審または記録員に提出する。

⇒条項の順序を変更した。

6.3.2 チームキャプテンは試合中、コート上にいる間はゲームキャプテンとして競技の中断中に主審または副審に対して次のことができる。

⇒「次のことができる」の条文を加えた。

第3章 試合の準備と進行

12 コートの交替（コートチェンジ）

12.3 交替が正しい時点で行われなかった場合、誤りに気づき次第交替する。交替が行われた時点の得点は、そのまま引き継がれる。

⇒「スコア」を「得点」に修正した。

第4章 得点、セットおよび試合の勝者

16 セット（試合）の没収

16.3 相手チームに対しては、そのセットまたはその試合の勝者になるために必要な得点が与えられ、不完全となったチームのそれまでに得た得点は生かされる。

⇒「点数」を「得点」に修正した。

第5章 プレー上の動作と反則

17 サービス

17.3 サービス順

サービスは、ラインアップシートに記入された順に従って行われる。

もし、サービス順通りに行われなかったときは、サービス順の誤りの反則となり、反則中に得た得点は取り消され相手チームにサービス権と1点を与えた後、正しいポジションに戻す。

⇒「点数」を「得点」に修正した。

20 ブロック

20.2 ブロック中、身体の一部がネット上端より高い位置にあるとき、ボールがネット上端より低い身体の部位に当たってもブロックとみなされる。

20.3 ブロックは、ボールがブロッカーに接触したとき完了する。

⇒ 20.3の条文を削除し条項の変更，これまでの条項を20.3から20.7に繰上げた。

第6章 不法な行為とその罰則

23 罰則につながる不法な行為

役員，相手チーム，チームメイトまたは観衆に対するチームメンバーの不法な行為は，その程度により4類に分けられる。

23.1 軽度の不法な行為：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，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。

23.2 無作法な行為：良いマナーやフェアプレーの精神に反した行為。

23.3 侮辱的な行為：中傷的または相手チームを侮蔑するような言葉やジェスチャー，あるいは軽蔑を表す行為。

23.4 攻撃的な行為：実際の身体的攻撃，または攻撃的，威嚇的な行為。

⇒ 23.1の条項を削除し条項の変更，これまでの条項を23.1から23.4に繰上げた。

29.1 2人の線審は，ネットに向かって左側のコートの両端から0.5～1 m離れた位置に立ち，フラッグを使ってその任務を遂行する。

⇒ 「ネットに向かって左側のコートの両端」を「主審または副審からみてそれぞれ手前サイドラインの右側のコーナー」に修正した。

第7章 審判員とその責務および公式ハンドシグナル

31 主審と副審の公式ハンドシグナル（第10図）

第10図 主審と副審の公式ハンドシグナル

●ペネトレーションフォルト ⑮

片方の手でセンターラインまたは該当するラインを指す。

⇒ 「足元」の表記を「該当するライン」に修正した。

ソフトバレーボール小学生競技規則

3 試合の進行

3.7 サービスはラインアップシートに記入された順に従って行われる。

もし，サービス順通りに行われなかったときは，サービス順の誤りの反則となり，反則中に得た得点は取り消され相手チームにサービス権と1点を与えた後，正しいサービス順に戻す。

⇒ 「点」を「得点」に修正した。

公式記録記入法

■入場前（プロトコール開始前）

② チーム名，監督名，選手名，性別，年齢を記入し，チームキャプテンの番号を○で囲む。

⇒ 「キャプテン」を「チームキャプテン」に修正した。

■試合前（トス後，最初のサービス開始前）

監督またはキャプテンの欄に監督のサインを採る。監督不在の場合はチームキャプテンのサインを採る。各チームのポジションシートの中央の○枠にA，Bを記入する。第1セットの試合経過欄の上部，A，Bのサービスチームに○をつける。

⇒ 「またはチームキャプテン」の表記を削除し「監督不在の場合はチームキャプテンのサインを採る」の条文を修正した。

■試合中

(2) 第3セット8点目のコートチェンジ

① コートチェンジ時の得点を左右入れ替えて記入し，その後の得点は，その下の得点欄に記入する。

⇒ 「スコア」を「得点」に修正した。

■試合終了後

試合終了時刻は，主審が試合終了のハンドシグナルを示した時刻を記入する。確認欄には，記録員がサインをし，次に両チームのキャプテン，線審，副審，主審の順にサインを採る。（た

だし、線審については、記録員が事前に記載してもよい。)

⇒サインを採取する。サインを採る。記録員が事前に書いても採取しても良い。を記録員が事前に記載してもよい。に修正した。

付録2 プロトコール（試合前，セット間および終了後の手順）

チーム

監督（チームキャプテン）は、記録席へ行く。チームキャプテンはトスを行う。

監督（監督不在の場合はチームキャプテン）は、トスの後に、記録用紙の構成メンバーを確認しサインする。

全ての選手はユニフォーム姿で待機する。

⇒「監督またはチームキャプテン」を「監督不在の場合はチームキャプテン」に修正した。

主審・副審

主・副審は、両チームの監督（チームキャプテン）を記録席前に導く。

主審は、記録席前で、副審を立ち会わせてチームキャプテンによるトスを行った後、監督（監督不在の場合はチームキャプテン）から記録用紙にサインをもらう。

⇒「監督不在の場合は」の条文を加えた。

『2026年度 レフェリーの目標と6人制の重点指導項目』

JVA競技普及グループ 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ジメントに繋げる。
- (4) 試合での的確な判定や講習会等を通して、正しいルールや取り扱いをチームに伝える。

2 重点指導項目

【ファーストレフェリー】

- (1) ハンドリング基準について
 - ・すべてのレフェリーが統一できるようにする。少なくとも、試合を通して一定した判定ができるよう基準をもつ。
 - ・特に、オーバーハンドを用いたプレーのハンドリング（キャッチ）について、同一の基準で判定を行う。
- (2) 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、毅然とした態度でルールを適用する。
 - ・最終判定後、セカンドレフェリーと協働し、コートを確認する。
 - ・軽度な不法行為を繰り返さないために、早い段階でステージ1を与える。
- (3) 不法な行為や不当な要求・遅延行為に対する取り扱いを正しく理解し、試合の中で適切かつスムーズに処置を行う。
- (4) 最終判定について
 - ・主体的に判定を行う。ホイッスル後に、セカンドレフェリー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。

【セカンドレフェリー】

- (1) 不法な行為についておよびベンチコントロールについて
 - ・ラリー終了後の相手選手に対しての言動について、最終判定後、ファーストレフェリーと協働しコートを確認する。
 - ・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。
- (2) ネット際の判定について
 - ・選手がネット際でボールをプレーする際、タッチネット等のプレーを予測し、正確な判定を行うためにベストなポジションニングを心掛ける。
- (3) ポジションの反則の判定について
 - ・サーバーがトスをした瞬間に、完全に入れ替わっているケースについて、確実に判定する。
 - ・ロングサーバーが起った際の確認を十分に行い、両チームに適切に指導する。
- (4) 試合中のスコアラーのコントロール、不測の事態を的確に処置する。スコアシートの最終確認を確実にを行う。

【スコアラー】

スコアシートの記入ミスがないようにするため、常にサービス順、得点の確認を行い、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メントの際の手順について、正確に行う。
- (2) スコアボードの得点が正しいか常に確認し、スコアラーを補佐する。

2026年度 6人制ルールの取り扱いについて

2026, 3, 20

【1】 プレーの動作に関する事項

9.2 ヒットの特性

9.2.1 ボールは身体の中のどの部分で触れてもよい。

9.2.2 ボールをつかむことや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。

9.2.3 ボールは接触が同時であれば身体のさまざまな部分に触れてもよい。

例外：

9.2.3.1 ブロックでは、1つの動作中であれば1人または2人以上のブロッカーが連続して接触してもよい。(規則 14.2)

9.2.3.2 チームの1回目のヒットでは、1つの動作中であればボールは身体の中のさまざまな部分に連続して接触してもよい。(規則 9.1)

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 9.1, 第 11 図⑩)

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に、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。この場合、ボールはヒット後、接触しているところから離れない。(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人の選手の身体の中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⑫)

(注)

- 1 プレーのハンドリング基準は、試合を通して統一されなければならない。
- 2 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。
- 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。
- 4 特にオーバーハンドパスにおいて、手の中に止まるケースや長くとどまるようなプレーは、キャッチの反則となる。
- 5 チームの2回目のヒットが指を使ったオーバーハンドパスで行われ自チームの空間内にボールが飛んだ場合は、手の中で連続して接触してもダブルコンタクトの反則にならない。アタックヒットが完了(ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触)したときは、ダブルコンタクトの反則になる。

<詳解>

- ・オーバーハンドパスをしたボールが、そのプレーヤーの手から滑り身体の他の部位にあたった場合は、ダブルコンタクトの反則となる。
- ・チームの2回目のヒット後、アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触）したときにダブルコンタクトの反則が成立するため、それまでに別の反則が起きた場合、その反則が優先される。

12.3 サービスの許可

ファーストレフェリーは両チームがプレーする準備ができて、サーバーがボールを持っていることを確認した後にサービスを許可する。（第11図①）

（注）

- 1 コート上に5人だけ、または7人の選手がいるときには6人になるよう、サービスのホイッスル前に促す。必要であれば遅延行為に対する罰則を与えなければならない。
もしファーストレフェリーがそのことに気づかずにサービスのホイッスルをした場合、およびラリーが始まったり完了した場合、ファーストレフェリーはそのことに気づいたら直ちに罰則無しにラリーをやり直さなければならない。
- 2 ポジション4にリベロがいる場合は、ファーストレフェリーはチームが正規の選手にリプレイスメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ。それでもリプレイスメントが行われない場合は、セカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認後、リプレイスメントさせ、その後遅延行為に対する罰則を与える。
もしラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。
- 3 サービス許可のタイミングで、その他の不法なリベロリプレイスメントが行われており、ファーストレフェリーが分かっている場合も、上記2と同様の処置を行う。

