２０２２年度

９人制　審判実技マニュアル

２０２２年2月11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＞

記録員・線審の役割について……1

【試合の運営】

試合前　「審判ミーティング」……2
「コート・備品・用具の点検」……2
「プロトコール」……3

試合中　「試合の遅延」……4
「軽度の不法な行為」……4
「不法な行為」……5

試合終了後……5

【試合中の判定】

ハンドシグナル……6
基本的な位置取り……7
最終判定の仕方……7
サービス許可……8
サービス順の誤りと処置……9
サービス……9
アタックヒット……10
ブロック……10
ワンタッチ……11
タッチネット……12
インターフェア……12
ネット上での同時プレー……13
オーバーネット……13
ブロック後のボールの接触……13
アンテナ付近のプレー……14
ハンドリング基準……15
オーバーハンド……15
アンダーハンド……15
トス……15
タッチプレー……16
ボールイン・アウト……16
パンケーキ……16
不当な要求……17
物体利用のプレー……17

【試合の中断と再開】

タイムアウト……18
選手交代……19
セット間の手続き……20
特殊な事情による中断……21

【公式記録記入法の解説】……22
【競技場の設営・ネットの張り方・審判台の高さの調節について】……23
【不当な要求の処置】……25
【サービス順の誤りの処置方法】……25

【記録員・線審の役割について】

記録員	① 長机（２人用）の場合は，コートに向かって右側が記録員とする。 （１人用の机の場合は，主審の視野に入るよう，中央ではなくコートに向かって右側へ机を少し移動する。）
	② 記録用紙に必要事項の記入を済ませ，記録席に着く。 選手番号・選手名の記入については，承認された『構成メンバー表』から転記する。
	③ サービス順と得点の確認を行う。記録用紙が唯一の公式記録である。 疑義をいだいたときは，ゲームを止め，副審と確認の上，可能な限り迅速かつ正確に処置する。 誤ったサーバーがサービスを行ったことを確認したときは，ブザーを鳴らし，主審・副審に知らせる。 得点板の点数が間違っている場合，競技中断中であれば，正しい点数に修正するよう副審を通じて点示員に指示する。 ラリー中であれば，競技は中断せずそのラリー終了後，速やかに上記と同じ手順で正しい点数に修正する。
	④ 必ず，主審の最終判定を確認して記録すること。 主審がポイントのハンドシグナルを示した後，判定を変えるような場合に，最初の判定しか見ていないと間違った記録をしてしまうので，必ず最終判定を確認する。また，その際は得点板の点数が正しく表示されているか必ず確認する。
	⑤ セットが終了したときは，次のセットの開始までに必要事項を正確に記入すること。「公式記録記入法　４．セットが終了したとき（ルールブックP.75)」 特に，次のセットの最初のサービスチームを間違いなく記入すること。 セットの最後のサーバーのサービスチェック欄の得点を○で囲み，次のセットのサービングチームはⓈに，レシービングチームはⓇに×を付ける。セット最後のサーバーがＡチームなら次セット最初のサービスはＢチームとなる。 試合が終了したら，両チームのチームキャプテンのサインを採録する。 その後，最終結果の記入等を済ませ，記録員がサインした後，副審・主審のチェックを受けそれぞれのサインを採録する。 もし，主・副審のチェックで記入漏れや記入誤り等が発見された場合は，記録員自ら追記，訂正する。
	⑥ 試合中にゲームキャプテンが競技規則の適用解釈について異議があり，記録用紙に記録することを主審に求めていたときは，その異議を試合終了時に記録用紙に記録員が記入する。 また，チームキャプテンが記入することを希望した場合は，それを許可する。
線審	① 担当の位置についたら，サイドバンドおよびアンテナ等が正しい位置に取り付けてあるかどうかチェックする。 特にアンテナの取り付け位置については，ゲーム中でも十分注意する。
	② 試合中の判定等については，ラインジャッジマニュアルを参照。

【試合の運営】

<table>
<tr><th colspan="2"></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td rowspan="3">試合前</td><td>審判ミーティング</td><td>① 定められた時刻に，副審・記録員・線審・点示員を招集し，審判ミーティングを行う。
② 今年度の「重点指導項目」,「ルールの取り扱い」等で特に注意すべき点は，審判役員全員に，正確に伝わるよう，事例等を挙げて説明する。</td><td>① 主審の位置から選手の陰になって見えないプレー，床に落ちたかどうか，副審側のアンテナ外通過とワンタッチなどについての判定方法や合図の仕方，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。</td><td>① 主審・副審と，選手交代，タイムアウト，誤ったサーバーの発見時の合図の仕方と処置の方法，得点板の点数の間違いの修正等について打合わせておく。</td></tr>
<tr><td colspan="3">※線審との打ち合わせ事項（例）
① サービスゾーン外のサービスヒット
② サーバーが線審（１番・３番）の近くに来たときの移動方法
③ ライン判定の基本（1 人 1 線のケース，コーナーのケース，フラッグを下すタイミング等）
④ ワンタッチの判定
⑤ パンケーキの判定
⑥ アンテナに関する判定（選手が触れるケースは具体的に）
⑦ 判定時，ラリー終了時，タイムアウト，セット間に主審とアイコンタクトを取ること
⑧ 監督が視界を遮っている場合や競技参加者からの判定に対する抗議があった場合は，主審または副審に報告すること　等々</td></tr>
<tr><td>コート･備品･用具の点検</td><td>① 事前にチェックできるものについては確認しておく。(コート，チームベンチ，ウォームアップエリア，ネット，ボール，得点板など)
② 審判台の高さの調節は，プロトコール前にしておくことが望ましい。</td><td>① 主審と協力して，用具類について確認をする。</td><td rowspan="2">① 記録用紙に事前に記入できる下記の項目はすべて記入を済ませておくこと。
（大会名，開催地，会場名，開催日，試合番号，試合設定時刻，対戦チーム，男女表示（×），チーム名と構成メンバー，審判役員）
記入にあたっては，オリジナルとコピーを区別するため，青色のボールペンを使用する。
② 記録席にブザーが準備してあることを確認するとともに，ブザーが正常に作動することも確認しておく。</td></tr>
<tr><td colspan="2">主･副審は，ネットの高さと張り具合，アンテナおよびサイドバンドの位置をチェックする。
ネットの高さの計測は，副審が規定の高さに合わせたスケールを持ち，
① コート中央部（規定の高さ）
② 主審側のサイドライン上（規定の高さ＋２ｃｍ以内）
③ 副審側のサイドライン上（規定の高さ＋２ｃｍ以内）
の順で計測する。②と③は同じ高さでなければならない。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2"></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td rowspan="3">試合前</td><td>プロトコール</td><td>① 両チームキャプテンを記録席前に招き，副審と記録員の立ち会いのもとコインを用いてトスを行う。
トスに勝ったチームは次のいずれかを選択できる。
ア　サービスを打つか，サービスを受ける
イ　コート
また，両チームキャプテンに下記（例）の確認，注意をしておく。
（例）
● 公式ウォームアップは合同か別々か
● ユニフォームの「イン or アウト」の確認
● ワイピング用のタオルの保持
● ワンボール時のボールの管理
● 吹笛後のアタックヒット等の注意
● 試合の中断終了後の速やかな再開　　等々</td><td></td><td>① トスを行う前に両チームの監督およびチームキャプテンのサインを採録する。これは正式な選手名と選手番号であることの確認であり，このサイン後にそのチームの構成メンバーを修正することはできない。</td></tr>
<tr><td></td><td>② 公式ウォームアップ開始の吹笛をして，計時を行う。
③ 試合球，公式記録用紙，ブザーなど，ゲームに必要な用具をチェックする。また，両チームのユニフォームのデザインやアンダーウェアのはみ出しもチェックする。
④ 公式ウォームアップ終了の吹笛を行う。</td><td>① 公式ウォームアップの計時を行う。
② 公式ウォームアップ中にベンチ入りできるチームスタッフと選手番号を構成メンバー表で確認する。交代選手の番号を確認できるのは，このタイミングだけである。
③ チームが別々にウォームアップをする場合は，ネットを使ったウォームアップの交替を知らせるため，開始から３分で吹笛をする。
④ サービスオーダー票は，記録員の記入が終わったら記録員から受け取り，正しく転記されているか確認した後，副審が保持する。</td><td>② サービスオーダー票を受け取ったときには，チーム名･監督（監督不在の場合はチームキャプテン）のサインの記入を確認する。サービスオーダー票の選手番号に重複がないかを確認し，記録用紙の構成メンバーの選手番号と一致しているか確認する。ＯＫであれば記録用紙の先発選手番号欄に選手番号を記入する。サービスオーダー票に不備および漏れがあれば，記録用紙に記載された構成メンバーのとおりに訂正するよう副審を通して監督に確認する。サービスオーダー票は主審・副審以外に見せてはならない。
③ 公式ウォームアップ中の選手番号と記録用紙の構成メンバーの番号が一致しているか確認する。交代選手の番号を確認できるのは，このタイミングだけである。</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>⑤ サービスオーダー票に従って，先発選手のサービス順を確認する。サービス順に記載されていない選手がいたときは，記載されている選手に戻す。その選手を出場させたいときは，サービス順の確認が終わり，両チームの選手がコートに入った後，正規の選手交代の要求をさせる。
⑥ 最初のサーバーにボールを送る。</td><td>④ 記録用紙に従って，先発選手のサービス順を確認する。このとき，副審と同じチームを確認するが，副審と読み合わせをしないこと。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th></th><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td rowspan="3">試合中</td><td>試合の遅延</td><td>① 選手交代の要求があった時点で，交代選手がコートに入る準備ができていなかったときは，要求を拒否し，遅延の罰則を適用する。コートに入る準備とは，ユニフォーム姿になっていることである。
② タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず，試合を再開しないときは，遅延の罰則を適用する。
③ 競技参加者が汗などで濡れたコートを拭いたり，シューズの紐を結び直したりするために中断を要求したときは遅延の対象となる。</td><td>① 選手交代の要求があったときは，不当な要求でなければ，副審は吹笛をして選手交代のハンドシグナルを示すが，その選手交代が明らかに遅れた場合は，拒否をして遅延の罰則を適用するよう主審に合図を送る。選手交代が遅れた場合とは，交代選手がユニフォーム姿になっていない場合，および交代選手が交代に応じない場合である。
② 主審が，ゲームキャプテンを呼んだときは，主審のところに行き，その内容を確認する。</td><td rowspan="2">① 遅延警告，遅延反則は記録用紙の「適用した罰則等」の欄に「D」で記録する。その際は，副審の指示に基づき正しく記入すること。
② 同じチームの２回目の「遅延」は，『遅延反則』である。その場合，必要に応じ，副審へその旨正しく伝えなければならない。</td></tr>
<tr><td colspan="2">「遅延行為に対する罰則段階表」第 26 条 第２項 第５表
遅延行為に対する罰則において提示すべきカード
① 遅延警告は，イエローカードでハンドシグナルを示す。
② 遅延反則は，レッドカードでハンドシグナルを示す。</td></tr>
<tr><td>軽度の不法な行為</td><td>① ラリー中「ワンタッチ」や「ドリブル」など，自然に声が出るようなものは警告の対象としない。
② ラリー中およびラリー終了後，判定に対して執拗にアピールする行為は警告の対象とする。（ラリー中に相手チームのオーバータイムスやオーバーネットを執拗にアピールする行為等）
また相手チームの選手を牽制したり，判定に影響を及ぼしたりするような行為，相手に向かってのガッツポーズ等は，それ以上の不法な行為に進展しないよう，早めに警告を与える。
③ 軽度の不法な行為は，チームが反則などに該当する不法な行為に進展するのを防ぐため，第１段階（チームに口頭で）と第２段階（競技参加者にイエローカードで）に分けて警告を与える。ただし，その程度によっては第１段階を適用せず，直ちに第２段階を適用する場合もある。</td><td>① 副審が軽度の不法な行為に気づいたときは，主審に報告する。
② 試合中（ラリー中・ラリー終了後），監督は立ったままでもよいが，許可されたエリアを超える場合は，副審はコントロールしなくてはならない。監督が指示に従わない場合は，軽度の不法な行為の対象となる。

