

平成30年度

ビーチバレーボール 審判実技マニュアル

平成30年3月24日 発行

JVA国内事業本部
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審判役員の役割 1

【試合の運営】

試合前 「レフェリーミーティング」 3
「コート・備品・用具の点検」 3
プロトコール 「プロトコール」 3
試合中 「遅延の制裁」 4
「軽度の不法な行為」 4
「不法な行為」 5
セット間 5
試合終了後 5

【試合中の判定方法】

公式ハンドシグナル 6
基本的な位置の取り方 6
最終判定の仕方 7
サービス時の判定（サービス許可のホイッスル） 7
サービス時の判定（サーバーの誤り） 8
アタック時の判定 8
ブロック時の判定 8
ボールコンタクトの判定 9
タッチネット 10
ネット上での「同時の接触」の判定 11

オーバーネット 11
ネット下からの相手コートおよび空間への侵入 12
ブロック後のボール接触に関する判定 12
アンテナ外通過の判定 12
ボールがアンテナにあたるケース 13
ボールハンドリング 13
オーバーハンドパス 13
アンダーハンドパス 14
トス 14
指の腹を用いたプレー 15
ボールイン・アウト 16
ボールが砂(地面)に落ちる寸前の状態 16
不当な要求 16
物体利用のプレー 16

【競技の中断に関する技術】

タイムアウト 17
コートスイッチ 18
猛暑対策 18
メディカルインジュリープロトコール（選手が負傷した場合） 19
メディカルインジュリープロトコール 20
（出血を伴う負傷の場合）（選手がトイレを使用する場合）
プロテストプロトコール 20

【試合前・試合終了後およびプロトコール時の審判役員の役割】

スコアラー	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始20分前までには、記録用紙に必要事項の記入を済ませ、スコアラーズテーブルにつく。 ② コートに向かって右側がスコアラーとする。 ③ サービスオーダーと得点の確認を行う。記録用紙が唯一の公式記録である。疑義をいただいたときは、ゲームを止め、副審を呼び、可能な限り迅速に正確に処置する。<u>サービス順の誤りがあれば、サービスが打たれる前に選手・副審に知らせる。</u>点示の間違ひは、競技を中断せずに速やかに処置する。 ④ キャプテンから主審に対して異議の申し立てがあった場合、その異議を試合終了時に公式な抗議として、記録用紙にスコアラーが記入する。希望するならば、キャプテンも記入することができる。
アシスタントスコアラー	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始20分前までには、記録用紙の予備と、サービス順チェックシートを準備し、スコアラーズテーブルにつく。 ② 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。 ③ アシスタントスコアラーは、試合中、原則として次の事項を行う。(規則 25.2 参照) <ol style="list-style-type: none"> a) スコアラーの任務を補佐する。 b) ラリー終了後迅速に、それぞれのチームの次のサービス順1または2の数字を示す。(ナンバーパドル) c) 卓上点示盤を使用して、得点掲示を行うとともにスコアボードの得点が正しいか確認する。
ラインジャッジ	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始20分前には、スコアラーズテーブル後方に集合する。タオル(選手のサングラス(場合によっては身体も)を拭くもの)があるかを確認する。タオルをハーフパンツの中(利き腕と反対側)に目立つようにつける。(ポケットの中にはしまわない)公式ウォームアップ中はスコアラーズテーブル前で待機し、主審が審判台へ向かうとき1人(4人のときは2人)ずつ、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、サンドレベラーがレーキをかけた後に、担当ライン上の砂を落とし、ラインの状態、アンテナ、サイドバンドに歪みがないか確認する。特にアンテナやサイドバンドの取り付け位置やラインの歪みやライン上の砂についてはゲーム中でも十分注意する。 ③ ラインジャッジは、ボールリトリバーやサンドレベラ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。 ⑤ 試合終了時には、主審・副審の横に整列し両チーム選手・各審判員と握手し、主審・副審の後について退場する。
ボールリトリバー	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始20分前には、スコアラーズテーブル後方に集合し、タオル(ボールや選手の身体を拭くもの)があるかを確認する。 ② 公式ウォームアップ中は、フェンス内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。よく状況を見て、ボールデッドの間に素早く、広告パネルのすぐ近くを転がす。 ⑤ ラリー中はボールの受け渡しを行わない。(主審のサービス許可のハンドシグナルが出たらボールを止める。) ⑥ 選手がボールを拾わなくてもよいように、状況によってはコート内にも積極的にボールを拾いに行く。 ⑦ 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。サーバーへは直接ボールを手渡すことを心がける。 ⑧ セット間は、サービスサイドのリトリバーが、ボールを2個管理する。3セット目は、ボールを1個、副審に渡す。 ⑨ タイムアウト中およびセット間には、ボールの管理を行い、選手に渡さない。 ⑩ 試合終了時には、試合球をスコアラーズテーブル前に戻す。
サンドレベラー	<ol style="list-style-type: none"> ① コートレーキングは、選手の安全とスムーズなゲームの進行を確保するために重要な役割を果たしている。 ② 特にコートのライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をならすために、長いレーキや端が平らにされた長い棒を使用する。 ③ 試合開始20分前には、スコアラーズテーブル後方に集合し、レーキがあるかを確認する。 ④ 公式ウォームアップ中は、ボール拾いを手伝い、終了1分前に主審・副審の指示にしたがいレーキを持ってラインジャッジの横で待機する。 ⑤ 公式ウォームアップ後、タイムアウト(テクニカルタイムアウト(以下TTO)を含む)時、セット間には、それぞれのサイドでコートのライン周りや支柱間のコートの中央部(ネット下付近)の砂をレーキでならす。 ⑥ セット間等時間がある場合には、それぞれのコートのレシーブ位置等も平らにする。 ⑦ コートに入るときは、選手とレーキが接触しないよう十分注意する。