12.5 スクリーン

12.5.1 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て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をしてはならない。

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）

12.5.3 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。

(注)

- 1 チームが意図してスクリーンを形成している場合や、プレーヤーが手を頭より上にあげている場合（頭を保護するために、頭の後ろに手をあげることは許される）、スクリーンの反則になることがある。
- 2 上記のようなケースをサービス許可前に気づいた場合は注意をする。また、サービス許可後に生じた場合はラリー終了後、ゲームキャプテンに注意する。

【2】 プレーの構造に関する事項

7.4 ポジション

サービスヒットの瞬間、サーバーを除き、両チームはそれぞれのコート内に位置していなければならない。

レシービングチームの選手はサービスヒット時、ローテーション順に位置していなければならない。サービングチームの選手はサービスヒット時、どの位置にいてもよい。

(注)

- 1 レシービングチームのポジションの反則が成立するのは、サーバーがトスをした瞬間である。トスをする瞬間までに、コート内に位置していなかったり、ポジションが完全に入れ替わったりしたケースは反則となる。セカンドレフェリーは、サーバーとレシービングチームのポジションを視野に入れるために、支柱から少し離れて判定をする。サーバーがトスをする瞬間までに、完全に入れ替わり反則となるケースがあるため、レフェリーはポジションを常に把握しなくてはならない。
- 2 レシービングチームにポジションの反則が起きたときは、サービスヒットの瞬間にホイッスルする。
- 3 サーバーが反則（不適切なサービスの実行やローテーション順の間違いなど）をした場合、相手チームにポジションの反則があったとしてもサービスの反則となる。

【3】 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ならない。

20.1.2 競技参加者はレフェリーの決定に対してスポーツマンらしく反論せず受け入れなければならない。

疑問がある場合はゲームキャプテンを通じてのみ説明を求めることができる。

(規則 5.1.2.1)

20.1.3 競技参加者はレフェリーの決定に影響を与えたり、またはチームの反則を隠したりする行動や態度は避けなければならない。

(注)

- 1 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 (スポーツマンにふさわしい行為、フェアプレー) 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 不法な行為については、その程度に応じて、適切な処置を行う。
レフェリーの判定に対しチームが納得しないこともある。しかし、それにより不法な行為を行っても良いという理由にはならない。
- 23.2.4 ファーストレフェリーは自分が下した判定に関していかなる論争も許してはならない。
とあるように、どのような場面でも毅然と対処する。
- 4 競技参加者が、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最終判定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た場合。
- ③規則の適用や解釈でない内容の質問が、繰り返された場合。
- ④一度指導されているにもかかわらず、再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問した場合。
- ⑤ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合。

【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判定に対して抗議や不満を表す態度を必要以上に示した場合。
 - ②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。
- 5 試合中にゲームキャプテンのみが、レフェリーに質問や競技規則の適用や解釈について説明を求めることができる。
監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などに声かけ程度はできるが、セカンドレフェリーやスコアラーに、説明を求めたり、長く話しかけたりすることはできない。
 - 6 先にペナルティ・退場・失格の罰則を適用した後、同じチームに軽度の不法な行為があった場合、ステージ 2 を適用せず、ペナルティ (レッドカード) を適用する。

(2014 年度の取扱いからの修正)

(例)	無作法な行為	⇒	軽度の不法な行為 1 回目	⇒	同 2 回目
選手	No.5		No.6		No.2
処置	レッドカード		レッドカード		レッドカード

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 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。
- 2 試合終了後、監督と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。

【4】 レフェリーに関する事項

23.3.2 ファーストレフェリーの責務

23.3.2 試合中、ファーストレフェリーは次の権限を持つ。

23.3.2.3 b) ボールをプレーするときの反則。(規則9.3, 第11図⑰⑱⑲)

(注)

- 1 チームの3回目のヒットが、ネットを越えずその選手が続けて触れた場合、ダブルコンタクトではなくフォアヒットのシグナルを示す。

29.2 ラインジャッジの責務

29.2.1 ラインジャッジは40×40cmのフラッグを使用して次のことをシグナルで示す：

29.2.1.3 ボールがアンテナに触れたとき、またはサービスボールおよびチームの2回目または3回目にヒットされたボールが許容空間外側のネット垂直面を通過したとき。

(規則8.4.3, 8.4.4, 第5図a, 第12図④)

(注) ラインジャッジのフラッグシグナルの修正

- 1 ラインジャッジは、2回目または3回目にヒットされたボールが、許容空間の外側のネット垂直面を通過したときにフラッグを振る。(第12図④)

2026年度

6人制 審判実技マニュアル

2026年3月20日

公益財団法人日本バレーボール協会

審判規則委員会 指導部

<目次>

【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】

スコアラー	1
アシスタントスコアラー	1
ラインジャッジ	1
ボールリトリバー	1
モッパ	1

【試合の運営】

試合前	レフェリーミーティング	2
	コート、備品、用具の点検	2
プロトコール		3
試合中	遅延行為に対する罰則	4
	軽度の不法な行為	5-6
	不法な行為・罰則	6
	不当な要求	7
セット間		7
試合終了後		7

【試合中の判定方法】

ハンドシグナル	8	
基本的な位置の取り方	8	
最終判定の仕方	9	
サービス時の判定	サービス許可のホイッスル	10
	スクリーンの判定	11
	サーバーの誤り	11
	ポジショナルフォルト	12
サーブレシーブ	12	
アタック時の判定	13	
バックアタックの判定	14	

バックセッターのアタックヒットの反則	14	
ブロック時の判定	14	
バックプレーヤーのブロックの判定	15	
ボールコンタクトの判定	15	
ネット際のプレーの判定	タッチネット	16
	ネット上での「同時の接触」の判定	17
	オーバーネット	17
	ネット下からの相手コート及び空間への侵入	18
	許容空間外側のネット垂直面を通過するボールの判定	18
	ボールがアンテナに当たるケース	19
ボールハンドリング		20
	オーバーハンドパス	20
	アンダーハンドパス	20
	トス	20
	ティッピング	21
ボールイン・アウト		21
パンケーキ		21
物体利用のプレー		21

【競技の中断に関する技術】

タイムアウト	22
選手交代	22-23

【リベロリプレースメントに関する技術】

リベロの登録	24
リベロの動作	24
リベロリプレースメント	24
リベロの再指名	25

【選手交代の手順】	26-27
-----------	-------

【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】

スコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 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、スコアシートに必要事項の記入を済ませ、スコアラーズテーブルに着く。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スコアシート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（記載されていない場合は、セカンドレフェリーに報告する）。 ④ サービスオーダーと得点の確認を行う。スコアシートが唯一の公式記録である。疑義を抱いた時は、試合を止め、セカンドレフェリーを呼び、可能な限り迅速に、正確に処置する。ロングサーバーがあればサー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。 ⑤ 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スコアシートにスコアラーが記入するか、チームキャプテンまたはゲームキャプテンが記入することを許可する。
アシスタントスコアラー	<ul style="list-style-type: none"> 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、スコアラーと交代する。 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、スコアラーズテーブルに着く。また、スコアシートの予備を準備する。 ③ アシスタントスコアラーは、試合中、 <ul style="list-style-type: none"> a) すべてのリベロリプレイメントを記入する。 もしも、リベロリプレイメントに反則があった場合は、その事実も記入し、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。 b) スコアラーズテーブルのマニュアルスコアボードを使用して、得点揭示を行う。 c) 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。 d) タイムアウトの間、セカンドレフェリーにリベロの状態を「イン」または「アウト」のハンドシグナルを用いて、当該コートに対応する片方の手で知らせる。 e) 必要に応じて、交代の要求を承認したことを通知するためのブザーを押して、スコアラーを補佐する。 f) <u>選手交代手続き中に、口頭で情報を提供し、スコアラーを補佐する。</u>
ラインジャッジ	<ul style="list-style-type: none"> ① 試合開始30分前までには、スコアラーズ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、選手の紹介を待つ。 ② 担当の位置についたら、ネット及びアンテナ等が正しい位置に取り付けてあるかどうかチェックする。特にアンテナの取り付け位置については試合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する。
ボールリトリバー	<ul style="list-style-type: none"> 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、フェンスの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り示す。 ④ ボールの受け渡しは、2・3歩動いて行う。サーバーの邪魔にならないタイミングで、よく状況を見て、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、次セットのサービス権があるチームの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、次セットのサービス権があるチームのNO2もしくはNO5が2個のボールを保持する。5セット目は、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。） ⑧ タイムアウト中およびセット間には、ボール管理を行い、選手に渡さない。 ⑨ 試合終了時には、3つもしくは5つのボールをスコアラーズテーブルに持って行き、ボールホルダーに返す。
モッパー	<ul style="list-style-type: none"> ① フロアモッピングは、選手の安全とスムーズな試合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分前までには、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、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 タイムアウト中またはセット間に、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。こぼしたチームがコートチェンジした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技役員が拭く。 ⑦ 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にしっかりと拭く。その際、選手とぶつからないように注意する。（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）拭く時間は3秒程度である。 ⑧ フロントゾーン担当のモッパーの定位置は、スコアラーズテーブル横であり、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る。 ⑨ 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。 ⑩ 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。