【主に第１段階に該当するケース】
① 主審が最終判定を出した後にも審判員に不満を示す態度や言葉を発した場合。
② 主審がゲームキャプテンの質問に答えた後にも，さらに論争を長引かせるようにした場合。
③ 繰り返しゲームキャプテンの質問の内容が規則の適用や解釈でない場合。
④ 一度指導されているのに，再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問をした場合。
⑤ ネット越しに相手の選手などに対して，馬鹿にしたり威嚇をしたりする行為があった場合。
【主に第２段階に該当するケース（直接イエローカードを出すケース）】
① 主副審や線審の判定に対して執拗な抗議や威嚇的な態度を示した場合。
② 主副審や線審の判定に対して，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。</td><td>① 軽度の不法な行為に対する第２段階のイエローカードが示された場合は「適用した罰則等」の欄に，選手の場合はその選手番号を，チーム役員の場合はその記号を記録する。（記号については公式記録用紙を参照）</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th></th><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td>試合中</td><td>不法な行為</td><td>① 不法な行為に対する罰則を適用できるのは主審のみであり，適用をうけるのは競技参加者個人である。
② セット開始前およびセット間に生じたいかなる不法な行為も第 27 条第 2 項に従い罰則が適用される。その罰則は次のセットに適用される。
③ 同一試合中，同一競技参加者が不法な行為を繰り返した場合には，第 27 条第 3 項第 6 表に示されるように，累進的な罰則が適用される。
（それぞれ連続して不法な行為を行った競技参加者は，より重い罰則が適用される。）</td><td>① 副審が不法な行為に気づいたときは，主審に報告する。</td><td>① 反則（レッドカード），退場（イエローカード・レッドカード一緒），失格（イエローカード・レッドカード別々）のカードが示された場合は「適用した罰則等」の欄に，選手の場合はその選手番号をチーム役員の場合はその記号を記録する。
（記号については公式記録用紙を参照）</td></tr>
<tr><td rowspan="2">試合終了後</td><td rowspan="2"></td><td colspan="2">主・副審は，両チームの握手の後，チームキャプテンに記録用紙にサインするよう促す。</td><td rowspan="2">① 両チームのチームキャプテンのサインを採録する。
② 最終結果等，記載必要個所を全て記入する。また，主審が説明した競技規則の解釈について，ゲームキャプテンから公式記録用紙に記録する要求が主審にされていたときは，その異議の内容を記入する。ただし，チームキャプテンから申し出があったときは，それを記入させてもよい。
③ 記録用紙を完成させ，記録員自らがサインをした後，副審・主審の順で確認のサインを採る。追記・訂正が必要な場合は，記録員自らが修正する。
④ 記録用紙は，必要に応じ審判委員長，競技委員長が確認し，原本は主催者が保管する。</td></tr>
<tr><td>① 副審が確認をした記録用紙を再度確認してサインする。（記入漏れ，記入誤りの追記，訂正は記録員が行う）
② 主審は，副審，記録員，線審とともに，試合後のミーティングを行い，試合についての反省を行う。</td><td>① 記録用紙が完成したら，記載された内容に間違いないがないか確認してサインする。（記入漏れ，記入誤りの追記，訂正は記録員が行う）</td></tr>
</table>

【試合中の判定】

	主　　審	副　　審	記　録　員
ハンドシグナル	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。特にドリブル，オーバーネットの反則があった場合は，反則した選手と目を合わせるとともに，他の競技参加者，審判役員，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 ハンドシグナルは，観衆にわかりやすいように１つ１つ区切って行う。吹笛と同時にハンドシグナルを示すことは避けなければならない。 ③ 反則のハンドシグナルを示した後は，必要に応じて選手を指すこととする。 ④ ポイントのシグナルを示す前に副審と目を合わせる習慣をつける。	① 副審が吹笛してラリーを止めたときは，副審が先にその反則のハンドシグナルを示し，反則した選手を指す。ポイントのハンドシグナルは主審に追従する。主審が吹笛したときは，ハンドシグナルは出さずラリーに負けたチーム側へ移動する。ポイントのハンドシグナルが支柱にかからない程度，ラリーに負けたチーム側へ移動する。 ② 副審が主審を補佐する際は，主審と目が合ったときに胸の前で小さくハンドシグナルを送る。 主審が副審の判定を受け入れないときは，強要するべきではない。 ③ ラリー中も必要に応じ，主審と目を合わせる必要がある。また，副審のハンドシグナルが支柱や選手の陰にならないよう，主審から見える位置でハンドシグナルを示す。 ④ 主審がポイントのシグナルを示す前には，主審と目を合わせる習慣をつける。	① 各セットの最終ポイントが入ったら，記録用紙の該当するポイントを消し，直ちにセットおよび試合の終了のハンドシグナルを副審に示す。 ② 公式ハンドシグナルではないが，記録員の「両手を上げる」ＯＫの合図は，試合を進めるうえで非常に重要である。選手交代時，試合再開時，また主・副審が求めたときにタイムリーに使うこと。

	主　　審	副　　審	記　録　員
基本的な位置取り	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個分程度身体を移動させるが，極端に横へ移動しない。 ② 肩の力を抜いて，プレーの１つ１つを確認するが，特にネット際等，反則が起こりやすい所では，ボールをプレーする選手を優先して確認する。(副審との確認分担と協働が重要である。) ③ 目の位置は，両アンテナを結んだ線上に置くことを基本として，プレーに応じて，上下，左右に移動するが，極端な移動はすべきでない。 ④ ネットから離れたアタックプレーはアタッカー側にボール１個分視点を移動してアタッカーのプレーとブロッカーの手とボールが視界に入るようにする。目の位置が低くなるとワンタッチボールや次のプレーを見るタイミングが遅れる。また，アタッカーから目を離すとホールディングの反則の見逃しがあるので注意する。 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プレーを注視する。１つのプレーが終わったら，次にプレーするであろう選手に目を移す。空中にあるボールをずっと見る必要はない。 ⑥ ラリー終了後，選手がネット越しに威嚇行為や挑発行為をしていないか注視する。	① プレーされる位置により若干前後左右に移動し，判定するときは必ず静止して見る。また，選手の邪魔にならない位置取りをすること。 ② プレーに応じて，アンテナ上端からネット下部までが視界に入る位置で静止して見る。支柱から離れ過ぎるとアンテナ外通過の判定の際，位置取りが遅れるので注意する。主審側での攻撃のときは支柱付近に位置する。特にネット際等，反則が起こりやすい所では，主審が確認する選手に相対する選手を優先して確認する。 ③ 副審側のアンテナ外通過の可能性があるプレーのときは，選手のプレーの妨げにならなければ，ボールをプレーしているコートの反対側のアンテナの下に入り，静止してボールのコースを確認する。ただし，選手のプレーの妨げになると判断したときは，アンテナに近づくことができる可能な位置まで移動し，静止して確認する。状況に応じたプレーの先読みと適切な位置取りが重要である。 ④ 支柱カバーの種類によって，同じ立ち位置でも死角の範囲が変わってくるので，必ず試合前に支柱カバーによる死角ができにくい位置取りを確認しておく。 ⑤ ラリー終了後，両チームの選手がネットを挟んで暴言や威嚇行為をしていないか注視する。 ⑥ ゲームの流れを考えながら，チームベンチからのタイムアウトや選手交代の要求にタイムリーに対応する。	① 長机（２人用）の場合は，コートに向かって右側が記録員とする。（１人用の机の場合は，主審の視野に入るよう，中央ではなくコートに向かって右側へ机を少し移動する。）
最終判定の仕方	主審がラリー終了の吹笛をしたときは，自らの判定を頭に置き，必要に応じ副審・線審を確認して最終判定を行う。 また，ワンタッチの有無，ライン判定等，主審が確信を持てない場合に限り，最終判定をする前に，副審・線審を呼んで確認する。 しかし，最終判定をした後に，チームからのアピールで副審・線審を呼んで，その結果判定を覆すことは審判への信頼を失うこととなるので，主審は責任を持って毅然たる態度で最終判定を下さなくてはならない。 副審が吹笛する場合は，特に，誰が反則をしたのかをはっきりと示すことが非常に重要である。		

