

# 審判規則伝達事項

大阪府小学生バレーボール連盟  
2021年7月2日

# 令和3(2021)年度 運営基本方針

## 日本小学生バレーボール連盟

### ▶ I 基本理念

原点に戻り、子供たちの未来(アフターコロナ)につなげる組織運営を念頭にし、今後のバレーボール普及発展に繋げる年と位置付け、着実な一歩を進める

### ▶ II 運営基本方針

- 1.時代(今)をとらえた啓発事業の推進
- 2.第41回全日本バレーボール小学生大会の新たな大会運営
- 3.新たな生活様式を踏まえ、HP等の活用による情報発信
- 4.体罰・暴力・ハラスメント撲滅のための取り組みの強化
- 5.日本小学生バレーボール連盟を支える人材の育成(指導者・審判・役員)
- 6.財務システムの定着による新たな組織運営の推進

### ▶ ど真ん中に子供たちが居るバレーボール

# 審判委員会 運営指針

## ▶ 審判員として

- (1) 競技会をスムーズに運営するために必要な研修会や講習会に参加し自己研鑽と共に質の向上を図る
- (2) ルールを的確に適用し、公平・公正な競技運営を行う。判定技術の統一を含め安定した審判技術とメンタル面の強化に努める

## ▶ 審判員の責務

- (1) 選手・指導者を対象に、ルールの改・修正点や取り扱いを正確に伝達し、競技規則についての周知・徹底を図。対象者に合わせた、分かりやすい講習化の実施を目指す
- (2) 指導者と審判員がお互いの立場を認め合い、ルールの正しい理解と遵守を醸成し、バレーボールの競技力の向上に資すること

## ▶ 人材の育成

- (1) 小学生バレーボールの組織を支える人材(審判員)の育成を図る
- (2) 次世代を担う若手審判員の育成と子育て世代の女性審判員が活躍できる環境整備の推進に努力する
- (3) 公認審判員の裾野の拡大に努める

# 審判委員会 運営指針

## ▶ 具体的な取り組み

- (1) バレーボール競技会における体罰・暴力・ハラスメント行為等については、不適切な行為について十分に理解をしたうえで、早期に適切な対応をとる  
【参考資料:実践！グッドコーチング ジュニア指導編】
- (2) グリーンカードを活用し、競技会の活性化を図る
- (3) コロナ禍における審判活動ガイドラインや感染予防対策の周知を行い、子どもたちの健康と安全に留意し、審判員及び役員の安全で安心な大会運営を目指すため各委員会と連携を図る
- (4) 審判員一人ひとりがバレーボールを支える一員であるという意識を持ちJVAメンバー(MRS)の登録を行い、競技会に参加し、活動する
- (5) 日本小学生バレーボール連盟ホームページの活用を図り、情報発信を行う

# 審判規則 6人制改正点・取り扱い方

- ▶ FIVBではオリンピック後にルール改正を検討しており2020年度版ルールブックでは改正はない。
- ▶ 試合はルールブックの内容に沿って行う
- ▶ <ルールの取り扱い方注意点>
- ▶ 髪の毛がボールに触れてもヒットと判断しない
- ▶ マーカーより外側のネットに触れた場合の判断
- ▶ スターティングメンバーが違っていた
- ▶ 監督が途中からベンチ入り
- ▶ ロングサーブ
- ▶ 軽度な不法行為に対するステージと罰則

# 髪の毛がボールに触れてもヒットと判断しない

インプレー中、髪の毛の長い選手の髪の毛がボールに触れた

## 注意点

- ▶ 選手の長い髪の毛がボールに触れても、ヒット(ボールへの接触)と判断しない
- ▶ ラリー中に起こる同様のケースも許容回数に含めない
- ▶ 例. アタックヒット、ブロック時に触れるなど

- ▶ 触れたことにより、ボールの軌道が変わるなどの場合はヒットと判断してよい
- ▶ 例. ポニーテールの上部に当たり、ボールの軌道が変化した
- ▶ 例. 髪の毛が巻いて、ボールの軌道が変化した

# マーカ―より外側のネットに触れた場合の判断

マーカ―より外側のネットへ選手又はボールが触れた場合

## 注意点

- ▶ 選手がマーカ―外のネットに触れてもタッチネットの反則ではない
- ▶ ボールがマーカ―外のネットに触れたらボール“アウト”の判定

- ▶ 無意識であっても選手がネットを引っ張るなどして、プレー上の優位（ネットの高さが変わったり、相手チームの選手を妨害など）を得た場合はインターフェアの反則



# スターティングメンバーが違っていた

サーブオーダー用紙とコート上の  
スターティングメンバーが違う

- ▶ (原則) 記録用紙に両チームのスターティングメンバーを記入し終えたら修正は認められない
- ▶ 副審は、サーブオーダー用紙を監督に示し、記入されていない選手がコート上にいることを告げ、どちらの選手がスターティングメンバーかを尋ねる