【試合の運営】

		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
試合前	レフェリーミーティング	<p>①原則として試合開始60分前にレフェリーミーティングを行う。(大会毎に確認する)</p> <p>②今までに経験した試合の取り扱いについての説明, 反省や伝達事項は必ずレフェリーミーティングで話をする。↓</p> <p>(例) ラインジャッジとの打ち合わせ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ライン判定 ・ボールコンタクト ・アンテナ付近の判定 ・パンケーキなど具体的に確認する 	<p>①ファーストレフェリー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, セカンドレフェリー側のアンテナ外通過とボールコンタクトなどについての判定方法や合図の仕方, その他ファーストレフェリーに対する補佐の仕方について打ち合わせをする。</p> <p>②スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。</p>	<p>①ファーストレフェリー・セカンドレフェリーと, 選手交代, タイムアウト, 誤ったサーバーの発見時の合図の仕方と処理の方法について念入りに打ち合わせておく。</p> <p>②(具体例) 誤ったサーバーを発見した時は, セカンドレフェリーに対して正しいサーバーを伝える。そして, 両チームの次のサーバーを伝え, それに基づいてセカンドレフェリー, スコアラーはポジションを確認する。</p>
	コート, 備品, 用具の点検	<p>①コート, ベンチ, ウォームアップエリア, ネット, ボールについて点検をする。</p> <p>②ネットの高さ, 張り具合, アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	<p>①ファーストレフェリーと共に, コート, ベンチ, ウォームアップエリア, ネット, ボールについて点検をする。</p> <p>②ファーストレフェリーと共に, ネットの高さ, 張り具合, アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	<p>①スコアシートに大会名, 試合番号, チーム名, 場所, エントリー等必要な事項を青のボールペン(消せないボールペン)で記入する。</p> <p>②代表者会議で変更, 訂正された最終エントリーをスコアシート右下部のチーム欄に記入する。</p>

	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
プロトコール	<p>①スコアラーズテーブルの前で、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。</p> <p>②公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。</p> <p>③試合球、スコアシート、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、試合に必要な用具をチェックする。</p> <p>④ラインアップシートを確認し、セッターの位置を中心に、両チームのメンバーを確認する。</p> <p>⑤両チームのラインアップをスコアラーがスコア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。しかしながら、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に限り、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。この場合、変更できるのは負傷した選手のポジションのみである。</p> <p>⑥公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。</p>	<p>①スコアラーズテーブルの前で、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。</p> <p>②公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>③ウォーム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。</p> <p>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。（再提出の場合もある）</p> <p>スコアラーが記入した後は、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スコアシートに記入し終えたら、そのラインアップを訂正することはできない。</p> <p>⑤各チームが個別にウォームアップを行っている場合は、交代をホイッスルで合図する。</p> <p>⑥ボールの配球</p> <p>スターティングラインアップ（リベロを含む）の紹介後</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3 ボールシステム＝ボールリトリバーNo 2, 5へ ・ 5 ボールシステム＝No 1, 2, 4, 5へ <p>⑦ラインアップシートに従って、スターティングプレイヤーを確認する。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時は、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）</p> <p>⑧最初のサーバーにボールを送る。</p>	<p>①監督、チームキャプテンはサインする。これは正式な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。</p> <p>②ウォーミングアップ中に選手のナンバーとスコアシートに記載された構成メンバーを確認する。</p> <p>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、スコアシートに記入する。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いた場合は、セカンドレフェリーを通して、監督に確認する。ラインアップシートはファーストレフェリー・セカンドレフェリー（JVIMS）以外には見せてはならない。</p> <p>④アシスタントスコアラーは、エントリーに記載されたリベロがいることを確認する。</p>

	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
試合中 遅延行為に対する罰則	<p>①選手交代が遅れたときは、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である。</p> <p>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、遅延行為に対する罰則とする。</p> <p>③ラリー終了後直ちに次のサーバーはサービスゾーンに移動して、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行為に対する罰則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。</p> <p>④正規の試合中断の要求に関して、遅延行為に対する罰則が適用された場合、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く）</p> <p>⑤もし監督がラインアップシートを時間通りに提出せず、試合再開を遅らせた場合は、チームに遅延行為に対する罰則を与えなければならない。</p>	<p>タイムアウト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、直ちにコートに戻るよ</p> <p>うに促す。</p>	<p>すべてのディレイウォーニング・ディレイペナルティは、スコアシートの罰則の欄に「D」で記載する。</p>

	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
軽度の不法な行為 ※規則 2 1. 1	<p>①〈ステージ1〉チームメンバーによる、軽度の不法な行為に対しては、早い段階で、ゲームキャプテンを呼び、口頭で警告をする。(例:「チームに警告を与えます。」)</p> <p>〈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。</p> <p>軽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。</p> <p>【主にステージ1に該当するケース】</p> <p>a)ファーストレフェリーが最終判定を出した後もレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。</p> <p>b)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た場合。</p> <p>c)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。</p> <p>d)一度指導されているにもかかわらず、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。</p> <p>e)ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等の牽制する行為があった場合。</p> <p>【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)】</p> <p>a)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抗議や不満を表す態度を必要以上に示した場合。</p> <p>b)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。</p> <p>②試合中にゲームキャプテンのみが、レフェリーに質問や競技規則の適用や解釈について説明を求めることができる。監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などに声かけ程度はできるが、セカンドレフェリーやスコアラーに、説明を求めたり、長く話しかけたりすることはできない。</p> <p>③監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながらまたは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。</p> <p>④ラリー中「ワンタッチ」とか「ドリブル」とか、自然に声が出るようなものは気にしなくてよい。</p> <p>⑤ラリー終了後、役員に対してアピールする行為やレフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに警告(や罰則)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、早めに警告(や罰則)を適用する。</p>	<p>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。</p>	<p>①軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、罰則ではないので、スコアシートに記録されない。</p> <p>②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則 2 1. 1を理解する。</p>

試合中

		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
試合中	軽度の不法な行為 ※規則21.1	⑥軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。チームがペナルティ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。		
	不法な行為・罰則 規則21.4.1 規則21.4.2 規則21.5	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いたら、該当するカードを示し、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、ゲームキャプテンを呼び、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旨を伝え、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、ファーストレフェリーは、チーム、セカンドレフェリー、スコアラー、観客などに罰則内容がわかるように、カードを明確に示す。 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、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えなければならない。 ③不法な行為に対する罰則を適用できるのはファーストレフェリーのみであり、すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。 ④同じ試合で同じチームメンバーが不法な行為を繰り返した場合は、規則21.4.2に伴い、累進的な罰則となる。（第9図、規則21.3） ⑤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規則21.3により、罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。 退場または失格の場合、直ちにゲームキャプテンを呼び、当該チームの監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重処罰を防ぐため）、次のセットの開始時にカードを提示することで正式に罰則が適用される。	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確認し、直ちにスコアラーに該当の罰則をスコアシート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警告・ペナルティ・退場・失格はスコアシートの罰則の欄に記入する。 ②スコアシートの情報に基づき、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。		

		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
試合中	不当な要求	<p>①レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。</p> <p>②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の際、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行為に対する罰則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。</p>	<p>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、スコアシートに記載させる。また、ファーストレフェリーにも合図を送る。</p> <p>* 不当な要求を拒否した場合 異なる種類の中断の要求は認められる。</p>	<p>不当な要求（拒否）は、罰則欄の横の当該チーム（ⓈまたはⓉ）に×印を記載する。</p>
	セット間	<p>両チームの状況を確認する。必要があれば、セカンドレフェリーと打ち合わせをする。</p> <p>（最終セットの場合） リードするチームが8点に達した時、コート上の選手をエンドラインに整列させ、ホイッスルでコートチェンジのシグナルを示す。</p>	<p>①セット間の計時を行い、両チームの状況を確認する。</p> <p>②セット終了後、積極的にラインアップシートを取りに行く。</p> <p>③スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。</p> <p>（最終セットの場合） コートチェンジがスムーズに行えるように確認する。 コートチェンジ後、コートチェンジ前と同じポジションであることを確認する。その後、スコアラーを確認し、リベロリプレイズメントや中断の要求を認める。</p>	<p>セット間の計時を行う。結果の集計・記入をセットごとに行い、次のセットの必要事項を記入する。</p> <p>（最終セットの場合） コートチェンジ後、中断の要求があっても、まずポジションの確認を優先し、その後両手をあげてから、中断の要求の手続きに入っていく。</p>
試合終了後		<p>①監督およびゲームキャプテンと握手をする。</p> <p>②セカンドレフェリーが確認をしたスコアシートを、再度確認してサインをする。</p> <p>③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、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</p>	<p>①監督およびゲームキャプテンと握手をする。</p> <p>②試合球を確認する。試合で使用したすべてのボールを、スコアラーズテーブルまで戻す。</p> <p>③スコアシートが完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。</p> <p>④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、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。</p>	<p>①試合結果を最終結果欄に記入する。チームキャプテンまたはゲームキャプテンは競技中に生じた抗議の内容をファーストレフェリーの許可を受けた場合に限り、記載することができる。（記載内容は、ルールの適用・解釈に関することに限る）ジャッジカンファレンスの適用される大会では、正式抗議を申し出る権利はない。</p> <p>②両チームのキャプテンのサインを採る。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。</p> <p>③スコアシートを完成させた後に、アシスタントスコアラーがサインした後、自分でサインをし、セカンドレフェリー、最後にファーストレフェリーのサインを採る。</p> <p>④スコアシートは、オリジナルを主催者が保管する。</p>