	主　　審	副　　審	記　録　員
サービス許可	① 得点が正しく表示されているか，副審・線審・記録員の準備が整っているかを確認する。 ② サービス許可の条件は，両チームの選手がプレーする準備ができ，サーバーがボールを保持していることである。 ③ 前のラリー終了から次のサービス許可の吹笛までの時間は，６秒から８秒以内を目安とする。 ④ 両チームの監督（監督不在の場合はゲームキャプテン）からタイムアウトの要求，両チームから選手交代の要求がないことを確認し，サービス許可の吹笛をする。大観衆の中では少し長めに強く吹笛する。 ⑤ 主審のサービス許可の吹笛後，８秒以内にサービスを打たなければ，８秒ルールの反則が適用される。 ⑥ 主審のサービス許可の吹笛後，サービスを行う前にサービス順が間違っていることにチーム内で気づき，別のサーバーと代わる行為は反則を科さず，代わることを認める。この場合，８秒のカウントは継続する。 ⑦ 誤ったサーバーが第１サービスのトスを上げたが，打たずにボールが床に落ちた場合は，ボールが床に落ちた瞬間に吹笛し，ワンフォルトのハンドシグナルを示す。 ⑧ サービス時のフットフォルトを副審・線審と協働で確認する。 ⑨ 第２サービスで始まったラリーは，選手の負傷など片方の手を上げてラリーを止めた場合，第２サービスでゲームを再開しなければならない。	① 競技中断の要求がないかを注視し，ベンチコントロールをする。 ② 両チームのチームベンチを確認した後は，主審のサービス許可の吹笛までに，レシーブ側のサイドラインに平行して位置する。 ③ 主審のサービス許可の吹笛後は，サーバーのいる場所により次のとおり位置取りをする。 ア　副審側のサイドライン付近からサービスをする場合 支柱より内側に入り，サーバーのフットフォルトを監視する。ただし，レシービングチームの選手がサイドライン付近にいるときは，選手の邪魔にならない場所に位置する。サーバーが副審側のサイドラインの延長線上の外からサービスを打ったときは，吹笛をしてサーバー側のコートへ移動しフットフォルトのハンドシグナルを示す。 イ　副審側のサイドライン付近からサービスをしない場合 支柱の後方に位置し次のプレーに素早く対応できる位置取りをする。	① 記録用紙で得点とサーバーを確認する。 ② サーバーを確認するときは，最初に記録用紙でサーバーの番号を確認して，次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。（大きく指すことはしない）
	※　主副審で協力し，ワイピングやボールの交換の状況を確認してサービスを許可する。 チームの準備が整っていない状態で主審が誤って吹笛した場合は，副審はインプレーの状態にならないようサービスを打つ前に吹笛して止める。		

<table>
<tr><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td>サービス順の誤りと処置</td><td colspan="2">主・副審ともサービス許可の都度，サーバーの番号を確認しながらゲームを進めること。
例えば，「Ａチームの背番号６番のサービスが終わり，Ｂチームの背番号 14 番がサービスを打ったときにブザーが鳴った。」というように，最低でもサービス順を誤ったサーバーの１つ前の相手チームのサーバーの番号まで覚えておくとよい。</td><td rowspan="2">① 誤ったサーバーがサービスを打ったことを確認したら直ちに「ブザー」等で主審，副審に知らせる。副審に「9番が打つところ14番が打ちました。次のサーバーは１番です」と正確に伝える。
② 誤ったサーバーがトスして打たなかった場合は，別のサーバーに代わって第２サービスを打つことができるので，この場合，誤ったサーバーが第２サービスを打ったら誤りを指摘する。必ず打った後にブザーを鳴らすこと。
③ もし疑わしいことがあれば，ゲームを止めて確認をするほうが良い。（ブザーがないときは口頭で副審に知らせる）</td></tr>
<tr><td></td><td>① サービス順の誤りを確認した時点の違いにより，次のとおり処置の仕方が異なる。
② 誤ったサーバーのサービス中に確認された場合
そのサーバーのサービス中に得た得点を取り消し，相手チームに１点を与えて，サービス権を移行する。
③ サイドアウト後，相手チームのサービス前に確認された場合
誤ったサーバーのサービス中に得た両チームの得点を取り消し，相手チームに１点を与える。
④ 相手チームのサービス開始後に発見された場合
誤ったサーバーのサービス中に得たそのチームの得点だけが取り消され，相手チームに１点が与えられる。ただし，誤ったサーバーが明らかでないときは，試合開始時にサービスを打ったチームを基準にサービス順のみ訂正する。
⑤ セット終了の吹笛後に確認された場合
終了したセットは有効とし，誤ったチームのサービス順を訂正して，次のセットを開始する。</td><td>① サービス順の誤りを知らせる記録員のブザーを確認したら，片方の手を上げ，吹笛をしてラリーを止める。（ラリーが止まらないときは再度吹笛して確実にラリーを止める）
② 記録席に行き，副審はサービスオーダー票を確認しながら，記録員の説明を聞く。また，記録用紙で直前の相手チームのサーバーを確認すると，本来打つべきだった選手が何番であったか確実に特定する。
③ 誤りが確認されたときは，サービス順を誤ったチーム側のフリーゾーンに移動し，改めて吹笛をし，公式ハンドシグナル「サービス順の誤り」を示し，サービス順を誤った選手を示す。
④ サービス順を誤ったチームのゲームキャプテンを呼んで，「９番が打つところ 14 番が打ちました。次のサーバーは１番です」と伝える。</td></tr>
<tr><td>サービス</td><td>① サービスボールがネット上の近いところを通過する場合は，やや目線を下げて手の感触と目で見て確認をする。最初から両手をワイヤーに掛けて，極端に低い姿勢で見ないこと。
② サービスボールがライン際に落下した場合は，自分でインかアウトかを確認してから，線審のフラッグシグナルを確認し，最終判定を行う。
③ サービスボールが速いときは，レシーバーに微かに触れていくケースに注意をする。
④ サービスレシーブされたボールをセットアップするとき，セッターが誰にトスを上げるのかを読む。（第１球目のレシーブの反則はほとんどないので，ボールの軌道を確認し，次のプレーに早く対応できるようにする）</td><td>① 主審を補佐するため，サービスボールがネットやアンテナ等に触れていないか確認する。ボールが副審側のアンテナに触れるか，アンテナ外側のネット・ロープ・支柱に触れるか，許容空間外側を通過したときは吹笛をする。
② サービスボールがネットを越えたら，素早くブロック側のコートに移動し支柱近くに位置する。そのとき，サービスレシーブをする選手，トスを上げる選手のプレーを確認しなくてはいけない。
③ ボールが副審側のアンテナに触れたとき，アンテナ外を通過したとき，またはアンテナ外側のネット・ロープ・支柱に触れたときは吹笛をして，サーバー側のコートへ移動しボールアウトのハンドシグナルを示す。</td><td></td></tr>
</table>

	主　　審	副　　審
アタックヒット	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おき，左右の動きはボール１個分を目安とし，オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のために大きく左右に動き過ぎない。どこにトスが上がっても対応できるよう，速い攻撃から想定して順に目を移していく。 1.クイック→2.時間差→3.サイドアタックの順で想定しておく。『レフト・ライトへの高いトスが上がると決めつけていると，突然クイックにトスが上がると対応が遅れる。必ず速い攻撃から想定しておくこと。予期していないクイックに対する，ブロッカーのオーバーネットが的確に判定できないケースが見受けられる。 ② セッターのオーバーネット，ハンドリングを確認し，ネット上に目線をおき，アタッカー，ブロッカーのオーバーネット，タッチネットの有無を確認する。アタックヒットのときは，高い位置から広い視野でアタッカーとブロッカーとボールを視野に入れ，ブロッカーのワンタッチ，レシーバーのワンタッチを判定し，最後にライン判定をする。また，アンテナ付近にトスが上がったときは，アタッカーがアンテナに触れることも想定しておくこと。 ③ アタッカーがボールをヒットするときは必ずアタッカーのプレーを見ること。アタックヒットする前に，アタッカーから目を離してはいけない。まず，タッチプレーを想定し，ボールと手の接触によりホールディングの有無を判定し，反則がなければアタックしたボールのコースに目を移す。また，ブロックに当たったボールが跳ね返ってアタッカーに当たるケースも頭に入れておくこと。	① ネットとブロッカーの間に視点を置き，主審と同様にどこにトスが上がっても対応できるよう，速い攻撃から想定して順に目を移していくトスが上がるときには，必ず静止して見る。 ② レシーブ後の状況をみて，攻撃パターンを予測しポジショニングを行う。 ③ ブロッカーのワンタッチを見るため，アタックのコースを頭に入れて，ブロッカーの手を注視する。 ④ 副審側のアンテナ付近にトスが上がったときは，次のケースも想定してプレーを確認する。 ● トスをしたボールがアンテナに当たる ● アタックしたボールがアンテナに当たる ● アタックしたボール全体が相手空間にある状態でそのボールにブロッカーが触れる（ブロッカーのインターフェア） ● アタックしたボール全体が許容空間外を完全に通過してブロッカーに触れた（アタッカーのボールアウト） ● アタックしたボールの一部が許容空間外でネットを超えていないブロッカーに触れた（アタッカーのボールアウト） ● ブロックしたボールがアンテナに当たる ● ブロッカーがアンテナに触れる ⑤ トスがネット近くに上がったとき，アタッカーがボールを打った後，ネットに触れるケースがあるので，副審はネット際に目を残し，ブロッカーのタッチネットだけではなく，アタッカーのタッチネットも監視する。 ⑥ 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。
ブロック	① ブロックのような体勢であっても，明らかに指を用いたパスやトスで自分のコートにボールを上げるような行為はブロックとみなさない。同じ選手がプレーすればドリブルの反則となる。また，次の選手のオーバーハンドのばらつきもドリブルとなる。 ② セッターがジャンプトスをしようとしたが，ボールが高くトスができず，相手コートに返ったボールを相手選手が直接アタックしたとき，トスをしようとしてネット上端より高い位置に残っていたセッターの手にボールが当たった場合はブロックとみなす。 ③ ネット際で相手チームへの返球のとき，ブロックのような動作で行う場合はホールディングの反則が起こることがあるので注意をする。 ④ ブロック時には，オーバーネットとワンタッチの判定が重要である。(「オーバーネット」と「ワンタッチ」の項目を参照)	① ブロック側に位置してブロッカーとネットの間に視点を置きネット際を見る。ブロッカーの移動時，ジャンプの上がり際，頂点，降り際のタッチネットを監視する。ブロッカーが安定した着地をするまでは，ネット側に目を残す。 ② ブロッカーが移動するときおよび着地と同時のタッチネットの見逃しがある。移動から着地までネット際を注視する。