## 処置

- ▶ 記録用紙通りのメンバーを希望するなら入れ替えて試合を開始(罰則なし)
- ▶ コート上の選手を入れたい場合は、監督がメンバーチェンジのハンドシグナルを行い、副審はハンドシグナルを示し吹笛する。記録員は正規のメンバー交代として記録する。この際、該当選手は手を挙げるのみで記録用紙通りの選手をコート上へ戻す必要はない(罰則なし、0-0で交代)



# 監督が試合に遅れてベンチ入り

## 監督が試合に遅れて来た場合の対応

- ▶ 遅れて来た監督は、ベンチに着席することができる
- ▶ ゲームキャプテンは、監督が来たことをラリー間に審判へ口頭で伝える
- ▶ 監督が来たことを審判が確認したら、監督は権利を行使することができる

## 処置

- ▶ 監督は、セット間もしくは試合終了後に記録用紙にサインする

# ロングサーブ

## ロングサーブを打たせない

- ▶ 小学生への対応  
サーブ順間違っている場合、  
打つ前に副審が『間違っている』とだけ伝えてゲーム  
キャプテン側から正しい順  
番を確認させるよう促す

サーブ順間違いはチーム責任で  
も審判の間違いはやり直しとなる

- ▶ <正規対応>  
サーブ順管理はチーム側の責任で  
しっかり行う。起きてしまったらルー  
ル通り間違えて得た得点を失い、相  
手側にサーブ権が与えられてしまう  
(規則 7.3.5.3又は7.3.5.4)
- ▶ <2019年度改正点>  
審判が間違えて伝えた事によりロン  
グサーブが発生した場合、その時点  
の得点まで戻し、やり直しをする。但  
しタイムアウトやテクニカルタイムア  
ウト、罰則はそのままとし記録に残す

# 軽度な不法行為に対するステージと罰則

## 軽度な不法行為を抑える

- ▶ 小学生の場合、ステージ1の前に教育的指導で『不法行為である事を教える』ステージ0がある

段階	カード	対応
ステージ0	なし	不法行為であると教える
ステージ1	なし	口頭での注意
ステージ2	イエロー	次は罰則と警告
	レッド	罰則適用 相手に1点とサーブ権

早い段階で不法行為に繋がる行為を教えて起こさせない指導

- ▶ **<対応>**  
副審と共に該当チームのキャプテンを呼んで指導し、キャプテンはチームメイトへ内容を伝え、副審は監督へ伝える
- ▶ ベンチスタッフ(大人)はステージ2(イエロー)から適用する場合あり

# ユニフォームについて

---

- ▶ 袖の長さ...小学生ではノースリーブ袖は認めてない  
(フレンチスリーブはOK)
- ▶ 全国大会では JVA公認企業ロゴのユニフォーム着用
- ▶ 番号は胸部が高さ最小限10cm背部が最小限15cm
- ▶ 番号の字幅は最小限2cm(先細りの飾り文字避ける)
- ▶ 都道府県名はチーム名より小さく(高さが低い)
- ▶ アンダーウェアはユニフォームの袖や裾、首からはみ出ない  
→ 冬期の暖房ない場合、半袖ユニフォームからはみ出ても良い。  
但し全員が同じ色である事

# ベンチスタッフの服装について

---

- ▶ 全国大会ではスタッフウェアも公認企業ロゴ入りのものを着用することをお願いしたい
- ▶ 夏場の暑い会場では熱中症防止のため競技委員長と審判委員長が協議の上で緩和しても良い
- ▶ ベンチスタッフに小学生が入る場合、Tシャツ・短パンでも良い。但しスタッフと上着・パンツの色は合わせる