【試合の運営】

		主 審	副 審	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	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) 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。 (例)ラインジャッジとの打ち合わせ ・ライン判定 ・ボールコンタクト ・アンテナ付近の判定 ・手が砂の下に入っているかなど具体的な確認	① 主審の位置から選手の陰になって見えないプレー, 砂に落ちたかどうか, 副審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, その他主審に対する補佐の仕方について打ち合わせをする。 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。	① 主審・副審とは, タイムアウト, 誤ったサーバーの発見時の合図のしかたと処理の方法について念入りに打ち合わせておく。 (具体例) 誤ったサーバーを発見したときは, 選手と副審に対して正しいサーバーを伝える。
	コート, 備品, 用具の点検	① コート, ライン, ベンチ, ネット, ボールについて確認をする。 ② 副審とともに, ネットの高さ, 張り具合, アンテナの位置, サイドバンドの位置, ラインの張り具合をチェックする。 ③ 審判台(高さ等)を点検する。 ④ 必要な用具の点検をする。	① 主審と共に, 用具類について確認をする。 ② ネットの高さ, 試合球の気圧および選手ベンチのドリンクが充分であるかをチェックする。また, 主審と共に, ネットの高さ, 張り具合, アンテナの位置, サイドバンドの位置, ラインの張り具合をチェックする。 ③ 必要な用具の点検をする。	① 記録用紙に大会名, 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で記入する。 ② アシスタントスコアラーは, 公式記録用紙の予備を準備する。 ③ スコアラー・アシスタントスコアラーは試合中に生じた事象を正確かつ迅速に記録するためメモ用紙を準備しておく。
プ ロ ト コ ー ル		① 選手が競技場に入ったときには既に規定されたユニフォームを着用していることを確認する。 (選手が持参している練習球をベンチに戻してから試合球を出す。) ② スコアラーズテーブルの前で, 副審立会いの下, 両チームのキャプテンとトスを行う。 ③ 公式ウォームアップの開始のホイッスルを行う。 (試合間の10分間を確実に実行するため, マッチプロトコルの手続きを厳守する。) ④ 公式記録用紙, ブザー, ナンバーパドル, ユニフォームなどゲームに必要な物品をチェックする。	① 選手が競技場に入ったときには既に規定されたユニフォームを着用していることを確認する。 ② スコアラーズテーブルの前で, 主審と両チームのキャプテンとのトスに立ち会い, トスの結果をスコアラーに伝える。 ③ 公式ウォームアップの計時を行う。 ④ スコアラーがトスの結果を正しく記入しているか, 確認する。 ⑤ スリーボールシステムのときは, 選手をコートに入れた後, 2球を2番と5番のボールリトリバーに渡す。	① キャプテンの番号を○で囲む。 ② サービスオーダーを確認する。 (最初にサーブを打つ選手の番号に☆を付ける。) ③ 両チームのキャプテンからサインをもらう。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 ④ ウォーミングアップ中に選手のナンバーと記録用紙に記載した構成メンバーを確認し, トスの結果に従って, 第1セットの記入をする。トスに勝ったチームを備考欄に記入する。

		主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
プ ロ ト コ ー ル		<p>⑤ 公式ウォームアップ終了1分前に、両チームに「あと1分」と口頭で伝える。 サンドレベラーをラインジャッジの横で待機させる。</p> <p>⑥ 公式ウォームアップ終了のホイッスルを行う。 サンドレベラーにコートレーキングの開始を指示する。</p>	<p>⑥ アシスタントスコアラーが示したナンバーパドルの番号とサービスゾーンにいる選手の番号を確認する。</p> <p>⑦ 最初のサーバーにノーバウンドでボールを渡す。</p>	
試 合 中	遅延の制裁	<p>① タイムアウトやセット開始の合図があったにもかかわらず、試合を再開しないことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>② コートスイッチの合図があったにもかかわらず、ゆっくり動いて時間稼ぎをするようなことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>③ ラリー間の12秒以内で、選手が素早くサングラスや顔などを拭くことや、砂をならすこと等は許可する。<u>ただし2つ以上の行為は認められない。</u></p> <p>④ 砂が口や目に入ったなど、選手がベンチに行く場合は、副審に確認させるが、中断が長引かないよう、副審とともにコントロールする。</p>	<p>① タイムアウトやコートスイッチ、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、ただちにコートに戻るよう促す。</p> <p>② 選手が副審側で、サングラスなどを拭いたり、砂をならしたりするときは、少し近くによって長引かせないように注視する。</p> <p>③ 砂が口や目に入った場合は、選手ベンチまで行って口をゆすぐところ（ドーピング等行っていないか）を確認し、速やかにコートに戻るよう選手に指示する。</p>	<p>① すべての遅延の警告・反則は、記録用紙の該当欄に記載する。</p>
	軽度の不法な行為 規則20.1	<p>① 軽度の不法な行為に対しては、早い段階で、キャプテンを呼び、口頭で注意する。</p> <p>② 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いでよい。しつこく続ける場合は警告の対象となる。</p> <p>③ ラリー終了後、役員に対してアピールする行為は警告の対象とする。また、相手チームの選手を牽制したり、馬鹿にしたりするような態度、相手に向かったのガッツポーズ等はトラブルの原因となるので、早めに警告を出した方がスムーズな運営ができる。</p> <p>④ 軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。義務としてチームが反則などに該当する不法な行為に進展するのを防ぐため、口頭またはハンドシグナルを用い、キャプテンを通じてチームに警告を与える。</p>	<p>① 主審がキャプテンを呼んだ際、主審が呼ばない限り副審は主審の下には行かない。</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、記録用紙に記録されない。</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20.1を理解する。</p>