	主　　審	副　　審
ワンタッチ	① アタッカーを漠然と見るのではなく，打とうとしているコース，強打か軟打かリバウンドか，などを意識してアタッカーを注視し，ボール，ブロッカーの手を視野に入れる。判定するときには必ず止まって見る。ブロッカーのワンタッチで，主審から確認しにくいコースは，ブロッカーの間と副審サイドであることを理解する。ワンタッチがあったかどうか確信が持てないときは，副審と目を合わせ，ワンタッチの有無の補佐を確認する。 ② 判定の際には，実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。また，副審・線審を確認してから最終判定を行う。選手の“ワンタッチ”“ノーノー”と言う声に惑わされることなくタイミング良く判定する。 ③ 判定（ハンドシグナル）を早く出しすぎて，後から副審，線審の判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。 ④ 目の位置が低くなり過ぎるとワンタッチが確認しづらくなるので自然体で見ると良い ⑤ レシーバーのワンタッチについては，選手の陰に隠れて確認しにくいケースがある。このようなときは，線審・副審と協働して最終判定を行う。決して主審の独断・思い込みで判定するべきではない。 また，アタックボールがブロックに当たり，再びアタッカーに微かに触れていくケースは，主審，副審サイドとも確認しづらい場合がある。このようなケースが起こることを予め想定し，副審・線審を必ず確認して，最終判定を行う。 ⑥ ブロックアウトを狙うプレーは，アタッカーのホールディングにも注意し，ボールのコースとブロッカーの手を注視しておく。判定をする前に，必ず副審・線審を確認してから判定をする。 ⑦ アタッカーの打球が，白帯に当たった後にブロッカーに当たったのか，白帯に当たるのと同時にブロッカーにも当たったのか，白帯のみに当たりブロッカーには当たっていないのか，など正確に判定を行う。ボール１個分を目安にアタッカー側に目を置いてボールとブロッカーの接触の有無を確認する。微妙なケースや副審側のプレーのときは，必ず副審を確認してから判定をする。	① 副審側のワンタッチは，主審から見えにくいコースがあることを十分理解する。特に微かなワンタッチを確実に補佐できるよう，日頃からの意識を高く持ったトレーニングが重要である。 ② 主審が補佐を求めたときは（主審と目が合ったとき），ワンタッチが確認できたときは，胸の前で小さくハンドシグナルを送る。ワンタッチが確認できなかったときはハンドシグナルを出さない。ラリーが終了したときは，ボディーアクションで自分の判定を主審に伝える。ブロックに当たった後，明らかに打球のコースが変わるようなワンタッチまで補佐のシグナルを送る必要はない。打球のコースもスピードもほとんど変わらないような微かにブロックに触れていくワンタッチをしっかり補佐する。しかし主審が採用しないものは強要しない。 ③ ブロッカーのワンタッチで副審から見えにくいコースは，ブロッカーの指先とブロックの間であることを認識しておくこと。また，ブロッカーが手のひらを上に向けるようなブロックのときや，手のひらに上からボールが当たるケースも副審から見えにくいことがあるので注意する。 ④ ワンタッチの補佐のハンドシグナルを送ることに気を取られ，アンテナ外通過を判定するための位置取りが遅れることがあるので注意する。ワンタッチ後のボールの方向から目を離さず，もし，そのボールがアンテナ付近に飛んできた場合は，アンテナ外通過の判定を優先させる。 ⑤ ワンタッチの補佐のタイミングで，主審と目が合わなかったときは，アタッカー側のオーバータイムスが成立する接触前に，主審と目が合ったタイミングで補佐（オーバータイムス）のハンドシグナルを送る。
	※主審と副審は，ワンタッチの判定にあたり，お互いの責任範囲を明確にするために，試合前のミーティングで打ち合わせておく。	

<table>
<tr><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th></tr>
<tr><td>タッチネット</td><td colspan="2">① インプレー中，選手がネットおよびアンテナに触れたときは，タッチネットの反則とする。ただし，アンテナ外側のネット，およびボールをプレーする一連の動作中でないときに触れても相手チームの選手のプレーを妨害しない限り反則としない。
例えば，ボールがコート後方にあるときに，プレーに関係のないネット際の選手がネットに触れたようなケースはタッチネットの反則ではない。また，アタックしたボールがネット上端のワイヤーに当たって，ネットが大きく揺れてブロッカーに触れてもタッチネットの反則ではない。
② アタッカーおよびブロッカーが着地後に，プレーの流れで勢い余ってネットに触れた場合は，一連の動作とみて反則とする。アタッカーおよびブロッカーの着地と同時も，タッチネットの反則とする。
③ 主審はタッチネットの判定をすべて副審に任せるのではなく，自分で確認した場合は判定しなければならない。
④ ブロックの移動のときや，ジャンプの上り際のタッチネットの見逃しが見受けられるので注意をする。
⑤ アンテナ付近のブロックでは，ブロッカーがアンテナに触れたケースをアタックヒットのボールがアンテナに当たった反則と間違えることがあるので注意する。主審はボールをプレーするアタッカーの注視を優先し，副審は相対するブロッカーの注視を優先する。それぞれが別々の選手のプレーを注視することにより，正確な判定を行うことができる。
⑥ 誰がタッチネットしたかを明確に示すことにより，判定に説得性が出る。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">インターフェア</td><td colspan="2">① インターフェアは，次のとおりである。
（1）相手チームの選手に一方的に接触し，その選手のプレーを妨害したとき。
（2）相手コート内にあるボールに，ネットの反対側から触れてプレーを妨害したとき。
（3）ネット外側のロープに触れ，相手チームの選手のプレーを妨害したとき。
（4）相手チームがプレーしているボールに対し、アンテナ外側のネット垂直面を越えて相手空間内にあるボールに触れたとき。
インターフェアの反則は，主・副審が協働して判定すること。
副審が反則を確認したときは，吹笛しないで補佐のハンドシグナルのみを送る。
※インターフェアのハンドシグナルは，次のとおり取り扱う。
「反則があった場所を（指で）指し，反則をした選手を（手で）示す。」</td></tr>
<tr><td>① ネットプレーのインターフェアを判定する際は，ネットの真上から見るのではなく，ネットプレーをしようとしている選手の方へ目線を移動し，ネット越しに相手チームのネット際の選手の動きが確認できるところを視野に入れる。そのとき，目の高さも若干下げた方が良い。</td><td>① ネットプレーのインターフェアを判定する際は，ブロック側のネット際にいる選手とネットの間に目を置いて，ブロック側の選手の動き，身体や腕の位置およびネット越しにボールに当たっていないかを確認する。主審から確認しにくい位置（副審側等）のプレーのときは，副審が的確に補佐をすること。</td></tr>
</table>

	主　　審	副　　審
ネット上での同時プレー	① 両チームの選手がネット上で同時にボールをプレーしたときは，いずれのチームもその後，新たに許された回数（3回）をプレーすることができる。このとき，ネット上で同時接触した選手が続けてプレーしてもドリブルの反則とはしない。 ② 両チームの選手がボールを押し合い，ネット上でボールが完全に静止したときは，その瞬間に吹笛して，ダブルファウルとして第1サービスでラリーをやり直す。 また，同時接触後，そのボールがアンテナに当たったときも同様である。これらの場合，吹笛のタイミングが大切である。 ③ ネット上で同時接触後，そのボールがコート外に落ちた場合，ボールの落ちた反対側のコートの選手が最後に触れたものとし，落ちた反対側のチームの反則とする。 ④ ネット上での接触が，同時なのか時間差があるのかを正確に判定すること。同時接触に見えても，僅かな時間差があるケースがほとんどである。	
オーバーネット	① オーバーネットの反則があった瞬間に吹笛をする。遅れるとチームが不信感を持つ。また，判定基準にバラツキがないよう一定の基準で判定することが重要である。 ② オーバーネットの判定基準は，ネット上部の白帯のふくらみを越えて相手コート上でボールに触れているかどうかである。ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。（ルールブック P.38 第3図参照） ③ ボールが相手コートに向い，ネット上を通過する瞬間は，目線の位置をネット上に置いて，ブロッカーの手とボールの接点をしっかりと見る。ボール1個分を目安にアタック側に視点を置くと良い。 ④ 2人以上のブロックの場合，ボールに触れたブロッカーがオーバーネットしているかどうかを確認することが重要である。 ⑤ ブロックだけではなく，セッターやアタッカーなど，攻撃側の選手がネットを越えてボールに接触していないか確認する。 ⑥ オーバーネットの判定は，反則となる接点を一定に保ち，判定にバラツキがないようにする。 ⑦ 見る位置が悪かったり，ボールに接触した手のフォローの動きなどによっては，反則とならないプレーが反則に見える場合があるので，確信をもって判定したものだけオーバーネットの反則とする。厳しい判定にならないよう十分注意すること。	
ブロック後のボールへの接触	① ブロックした選手が続けてそのボールに接触してもドリブルの反則にはならない。ただし，この場合の接触回数は2回となる。（同一選手が，連続して3回触れた場合はドリブルである） ② アタックボールが相手チームの複数のブロッカー「A・B」の手に同時に当たり，その後「AまたはB」が続けてネットプレーをした場合，1人が3回続けてボールをプレーしているので，ドリブルの反則となる。 ③ ブロックで吸い込んだボールが，ブロッカーとネットの間にあるときに，ブロッカーの体の複数の部位に触れても，素早く触れたものであれば1回の接触とみなす。その後，同一選手がボールをプレーしてもドリブルではない。	