【試合中の判定方法】

	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
ハンドシグナル	<p>①公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて説得力のあるハンドシグナルを示す。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。</p> <p>②反則の種類は、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。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。</p> <p>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。</p> <p>④試合中は、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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。ラリー終了後は、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、ベンチコントロールを行う。</p> <p>②セカンドレフェリーがホ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。</p> <p><判定以外でのホイッスルをするケース></p> <ul style="list-style-type: none"> ・選手交代のブザーがない。ブザーが鳴らない(シグナルを示す)。 ・リベロの再指名(シグナルはしない)。 ・セット開始前、ラインアップシートに記入されていない選手の交代要求時。 ・他コートからのボールの侵入。 ・ロングサーバー。 ・コート上での重大な事故、けが等。 <p>③セカンドレフェリーがファーストレフェリーを補佐して合図を送るケースでは、ラリーに負けたチーム側に移動して、ファーストレフェリーと目が合った時(ファーストレフェリーが求めた時)に、胸の前で小さく合図のみ送る。(しかし、ファーストレフェリーがその判定を受け入れない時は、主張すべきでない)</p> <p>④試合中、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。セカンドレフェリーの合図がボ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ァーストレフェリーの見える位置に移動する。</p>	<p>セット終了時、最終得点を斜線で消し、直ちにセット終了のシグナルを示す。</p>
基本的な位置の取り方	<p>①基本的には、ボールに身体を正対させて見る。ボールのあるサイドにボール1個分位身体を移動させるが、極端に横へ移動しない。ボールを中心として移動する。</p> <p>②肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがバックゾーンにある時はリラックスするリズムを持つ。</p> <p>③目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下、左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。</p> <p>④ネットから離れたアタックプレーは、若干アタッカー側に身体を移動してアタッカーのプレーとブロッ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。</p> <p>⑤自分のリズムを作り、1つ1つのプレーで瞬間的に目の動きを止めてボールを注視することが大切である。</p>	<p>①自然体で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。プレーの位置により前後左右に移動したり、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。</p> <p>②プレーに応じて(ブロッカーの手からセンターラインが視野に入る)ボールから0.5m~1.5m程度の範囲で注視する。</p> <p>③アンテナ外通過のボールやその可能性があるプレーはアンテナ近くに位置しボールのコースを確認する。ただし、プレーの邪魔になりそうな場合は、ボールの後ろに密着することが望ましい。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。</p> <p>④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一步踏み込んで静止して見る。</p> <p>⑤タイムアウトや選手交代の要求に注意を払う。</p> <p>⑥ラリー終了後、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。</p>	

	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
最終判定の仕方	<p>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。</p> <p>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、その結果判定を覆すことはレフェリーへの信頼を失うことになるので、主体性を持ち、毅然たる態度で判定を行う。</p>		

	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
サービス許可 のホイッスル	<p>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おいてプレーの準備ができていることである。</p> <p>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、セッターの位置、バックアタックの選手の位置等のチェックをする。</p> <p>③両ベンチを見て、競技中断の要求の有無を確認する。</p> <p>④大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。</p> <p>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。</p> <p>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)</p> <p>⑦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、反則とせず代わること認める。この場合でも8秒以内にサービスを行わなければならない。</p> <p>⑧サービス時の反則(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。</p> <p>⑨コート上に5人だけ、または7人の選手がいるときには6人になるよう、サービスのホイッスル前に促す。必要であれば遅延行為に対する罰則を与えなければならない。もし、ファーストレフェリーがそのことに気づかずにサービスのホイッスルをした場合、および、ラリーが始まったり完了した場合、ファーストレフェリーは、そのことに気づいたら直ちに罰則無しにラリーをやり直さなければならない。</p> <p>⑩ポジション4にリベロがいる場合は、ファーストレフェリーはチームが正規の選手にリプレイメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ。それでもリプレイメントが行われない場合は、<u>セカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認後</u>、リプレイメントさせ、その後、遅延行為に対する罰則を与える。もし、ラリーが始まった場合は、ポジショナルフォルトとして処置をする。</p> <p><u>⑪サービス許可のタイミングで、その他の不法なリベロリプレイメントが行われており、ファーストレフェリーが分かっている場合も、上記⑩と同様の処置を行う。</u></p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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)</p> <p>④ポ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。</p>	<p>スコアラー アシスタントスコアラー</p> <p>①得点を確認する。</p> <p>②サーバーを確認する時は、スコアシートのサービス順とサーバーに齟齬が生じていないか、最初にスコアシートでサーバーの番号を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。 (大きく指すことはしない)</p>
サービス時の判定			

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
サー ビス 時 の 判 定	スクリーンの 判定	<p>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。</p> <p>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レシービングチームに見えるのであれば反則ではない。</p> <p>サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。</p> <p>意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。</p>		
	サーバーの誤り	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。必要であればセカンドレフェリーを呼び確認を行う。	<p>①ホイッスルをして試合を止め、スコアラとスコアシートを見ながら、正確な状況を確認する。（その際、正しいサーバーを確認し、ラインアップシートでポジションを確認する）</p> <p>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す。</p> <p>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）</p> <p>④両チームのポジションを正しく確認する。</p>	<p>①ロングサーバーを確認したら、サービスを打った直後に「ブザー」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。もしも疑わしいことがあれば、試合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）</p> <p>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）</p>

		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
サービス時の判定	ポジショナル フォルト	<p>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。<u>サーバーがトスをした瞬間</u>にコート外に出ている場合、<u>サービスヒットの瞬間</u>にホイッスルをして判定をする。</p> <p>②サービングチームの選手のコート面に接している両足の位置によって判定をする。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る。</p> <p>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と、視野が狭くなり、他の関係の反則が見えなくなるので、なるべくコート全体を視野に入れる。</p> <p>④反則が起きた時は、どの選手がポジショナルフォルトなのか明確に示す。</p>	<p>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。<u>サーバーがトスをした瞬間</u>にコート外に出ている場合、<u>サービスヒットの瞬間</u>にホイッスルをして判定をする。</p> <p><u>②レシービングチームのポジションの反則が成立するのは、サーバーがトスをした瞬間である。トスをした瞬間までに、コート内に位置していなかったり、ポジションが完全に入れ替わったりしたケースは反則となる。セカンドレフェリーは、サーバーとレシービングチームのポジションを視野に入れるために、支柱から少し離れて判定をする。</u></p> <p><u>③サーバーがトスをした瞬間までに、完全に入れ替わり反則となっているケースがあるため、レフェリーはポジションを常に把握しなくてはならない。</u></p> <p><u>④レシービングチームにポジションの反則が起きたときは、サービスヒットの瞬間にホイッスルする。</u></p> <p>⑤レシービングチームの選手だけを注視するのではなく、両チームを視野に入れて、コート面に接している両足の位置によって判定をする。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る。</p> <p>⑥試合中、サービス許可のホイッスルの前に疑わしいときは、ラインアップシートを見て、ポジショナルフォルトがあるか、ないかを確認をする。試合中は必ずラインアップシートを保持する。</p> <p>⑦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。反則を犯した選手が自らポジションを修正しない場合、レフェリーは選手のポジションを修正し、次のラリーを開始しなければならない。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、ゲームキャプテンに反則を犯した選手を示さなければならない。</p> <p><u>⑧サーバーが反則（不適切なサービスの実行やローテーション順の間違いなど）をした場合、レシービングチームにポジションの反則があったとしてもサービスの反則となる。</u></p>	スコアシートで、ポジションの確認をして、セカンドレフェリーをサポートできるように心がける。
	サーブレシーブ	<p>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許可の前に確認しておく。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>⑤ジャンプサービス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。</p> <p>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をした場合は反則になるので、正確に判定する。</p>	<p>①ポ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。</p> <p>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）</p> <p>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。</p>	

	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
アタック時の判定	<p>①必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール1つ分ぐらいとし、横に出過ぎない。 (オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のため)</p> <p>②オープンアタックは高い位置から広い視野で見ること。アタッカーとブロッカーとボールを視野に入れる。アタッカーのキャッチ、ブロッカーのボールコンタクトやタッチネット、また、ブロックに跳ね返ってアタッカーに当たるケースを頭に入れておく。</p> <p>③A, B, C, Dクイックは、トスがネット際上がるので、ボールを見ながらネット上に目線をおき、ブロッカーやセッターのオーバーネットやタッチネット、ブロッカーのボールコンタクトを見て、レシーバーのボールコンタクトとライン判定をする。(プレーを先読みすること)</p> <p>④特にボールを置く方向を変えるフェイント攻撃(「ティップ」)が使用された場合、ボー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、片方の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。</p> <p>⑤ボールをつかむ、投げる、持ち上げる、ボールの方向を変える。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》 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ため、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。</p> <p>⑥ティッピングは、プレーの先読みをして、ネット上に目線を残す気持ちを持つと正確な判定ができる。</p> <p>⑦セッターとブロッカーがフロントかバックかを確認する。</p>	<p>①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注視する。</p> <p>②ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネ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、ネット際を集中して見る。</p> <p>③セカンドレフェリー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、ブロッカーのボールコンタクトだけでなく、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> <p>⑤セッターとブロッカーがフロントかバックかを確認する。</p>	

	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
バックアタックの判定	<p>①ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする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。</p> <p>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。</p> <p>③ボールの高さを確認する。ボールが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。</p> <p>④ネット上端より高いボールをバックのセッターがトスした時に、相手方ブロッカーがオーバーネットしていないでそのボールに触れた場合は、バックのセッターの反則である。</p> <p>⑤反則成立のタイミングは、そのボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手のブロックに触れた時なので、その瞬間にホイッスルをする。</p>	<p>①ポジションの確認を行う。特にセッターとバックアタックをする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。</p> <p>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。アタックラインが視野に入る位置取りをする。</p> <p>③ジャンプの踏切位置を監視する。バックの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。</p> <p>④バックアタックの反則を見ることを意識して、センターからの速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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	
バックセッターの アタックヒットの反則	<p>①ネット上端よりも完全に高い位置でトスアップされたボールが、直接相手コートに入ってしまった時、相手ブロックに触れたりした時は、アタックヒットの反則となる。</p> <p>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。</p> <p>③トスを上げる前に、またはトスと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である。</p>	<p>①判定できるように、バックセッターの確認を行う。特にレシービングチームのセッターがバックの時は注意する。</p> <p>②打点の高さがはっきりしない時には、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。</p> <p>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。</p>	
ブロック時の判定	<p>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単にインターセプトするのではなく、ボールを保持する(または持ち上げる、押す、運ぶ、投げる、手が伴う)場合には、「キャッチ」の反則である。</p> <p>②ブロックに似た動作で、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。そのような動作でのプレーはキャッチの反則があるので注意する。</p> <p>③ブロック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。</p> <p>④ブロッカーのボールコンタクトでファーストレフェリーの死角となるコースは、ブロックの間とセカンドレフェリーサイドであることを理解し、ラインジャッジと協力する。</p> <p>⑤ブロッカーのオーバーネットは、セッターがトスを上げる前、または同時ブロックをすること。ネット上の同時プレーでどちらかがオーバーネットしているケース。ネット上に目線をおきボールと手の接点を見る。(目線を極端に下げないようにする)</p> <p>⑥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ブロックである。</p>	<p>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。</p> <p>②アンテナにボールが当たるケースは、アタックボールか、ブロックの後のボールかを確認する。</p> <p>③アンテナ近くでのプレーのときは、ブロッカーがアンテナに触れるケースも起こることを意識して見る。</p> <p>④ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネ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、ネット際を集中して判定する。</p>	