		主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
試 合 中	不法な行為・反則 規則 20. 3 規則 20. 4 規則 20. 5	① 不法な行為に対する罰則を適用できるのは主審のみであり、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。 ② セット開始前およびセット間に生じたいかなる不法な行為も規則 20. 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。 ③ 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 20. 3に伴い、累進的な罰則となる。(違反を重ねることにより重い罰則を適用する。)(図 6 図, 規則 20. 3) ④ ボールイン, アウトに関してネットをくぐった場合は、軽度な不法な行為ではなく、無作法な行為のペナルティとなるので、くぐらないようにホイッスルや口頭で制止し、越えた場合には、ラリーの判定を行った後、レッドカードを示す。	① 不法な行為に気づいたとき、主審に報告する。 ② 選手がネットをくぐらないようにホイッスルや口頭で制止し、越えた場合には、その旨を主審へ報告する。 ③ 記録用紙に正しく記載されていることを確認をする。	① 反則・退場・失格は記録用紙の該当欄に記入する。
	セ ッ ト 間	① 両チームの状況を確認する。必要があれば、副審と打ち合わせをする。 ② サンドレペラーやボールリトリバーに指示を与え、次のセットの準備をする。 ③ 最終セットは、スコアラーズテーブル前で副審と共にトスを行う。	① 1・2セット間は、最初のトスに負けたチームからトスの確認を行う。 ② セット間は、1分しかないので、トスの確認を速やかに行うため、トスに負けたチームを覚えておく。トスの結果を速やかにスコアラーに告げ、記入の間違いが無いか確認する。 ③ 最終セットは、ボールリトリバーからボールを1つ受け取り、副審からサーバーにボールを渡す。また、テレビマイク等で主審が審判台からスコアラーズテーブル前に来るのに時間がかかる等で、審判委員長が許可した場合には、副審がコイントスを行う。	① 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。
	試 合 終 了 後	① 両チーム選手・各審判員と握手をする。 ② 副審が確認・サインした記録用紙を、再度確認してサインをする。 ③ 副審、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。	① 両チーム選手・各審判員と握手をする。 ② 全ての試合球を確認する。 ③ 記録用紙が完成したら、記載された内容に間違いがないか確認してサインをする。 ④ 主審、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。	① 試合結果を結果欄に記入する。 ② 両チームのキャプテンからサインを採る。 ③ 記録用紙を完成させ、アシスタントスコアラーがサインした後にスコアラーがサインをし、副審、最後に主審のサインを採る。

【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
公式ハンドシグナル	<ul style="list-style-type: none"> 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あるハンドシグナルを示す。選手、役員、観衆、TV視聴者にもその反則が何であるか理解させることが大切である。 ② 反則の種類は、観衆にわかりやすいように1つ1つ区切って行う。ホイッスルと同時にハンドシグナルを示すことは避けなければならない。 ③ ダブルフォルトの場合は、ダブルフォルトを示し、次のサービスチームを示す。 ④ ゲーム中は、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。 ⑤ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 主審のハンドシグナルには、追従しない。ラリーの終了後は、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、サービス順パドルとサーバーを確認する。 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。 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、主審と目が合ったとき（主審が求めたとき）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ときは、主張すべきでない） ④ 試合中、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。副審の合図が支柱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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。
基本の位置の取り方	<ul style="list-style-type: none"> 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。支柱を中心として移動する。 ② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがコート後方にあるときはリラックスするリズムを持つ。 ③ 目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。 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界に入るようにする。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。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 膝を曲げた姿勢で、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位置したり、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。 ② プレーに応じて支柱から1.0m程度（ブロッカーの手からネット下部までが視野に入る）の範囲で注視する。 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支柱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、支柱の後ろに密着するか、スコアラーステーブルの前まで下がる。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。 ④ 支柱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。 ⑤ タイムアウトの要求やレシーブサイドからのスクリーンの反則の指摘(ホイッスルはしない)に注意を払う。 	

	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	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。	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をする。	
最終判定の仕方	ラリー終了後ホイッスルをし、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。 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ときに限り、判定を出す前に、ボールマークプロトコールを行う。判定を出した後、チームからのアピールで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。		
サービス時の判定	サービス許可のホイッスル		
	<p>① サーバーがボールを保持しており、両チームの選手がコート内にいてプレーの準備ができていないこと。また、ボールリトリバーがボールを保持している。</p> <p>② アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーが合っていることを確認する。異なる場合は、素早くチームに知らせる。</p> <p>③ 両チームのキャプテン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 サービス許可のホイッスル後、5秒以内にボールを打たなければ、ディレイインサービスが適用される。(サービスの試技をすることはできない。)</p> <p>⑥ サービス許可のホイッスルのタイミングは、ラリー終了のホイッスルから次のラリー開始まで基本的には12秒間(天候が左右することがあるので試合前に大会審判長に確認する)であるため7～8秒後選手がポジションについていなければ準備を促す。 両チームの準備ができていれば、12秒より早くホイッスルしても良い。</p> <p>⑦ レシービングチームがスクリーンのアピールをした場合は、サービス許可の吹笛をする前に、サービングチームが移動する時間を若干与える。</p> <p>⑧ サービス時の反則(ディレイインサービス、フットフォルト)サービングチームのスクリーンを確認する。</p>	<p>① 両チームのキャプテンを見て競技中断の要求の有無を確認する。</p> <p>② アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーが合っていることを確認する。異なる場合は、素早くチームに知らせる。</p> <p>③ レシービングチームからスクリーンの合図がないか確認をする。 <u>選手に任せるところであるが、サービス許可のホイッスル前でサービングチームが気づいていない場合は、移動するよう促す。(部分国内適用)</u></p> <p>④ 打たれたサービスが許容空間内を通過するかを確認すると同時に、素早くブロックサイドに移動する。</p> <p>⑤ 副審側からサービスをする場合は、支柱近くでサーバーのフットフォルトも確認する。また、副審側のサイドライン延長線上を踏み越したフットフォルトは、ホイッスルをすることなく片手を上げて主審に合図をする。</p> <p>⑥ サービスされたボールが副審側のアンテナやアンテナ外のネットやポールに当たった場合や、アンテナ外を通過した場合には速やかにホイッスルする。</p>	<p>① 得点を確認する。</p> <p>② サーバーを確認するときは、記録用紙のサービス順とサーバーとを間違えないようにするために、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サーバーの番号を確認する。</p> <p>③ アシスタントスコアラーは、スコアラーと協力してラリー終了のホイッスルを確認したら速やかに次のサーバーの番号を示す。</p> <p>④ アシスタントスコアラーは示した番号とサーバーが異なる場合は速やかに副審に知らせる。</p> <p>⑤ もしも、疑わしいことがあれば、ゲームを止めて確認するほうが良い。(ブザーがないときは口頭で副審に知らせる。)</p>