	主　　審	副　　審
アンテナ付近のプレー	① 主審側のアンテナにボールが当たった場合，アンテナ外側のネット上またはネットの延長線上をボールが完全に通過した場合，アンテナ外側のネット・ワイヤー・補助ロープ・支柱・審判台にボールが当たった場合は，その瞬間に吹笛し，ポイントおよびボールアウトのハンドシグナルを示し，そのボールをプレーした選手を指す。 ② アンテナに関わる判定を的確に行うには，アンテナ付近をボールが通過することを予め想定しておくことが重要である。例えば，主審側のサイドラインより外側のフリーゾーンで選手がプレーするようなケースは，ボールがアンテナ付近を通過する可能性が高くなる。 ③ アンテナ上方を通過したり，取り戻したりするような際どいケースについては，主審１人で判定せず，必ず線審の判定を確認しなくてはならない。この場合，どの位置の線審を確認するべきか瞬時に判断することが大切である。もし，フラッグを振った線審が適切に判定できない位置であれば，その判定を採用すべきではない。 ④ アンテナ付近で，アタックしたボールがネットの上端のみに当たったのか，アタックしたボールがアンテナに当たったのか，ブロックしたボールがアンテナに当たったのか，選手がアンテナに触れたのか，など判定が非常に難しくなる場合があるので，必ず線審・副審を確認して最終判定を行う。 ⑤ 試合前にミーティングで，ボールがアンテナに当たるケースの判定方法を確認しておく。その際は選手がアンテナに触れるケースも想定すること。	① 主審の①・②は，副審も同様だが，副審が吹笛したときは，反則したチーム側のフリーゾーンへ移動し，ボールアウトのハンドシグナルを示し，そのボールをプレーした選手を指す。ポイントのハンドシグナルは，主審に追従する。 ② 副審側のアンテナ外通過の場合，副審は選手の邪魔にならないように，ボールをプレーしているコートの反対側のアンテナの下に入り，必ずボールのコースに入り判定をする。 ③ アンテナ付近でのプレーの場合，副審はアタックされたボールのコースを確認したうえで，ブロッカーとアンテナを視野に入れ，ブロック側の反則を主に監視する。ブロックしたボールがアンテナに当たるケース，ブロッカーがアンテナに触れるケースを想定し，正確に判定する。 ④ 副審は，ブロッカーの手からネットのアンダーロープまでが視野に入るようにする。アンテナに関わる正確な判定を行うため，支柱から離れ過ぎることは避けなければいけない。 ⑤ ブロッカーがアンテナに触れるケースはタッチネットである。ボールに集中し過ぎて，判定が反対になることがあるのでブロッカーの手とアンテナを視野に入れて正確に判定をする。
	※ 試合前のミーティングで，ボールがアンテナに当たるケース，選手がアンテナに触れるケースの見方，フラッグシグナルの出し方などを，副審および線審と打ち合わせをしておく。	

	主　　審	副　　審
ハンドリング基準	① 全てのプレーのハンドリング基準は同一である。 大会前の事前講習会，実技クリニックでハンドリング基準の確認をし，大会の基準が同一になるよう，全審判員が認識を合わせることが重要である。 ② 疑わしきは吹笛をしない。しかし，最近のハンドリング基準について若干厳し過ぎるとの指摘がある。審判台から見るのと，チームベンチから見るのとでは，見る位置によってハンドリングの見え方に違いが出る。したがって，誰が見ても，どこから見ても反則のプレーは確実に吹笛できるようにハンドリング基準を確立することが必要である。	
オーバーハンド	① ボールと手が触れる瞬間を見て判定をすること。プレーする形，手に当たったときの音，ボールの回転などに影響されてはいけない。ゲームの流れを大切にすることも意識してゲーム運営を行う。 ② オーバーハンドの反則は，明らかな左右の手のバラツキおよび指先から手の平に当たるケースである。また，オーバーハンドで返球するとき，そのプレーから目が離れるのが早過ぎて，ドリブルが判定できないケースがあるので注意する。 ③ 左右に動いてのパスや，早いボールを処理するケースにホールディングが起こりやすいので注意する。また，手のひらでボールをプレーすること自体が反則ではないが，指が引っかかるケースや，手のひらに乗せて運ぶケースはホールディングの反則である。 ④ 身体の前を横切ってボールをキャリーしてパスをするプレーは，ホールディングの反則である。	
アンダーハンド	① チームの１回目の打球のとき，ボールが身体の数箇所に連続して接触しても，それがボールの一つの動作中に生じたものであれば反則ではない。 ② ２回目・３回目のプレーで，ボールが身体の数箇所に連続して接触すればドリブルの反則となる。 ③ ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも，次のプレーがブロック後の最初のプレーであるときは，ボールの一連の動作中であれば反則ではない。ボールが腕，手のひら，胸など，身体の一部で完全に静止したり，指が引っかかり持ち上げたりするプレーはホールディングの反則となる。しかし，プレーの形にとらわれないで，明確にボールが身体に静止した場合のみ反則とするべきである。吸い込んだボールを下からすくいあげるようなプレーのときに，プレーの形だけでホールディングの反則とするケースが見受けられるが，そのようなプレーのほとんどは，ボールを明瞭にヒットしている正当なプレーである。	
トス	① ホールディングの判定基準は，ボールが身体の一部に静止するか，運んだり，押し込んだり，持ち上げたりする，キャリーの長いプレーである。しかし一連の流れのあるプレーは反則とすべきではない。タメを作るために肘や手首を使って引き込むプレーは，どこでボールを捕らえ，いつ離したかを見極めて判定しなければならない。 ② ホールディングになる可能性があるプレーとしては，胸の前から後方へあげるトス，頭の後ろから前方へ上げるトス，低い位置のボールを潜り込んで上げるトスなどがある。また，ドリブルになる可能性があるプレーとしては，ネットに正対して横方向へ上げるトス，ボールの下へ入りきれないままあげるトス，高く上がったレシーブボールを上げるトスなどがある。このようなプレーのときには，想定しておくことは必要であるが，あくまでも実際のハンドリングを確認した上で判定する。ハンドリング基準に照らし合わせて，絶対にダメなプレーは主審が責任を持って吹笛する。 ③ シングルハンドのハンドリング基準は，手の中での極端なバラツキによるミスプレーであるかどうかである。シングルハンドのプレーだからといってドリブルの反則が無い訳ではないが，厳しい判定になってはいけない。一方で，シングルハンドであっても，手の中で止めるプレー，相手コートに返りそうなボールを取り戻すプレー，肘で押しあげる２段モーションのプレー，投げるようなキャリーの長いプレーは，ホールディングである。	

<table>
<tr><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th></tr>
<tr><td>タッチプレー</td><td colspan="2">① 次のようなプレーが反則と考えられる。
プレーを言葉で表現することは難しいが，トレーニングを積んで判定基準を確立する。
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. ネット上端よりの低い位置から持ち上げて相手コートに返すプレー
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 タッチプレーの判定は，プレーの先を読んで，その選手の手とボールの接点に目線を残して判定をする。タッチプレーを予め想定していないと判定が遅れ，反則が流れてしまうので注意する。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">ボールイン･アウト</td><td>① ボールが床に落ちた瞬間に吹笛をする。また，ライン際の判定については，少し長めに吹笛をする。
② ライン判定は，まず主審自らがイン，アウトを確認し，その後に担当の線審，副審を確認して，最終判定を行う。
③ 審判の判定が遅れれば，アピールの原因となるので，タイミング良く判定をする。
④ もし，線審の判定が間違っていると判断したときは，ポイントのハンドシグナルを出す前に，線審のフラッグシグナルを片方の手で軽くおさえ，主審の責任において，最終判定を行う。また，試合の重要な局面であると判断したときは，副審及び担当の線審を呼んで確認する。</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">※　監督が線審の視界を遮っている場合は，移動するように指導する。</td></tr>
<tr><td>パンケーキ</td><td>① 主審は目の位置を下げて見る。確認できないときには，副審，線審を確認してから吹笛すべきである。
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。</td><td>① 確実にボールが床に落ちたが，主審が確認できず，吹笛できなかった場合は，副審が吹笛し判定する。ただし，副審はネット際のタッチネットの判定を優先する。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td>不当な要求</td><td>① 副審が確認できなかった不当な要求は，主審が拒否をする。そして，不当な要求の種類により右記「記録②」のタイミングで，その内容を副審に伝える。
② 副審が誤って吹笛した場合，主審は直ちに要求を拒否する。主審は，試合の進行に影響を及ぼした当該チームに「遅延」の罰則を適用する。

【不当な要求は，下記の5項目である】
1. ラリー中，または主審のサービス許可の吹笛と同時か，その後の要求
2. 要求する権利のない競技参加者がした要求
3. 同じ中断中の２回目の選手交代の要求
（インプレー中の選手が負傷または病気の場合を除く）
4. 規定回数を超えた要求
5. 第１サービスと第２サービスの間の要求</td><td>① 不当な要求があった場合，副審は拒否をする。
不当な要求（５項目）を常に意識し，誤って不当な要求を受け付ける吹笛をしないこと。副審が誤って吹笛した場合でも，当該チームに「遅延」の罰則が適用されるので，十分注意すること。
② 不当な要求があった場合は，その種類により右記「記録②」のタイミングで，記録員に不当な要求があったことを告げ，記録用紙に記載させる。</td><td>① 不当な要求を拒否したときは，「適用した罰則等」の欄の不当な要求の当該チームに×印を付ける。
② 不当な要求があったとき，記録用紙に記入するタイミングは，下記のとおりとする。

《１回目》
●左記１→ラリー終了後
●左記２・３・４・５→その時点
《２回目以降》
●すべて→その時点</td></tr>
<tr><td>物体利用のプレー</td><td>① 競技場内で物体（審判台や支柱等）や味方の選手を利用してプレーをすることは反則である。
② 競技場の外側のチームベンチ，フェンス，観客席などを使ってプレーすることは反則ではない。（ただし、自チーム側の競技場の外側に限る）</td><td></td><td></td></tr>
</table>