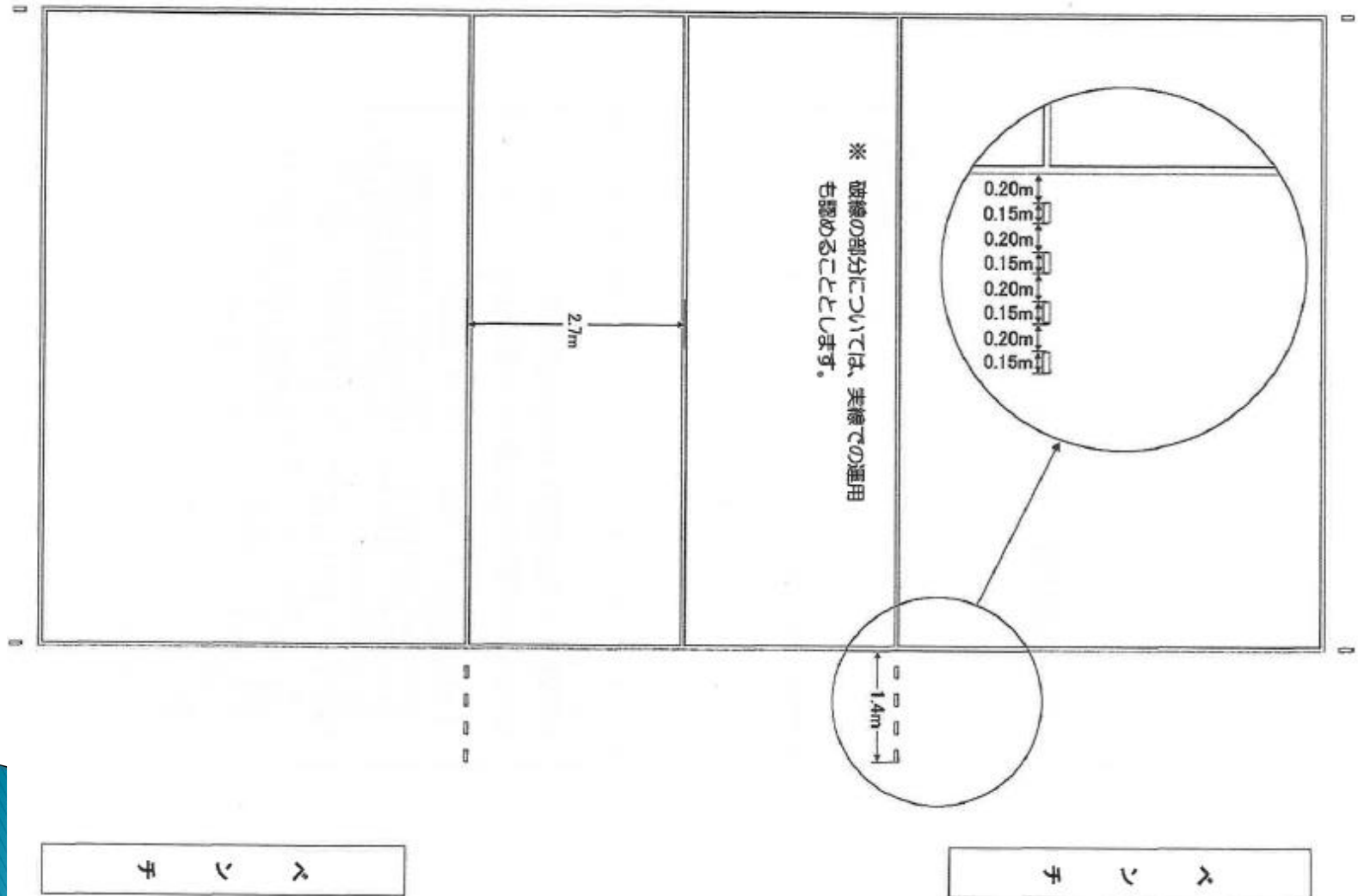
# テクニカルタイムアウトについて

---

- ▶ 給水のためのタイムアウトで、選手に給水させなければならない
- ▶ 戦術的タイムアウトではないので、ベンチ前で指示するのはNG。但し指導者が給水場所へ出向いて指示するのはOK
- ▶ 給水ボトルはベンチ横(エンド側)に置いても良い
- ▶ 給水場所はプレーに支障がある場合、競技委員長と審判委員長が協議して決める

# 競技規則の取扱いについて (コートレイアウトの変更)

2019年度 小学生/バレーボールコートレイアウト





# 競技規則の取扱いについて (コートレイアウトの変更)

## 第1条 施設と用具

- 1 コートは16m×8mの長方形で、センターラインの幅の中心により、8m×8mのコートに2等分される。アタックラインは、ラインの幅の後端がセンターラインの幅の中心から2.7mとなるように引く。

アタックラインは、サイドラインから外側に、長さ15cm、幅5cmの短いラインを20cm間隔で全長1.40mとなる破線を引き、延長される。

### 1 取り扱いについての確認

- ・延長されたライン内側は選手交代ゾーンとなり、ゾーンに選手が入ることで選手交代の要求となる。選手交代は、選手交代ゾーン内で行わなければならない。(15.10.1)
- ・監督を含むチーム役員は、ベンチに座っている限りコート上の選手に対し指示を出すことが許される。ラリー中はベンチに座っていなければならない。
- ・監督がコートもしくはウォームアップエリアに近づく主たる目的は、選手に対して競技に必要な指示を与える為である。みだりに監督が立ち上がったたりする行為を許容するものではありません。過度に目的から逸脱した行為に対しては競技規則21条によって処置します。監督を含めチーム役員が、自然発生的に喜びを表す表現として偶発的に立ち上がったたりする行為は、許容範囲です。しかし監督以外のチーム役員(選手)が毎回のよう立ち上がったたり、あるいはベンチから数歩前に出たりする行為は、ルール違反です。また、監督がコート上の選手等とハイタッチや跳んだり、跳ねたりする行為、相手を威嚇する行為等もルール違反となります。