		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	サーバーの誤り	<p>① 主審・副審が、アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーとを確認せずにサーバーの誤りが発生した場合は、速やかにラリーを止めて正しいサーバーからサービスを行う。</p> <p>② サーバーの誤りを指摘したにもかかわらず、チームが従わずサービスを行った場合はサーバーの誤りとして処理する。</p> <p>③ ラリー終了後にサーバーの誤りを発見した場合、そのラリーは活かされ、次のサーバーを正しく修正するのみである。(得点は戻さない。)</p>	<p>① 主審・副審が、アシスタントスコアラーが示した番号とサーバーとを確認せずにサーバーの誤りが発生した場合は、速やかにラリーを止めて主審に知らせる。</p>	<p>① アシスタントスコアラーは示した番号とサーバーが異なる場合は速やかに副審に知らせる。</p>
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、下記のケースを頭に入れておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アタッカーのキャッチ及びアタックヒットの反則 ・ブロッカーのボールコンタクトやタッチネット ・ブロックされたボールがアタッカーに当たるケース ・ネットにのみ当たるケース ・ネットに当たってブロックに当たるケース ・ネットに当たってブロッカーのタッチネットに見えるケース <p>③ 指の腹を用いた指の腹を用いたプレーをしていないか、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>① 攻撃のプレーを読んだポジショニングを心がけ、必ず静止してネット際を監視する。</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、インターフェア、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際を集中してみる。ブロッカーのボールコンタクトが確認された場合は、主審と目を合わせてワンタッチのシグナルを胸の前で送る。</p> <p>③ 副審サイドでのアタック時は、アンテナも視野に入れる。タッチネット、ブロッカーのワンタッチだけではなく、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>	
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、明らかなものは判定する。ボールをつかんで投げよう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。(キャッチやアタックヒットの反則があるので注意する。)</p>	<p>① ブロッカーによるタッチネットだけではなく、主審が確認しにくい副審側のボールコンタクトを注意する。</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、ブロック後のボールかを確認する。</p>	

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
ブロック時の判定	<ul style="list-style-type: none"> ③ ブロッキングのキャッチの判定のしかたは、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。 ④ 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。 ⑤ ブロッカーのオーバーネットは、相手選手がトスを上げる前、または同時に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をしているケース。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。) 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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、インターフェア、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。 	
ボールコンタクトの判定	<ul style="list-style-type: none"> 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行っても目が遅れないように、全体を視野に入れておく。 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てから選手が“ワンタッチ”とか“ノー、ノー”という声に惑わされることなくタイミングよく最終判定を下すと説得性がある。 ③ 判定を早く出しすぎて、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。 ④ 目の位置が低くなりすぎると角度の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よい ⑤ レシーバーのボールコンタクトについては、選手の陰に隠れて見えないケースがあるので副審、ラインジャッジの判定を尊重するべきである。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ときは、主審、副審サイドともに見え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、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重要である。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 副審側のボールコンタクトは、主審の死角と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。 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。 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。 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。 	

		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		⑥ 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。		
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"> ・ ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接触は反則である。ボールをプレーする動作には、(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、新たな次の動作への準備までが含まれる。《規則11. 3. 1》 ・ 相手チームのプレーを妨害しない限り、選手は支柱、ロープ、またはアンテナの外側にあるネットや他の物体に触れてもよい。《規則11. 3. 2》 <p>A)「ボールをプレーする動作中」とは、 ボールをプレーしようとする選手の動作の開始から終了までの一連の動きと考える。</p> <p>例えば</p> <p>a> アタックやブロックをする選手の場合 「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する選手の場合 「移動を含んで、プレーのための動作の開始からプレーをした(しようとした)動作の終了」まで。 また、着地後勢い余って ネットにぶら下がったり、寄りかかる動作、ネットの下をくぐり、相手方コートに出るときに、ネットに触れる動作は反則である。(両アンテナ間に限る) 動作終了後、ボールが近づく、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"> ・ 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。 ・ 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。 ・ 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。 ・ 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。 ・ ネットをつかんだり、握ったりすること。 <p>C)「ネットに触れる」とは、 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に当たった場合、ネットは数 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>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>		