	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
バックプレーヤーの ブロックの判定 (ファーストレフェリー、 セカンドレフェリーの 責務)	<p>①バックプレーヤーがブロックの試みをして反則ではない。(リベロを除く)</p> <p>②ブロック群でバックプレーヤーに触れなくても、他の選手に触れれば反則は成立する。</p> <p>③バックセッターがジャンプしてセットアップしようとしたとき、味方の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、バックセッターに当たったときに、身体の一部がネット上端より高い位置にあれば、ボールが当たった位置に関係なく、バックブロックの反則が成立する。</p>	<p>①サービスのときは、レシービ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。</p> <p>②ラリー中もネット際でトスを上げるセッターがフロントかバックかを確認しておく。</p>	
ボールコンタクトの 判定	<p>①アタッカーの手(プレー)、ボール、ブロッ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ある。</p> <p>②判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。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ることなくタイミング良く最終判定を下すと説得力がある。</p> <p>③判定(ハンドシグナル)を早く出しすぎて、後からセカンドレフェリー、ラインジャッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。</p> <p>④目の位置が低くなりすぎると角度あるボールコンタクトが見えにくくなるので高い位置から見ると良い。</p> <p>⑤ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p> <p>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。また、アタックボールがブロックに当たり、速いスピードで跳ね返り、再びアタッカーに当たる時は、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距離が近いうえに速いスピードのために見逃しやすいことがあるので、ラインジャッジを確認することが必要である。</p> <p>⑦ブロックアウトを狙うプレーは、ブロッカーの手のサイドをかすかに狙って打ってくるので広い視野で見る。そして、必ずセカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してから判定をする。</p> <p>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。</p>	<p>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、補助できるように確認をする。</p> <p>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)タイミングでシグナルを送る。</p> <p>③ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p> <p>④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、ネット際を集中して見る。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
ネット上の 「同時の接触」 の判定		<p>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てもラリーは継続される。</p> <p>②ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナに当たった時は、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ネット上で同時の接触後、そのボールがコート外に落ちた場合、ネットを基準にボールの反対側の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ネット上端で、両チームがプレーしようとする時、キャッチ・ボールコンタクト・オーバーネット・タッチネット・プレー後のボールの方向等に気を付ける。</p> <p>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らないので、ホイッスルを強く、ハンドシグナルを少々長めに出すことによって、選手、役員、観衆、TV視聴者に対して説得性が高まる。説得性とタイミングが大切である。</p>	<p>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てもラリーは継続される。</p> <p>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)</p>	
	ネット際の プレーの判定	<p>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。</p> <p>②ブロックを除き、オーバーネットの判定基準は、ネットの上端から相手コート上に手を出して、ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。ネットを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。</p> <p>③オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上におき、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。</p> <p>④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。アタックヒットと同時にブロッカーの手が触れても反則でない。相手のアタックヒット前なのか、アタックヒットと同時なのかを見極める必要がある。</p> <p>⑤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、その前にブロックすることは反則である。特にトスアップをブロックするオーバーネットの見逃しに注意する。ただし、セッターのプレーが明らかにアタックの場合は、ブロックによるボールへの接触が、同時であっても反則でない。</p> <p>⑥相手から向かって来るボールをすべてブロックすることはできるが、平行トスが相手コートに向かっているケースで、アタックヒット前にブロックした場合は反則である。 (ただし、3回触れたボールは除く)</p> <p>⑦相手から向かって来るボールがネットを越えない場合、ブロックをすると反則である。(ただし、3回触れたボールは除く) ボールがネットを越えてくる場合、2回目または3回目にプレーできる相手選手がネット近くにいないとき、ネットを越えてブロックすることができる。</p>		

		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
ネット際のプレーの判定	ネット下からの相手コート及び空間への侵入	ファーストレフェリーの位置からも、ネット下での相手コート、および空間への侵入が見える場合がある。	<p>①片方の足がセンターラインを越え、相手コートに触れても、その一部がセンターラインに接触しているか、その真上に残っており、相手方のプレーを妨害していなければ、反則とはならない。足とはくるぶしの下（くるぶしを含まない）までと考える。（サービスヒット時も同様）</p> <p>②両足より上部の身体のいかなる部分が、相手コートに触れても反則とならない。また、ネット付近においてスライディング等のプレーで相手コートに侵入した時に、両足が完全に相手コート上の空間にあったとしても、足が相手コートに触れず、相手方のプレーを妨害していなければ反則としない。</p> <p>③上記①②とも相手方プレーへの妨害があると判断したらインターフェアの反則とする。（ハンドシグナル=反則が起きた地点を指し、必要であれば反則をした選手を手で示す）</p> <p>④反則のあった瞬間に、ホイッスルすることが大切である。</p>	
	許容空間外側のネット垂直面を通過するボールの判定	<p>①チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、取り戻すことができる。許容空間外側のネット垂直面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。</p> <p>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しておく必要がある。</p> <p>③サービスボールがアンテナに触れるか許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、もしくはチームの2回目・3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	<p>①チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、取り戻すことができる。許容空間外側のネット垂直面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。</p> <p>②ボールが自身の方へ向かう場合、選手との衝突を避けるとともに、選手ができるだけボールをプレーできるように動く。その間、可能なかぎり、ジャンプしたり、走ったり、プレーに背を向けたりすることを避ける。さらに、セカンドレフェリーは、ボールの方向にもボールを追う選手の方向にも動いてはならない。選手がボールをプレーしている間、<u>アンテナ</u>、ボール、選手、および取り戻されたボールの行き先を見ることができるよう視野を調整する。</p> <p>③レシーブされたボールがアンテナ外かその上方を通過したり、取り戻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、基本的にはボールの後かスコアラース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。</p> <p>④サービスボールがアンテナに触れるか許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、もしくはチームの2回目・3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	

		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
ネット 際の プレー の 判定	ボールがアンテナに当たるケース	<p>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、ポール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。</p> <p>②アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールがアンテナに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。</p> <p>③ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである。</p> <p>④ボールに集中し過ぎて、判定が反対になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを視野に入れて判定をする。</p> <p>⑤試合前にレフェリー団のミーティングで取り扱い方法を確認する。</p>	<p>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、ポール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。</p> <p>②アンテナ付近でボールがネットの上端に当たったのか、アタックしたボールがアンテナに当たったのか、ブロックしたボールが当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定する。</p> <p>③ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである</p> <p>④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～2m離れ、アンテナ上端からセンターラインが視界に入るようにする。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンド レフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
ボールハンドリング	<p>①すべてのプレーのハンドリング基準は試合を通して統一されなければならない。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>④特にボールを送る方向を変えるフェイント攻撃（「ティップ」）が使用された場合、ボー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、片方の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。</p>		
オーバーハンド パス	<p><u>①チームの2回目のヒットが指を使ったオーバーハンドパスで行われ自チームの空間内にボールが飛んだ場合は、手の中で連続して接触してもダブルコンタクトの反則にならない。アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触）したときは、ダブルコンタクトの反則になる。また、オーバーハンドパスをしたボールが、そのプレーヤーの手から滑り身体他の部位にあたった場合は、ダブルコンタクトの反則となる。</u></p> <p>②ボールと手が触れる瞬間だけを見て判定をすること。フォームや音に影響されて判定をしないこと。</p> <p>③<u>2回目のヒットでアタックヒットが完了したとき、および、3回目のプレーで、左右の手のバラツキ、また指先から手の平に当たるケースは、ダブルコンタクトである。</u></p> <p><u>④チームの2回目のヒット後、アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触）したときにダブルコンタクトの反則が成立するため、それまでに別の反則が起きた場合、その反則が優先される。</u></p> <p><u>⑤手の中に止まるケースや長くとどまるようなプレーは、キャッチの反則となる。</u></p> <p>⑥左右に動いたりしてのパスや速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の判定をする。</p> <p>⑦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。</p> <p>⑧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。</p>		
アンダーハンド パス	<p>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。</p>		
トス	<p>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、いつ離れたかを見分けて判定しなければならない。</p> <p>②胸の前からのバックスや頭上から前へ流すトスなどで起こりやすいキャッチについても同様である。</p> <p>③シングルハンドトスに対してのハンドリング基準は、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はキャッチとする。指先だけにボールが当たるプレーは反則ではない。</p> <p>④ネット上段でセッターがトスをする時（Aクイック等）、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。</p>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
ボールハンドリング	ティッピング	<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、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。</p> <p>a) ボールを長く引っ張るプレー b) ぶら下がりながら引き下ろすプレー c) ネット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ボールをつかむ、投げる、持ち上げる、ボールの方向を変える。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。</p> <p>《反則となりうるケースの例》</p> <p>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ため、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場合キャッチの反則となる。</p> <p>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。</p>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
	ボールイン・アウト	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>③レフェリーの判定が遅ければ、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。</p> <p>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。(ボールコンタクトの場合も同様)</p>	<p>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。</p>	
	パンケーキ	<p>①ファーストレフェリーは身体を大きく動かすことなく目線を下げて見る。確認できないときには、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。</p> <p>②試合前に合図の仕方について、レフェリー団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</p>	<p>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。タッチネットが起りそうもない場合は、ボールを見る。</p>	
	物体利用のプレー	<p>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プレーをしたりすることは反則である。</p> <p>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。(ただし、自チーム側の競技エリア外に限る)</p>	<p>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。</p>	