# 【試合の運営（小学生の例）】

		主審	副審	記録（スコアラー）
試合前 （参考）	レフリー ミーティング  （注：近畿大会 以上）	原則として試合開始前にレフリーミーティング行う （府大会では行わない） ・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	①主審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や副審側のアンテナ外通過とボールコンタクトについて判定方法や合図、その他主審に対する補佐の仕方を打合せ ②記録者との打ち合わせ	①主・副審と選手交代、タイムアウト、誤ったサーブ順の発見時の合図と対処方法について打合せする ②誤ったサーバーを発見した時は、副審に正しいサーバーを伝える方法を確認
	コート、備品 用具の点検	①コート、ベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボールについて確認する ②ネットの高さ、張り具合、アンテナ位置及びサイドバンドの位置をチェック ③必要な用具の点検	主審と共に、用具類の確認をする	記録用紙に大会名、試合番号、チーム名、場所など必要事項を記入する  （正式は青ボールペン、子どもがやる場合は鉛筆で可）

# 【試合の運営（小学生の例）】

		主審	副審	記録（スコアラー）
プロ ト コ ル	合同練習	<p>①合同練習中に副審と記録員で協力し記録用紙の背番号とコート内の選手が一致するか確認</p> <p>②ラインジャッジに対し、試合中の注意事項を確認</p> <p>③必要用具の点検</p> <p>④合同練習終了後、コート内の選手、ベンチスタッフをベンチに下げる</p>	<p>①両チームからサーブオーダー用紙を受け取り、正しく記入されているか確認し記録員に渡す。 記録員が記入後は自分が保持する</p> <p>②主審・記録員と協力し記録用紙の背番号とコート内の選手が一致するか確認</p>	<p>①副審よりサーブオーダー用紙を受け取り、サーブ順を記録用紙に記入する</p> <p>※両チームのサーブ順を記録用紙に記入し終えたら訂正はできない</p> <p>②主・副審と協力し記録用紙に記入した背番号とコート内の選手が一致するかを確認</p>

# 【試合の運営（小学生の例）】

		主審	副審	記録（スコアラー）
プロ ト コ ール	公式練習 開始前	<p>①記録席前で、主副審立会いの下、両チームのキャプテンがトスを行い（正式にはコイントス）権利を得た方がサーブを打つか、サービスをレシーブするか選択。またはどちらのコートに入るか選択させ、トスに負けた方は、残された選択をする</p> <p>また、公式練習を合同で行うか、個別で行うか確認する</p>	<p>①記録員席前で、主審と両チームのキャプテンとのトスに立ち会う</p>	<p>①記録席に座ったままで両チームのキャプテンとのトスに立ち会う</p> <p>②監督・チームキャプテンに記録用紙へサインして貰う</p>
	公式練習	<p>①公式練習の開始の吹笛と同時に計時を開始する</p> <p>②用具の最終点検を行う</p> <p>③公式練習終了の吹笛を行い、選手・ベンチスタッフをベンチへ下がらせる</p>	<p>①主審の吹笛と同時に公式練習の計時を開始する</p> <p>②用具の最終点検を行う</p> <p>③途中、公式練習交代の吹笛を行う</p>	<p>記録用紙の未記入項目を記入し、試合の準備をおこなう</p>

# 【試合の運営（小学生の例）】

		主審	副審	記録（スコアラー）
プロトコール	試合開始前	<p>①審判台右側ネット前に立ち、両チーム・ベンチ入り全選手をエンドラインに並ばせ、吹笛と同時にネット側へ駆け寄り、ネット越しに相手チーム選手と挨拶・握手させる。</p> <p>（注：別途コロナ対策に準ずる）</p> <p>②コート中央にネット側からサーブ順にベンチ方向を向いて並ばせる</p>	<p>①審判台左側ネット前に立ち、吹笛と同時に礼</p> <p>②コート中央にネット側からサーブ順にベンチ側へ向いて並ばせ、記録用紙に記入した選手が居ることとサーブ順が正しいことを確認し、記録員がOKしたのを確認してから、主審へ向かって両手を上げる</p> <p>③1番サーバーへボールを渡す</p>	<p>①記録席に座ったままで礼</p> <p>②記録用紙に記入した背番号の選手が居るか、とサーブ順が正しいかを確認し、OKであれば両手を上げる</p>
	試合開始	<p>①副審・記録員、コート上の選手、ベンチスタッフ、得点掲示など試合開始準備が整ったのを確認し、1番サーバーがボールを持ってサービス開始位置へ来たら吹笛し試合開始</p>	<p>①レシーブ側コートに立つ。インプレー中は主審と反対側（ボールが無い側）を見る</p>	<p>①試合開始の吹笛時間を記録する</p> <p>②サーブを打ったことをチェック。試合中は得点やサーブ権が相手チームに移った際の得点を記入する</p>