		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	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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) 		
	ネット上での「同時の接触」の判定	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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ときは、ダブルフォルトとなる。 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。 ④ ネット上端で、両チームがプレーしようとするとき、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。 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ある。説得力とタイミングが大切である。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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ときは、ダブルフォルトとなる。 ③ 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、アイコンタクトする。) 	
	オーバーネット	<ul style="list-style-type: none"> ① オーバーネットの反則があった瞬間にホイッスルをする。遅れるとチームが不信感を持つ。 ② ブロックを除き、オーバーネットの判定基準は、ネットの上端から相手コートに手を出して、ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。ネット上部のふくらみを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。 ③ オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上に置き、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。 ④ トスアップやアタックヒット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。 		

		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	オーバーネット	<p>⑤ 相手から向かってくるボールをすべてブロックすることはできるが、風でトスが相手コートに向かっているケース（ネット上部のふくらみを越えていない）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。（ただし、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、相手空間内の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。）</p>		
	ネット下からの相手コートおよび空間への侵入	① 主審の位置からでも、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 ネットの下から相手空間に侵入しても反則にはならない。ただし、相手方プレーへの妨害があると判断した場合にはインターフェアの反則とする。</p> <p>② 反則があった瞬間に、ホイッスルをすることが大切である。</p>	
	ブロック後のボール接触に関する判定	<p>① ブロックした選手が続けてそのボールに接触してもダブルコンタクトの反則にはならない。ただし、この場合の接触回数は2回となる。（同一選手が連続して3回触れた場合はダブルコンタクトである。）</p> <p>② ブロックされたボールがネットにかかって、同一選手がボールに触れてもダブルコンタクトではない。正確に見ることが必要である。</p> <p>③ 相対するブロッカーA・Bの手にボールが同時に接触した後、A・Bいずれの選手が再びプレーをしてもダブルコンタクトではない。この場合、ブロック後のボールへの接触は、1回目となる。</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>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はホイッスルをする。</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。（基本的には支柱の真後ろ、またはスコアラーズテーブルの前に位置する。）</p>	

		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	アンテナ外通過の判定		③ レシーブされたボールがアンテナの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ときの位置取りは、基本的には支柱の後ろかスコアラーズ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。ラインジャッジと協力が必要である。	
	ボールがアンテナにあたるケース	<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をする。</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逆になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを正確に視野に入れて判定をする。</p>	<p>① 副審側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をする。</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、副審は支柱から1m～2m 離れ、アンテナ上端からネット下地面までが視野に入るようにする。</p>	
ボールハンドリング	<p>① 全てのプレーのハンドリング基準は同一である。</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幅があり過ぎるとの指摘がある。審判台から見ると、コートや役員席から見るとでは、見る位置によってハンドリング基準の違いが出る。したがって、誰がどこから見ても反則のプレーは確実に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>			
	オーバーハンドパス	<p>① オーバーハンドの反則(強打を除く)が起こるプレーは、左右の手のバラつき、指先から手のひらに当たるケースである。</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 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、指が引っ掛かるケースはキャッチで判定をする。</p>		

		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	オーバー ハンドパス	<p>④ 強打されたスパイク・ボールをレシーブする際、指を用いたオーバーハンドでボールをわずかに保持しても構わない。強打されたスパイク・ボールのよき指標となるのは、レシーバーのボールへの反応時間が上げられる。反応するための時間やレシーブのテクニックを変えるための時間がある場合は、それは強打されたボールではない。</p> <p>⑤ 相手方コートに返球するプレーでダブルコンタクト・キャッチの見逃しに気をつける。</p>		
	アンダーハン ドパス	<p>① チームの1回目の打球のとき、ボールは接触が同時であれば、身体のままさまざまな部分に触れてもよい。ボールが体の2か所以上に連続して当たっても、それが一つの動作中に生じたものであれば許される。</p> <p>② アンダーハンドの反則は、ボールが手のひらで止まったり、指が引っ掛かったりするケースである。</p> <p>③ ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次の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。このキャッチもボールが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ときに生じる。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となっているので、どこでボールを捕えて、いつ離れたかを見極めて判定しなければならない。</p> <p>② 胸の前から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や、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラつきと、風が強いときや雨が降っているときにトスを上げるケースでの左右の手のバラつきによるダブルコンタクトも同様である。</p>		

		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	トス	<p>③ 選手がオーバーハンドパスで、両肩に対し直角でない方向にアタックヒットを完了したとき(アタッカーへのトスで風の影響によりボールが流れたケースは含まない)はアタックヒットの反則となる。</p> <p>④ 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つきがあるプレー、手の平で転がるようなプレーなどは、手の中でボールが止まっていると判断し、キャッチとする。また、手の中で止めるプレー、肘で押し上げる2段モーションのプレー、投げるようなキャリーの長いプレーもすべて、キャッチとする。</p>		
	指の腹を用いたプレー	<p>① 選手が指の腹を用いてのプレーでアタックヒットを完了したときは、アタックヒットの反則となる。</p> <p>② ポーキーで他の指は閉じていても、親指の指の腹でボールを引っ掛けるようなプレーでアタックヒットを完了したときは、アタックヒットの反則となる。</p> <p>③ 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のは難しいが、トレーニングを積んで、判定基準を確立する。</p> <p>a ボールを長く引っ張るプレー</p> <p>b ぶら下がりながら引き下ろすプレー</p> <p>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下ろすプレー</p> <p>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>④ 「指の腹を用いたプレー」の判定に関しては、プレーを先に読んで、ネットの上に目を残し、選手の指の開き方やボールとの接触について見分けて判定する。</p>		
ボールイン、アウト (ボールマークプロトコール)		<p>① ボールが砂に落ちた瞬間にホイッスルをする。</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、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。ラインに触れたかどうか確認できないときには、主審のみがボールマークプロトコールを行うことができる。選手には、ボールマークプロトコールを要求する権利はない。</p>	<p>① ボールイン、アウトの判定は、基本的に行わない。状況に応じて主審を補佐するが、ネットから目線を早く移動させてはならない。</p> <p>② 主審がボールマークプロトコールを行っているときは、副審はボールマークと反対側コートの選手がネットをくぐることがないように監視し、もしもくぐりそうな場合は、制止をする。くぐった場合には主審に知らせる。</p>	