【試合の中断に関する技術】

	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
タイムアウト	<p>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）ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。</p> <p>不当な要求が適用された場合には、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。（タイムアウトは認められないが、選手交代の要求は認められる）ただし、不当な要求のうち、ラリー中またはサービスのホイッスルと同時に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、ディレイウオーニング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）</p>		
	<p>①監督がブザーとハンドシグナルでタイムアウトを要求する。監督が不在の場合はコーチまたはゲームキャプテンが要求する。ファーストレフェリーはハンドシグナル（Tの字）を示す必要はない。</p> <p>②必ず監督やゲームキャプテン（監督が不在の場合）が公式ハンドシグナル（タイムアウト）を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、ファーストレフェリーはサービス許可のホイッスルをして試合を続行する。</p> <p>③サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。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しまうなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延行為に対する罰則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超えての要求も同様に扱う。</p> <p>④タイムアウトの時に、試合再開の合図があった後もタイムアウトを長引かせる場合、遅延行為に対する罰則の対象となる。セット間も同様である。 （セカンドレフェリーが再度指導したにもかかわらず、中断を長引かせる行為は、遅延行為に対する罰則とする）</p>	<p>①公式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、要求したチームのサイドを示す。</p> <p>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）を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、ファーストレ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行する。</p> <p>③サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレフェリーはホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、スコアシート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、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延行為に対する罰則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超えての要求も同様に扱う。</p> <p>④選手がコートから離れたことを確認する。タイムアウトは30秒間であるが、選手は、30秒を待たずにコートに戻っても良い。コートに戻れる選手はコートにいた選手と、タイムアウト後リプレイメントする選手のみである。タイムアウト後にリプレイメントを行う場合は、30秒のホイッスル後に改めて行う。</p> <p>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る。（ファーストレフェリーには、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥リベロのリプレイメントが正しく行われなことを未然に防ぐ。</p> <p>⑦30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は、当該チームの監督に通告する。（監督の所まで行かず、ホイッスルを使用して通告する）</p> <p>⑧試合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て再開するように指導するが、次は遅延行為に対する罰則の対象となり、ファーストレフェリーに伝える。</p>	<p>タイムアウトを記録し、その回数を統御する。また、2回目のタイムアウトをセカンドレフェリーに知らせる。</p>
選手交代 (選手交代の手順参照)	<p>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）ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。</p> <p>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に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、ディレイウオーニング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）</p> <p>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。</p>		

	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
選手交代 (選手交代の手順参照)	<p>①ファーストレフェリーはハンドシグナルを示す必要はない。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザーを鳴らしても、選手が準備を出来ていない場合は、拒否をして遅延行為に対する罰則を適用する。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブザーを鳴らした場合、またはセカンドレフェリーがホイッスルした場合、試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の処置を行う。</p> <p>④複数の要求があり、交代の手続きが行われている途中で、その他の要求をキャンセルしても、罰則を適用しない。</p> <p>⑤2組の交代の要求があったが、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。</p>	<p>①ブザーを確認したら、ボールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、手で合図をすることで、交代をコントロールする。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザーを鳴らしても、選手が準備を出来ていない場合は、拒否をして遅延行為に対する罰則を適用する。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブザーを鳴らした場合、またはセカンドレフェリーがホイッスルした場合、試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の処置を行う。</p> <p>④2組以上の交代を要求する場合は、1組目が選手交代ゾーンに入ってきたとき、2組目以降の交代選手は、サイドラインから少し離れたところで待たせて、スコアラー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、次に当該チームの監督に5回目と6回目の選手交代を通告する。</p> <p>⑤2組の交代の要求があったが、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。</p> <p>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。</p> <p>⑦複数の選手交代を行う場合、交代選手は1つのユニットとして選手交代ゾーンに近づかなければならない。全く同時でなくとも、最初の選手が選手交代ゾーンに入った後、2組目の選手が到着するまでに少し間があっても、その選手が交代選手であることが明らかな場合は、<u>前の選手交代の記録が完了するまでに、次の選手が選手交代ゾーンに入れば</u>、レフェリーはそれほど厳しくなることなく、交代を認める。2組目（3組目）の選手のわずかな遅れは、遅延行為に対する罰則とはならない。</p> <p>⑧5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、スコアシートに記録される。</p> <p>⑨2組の交代の要求があり、その中の1組は不法な選手交代であった場合、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、チームに遅延行為に対する罰則を与える。</p>	<p>①選手が、選手交代ゾーンに入ったらブザーを鳴らし、コート内の選手と交代選手が正規の交代であるかどうかを確認する。そしてスコアシートに記入し、完了したら両手を上げセカンドレフェリーに合図を送る。</p> <p>②選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目、6回目をセカンドレフェリーに通告する。</p> <p>③スコアラーは記録が完了したら、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。（複数の場合は1回ずつ両手を上げ、区切って行う）その後、次のサーバーを確認する。</p> <p>④選手が負傷で正規の、あるいは、例外的な選手交代をした場合は、その事実と負傷した選手の番号、負傷が発生したセット、負傷時のスコアをリマーク欄に記入する。</p> <p>⑤選手が退場・失格で、例外的な選手交代をした場合は、その事実をリマーク欄に記入する。</p>

【リベロリプレイスメントに関する技術】

	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
リベロの登録	<p>①構成メンバーが13名以上の場合、2名のリベロを登録しなければならない。</p> <p>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が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も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であるかを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。</p>		
リベロの動作	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p>	
リベロリプレイスメント	<p>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つのラリーが完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。</p> <p>②1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。</p> <p>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、遅延行為に対する罰則の対象となり、同一試合中、累進される。例えば、ディレイウォーニングやディレイペナルティの場合、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（ディレイウォーニングやディレイペナルティ）のリベロリプレイスメントは有効とする。</p> <p>④不法なリベロリプレイスメントが行われ、ファーストレフェリーが分かっている場合は、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通してアシスタントスコアラーに確認をする。不法なリベロリプレイスメントの場合は、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。</p> <p>⑤もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。</p>	<p>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。</p> <p>②不法なリベロリプレイスメントが行われ、セカンドレフェリーが分かっている場合は（アシスタントスコアラーのブザーでの指摘がなければ）、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アシスタントスコアラーに確認をする</p> <p>③もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。</p>	<p>※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。</p> <p>①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通告する。（チームには遅延行為に対する罰則が適用される）</p> <p>②もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ブザーを鳴らし通告する。（チームはポジショナルフォルトとして処置される）</p>

リベロの再指名	<p>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。</p> <p><リベロ再指名の方法></p> <ol style="list-style-type: none">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メントゾーンに立っていな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ームを着用する）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、スコアシートのリマーク欄に、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変更を記載する。<ul style="list-style-type: none">・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(以下サブ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
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	ナンバ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ゾーンに入ったとき、ブザーを押す。	何もしない。	ブザーを確認したら、ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、手で合図をすることで、交代のコントロールをする。	交代選手がサブスティチューションゾーンに入ったとき、ホイッスルをし公式ハンドシグナルを示す。ポールとスコアラーズテーブルの間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。	何もしない。
ナンバーのチェックを行い、スコアシートに記入する。その際、片方の手を上げたり、セカンドレフェリーと目を合わせたりする必要はない。不法な交代の場合、ブザーを押す。そして、遅延行為に対する罰則が適用された後、スコアシートの「罰則」の該当する欄に記録する。	ナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。	選手交代の際、スコアラーと目を合わす必要はない。(もしも、その選手交代に誤りがあれば、スコアラーが再度ブザーを鳴らす) 不法な交代であれば、直ちにスコアラーズテーブルに行き、スコアシートのデータに基づいて、不法な交代の要求であることを確認し、選手交代を拒否する。 スコアラーが「罰則」欄に記録するのを確認する。	スコアラーが軽く片方の手を上げるのを確認し、手で合図をして交代させる。 不法な交代であれば、直ちにスコアラーズテーブルに行き、スコアシートのデータに基づいて、不法な交代の要求であることを確認し、選手交代を拒否する。	交代する準備ができていない場合は、遅延行為に対する罰則を適用する。不法な交代であれば、セカンドレフェリーによって交代が拒否された後、ホイッスルをして遅延行為に対する罰則を適用する。
選手交代の記録を完了した後両手を上げる。	選手交代の記録を完了したら両手を上げる。	スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かって両手を上げる。		セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、サービス許可のホイッスルをする。
もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ブザーを押す。			もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。	反対側のチームの選手交代の要求もあるのでセカンドレフェリーの行動を注意し、コントロールする。

※両チームからほぼ同時に選手交代の要求があった場合、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し、スコアラーは連携を取って手続きをする。

2. 交代選手が、サービスホイッスル後にサブ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ル後に選手が、サブ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ルする)

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、ラリー終了後処理する。 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したりしてしまった場合、試合を遅らせたファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の処置を行う。	拒否の際、必要に応じてセカンドレフェリーを補佐する。サービス許可のホイッスルを行い次のラリーを始める。

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ブ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。