# 【試合の運営（小学生の例）】

		主審	副審	記録(スコアラー)
試合中	タイムアウト	<p>①原則は副審のみがハンドシグナルと吹笛を行い、主審は追従しない</p> <p>②副審が気付いていない場合促すか主審が代わりに吹いても良い</p>	<p>①監督、又はゲームキャプテンよりタイムアウトの要求を受けたらハンドシグナルを示しながら吹笛した後、要求側チームを片手で指し示し、計時を開始する</p> <p>②30秒の計時後吹笛しコート内へ選手戻すよう促す</p>	<p>①タイムアウト時の得点を記録する</p> <p>②タイムアウト前のサーバーを副審へ伝える</p>
	セット間	<p>①セット終了のハンドシグナルを行いながら吹笛</p> <p>②コート上の選手をエンドラインに整列させ、コートチェンジのハンドシグナルを示しながら吹笛行い、両チームのベンチスタッフも含めて移動させ、その後選手はベンチに下がらせる</p>	<p>①両チームがベンチに下がったところで計時開始</p> <p>②両チームに次セットのサーブオーダー用紙提出を求める</p> <p>②2分30秒で吹笛し、試合開始時と同じようにメンバー確認したら、主審へ向かって両手を上げる</p> <p>③1番サーバーへボールを渡す</p>	<p>①セット終了時間を記入する</p> <p>②記録用紙に記入した背番号の選手が居るか、とサーブ順が正しいかを確認し、OKであれば両手を上げる</p>



# 【試合の運営（小学生の例）】

		主審	副審	記録（スコアラー）
試合中	試合終了	<p>①試合終了のハンドシグナルを示しながら吹笛行い、その後審判台右側のネット前に立ち、ベンチ入り全選手をエンドラインに整列させ、吹笛と同時にネット側へ駆け寄りネット越しに相手チーム選手と挨拶・握手させる</p> <p>②監督およびゲームキャプテンと握手する</p> <p>（注：別途コロナ対策に準ずる）</p>	<p>①審判台左側のネット前に立ち、主審の吹笛で礼</p> <p>②監督およびゲームキャプテンと握手する</p>	<p>①試合終了時間を記録し、記入漏れを点検</p>
	終了後	<p>①副審が確認した記録用紙を最終的に確認してサインする</p>	<p>①試合球を確認する。試合で使用した全てのボールを記録席まで戻す</p> <p>②記録用紙が完成したら、記入内容を点検しサインする</p>	<p>①試合結果を最終結果欄に記入し、両チームキャプテンにサインを貰う</p> <p>②記録用紙を完成させたら副審・最後に主審の確認サインを貰う</p>



# 【審判技術について】

---

- ▶ 以下の資料は6人制審判実技マニュアル(2020年3月20日)です。参考までに掲載させていただきます
- ▶ 試合中の判定方法
- ▶ 試合の中断に関する技術

# 【試合中の判定方法】

## 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	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ゲーム中は、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。</p> <p>⑤主審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、選手を示す必要は無い。</p> <p>⑥副審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主審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。（主審と目を合わせる）主審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副審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。サイドは主審に追従する。</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"> <li>・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）。</li> <li>・リベロの再指名（シグナルはしない）。</li> <li>・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。</li> <li>・他コートからのボールの侵入。</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> </ul> <p>③副審が主審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、主審と目が合った時（主審が求めた時）に、胸の前で小さく合図のみ送る。（しかし、主審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、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。副審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、副審は主審の見える位置に移動する。</p>	<p>①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>

# 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
基本の位置の取り方	<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つのプレーを瞬間的に目の動きを止めてボールを注視することが大切である。</p>	<p>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、プレーヤーの邪魔にならない位置に移動して、反則を見るときは必ず静止して見る。</p> <p>②プレーに応じてボールから0.5m～1.5m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。</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。プレーヤー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ボ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。主審サイドでの攻撃はサイドライン近くまで移動する。</p> <p>⑤タイムアウトやサブスティチューション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>	
最終判定の仕方	<p>主審は、ラリー終了のホイッスルをし、自ら判定をした後、副審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主審自身が判定に自信が持てない時に限り、判定を出す前に、副審・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副審・ラインジャッジを呼び、その結果判定を覆すことは審判への信頼を失うことになるので、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。</p>		