	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 (ボールマークプロト コール)	<p>③ ボールマークプロトコールを行う場合は、素早くボールマークプロトコールを開始する。時間が空くと選手がアピールする可能性がある。ボールマーク側のコート of 選手をボールマーク付近から遠ざけてから判定を行う。また、ボールマークと反対側コート of 選手がネットをくぐる行為があった場合は、ボールマークプロトコール終了後にラリーの判定をしてから、無作法な行為（ペナルティ）としてレッドカードを示して制裁する。</p> <p>④ 審判の判定が遅れば、アピールの原因となるので、タイミングよく判定をする。</p> <p>⑤ もしも、ラインジャッジの判定が間違っていたときは、片方の手で軽く抑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の判定を抑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>		
ボールが砂(地面)に 落ちる寸前の状態	<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>	① ボールが砂に触れて、主審がその接触を確認できない場合は、ホイッスルをして判定する。	
不当な要求	① 不当な要求があった場合は拒否する。ラリー終了後にスコアラーに不当な要求があったことを副審は通知し、記録用紙に記載させる。		① 不当な要求（拒否）は、備考欄にセット、チーム、得点を記載する。
物体利用のプレー	<p>① 競技エリア内で物体（審判台や支柱等）を利用したり、味方の選手を利用したりしてプレー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。</p>	① 主審が確認できないプレーは、ホイッスルをして判定する。	

【競技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>正規の競技中断の要求は、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）ので、ダブルフォルト（ノーカウント）になった場合や試合を中断して遅延に対する罰則を適用（規則 16. 2）した場合には、中断の要求は認められない。 同一中断中に遅延の罰則を適用されたときは、そのチームの中断の要求は認められない。</p>		
タイムアウト	<p>① キャプテンがハンドシグナルでタイムアウトを要求する。国民体育大会およびジュニア選手権・大学選手権については、監督も要求できる。</p> <p>② 必ず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をしてタイムアウトを許可する。ハンドシグナルを示していないときや、要求する権利のない選手が要求したときは、キャプテンがハンドシグナルを示すように指示する。</p> <p>基本的には、副審がホイッスルし、ハンドシグナルを示す。副審のハンドシグナルには追従しない。 副審がホイッスルを忘れたときは、主審が行い、ハンドシグナルを示す。</p> <p>③ サービス許可のホイッスルと同時か、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイッスルをしないで拒否をする。もしも、副審が間違えてホイッスルをした場合は、試合の遅延とする。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④ タイムアウトのときに、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。TTO、セット間も同様である。 (副審がコートに戻るように促がしたにも係らず、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。 (主審が行った場合には、追従しない。)</p> <p>② 必ず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をしてタイムアウトを許可する。ハンドシグナルを示していないときや、要求する権利のない選手が要求したときは、キャプテンがハンドシグナルを示すように指示する。国民体育大会およびジュニア選手権・大学選手権については、監督も要求できる。</p> <p>③ サービス許可のホイッスルと同時か、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイッスルしないで拒否をする。もしも、副審が間違えてホイッスルをした場合は、試合の遅延とする。また、タイムアウトの許容回数を越えての要求も同様に扱う。</p> <p>④ 通常の下況下で、タイムアウトやTTOの手順は、以下のとおり。</p> <p>a コートを離れるための 15 秒 b ベンチに下がってからの実質上の 30 秒 c 副審は、45 秒で吹笛して、コートへ戻るように指示する。 d 副審は、選手がコートへ戻るように積極的に促す。 e コートへ戻り、次のプレーへの準備のための 15 秒。 経過時間の総合計は、1 分間を超えてはならない。</p> <p>⑤ サンドレベラーがコートを実際にレーキングできているかを確認する。その後、ラインジャッジがラインの歪みを直したり、ライン上の砂を掃っているかを確認する。</p>	<p>① タイムアウトを記録する。</p>

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
タイムアウト		⑤ ⑥ スコアラーの業務を確認するとともに、サーバーの番号の確認を行う。そして1回目のタイムアウトを主審へ通知する。(主審には、タイムアウト中に通知する) ⑦ タイムアウト終了のホイッスル後、当該チームにそのセットのタイムアウトが終了したことを通知する。	
コートスイッチ	① 両チームの得点合計が7点(第1, 第2セット)および5点(第3セット)の倍数になるたびにコートスイッチをする。副審のハンドシグナルには追従しない。副審がホイッスルを忘れたときは、主審が行い、ハンドシグナルを示す。 ② コートスイッチは、遅れることなく速やかに行わなければならない。 ③ コートスイッチ前のプレーのボールイン、アウトについて、コートスイッチをして選手よりアピールがあったときは、無作法な行為として処置をする。	① 両チームの得点合計が7点(第1, 第2セット)および5点(第3セット)の倍数になるたびにコートスイッチのホイッスルをし、ハンドシグナルを示す。主審がホイッスルした場合は、ハンドシグナルの追従はしない。 ② コートスイッチは、遅れることなく速やかに行わなければならない。 ③ ボールイン、アウトについて、選手がアピールしている場合は、慌ててホイッスルせず、主審のシグナルや選手への説明の様子を見ながら、タイミング良く行う。	① アシスタントスコアラーは両チームの得点合計が7点(第1, 第2セット)および5点(第3セット)の倍数の1点前に副審に知らせる。「point to switch」または、「point to technical」とコールする。 ② スコアラーは、両チームの得点合計が7点(第1, 第2セット)および5点(第3セット)の倍数になったら、「switch」または、「technical」とコールする。 ③ 記録用紙にコートスイッチをした両チームの得点を記載する。
猛暑対策	① 審判委員長の指示により、下記を段階的に適用する。 i ラリー間12秒を15秒に延ばす。(選手に伝える必要はない。) ii コートスイッチごとに、コートスイッチをする前にベンチに戻って水分補給することを許可する。(ベンチに座ったり、パートナーと会話したり、サングラスを拭く等はできない。) iii 21-21のときに2回目のTTOを行う。 iv チームのタイムアウトを1セット2回取得できるようにする。(高校生大会時) ② 給水以外の行為や、給水による中断を長引かせないように注意深くコントロールする。 ③ 給水以外の行為や、給水による中断が長引く場合、遅延の罰則を適用する。	① コートスイッチをした後に、ベンチに戻ることは許可されない。その場合は、選手を止めコートに戻るようコントロールする。 ② 選手が水分補給以外(パートナーとの会話やサングラスを拭く等)の行為をしないよう、また、遅延せず速やかにコートに戻るよう、積極的にコントロールする。	① 給水措置による遅延の罰則の適用がある場合、記録用紙に記入する。すでに罰則を受けている場合には、加算される。