【試合の中断と再開】

<table>
<tr><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td rowspan="3">タイムアウト</td><td colspan="3">● 監督（監督不在の場合はゲームキャプテン）が公式ハンドシグナルを用いてタイムアウトを要求していることを確認する。
● ラリー中に監督が監督席にいないケースがあるので，ラリー終了時の監督の位置を意識し，タイムアウトの要求にタイムリーに対応する。
● ラリーがノーカウントになった後，負傷者が出てラリーを止めた後等，得点を伴わないラリーの中断後は，すべての試合中断の要求が認められない。
● タイムアウトの要求が不当な要求として処理した場合には，同じチームによる同じ種類の中断の要求は認められないが、異なる種類（選手交代）の要求は認められる。
● 要求する権利のない競技参加者がタイムアウトを要求することは不当な要求ではあるが、すぐに不当な要求とするのではなく、要求する権利がある競技参加者から要求させるように、審判員が促し，チームが直ちに対応することができれば、不当な要求とせず、その要求を認める。
● 不当な要求により遅延警告が適用された場合，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。</td></tr>
<tr><td>① チームからタイムアウトの要求があり，副審が吹笛しその要求を受付けた場合，主審はハンドシグナルを示す必要はない。
② 何らかの事情により副審がタイムアウトの要求に対応できない場合およびタイムアウトの要求に気付かない場合は，主審が吹笛しハンドシグナルを示してタイムアウトを許可する。
③ タイムアウトの計時は，副審の責務ではあるが，主審も計時することが望ましい。
④ タイムアウト中，両チームの選手がチームベンチ近くに位置しているかなど，両チームの行動を注視する。また，副審のタイムアウト終了の吹笛後も，コートに戻らずタイムアウトを長引かせる場合は，遅延の罰則を適用する。セット間も同様である。</td><td>① 要求を受け付けたときは，吹笛して公式ハンドシグナルを示す。その後要求したチームを示す。主審が吹笛したときは，副審は吹笛しない。
② 要求したチームを示した後，30 秒間の計時に入り，チームからボールを受け取る。
③ 選手がチームベンチ近くにいるかどうか確認をする。フリーゾーンの広さにもよるが，サイドラインから 3 m以上空けてチームベンチ近くにいることが望ましい。副審がすぐに記録席に行ってしまうと両チームの選手がチームベンチに戻っていることが確認できないので，適切な位置でチームをコントロールする。
④ タイムアウト中に必ず主審と目を合わせ，主審からの要求の有無を確認する。
⑤ タイムアウト中に記録用紙を確認し，記録員が任務を遂行しているかをコントロールする。試合前に，主審と記録用紙の最低限のチェックポイントを決めておくと良い。
⑥ ２回目のタイムアウトのときは，30 秒の間に主審にその回数を報告する。
⑦ タイムアウト終了の吹笛後，チームが速やかにコートに戻るかどうかを確認する。戻らない場合は，副審が軽く吹笛してコートに戻るようチームを促す。この場合，何度も吹笛する必要はない。
⑧ ２回目のタイムアウトのときは，要求したチームの監督（監督不在の場合はゲームキャプテン）にその回数を通告する。</td><td>① タイムアウトを記録し，その回数を統御する。また，その都度タイムアウトの回数を副審に知らせる。
② タイムアウト中に記録内容の確認および場内の得点板の点数を確認する。
③ 副審に次のサービスチームおよびサーバーの番号を伝える。</td></tr>
<tr><td colspan="3">※1 タイムアウトの要求が不当な要求の場合は，副審は吹笛しないで拒否をする。（詳細は，本マニュアル P.17「不当な要求」参照）
もし副審が誤って吹笛した場合は，当該チームに「遅延」の罰則を適用することになるので，副審は「タイムアウトの回数，要求できるタイミング，要求できる競技参加者」を常に意識し，不当な要求を受け付ける吹笛をしてはいけない。
※2 タイムアウトの要求はチームの権利である。審判がチームに対してタイムアウトを要求するよう強要してはならない。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td>選手交代</td><td colspan="3">● 選手交代の要求とは，コートに入る準備のできた交代選手が，選手交代ゾーンに入ることをいう。
この場合，それぞれのセット開始前の選手交代，およびコート内の選手の負傷や病気による選手交代を除いて，監督またはゲームキャプテンはハンドシグナルを示す必要はない。ラリーがノーカウントになった後，負傷者が出てラリーを止めた後（負傷者の交代の場合を除く）等，得点を伴わないラリーの中断後は，選手交代の要求はできない。
● ラリーがノーカウントになった後，負傷者が出てラリーを止めた後等，得点を伴わないラリーの中断後は，すべての試合中断の要求が認められない。
● 選手交代の要求が不当な要求として処理した場合には，同じチームによる同じ種類の中断の要求は認められないが、異なる種類（タイムアウト）の要求は認められる。
● 不当な要求により遅延警告が適用された場合，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。</td></tr>
<tr><td></td><td>① チームから選手交代の要求があり，副審が吹笛しその要求を受付けた場合，主審はハンドシグナルを示す必要はない。
② 何らかの事情により副審が選手交代の要求に対応できない場合および選手交代の要求に気付かない場合は，主審が吹笛しハンドシグナルを示して選手交代を許可する。
③ 選手交代のトラブルを未然に防ぐ意味でも，主審も交代選手と被交代選手の番号を記憶するよう心掛ける。</td><td>① 要求を受け付けたときは，吹笛して公式ハンドシグナルを示す。主審が吹笛したときは，副審は吹笛しない。また，２組以上の交代の場合は，２組目以降の交代選手を記録席付近に待機させる。
② 副審は，ポールと記録席の間で交代する選手をコントロール（両チームがコントロールできるよう，あまりポールに近づきすぎない）し，記録員と目を合わせ，記録員の片方の手が上がったら速やかに交代させる。このとき，交代する選手に手で合図するとともに，声をかけて交代を促す。２組目の交代選手は，記録員の両手が上がってからサイドラインへ導く。
③ 記録員の両手が上がるのを確認し，主審に向かって両手を上げ，選手交代の手続きが完了したことを知らせる。
④ 同時に２組の選手交代の要求があり，うち１組が不法な選手交代の要求であったときは，正しい組み合わせの要求のみ認め，不法な組み合わせの要求は拒否して，遅延の罰則を適用する。
⑤ 選手交代を要求した際に，交代選手がジャージ等を脱いで遅れるケースは，遅延の罰則を適用する。
⑥ 同じ中断中に連続して選手交代を要求することはできない。要求した場合は「不当な要求」として処置する。
⑦ ５回目および６回目の選手交代のときは，その回数を，先に主審に報告し，その後，要求したチームの監督（監督不在の場合はゲームキャプテン）にその回数を通告する。</td><td>① 選手交代のときは，コート内の選手と交代選手が正しい組み合わせの交代であるか記録用紙を見て確認する。
② 交代の組み合わせが正しければ，副審と目を合わせ，片方の手を上げ交代できる組み合わせであることを副審に伝える。もし，交代が不法な組み合わせの場合は，副審と目を合わせ，胸の前で左右に手を振り，交代できない組み合わせであることを副審に伝える。
③ 記録用紙の該当欄に交代選手番号を記入し，記録が完了したら両手を上げ副審に合図を送る。
④ 選手交代の記録が完了したら，両手を上げる前にその回数を副審に報告する。(報告する方法は事前に決めておくこと)
⑤ 選手の負傷で「例外的な選手交代」を行うときは，負傷した選手の番号の横にコートに入る選手の番号を記入し，その内容を特記事項欄に記入する。最終結果の選手交代欄には「例外的な選手交代」の回数を含めて記入する。</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">※1 選手交代の要求が不当な要求の場合は，副審は吹笛しないで拒否をする。(詳細は，本マニュアル P.17「不当な要求」参照)
もし副審が誤って吹笛した場合は，当該チームに「遅延」の罰則を適用することになるので，副審は「選手交代の回数，要求できるタイミング」を常に意識し，不当な要求を受け付ける吹笛をしてはならない。
※2 選手交代の要求はチームの権利である。審判がチームに対して選手交代を要求するよう強要してはならない。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th></th><th>主　　審</th><th>副　　審</th><th>記　録　員</th></tr>
<tr><td>セット間の手続き</td><td colspan="2">● 最終ラリーのサービスチームおよびサーバーの番号を覚えておくこと。
● セット間の中断（３分間）の計時をする。副審の責務ではあるが，主審も計時をすることが望ましい。
● コートチェンジをコントロールする。（主審は全体を監視し，副審も適切な位置取りをする。）
● エンドラインに整列した９人の選手は，それぞれの支柱の外側を通ってコートを替わっているか。
● チーム役員・控え選手も，主審のコートチェンジのハンドシグナルと吹笛でコートを替わっているか。
● ベンチの荷物を移動するための人数が足りない場合，荷物を移動させる選手が最小限であるか。
● チームベンチに荷物を置き忘れていないか。　等々</td><td>セットが終了したらすぐにセット終了のハンドシグナルを示す。その後，
● セット終了の時刻を記入する。
● 最後のサーバーの得点を〇で囲む。
● 両チームの得点欄の消し残りの数字を消す。</td></tr>
<tr><td></td><td>① 両チームベンチやウォームアップをしている選手を注視し，必要に応じコントロールする。
② 副審とアイコンタクトを取る。次のセットのゲーム運営のために，どうしても伝えなければならいことがあれば，次のセットの開始までに副審に伝え，問題を解決すること。
③ 線審・点示員とアイコンタクトを取る。試合前のミーティングにおいて，セット間でも目を合わせることを事前に伝えておくこと。またセット間に線審を呼んで指導する必要がないよう試合前に入念に打ち合わせをしておくこと。ただし，主審がやむを得ない状況であると判断した場合は，その限りでない。
④ セット間終了の副審の吹笛により，両チームが速やかにエンドラインに整列しているか確認し，必要に応じコントロールする。
⑤ サービス順の確認を副審と記録員だけに任せるのではなく，主審も可能な範囲で確認する。エンドラインに整列している選手の中にチームキャプテンがいない場合は，ゲームキャプテンを確認し，副審にその番号を伝える。</td><td>① ボールを保持し，チェンジコートをコントロールできる位置取りをする。
② 両チームの監督（監督不在の場合はチームキャプテン）にセット間の選手交代を確認する。この際，必ずサービスオーダー票を確認しながら，監督の申し出を聞くこと。問題がなければ，その内容を記録員に伝える。
③ 記録用紙に，次のセットの最初にサービスを行うチーム，セット間の選手交代，および次のセットの両チームのサービス順が正しく記入されているか必ず確認すること。
④ 両チームベンチやウォームアップをしている選手を注視し，必要に応じコントロールする。
⑤ 主審とアイコンタクトを取り，必要に応じ主審からの要求に応える。
⑥ 記録員が必要事項の記入を完了し，次のセットを開始できる状況になっているか確認する。
⑦ ２分３０秒後，吹笛して両チームの次のセットの先発選手をエンドライン上に整列させ，サービス順を確認する。この際，記録員と同じチームを確認するが，声を出して読み合わせをしない。副審はサービスオーダー票を見て，自分の目で確認する。</td><td>① 両チームの監督（監督不在の場合はチームキャプテン）から申し出のあった，セット間の選手交代を確認し，正しければ記録用紙に次のセットのサービス順を記入する。ただし，例外的な選手交代等により，次のセットに出場できない選手の番号は記入しない。また，認められない交代であることを確認したときは，副審を通じて当該チームの監督にその旨伝え，交代を訂正させる。
② 監督から次のセットの先発選手の申告がされ，記録用紙への記入が完了した後でも，再度，監督から先発選手の交代が出された場合は，副審のセット間終了（２分３０秒）の吹笛前であれば認める。
③ 次のセットの最初にサービスを行うチームは記号「Ⓢ」に，レシーブを行うチームは記号「Ⓡ」に×を付ける。
④ 最終結果欄に，終了したセットの所要時間，両チームの得点，勝欄に勝ちチームは「１」，負けチームは「０」，選手交代およびタイムアウトの回数を記入する。
⑤ 再度，記入漏れ等がないか確認し，次のセットを開始できる状況であれば，その旨副審に伝える。</td></tr>
</table>