# 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
サービス時の判定	<p>サービス許可のホイッスル</p> <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)、両チームのプレーヤーがコート内にいてプレーの準備ができていないこと。 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する。 ③両ベンチを見て、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主審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。(サービスの試技をすることはできない。) 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てもホイッスルする) ⑦主審のホイッスル後、サービスに出た選手が間違え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>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) 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(副審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> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>注). 小学生はフリーポジションなので、ポジショナルフォルトは適用されません</b></p> </div>	<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。 ②サーバーを確認する時は、記録用紙のサービス順とサーバーが間違えないように、最初に記録用紙でサーバーの番号を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。(大きく指すことはしない。) ③ロングサーバーを確認したら、サービスを打った瞬間に「ブザー」等を使用して主審、副審に知らせる。 ④もしも疑わしいことがあれば、ゲームを止めて確認をするほうが良い。(ブザーがない時は口頭で副審に知らせる)</p>
	<p>スクリーンの判定</p> <p>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、サーバー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にサーバー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。 ②スクリーンの反則が成立するのは、サービングチームの選手の妨害によって、サービスをレシーブする選手が、サーバーとサービスボールの軌道を隠されて見えなくなり、低いサービスボールがネット垂直面上を通過した時に、反則が成立する。</p>		
	<p>サーバーの誤り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>注). 小学生はサーブ打つ前に間違いを指摘します</b></p> <p><b>P10 ロングサーブ参照</b></p> </div>	<p>①ホイッスルをしてゲームを止め、スコアラー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) 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。 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。</p>	<p>①ロングサーバーを確認したら、サービスを打った瞬間に「ブザー」等を使用して主審、副審に知らせる。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。 ②副審に状況を説明する。(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>



# 【試合中の判定方法】

		主 審	副 審	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。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。</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、どの選手の関係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。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。</p> <p>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>③ゲーム中、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>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。</p>	<p>①記録用紙で、ポジションの確認をして、副審をサポートできるように心がける。</p>
	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する可能性がある場合は、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。</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（副審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> <p>④レシーブボールが直接相手コートに入り、相手方からのアタックボールをブロックするセッターがフロントかバックかを確認する。</p>	<p>①記録用紙で、ポジションの確認をして、副審をサポートできるように心がける。</p>

**注). 小学生はフリーポジションなので 副審の③・④ポジショナルフォルトは適用されません**

**注). 小学生はフリーポジションなので主審①・③・④⑤ 副審の③・④ポジショナルフォルトは適用されません**

# 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	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、トスがネット際にかかるので、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>④TipPlay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>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>	<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副審サイドでのアタックの時は、アンテナも視野に入れる。タッチネット、ブロッカーの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ネット際にプレーヤーがいなくなったら、ボールを見て次のプレーに備える。</p> <p>⑤セッターやブロッカーがフロントかバックかを確認する。</p>	
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に注視する。</p> <p>②タッチネットの反則を確認する。</p> <p>③ボールの位置を確認する。</p> <p>④アンテナの位置を確認する。</p> <p>⑤ボールの位置を確認する。</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に注視する。</p> <p>②タッチネットの反則を確認する。</p> <p>③ボールの位置を確認する。</p> <p>④アンテナの位置を確認する。</p> <p>⑤ボールの位置を確認する。</p>	

注). 小学生はフリーポジションなのでバックアタックの判定は適用されません

# 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	スコアラー アシスタントスコアラー
バックセッターの アタックヒットの反則	<p>① ネット上端より完全に高い位置でトスアップされたボールが、直接</p> <p><b>注). 小学生はフリーポジションなのバックセッターのアタックヒット反則は適用されません</b></p> <p>オーバーネットの反則である。</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。</p> <p>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。)</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>⑤ ブロッカーのボールコンタクトで主審の死角となるコースは、ブロックの間と副審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>⑥ 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>① ブロッカーによるタッチネットだけでなく、主審が確認しにくい副審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>	
バックプレーヤーの ブロックの判定 (主審、副審の責務)	<p>① ネット上端より完全に高い位置でトスアップされたボールが、直接</p> <p><b>注). 小学生はフリーポジションなのバックプレーヤーのブロック反則は適用されません</b></p> <p>オーバーネットの反則である。</p>		



# 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	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	<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、副審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性がある。</p> <p>③判定（ハンドシグナル）を早く出しすぎて、後から副審、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主審、副審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があるので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、主審、副審サイド共に見にくいケースが多い。主審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、必ず副審、ラインジャッジを確認してから判定をする。</p>	<p>①副審側のボールコンタクトは、主審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。</p> <p>②主審が求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前で主審が見た（求めた）タイミングでシグナルを送る。</p> <p>③主審、副審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>	