		主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルインジュリープロトコル	選手が負傷した場合	<p>① ラリー中に負傷者が出たり、負傷したりする可能性があるとき、ホイッスルして競技を止める。 (ラリー中に止めた場合にはノーカウントとするが、ボールデッドのホイッスルと同時に、もしくはホイッスルの直前に負傷した場合は、判定を出してからプレーを止める。)</p> <p>② インジュリープロトコルを監督するために審判台を降りて、以下の者と連絡をとる。 ※ 競技委員長、審判委員長、医療責任者、副審がコート離れた場合、主審は主に負傷者の監督を行う。</p> <p>③ スコアラーズテーブル前で、スコアラーが時間等を正しく記録しているか監督する。</p> <p>④ 治療中、負傷した選手以外の選手は、コートやフリーゾーンでボールを使ったり、それぞれのチームエリアに行ったりすることもできるが、チーム関係者と話すことはできない。主審は主にこれを監督する。(国民体育大会およびジュニア選手権・大学選手権では、ベンチ入りしている監督が負傷した選手と話をする事ができる。ただしウォームアップを手伝うことはできない。)</p> <p>⑤ 副審とアイコンタクトを取り、相手チームに、1分ごとに時間経過を通知する。 チームの医療スタッフが、その場で指定された大会医療スタッフが到着する前に、治療が可能で、負傷した選手がプレーの再開を宣言するのならば、レフェリーは大会医療スタッフの到着を待たなくても良い。</p> <p>⑦ 医療スタッフは試合を遅らせることなく、通常の試合の中断(タイム・アウト、TTO、セット間)中に選手に対応することができる。</p>	<p>① ラリー中に負傷者が出たり、負傷したりする可能性があるとき、ホイッスルして競技を止める。</p> <p>② 選手がけがをしたとき、副審が直ちに当該選手のところへ行き、けがの種類と程度を確認する。 ※ 選手に次のことを尋ねる。 a. 『プレーを続行できますか、それとも治療を必要としますか?』 b. 治療を必要としている場合、『大会医療スタッフですか、それともチームの医療スタッフですか?』</p> <p>③ 選手が治療を要求する場合、副審は、主審に伝え、大会医療スタッフの中の関連した医療スタッフを呼ぶ。副審は、医療スタッフならびに責任者を捜しにコートを離れることができるが、トランシーバー等で探すことも必要である。また、大会で公認されたチームの医療スタッフもコートに入ることを許可する。</p> <p>④ 副審は、次のタイミングでメディカルインジュリープロトコルの開始をホイッスルシグナルを示す。 ※ (シグナルは手を開き5を示す) a. 選手がチーム医療スタッフの治療を選択する場合、副審が選手に質問したとき b. 選手が大会医療スタッフの治療を選択する場合、大会医療スタッフがコートに到着し、治療を開始したとき</p> <p>⑤ 負傷した選手が、治療のためにコートを離れなければならない場合は、副審(または審判委員長)が同行する。</p> <p>⑥ 副審は、医療スタッフと負傷した選手ならびに主審に、1分ごとに時間経過を通知する。</p> <p>⑦ 回復時間の終わりに、副審がホイッスルし、全選手にポジションに着くよう指示する。 チームは未要求のタイムアウトを要求できるが、すでに終了している場合は試合を再開しなければならない。もしもこのときに負傷した選手がプレーを続行できない場合は、そのセット(試合)は終了する。</p>	<p>① 選手が治療を必要とするかどうかを副審が尋ねた時間(時・分・秒)を記録用紙に記録する。</p> <p>② 選手がチーム医療スタッフの治療を選択する場合は、記録用紙に記録される時間は次の2つ。 a. 副審によって質問をした時間 b. プレーが再開した時間</p> <p>選手が大会医療スタッフの治療を選択する場合は、記録用紙に記録される時間は次の3つ。 a. 副審によって質問をした時間 b. 大会医療スタッフがコートに到着した時間 c. プレーが再開した時間</p> <p>③ スコアラーは、状況を把握し、時間(時・分・秒)を含むすべての結果を記録用紙に記入する。</p>