スコアラーの行動		セカンドレフェリーの行動		ファーストレフェリーの行動
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	ナンバ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ゾーンに入ったときブザーを押す。ナンバーのチェックをし、記録する。その際、片方の手を上げたり目を合わしたりする必要はない。	セカンドレフェリーのホイッスルを確認したら、ナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。	ブザーを確認したら、ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、交代する選手のうち1組目を手で合図して交代させる。2組目以降の交代選手はサイドラインから少し離れたところに待機させる。	交代選手がサブスティチューションゾーンに入ったとき、ホイッスルをし公式ハンドシグナルを示す。ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、1組目の交代選手をサイドライン上に止まらせる。コート内の交代する選手に手を上げさせる。2組目以降の交代選手はサイドラインから少し離れたところに待機させる。スコアラーが軽く片方の手を上げるのを確認し、手で合図をして、1組目を交代させる。	何もしない。
1組目の選手交代の記入が完了した後両手を上げる。	1組目の選手交代の記入が完了した後両手を上げる。	スコアラーの両手が上がるのを確認した後、サイドライン上に移動させ、2組目を交代させる。(ミスや混乱を防ぐために必ずスコアラーのシグナル確認をする)	スコアラーの両手が上がるのを確認した後、2組目をサイドライン上に止まらせ、スコアラーが軽く片方の手を上げるのを確認し、交代させる。(ミスや混乱を防ぐために必ずスコアラーのシグナル確認をする)	
2組目の手続きを行う。2組目の交代の場合、改めてブザーを押さない。記入を完了した後、両手を上げる。	2組目のナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。記入を完了した後、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、ファーストレフェリーに向かって両手を上げる。		セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、サービス許可のホイッスルをする。
もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ブザーを押す。			もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。	反対側のチームの選手交代の要求もあるのでセカンドレフェリーの行動を注意し、コントロールする。

4. セット開始前、コート上の選手のポジションがラインアップシートと違い、監督がそのようなラインアップシートに記入されていない選手をそのままコートでプレーさせたい場合の選手交代(規則7. 3. 5. 3)

監督は、該当するハンドシグナルを用いて正規の選手交代を要求する。セカンドレフェリーは、ハンドシグナルを示しながらホイッスルをする。スコアラーは、正規の選手交代として記録をする。この際、ラインアップシートどおりの選手をコートに戻す必要はない。(コート上の選手は手を挙げる)

2026年度

ラインジャツジ マニユア

2026年3月20日 発行

公益財団法人日本バレーボール協
会

『レンジジャッジの責務』

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。

(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。

(3) 試合60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。

(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。

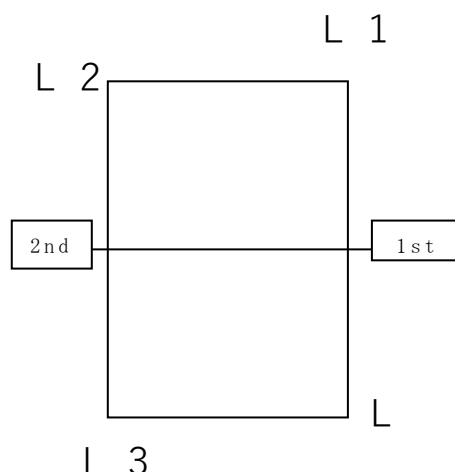
(5) レフェリーミーティングの前にレンジジャッジは、誰がどのラインを担当するのか、また試合中のいろいろと起こるケースに対してどのような動き方をしたらいいのか、どのようにお互いに協力をしていくのかを事前に打ち合わせをしておくこと。特に、ファーストレフェリーに見えにくい所や、アンテナ外通過、フライングレシーブで床にボールが落ちたかどうか、ブロッカーやレシーバーのボールコンタクトがあった際の出し方等をよく打ち合わせておくことよい。

(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。

(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。



《図1》

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各コーナーから2 m 離れ、ラインを身体を中心に置き、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「L 2」・「L 4」が、サイドラインはレフトサイドのコーナーから「L 1」・「L 3」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。

(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。(ボールの接地と同時にフラッグシグナルは出ない。)
- 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つてからは、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とってから)、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

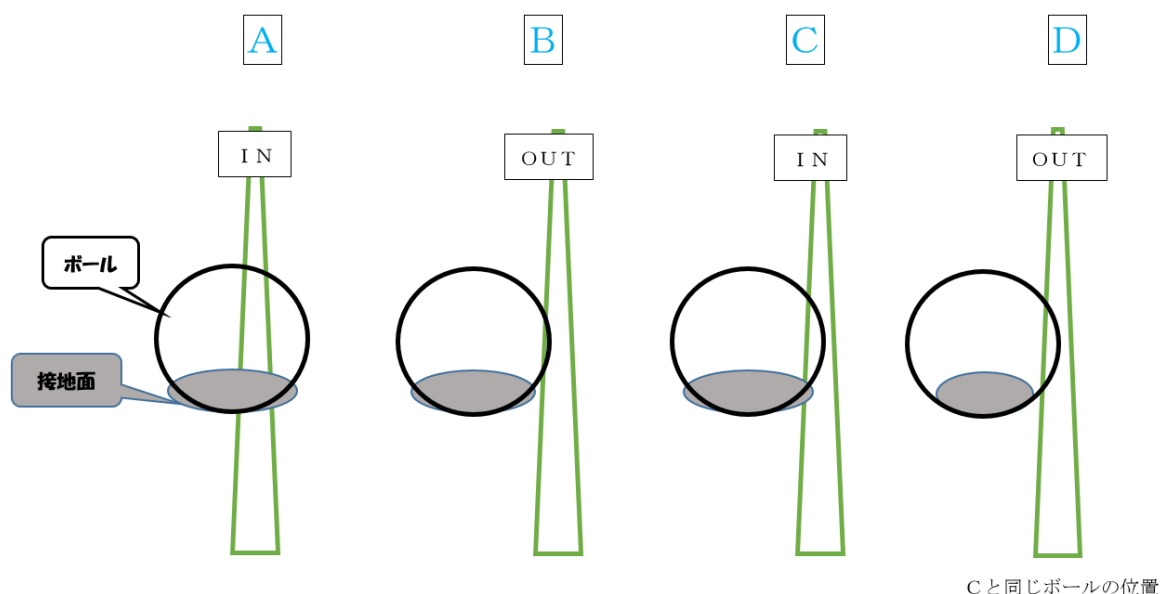
- (1) 試合が終了したら，スコアラーズテーブルの後方に集合し，ファーストレフェリー，セカンドレフェリー，スコアラー，アシスタントスコアラーと握手をする。
- (2) レフェリールームでファーストレフェリー・セカンドレフェリーからアドバイスを受けると良い。
- (3) 審判委員長より試合全体を通してのラインジャッジの任務についてアドバイスを受けると良い。
- (4) 最後にお互いにディスカッションをする。

『ラインジャッジの判定の仕方』

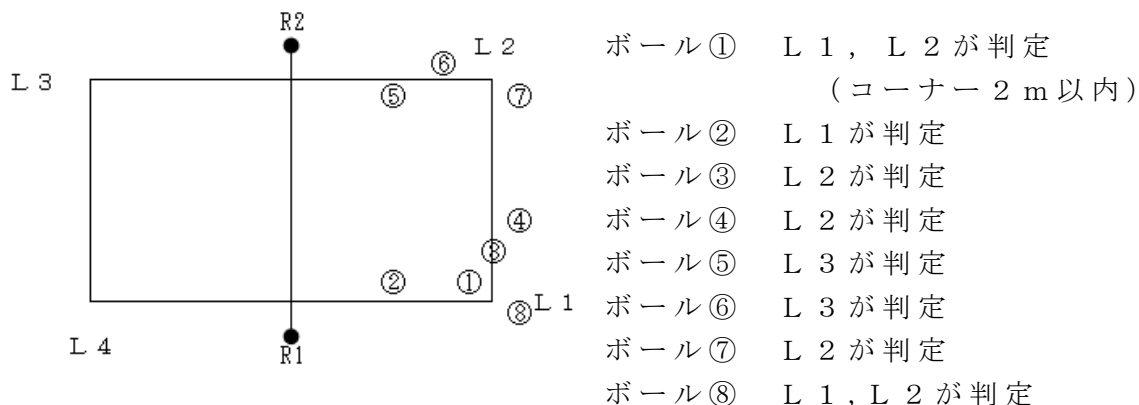
1. ラインに関する判定（ボールイン，ボールアウト）

- (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2 m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。《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



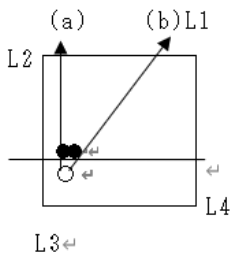
《図3》『コーナーのボールイン，ボールアウトの判定』



2. ボールコンタクトの判定

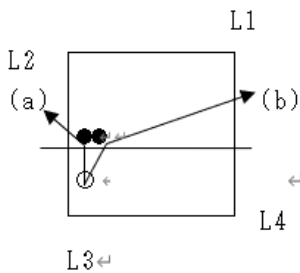
- (1) ボールコンタクトを認めた場合は、フラッグをあごの下でやや高めに旗を立てて旗の先を別の手で触れる。スパイクボールがコート内に落ちた場合は、ボールインのフラッグシグナルを出す。
- (2) ラインジャッジの任務は、まずライン判定である。ブロックのボールコンタクトに集中しすぎることなく、ボールより先にラインに目をやり、正確に担当ラインの判定を行う。
- (3) レシーバーにボールが触れコート外に出た場合は、担当ラインとレシービングサイドのラインジャッジがボールコンタクトを示す。
- (4) ボールがブロッカーに触れコート外に出たことが明らかな場合は、レシービングサイドのラインジャッジと担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



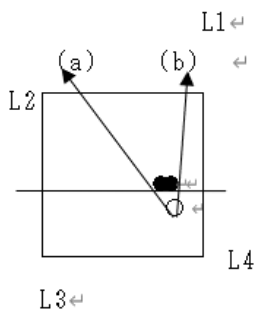
- (a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (b) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

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



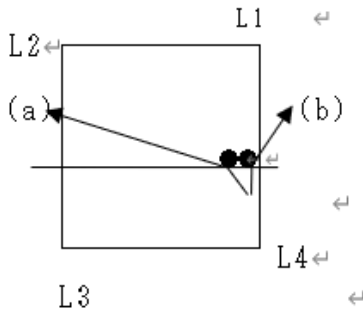
- (a) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- (b) L1, L2, L3がボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。