# 【試合中の判定方法】

		主 審	副 審	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	タッチネット	<p>①タッチネットの反則</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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)、安定した着地、新たな動作への準備が含まれる。《第11.3.1》</li> <li>・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。《第11.3.2》</li> </ul> <p>A)「ボールをプレーする動作中」とは、</p> <p>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</p> <p>a)アタックやブロックをする選手の場合</p> <p>「移動、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</p> <p>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</p> <p>「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。</p> <p>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了後、ボールが近くになく、振り向いたときの接触は反則ではない。</p> <p>B)「相手チームのプレーを妨害する」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをプレーする動作中に、両アンテナ間のネット、またはアンテナに触れること。</li> <li>・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。</li> <li>・ネットに触れることにより相手チームに対して自チームが有利な状況を不正につくり出すこと。</li> <li>・相手チームによる正当なボールへのプレーの試みに対し、それを妨害する動作をすること。</li> <li>・ネットをつかんだり、握ったりすること。</li> </ul> <p>C)「ネットに触れる」とは、</p> <p>その選手の動きによって起きる接触だけを意味し、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、ボールがネット上部の白帯に当たった場合、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。これを副審が下からみていると、選手がネットに触ったのを見分けがつかず、反則としてホイッスルするケースがあるので、注意する。</p> <p>*髪の毛がネットに触れた場合</p> <p>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、髪の毛がネットの網目にかからまり、プレーが中断する等</p>		
		<p>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。タッチネットの判定は、主審・副審で行う。</p> <p>③アンテナ付近のブロックでは、ブロッカーがアンテナに触れたケースをアタックヒットのボールがアンテナに当たった反則と間違えることがあるので注意する。</p> <p>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)</p>		

# 【試合中の判定方法】

		主 審	副 審	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	ネット上での 「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主審は、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力が高まる。説得力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副審側のプレーについては、副審が先に判定を下し、主審に伝える。（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>	
	オーバーネット	<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。</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。</p> <p>⑤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、アタックヒットの前にブロックをした場合は反則である。 （但し、3回触れたボールは除く）</p> <p>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。（但し、3回触れたボールは除く）</p>		

# 【試合中の判定方法】

		主 審	副 審	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	<p>①主審の位置からも、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> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>注). 小学生では副審の ② は適用されません。相手選手への危険行為を防止するため、手のひら・足のくるぶしの下(くるぶしを含まない)以外の身体部分が相手コート面へ触れた場合にペネトレーションフォルト(パッシング)となります</b></p> </div>	<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、その真上に残ってい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。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>③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>	
	アンテナ外通過 の判定	<p>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。</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。</p>	<p>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。</p> <p>②副審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。(基本的にはボールの真後ろに位置することが望ましい)</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、取り戻す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テーブルの前とするが、プレーヤー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。</p>	
	ボールがアンテナ に当たるケース	<p>①主審側のアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間に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、副審、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試合前に審判団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。</p>	<p>①副審側のアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、支柱等にボールが当たった場合は、当たった瞬間に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副審側では、副審はボールから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>	



# 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	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。審判台から見るのと、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。		
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。 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。	<b>注). 小学生はオーバーハンドパスで同一動作中のダブルコンタクトは取りませんがキャッチ(ホールディング)は取ります</b>	
アンダーハンドパス	①チームの1回目の打球のとき(規則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。それが一つの動作中に生じたものであれば許される。 ②アンダーハンドの反則はボールが手の平で止まったり、指が引っかかりたりするケース。 ③ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバープレーがファーストレシーブなので、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。	<b>注). 小学生はアンダーハンドパスで同一動作中のダブルコンタクトは3回とも取りません</b>	
トス	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。 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ツキと、ネット際に走っていったトスを上げるケースでの左右の手のバラツ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ツキがあるプレー、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。又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。 ④ネット上段でセッターがトスをする時(Aクイック等)、主審はブロックサイドから見ると良く見える場合もある。	<b>注). 小学生はオーバーハンドトス時のダブルコンタクトは取りませんが、キャッチ(ホールディング)は取ります</b>	
Tipプレー	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。 a ボールを長く引っ張るプレー b ぶら下がりがりながら引き下ろすプレー c ネットの低い位置からいったん持ち上げて相手コートに投げ降ろすプレー d ボールのコースやスピードを2段動作で変えるプレー ②主審は「Tipプレー」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。(ファーストレシーブでは反則がほとんどない。)		