	主　　審	副　　審	記　録　員
セット間の手続き ≪つづき≫	⑥ 副審および記録員のサービス順確認完了の合図を確認し，吹笛をして選手をコートへ入れる。副審が最初のサーバーへボールを送る前に，必ず副審と目を合わせ，お互いに最初のサービスチームを確認すること。 ⑦ すべての状況（線審・点示員・チームベンチ・コート等）を確認し，副審および記録員のＯＫの合図を再度確認し，サービス許可の吹笛をする。	⑧ 記録員のサービス順確認ＯＫの合図を確認し，主審へ副審・記録員ともサービス順の確認が終わった旨の合図を送る。 ⑨ 主審と目を合わせ，最初のサービスチームを確認し合い，最初のサーバーへボールを送る。	⑥ エンドライン上に整列した次セットの先発選手のサービス順を確認する。この際，副審と同じチームを確認するが，声を出して読み合わせをしないこと。記録員は記録用紙を見て，自分の目で確認する。両チームのサービス順の確認が終わり，間違いなければ副審へＯＫの合図を送る。 ⑦ 副審へ次セットの最初のサービスチームを通告し，最初のサービスチームが正しく，試合を開始できる状況であれば，再度副審へＯＫの合図を送る。このとき，サービス順が間違っていても，指摘してはいけない。 ⑧ 次のセットの開始時刻を記入する。
特殊な事情による中断	① 他のコートからボールが侵入し，適切にラリーを止めることができず，トラブルになるケースが見受けられる。このようなトラブルが起こらないよう，試合前のミーティングで打ち合わせを行い，主・副審の協働により，適切にラリーを止めることが重要である。ラリーを止めるのを躊躇して，トラブルになるよりは，少しでもプレーに影響すると判断したときは，ラリーを止めるべきである。 ② トスのときに，「他のコートのボール・選手の侵入が，プレーの妨げになる場合は，ラリーを止めるが，プレーの妨げにならなければ，ラリーを止めないこともある。」ことをチームに伝えておくことも必要である。		

【公式記録記入法の解説】

◆ 公式記録用紙の改正に伴う公式記録記入法の主な変更点と注意点

- 性別（男子・女子）の該当する□に×を記入する。
- トスの後「最初にサービスを行うチームの記号（Ⓢ）とレシーブを行うチームの記号（Ⓡ）に×を付ける。
- 選手交代があった場合「交代する先発選手の番号の下欄に，コートに入った交代選手の番号を記入する。
- 交代選手が再びチームベンチに退いた場合は，選手交代番号欄のその交代選手の番号を〇で囲む。
- 例外的な選手交代のときは，負傷した選手の番号の横にコートに入った選手の番号を記入し，特記事項欄にその旨記録する。最終結果の選手交代欄にはその回数を含めて記入する。
- 各セットが終了したとき「試合結果欄」にそのセットの結果を記入する。そして，勝欄に勝ちチームには「1」を，負けチームには「0」を記入する。
- 試合終了後「両チームのチームキャプテンのサイン」を採録する。

◆ 不当な要求，警告関連の記入方法〈記載例：図-2〉

適用した罰則等				不当な要求 チーム Ⓐ ：チーム ⊗		
警告	反則	退場	失格	AorB	セット	得点
3				B	1	27：28
	3			B	3	9：8
D				A	3	9：10
D				B	3	16：17
	D			A	3	18：16

遅延の罰則…D
選手…選手番号
監督…C
コーチ…AC
マネージャー…M
部長…H

第２セット，A18 対B19 のとき，Ｂチームの監督がタイムアウトの要求をしたが主審のサービス許可の吹笛後だったので拒否された。不当な要求のチームⒷ欄のⒷに×をする。

第１セット，A28 対B27 のとき，Ｂチームの３番が判定に不満の態度を示したのでイエローカードが示された。警告欄に３，セット欄に１，AorB 欄にB，得点欄に２７：２８と記入する。

第３セット，A8 対B9 のとき，Ｂチームの３番が再度判定に不満の態度を示したのでレッドカードが示された。反則欄に３，セット欄に３，AorB 欄にB，得点欄に９：８と記入する。

第３セット，A9 対B10 のとき，Ａチームの選手交代がキャンセルされ遅延のイエローカードが示された。
警告欄にD，セット欄に３，AorB 欄にA，得点欄に９：１０と記入する。

第３セット，A17 対B16 のとき，Ｂチームのゲームキャプテンでない選手がタイムアウトを要求し遅延のイエローカードが示された。
警告欄にD，セット欄に３，AorB 欄にB，得点欄に１６：１７と記入する。
※Ｂチームは第１セット既に「軽度の不法な行為」で第１段階の口頭警告を受けている。

第３セット，A18 対B16 のとき，Ａチームの選手交代の要求があったが交代準備ができていなかったので遅延のレッドカードが示された。
反則欄にD，セット欄に３，AorB 欄にA，得点欄に１８：１６と記入する。

◆ 次のようなときは，特記事項欄に，適用した事項／チーム／セット（両チームの得点）その内容の順に簡潔に記録する。

（1） サービス順の誤りで遡って得点を取り消したとき→『反／Ａ／１（４：１）６番のサービスを８番が打った』　※遡って得点を取り消さない場合は記載しない。

（2） 不法な選手がコート上でプレーして，その間に得た得点を取り消したとき→『反／Ｂ／２（１６：１２）不法な選手 No.７がプレーした間に得た４点を取り消した』

（3） 負傷による，例外的な選手交代または回復のためのタイムアウトを認めたとき→『例外／Ａ／１（１３：１４）No.７→No.８』（回復のためのタイムアウトを認めたときは，「回タ」とする）

（4） 特殊な事情による試合の中断で，試合の再開が遅くなったとき，または試合が中止もしくは延期となったとき→『試合の中断／１（４：６）停電のため１５時００分から１５時２０分まで中断』
このようにチームを記載しない場合は，（Ａチームの得点：Ｂチームの得点）の順で記載する。

（5） セットまたは試合の没収があったとき
- セットが没収のとき　→　『セ没／Ｂ／２（２１：１２）セット終了後に登録外の選手 No.７がプレーしたことを確認した』
- セットが没収のとき　→　『セ没／Ｂ／２（１６：１２）No.８　回タ後も回復せず』
- 試合が没収のとき　→　『ゲ没／Ｂ／２（１６：１２）試合の続行を拒否した』