		主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルインジュープロトコール	選手が負傷した場合	<p>⑧ 主審は審判台に戻り、速やかにプレーを再開する。負傷した選手がプレーを続行できず、不完全なチームであると宣言された場合は、審判台に戻る必要はなく、スコアラーズテーブル前で試合終了のホイッスルと公式シグナルを示す。</p> <p>⑨ 主審は、記録用紙の備考欄に正しく記載されていることを確認・サイン後、審判委員長サインをもらう。</p>	<p>⑧ 副審は、記録用紙の備考欄に正しく記載されていることを確認をする。</p>	
	出血を伴う負傷の場合	<p>① 出血を伴う負傷は滞りなく治療されなければならない。出血が微量で、試合が最小限の遅れのみで簡単に止めることができるならば、メディカルタイムアウトと考えるなくて良い。出血がより重大であるならば、それは医療行為を必要とするのみなし、メディカルタイムアウトの処置を行う。</p>	<p>① 副審はすべての試合球を調べ、血液が付いたボールは交換しなければならない。</p>	
	選手がトイレを使用する場合	<p>① 選手がトイレを使用する場合、使用する時間が試合開始前に利用できる時間やそのために利用できる通常の中断中（タイムアウト、TTO、ラリー間の12秒）を上回るならば、選手による要求と同時に主審は、チームに対しメディカルタイムアウトの計時を始めることをチームに助言しなければならない。メディカルタイムアウトが実行された場合は、大会医療スタッフをコートに呼ばなければならない。</p>	<p>① 選手がトイレを使用する場合、副審は、必ず選手に付き添わなければならない。</p> <p>② メディカルタイムアウトの計時開始を通知する。</p>	
プロテストプロトコール	<p>① 正当なプロテストの受け入れの基準は、次に挙げる状況の少なくとも一つかそれ以上を必要とする：</p> <ul style="list-style-type: none"> i 審判員が誤って説明したり、規則や規約を正しく適用しなかったり、判定に疑義が生じる場合。 ii 得点の誤り（サービス順や試合結果）。 iii 試合条件の様相（天候、明るさなど）。 <p>② 主審は、これら3つの基準を見極め、プロテストを受け入れるのが有効であるか、それゆえ考慮の余地があるかを最適に考えなければならない。</p> <p>③ 主審が競技規則の誤解による疑念のない限り、プレー中の動作や不法行為に関係するプロテストを受け入れるのは妥当ではない。</p>			

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
<p style="text-align: center;">プロテスト プロトコール</p>	<p>④ チームキャプテンが、主審から受けた規則の適用や解釈の説明に異議を持ち、正式に表明することにより開始される。</p> <p>⑤ 主審は、審判委員長にコートに来ることを通知する前に、プロテストプロトコールに規定されているかを確実にするための、すべての実践的な措置が取られていることを確認しなければならない。これは下記を含む。</p> <ul style="list-style-type: none"> i チームキャプテンに、判定の根拠や反則の種類を明確に伝える。 ii 適用したハンドシグナルを反復する。 iii 関連する全ての役員（副審・ラインジャッジ）と規則の適用や解釈を協議する。 iv プロテストの正当な根拠を確認する。 v 上記のすべての手順を実行した後、チームキャプテンが正式にプロテストを望むかを確認する。 <p>⑥ 次のことをしてはならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> i チームキャプテンの正式なプロテストが、有効に基準を満たしているにも関わらず、審判委員長をコートに呼ばないこと。 ii 選手に対してプロテストさせるようなことを述べること。 <p>⑦ プロテストプロトコールの間、選手は最初の手続き後、次のことが許可されるため、副審とコントロールする。</p> <ul style="list-style-type: none"> i 競技場をはなれることなく、コートを使用すること。 ii 試合球を使用すること。 iii すべての選手の同意により、コートを両サイド使用すること。 	<p>① 審判委員長にコートに来ることを通知する前に、プロテストプロトコールに規定されているかを確実にするために、主審から呼ばれた場合には、プレーに対する事実を明確に伝え、規則の適用や解釈を協議する。</p> <p>② 選手に対してプロテストさせるようなことを述べてはならない。</p> <p>③ プロテストプロトコールの間、選手は最初の手続き後、次のことが許可されるため、主審とコントロールする。</p> <ul style="list-style-type: none"> i 競技場をはなれることなく、コートを使用すること。 ii 試合球を使用すること。 iii すべての選手の同意により、コートを両サイド使用すること。 	

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロテスト プロトコール	<p>⑧ 下記の通りに、審判委員長が適切な競技役員と選手に決 果を伝えた後、競技を再開するために、以下の手順が必要 である。</p> <p>i 記録員に決定を伝える。</p> <p>ii 観衆に決定が伝えられる（決定した結果についての アナウンスを含む）。</p> <p>iii メディアに決定を伝える（TV、ラジオなど）。</p> <p>⑨ 試合終了時、主審はこのプロトコールによって表明され た全ての必要な情報が完全に記録用紙の備考欄に記入 されていることを確実にしなければならない。</p> <p>⑩ 審判委員長にサインをもらう。すぐにサインをもらえな い状況の場合には、主審が責任を持ってサインをし、大 会本部に遅れて提出することを避けなければならない。</p>	<p>④ 審判委員長が最初にコートに入った時点で、記録員が記 録用紙に、この時点から試合が再開されるまでの詳細な 情報を記入するよう、コントロールする。</p> <p>⑤ 副審は、競技再開前に記録用紙を確認する責務がある。</p>	<p>① 審判委員長が最初にコートに入っ た時点で、記録員は記録用紙に、こ の時点から試合が再開されるまで の詳細な情報を記入すべきである。 ② プロテストの根拠について、いかな る事実に基づく情報も記載すべ きではない。 ③ プロテストプロトコールの結果を 記録用紙の備考欄に記入する。 「レベル1は拒否された」 「レベル1は容認された」 「拒否されたレベル1は未解決」 「容認された／レベル1は未解 決」等 ④ プロテストプロトコールの受け入 れが不可能な場合、備考欄には「未 解決レベル1」と記入する。</p>