# 【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	スコアラー アシスタントスコアラー
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、審判台からイン、アウトの判定基準を持ち、まず最初に主審が判定し、その後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。</p> <p>③審判の判定が遅れば、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。（ワンタッチの場合も同様）</p>	<p>①ボールイン・アウトの判定は、基本的には行わないが、状況に応じて主審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主審は目の位置を下げて見る。確認できないときには、副審、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、審判団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</p>	<p>①主審が、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。</p>	
物体利用のプレー	<p>①プレーイングエリア内で物体（審判台やボール等）を利用したり、味方の選手を利用してプレーをすることは反則である。</p> <p>②プレーイングエリアの外側では、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、自チーム側のプレーイングエリア外に限る）</p>	<p>①主審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】

## 【試合の中断に関する技術】

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
	<p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了から主審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、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）</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>		
タイムアウト	<p>①監督やゲームキャプテン（監督が不在の場合）がブザーとハンドシグナルでタイムアウトを要求する。主審はハンドシグナル（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。示してない時は、主審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。副審はホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もしも副審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主審が判断した時は遅延とし、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、タイムアウトの許可回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④タイムアウトの時に、ゲーム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、遅延警告の対象となる。セット間も同様である。</p> <p>（副審が再度指導したにも係らず、中断を長引かせる行為は、遅延警告とする）</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。示してない時は、主審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。副審はホイッスルしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もしも副審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主審が判断した時は遅延とし、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、タイムアウトの許可回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④選手がベンチに戻っているかどうか確認をする。</p> <p>（フリーゾーンが5mある場合はサイドラインから選手が3m以上は離れていることを確認する）</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主審へ通告する。</p> <p>（主審には、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥30秒たったら副審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。（監督の所まで行かなくても、ホイッスルを使用して通告する）</p> <p>⑦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て再開するように指導するが、次は遅延警告の対象となり、主審に伝える。</p>	<p>①タイムアウトを記録し、その回数を統御する。また、2回目のタイムアウトを副審に知らせる。</p>



# 【試合の中断に関する技術】

	主 審	副 審	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>正規の試合中断の要求は、ラリー完了から主審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、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)</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>		
	<p>①主審は、選手交代の公式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、選手が準備が出来ていない場合は、拒否をして遅延の罰則を適用する。</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、または副審がホイッスルした場合、試合を遅らせたと主審が判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。</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に、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、ボール付近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、選手が準備が出来ていない場合は、拒否をして遅延の罰則を適用する。</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、または副審がホイッスルした場合、試合を遅らせたと主審が判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。</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、主審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。</p> <p>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。</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>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。そして記録用紙に記入し、完了したら両手を上げ副審に合図を送る。</p> <p>②選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目、6回目を副審に通告する。</p> <p>③スコアラーが記録を完了すれば、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。また、選手が負傷で正規の競技者交代をした場合もその事実をリマーク欄に記入する。</p>

# 【試合の中断に関する技術】

ナンバーカード及びブザー  
使用しない場合を参照

## ～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(以下サフ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。

スコアラールの行動		副審の行動		主審の行動
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	
交代選手がサフ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、ボールのそば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。	交代選手がサフ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。 ボ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。	何もしない。
ナンバーのチェックを行い、記録用紙に記入する。その際、片手を上げたり、副審と目を合わす必要はない。不法な交代の場合、ブザーを押す。	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、スコアラール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、スコアラールが再度ブザーを鳴らす)	スコアラールが軽く片手を上げるのを確認し、手で合図をして交代させる。	交代する準備ができていない場合は、遅延の罰則を適用する。
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。	スコアラールが両手を上げたのを確認した後、主審に向かって両手を上げる。		副審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副審の行動を注意し、コントロールする。

※両チームがほぼ同時に選手交代の要求があった場合、スコアラール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、副審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、サービスホイッスル後にサフ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、サフ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。)

スコアラールの行動	副審の行動	主審の行動
ラリー終了後、副審と連携し、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。 誤ってスコアラールがブザーを押したり、副審がホイッスルしてしまった場合、試合を遅らせたと主審が判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。	拒否の際、必要に応じて副審を補佐する。サービス許可のホイッスルを行い次のラリーを始める。

# 【試合の中断に関する技術】

ナンバーカード及びブザー  
使用しない場合を参照

## 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向いていることを確認する。

スコアラーの行動		副審の行動		主審の行動
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、片手を上げたり目を合わす必要はない。	副審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、ボールのそばで交代する選手の方を向き、交代する選手のうち1人を、サイドラインから少し離れたところに待機させる。手で合図をして1組目を交代させる。	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。ボールのそば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。スコアラーが軽く片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録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録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)	
スコアラーは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。 スコアラーは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアラーは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。 スコアラーは、記録を完了した後、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、主審に向かって両手を上げる。		副審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副審の行動を注意し、コントロールする。