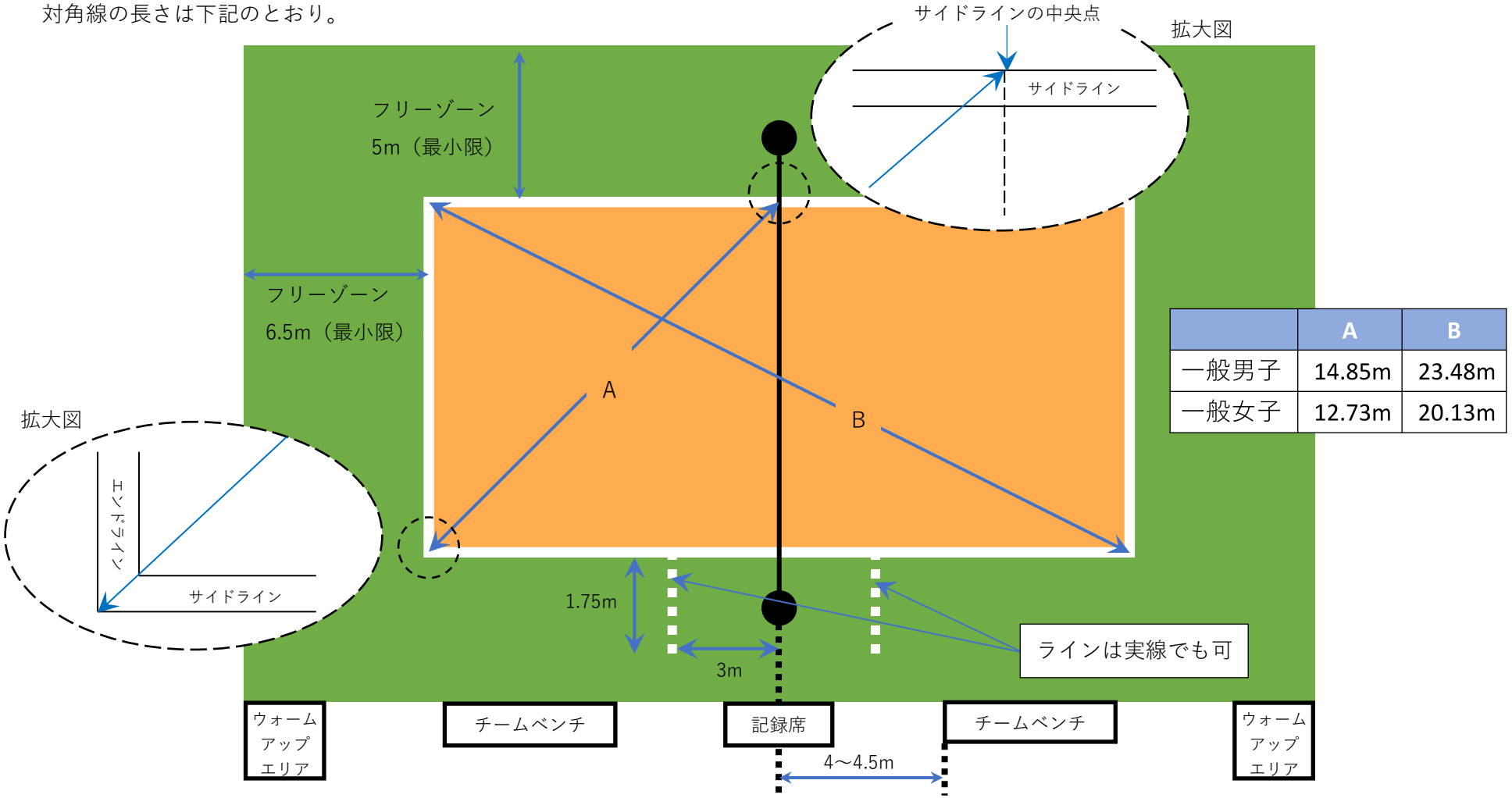
（6） その他主審が特記事項欄に記入しておくことが必要と認めたとき。

【競技場の設営・ネットの張り方・審判台の高さの調節について】

① 競技規則では，サイドラインから支柱までは５０ｃｍ～１ｍと定められている。
それに加え，両方のサイドラインから支柱の間隔が均等になっているかも確認する。

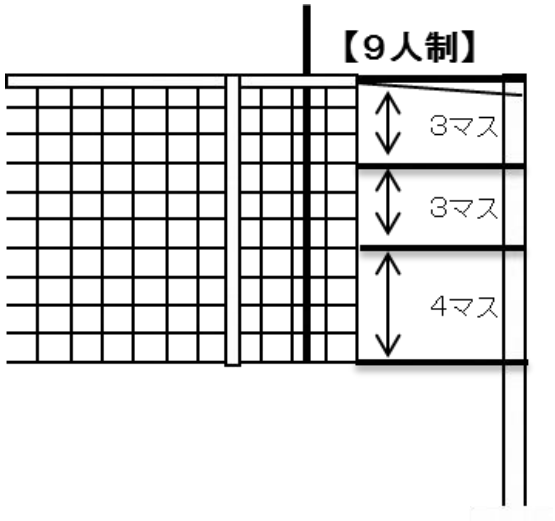
② チームベンチの位置は，選手の安全およびプレーイングエリアの確保の観点からも非常に重要である。コート中央から『４ｍ～４.５ｍ』離れたところに監督席を設けて，それを基準にチームベンチを設置する。

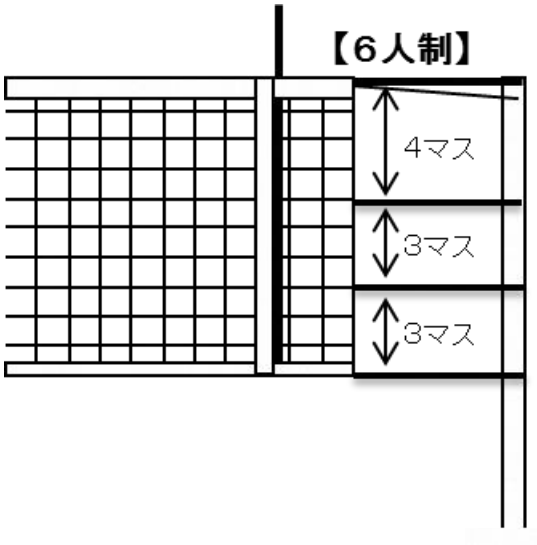
③ 体育館に既にラインが引いてある場合やラインテープを貼るための目印がある場合であってもコートの大きさが規定どおりであるか必ず確認する。
確認する方法は下記を参考。
(1) サイドラインの長さ，エンドラインの長さが規定の長さか確認する。
(2) 下図のＡ（コート４ケ所），Ｂ（コート２ケ所）すべての対角線を計測する。
ラインもコートに含まれますのでラインの外側で計測する。
対角線の長さは下記のとおり。



	A	B
一般男子	14.85m	23.48m
一般女子	12.73m	20.13m

④ ９人制独特のネットプレーをスムーズに行えるようネットのサイド（補助）ロープの張り方は大変重要です。
ＪＶＡ国内競技委員会の競技要項にもサイドロープを取り付ける位置が記してありますが，下図を参考にボールがネットのどの部分に当たっても適度な跳ね返りが得られるように左右均等な力で張って下さい。
このとき，サイド（補助）ロープを張った状態で，ネットの幅が規定の１m（± 3㎝）であるか必ず計測して下さい。





⑤ アンテナの位置も９人制にとって非常に重要です。サイドバンドの外側からアンテナの内側までが２０ｃｍになっているか，定規・メジャーなどを使って最低でも３ケ所（ネット上部の白帯部・ネット中央部・アンダーロープ部）を計測し，垂直に取り付けられているか必ず確認して下さい。
また，アンテナ外側のネット部分が左右で同じ長さであるかも確認して下さい。

⑥ 得点板を設置する場所は，ＪＶＡ大会運営事業本部競技委員会の競技要項の競技場設営図によると，得点板を２つ設置する場合は「主審の左後方のフリーゾーン外とその対角線のフリーゾーン外」に設置することになっています。
しかし，多くの大会では，１コートに対し１つの得点板で運営されているケースがほとんどです。体育館の形状にもよりますが１つの得点板の場合は，次の要件を考慮して適切な場所に設置して下さい。
（１）コート上の選手から見えやすい場所
（２）両方のチームベンチおよび記録席から見えやすい場所
（３）観客席から見えやすい場所
上記の要件に反する場所，例えば「チームベンチ側のアップゾーン近く」に得点板を設置することは避けて下さい。

⑤ 審判台の高さは，目の高さがネット上端から概ね５０ｃｍのところにくるように調節して下さい。あくまでも５０ｃｍは目安です。男子と女子ではボールが通過する高さが違いますので，当然ネット上端からの目の高さも変わってきます。それぞれの試合に合わせて自分で最適な高さに合わせて下さい。
ただし，極端に高くなり過ぎたり，低くなり過ぎると，適切な判定ができなくなりますので注意して下さい。
また，審判台と支柱を近づけ過ぎると前後の動きが制約され窮屈な状態で判定しなくてはいけなくなります。逆に審判台と支柱を離し過ぎるとアンテナ付近の判定が正確に行えなかったり，審判台を踏み外す危険性があるので十分注意して下さい。
審判台の高さ・位置については，研修の場などで色々試して自分に合ったベストなポジションを探して下さい。

【不当な要求の処置】

1　1回目の不当な要求は拒否をして，記録用紙に記載する。
（1）　『サービス許可の吹笛と同時か，その後の要求』は，ラリー終了後に公式記録用紙に記録する。
（2）　『要求する権利のない競技参加者がした要求』,『同じ中断中の2回目の選手交代要求』,『規定回数を超えた要求』と『第1サービスと第2サービスの間の要求』は，これらの要求があった時点で 公式記録用紙に記録する。
※上記のケースで副審が吹笛してしまった場合は，タイムアウトの要求等のケースで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ときは遅延とし，特に試合を遅らせずに再開できる時には，遅延としない。
2　2回目以降の不当な要求（試合の遅延）は要求があった時点で処置をする。

不当な要求の処置のタイミングと処置後の要求

不当な要求の内容	1回目	2回目	3回目以降
	−	遅延警告	遅延反則
①ラリー中，または主審のサービス許可の吹笛と同時か，その後の要求	ラリー終了後に処置	**要求があった時点で処置**	要求があった時点で処置
②要求する権利のない競技参加者が要求	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置
③同じ中断中の2回目の選手交代の要求	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置
④規定回数を超えた要求	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置
⑤第1サービスと第2サービスの間の要求	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置	要求があった時点で処置

- 不当な要求の1回目の場合，**異なる種類の試合中断**の要求ができる。
- 不当な要求の2回目（遅延警告）の場合，**いかなる試合中断の要求もできない。**
- 不当な要求の3回目（遅延反則）以降の場合は，ラリーが完了しているので，**試合中断の要求ができる。**

以上のように不当な要求があった場合，その都度，記録員は公式記録用紙に記録し，副審はその内容を主審に報告する。

【サービス順の誤りの処置方法】

1. 記録員は，誤ったサーバーが，サービスをしたときに，ブザーで通告する。
　※ サービスを打つ前に通告しない。（副審に間違っていることを話しかけない）
2. 副審は，片方の手を上げて吹笛をして合図をし，ラリーを止める。
3. 副審と記録員は「誤ったサーバーのサービスであった事」の事実と，次のサーバーの番号を確認する。
　※サービス順の誤りの事象を記録用紙上で確実に捉え，副審に報告することが重要である。
　　例）○番がサービスを打つところ，○番がサービスを打ちました。次のサーバーは○番です。
　また，審判員が事実を確認している最中には競技参加者に記録用紙を見せない
4. 副審は，吹笛をして「サービス順の誤り」のハンドシグナルを示し，サービス順を誤った選手を指す。その後，主審は，「ポイント」のハンドシグナルを示し，副審も主審のハンドシグナルに追従する。
5. 副審は，サービス順を誤ったチームのゲームキャプテンを呼んで，次のサーバーの番号を告げる。

※ チームがサーバーについて審判団より誤った情報を与えられたとき，そのセットが進行した後に誤りが発覚した場合，誤った情報が与えられた時点の状態にサービス順を戻し，得点も誤った情報が与えられた時点まで戻す。タイムアウト，罰則はそのまま有効とする。これらの事実は記録用紙に記録されなければならない。