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。

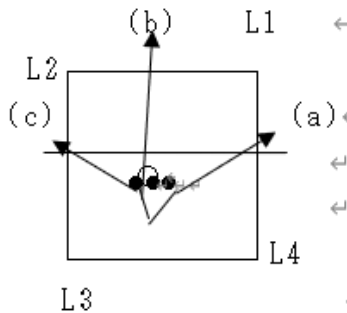
④ ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出た場合



(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。

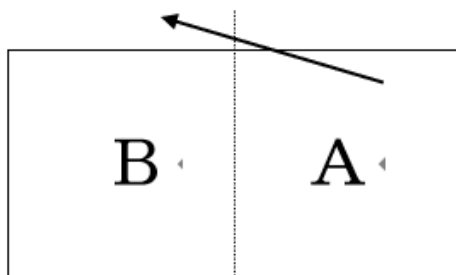
(2) フラッグシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手でラインを指す。

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。ボールが上空高く通過する場合は難しいので、無理に判定をするべきではない。

(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

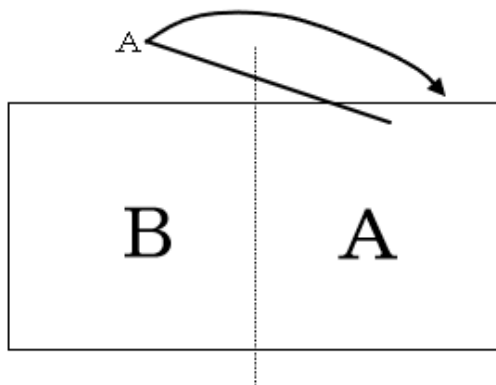
ファーストレフェリー	: 落ちた瞬間にホイッスルをする。
セカンドレフェリー	: ホイッスルをしない。
ラインジャッジ	: 落ちた瞬間に「アウト」を示す。

b : サービスボールまたはチームの2・3回目の接触後の場合

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フラッグを振る。(一往復)。

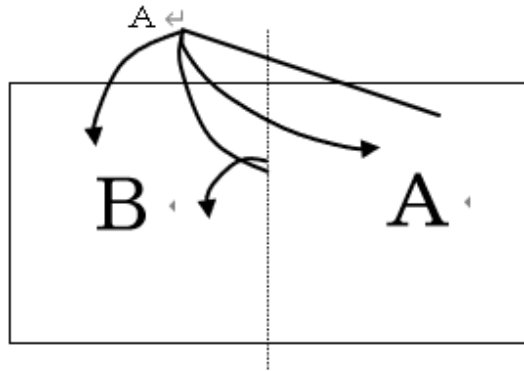
② Aの選手がボールに触れたとき。

a : 許容空間外を通過してボールを取り戻したとき



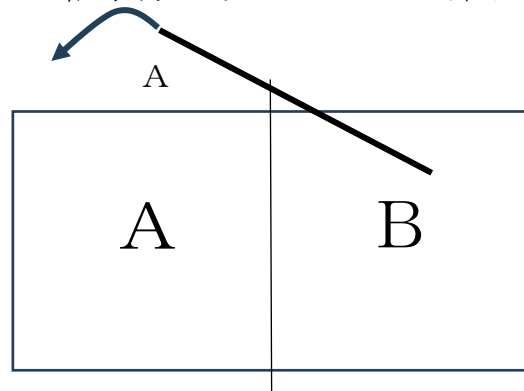
ファーストレフェリー	: ホイッスルをしないでラリーを続行する。
セカンドレフェリー	: //
ラインジャッジ	: フラッグシグナルは示さない。

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)

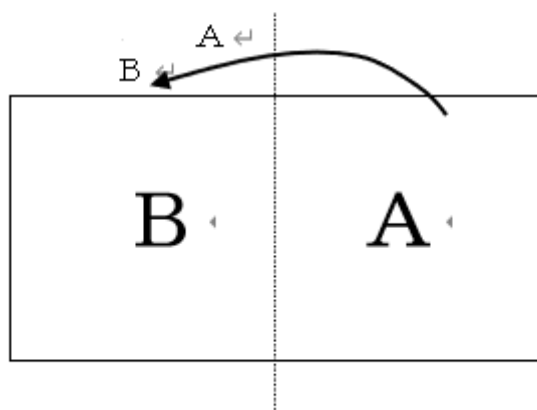
c : ボールが相手方フリーゾーンの床に触れたとき。



ファーストレフェリー：ボールが床に触れたときにホイッスルする。
 セカンドレフェリー：〃
 ラインジャッジ：ボールが床に触れたときに「アウト」を示す。

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。

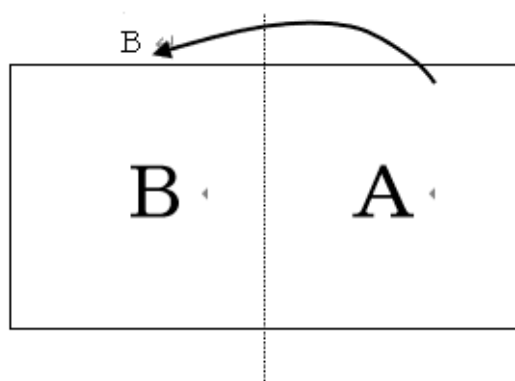


ファーストレフェリー： Bチームの選手がボールに触れた瞬間にホイッスルをする。

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

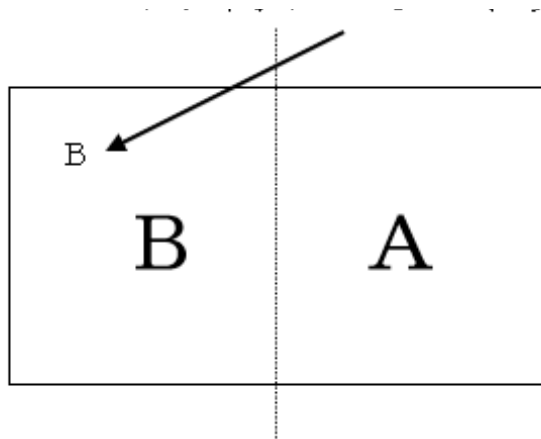


ファーストレフェリー： Bチームの選手がボールに触れた瞬間にホイッスルをして， Aチームのアンテナ外通過でボールアウト。

セカンドレフェリー： //

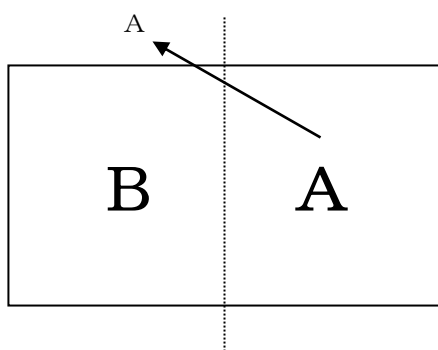
ラインジャッジ：フラッグを振る。(一往復)

(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)

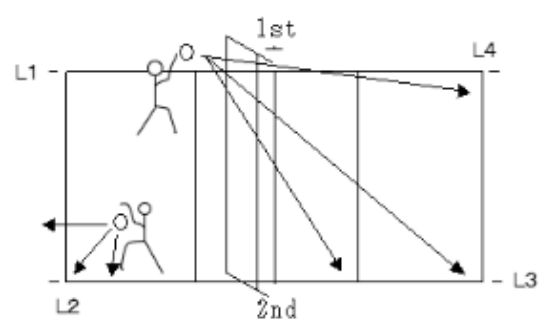
6. トレーニングマニュアル

(1) レシーブボールが床に触れたかどうか

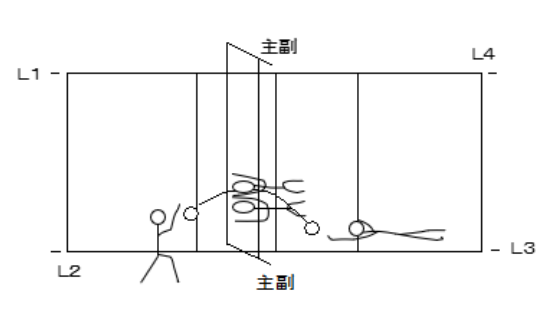
- ① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーのアシストをしなければいけないので、低い姿勢でボールと床面との接点を見る。ボールが床面に触れた瞬間にフラッグシグナルを出す。
- ② タイミングが遅れ躊躇すると、選手のアピールのもとになるので十分注意すること。

★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



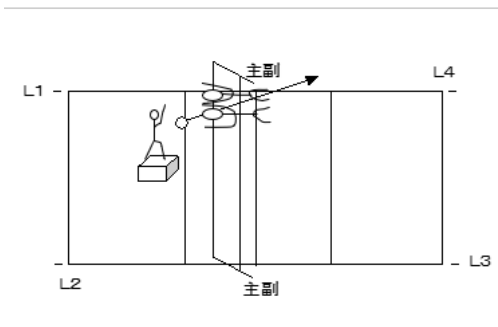
- a フェイントボール・tip playをフライングレシーブで手の甲でボールを上げる。
- b ブロックカバーのプレイヤーの陰になってプレーが見えないケース。

(2) アンテナ付近をボールが通過する場合について

- ① 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 1 m 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



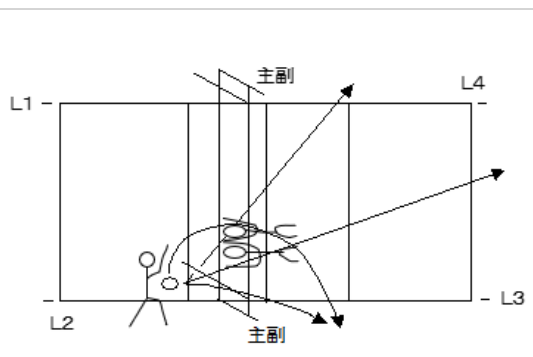
a 台上よりスパイクを打つ。

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 スパイク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、そのスパイク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めるケース。
- 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、視野に入れてみる大切である。

