

2026 年度

ビーチバレーボール 審判実技マニュアル

2026 年3月20日

公益財団法人日本バレーボール協会
審判規則委員会 指導部

<目次>

試合前・試合終了後およびマッチ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」 2

「コート、備品、用具の点検」 2

マッチプロトコール 3

試合中 「遅延行為に対する罰則」 3

「軽度の不法な行為」 4

「不法な行為・罰則」 5

不当な要求 6

セット間 6

試合終了後 6

【試合中の判定方法】

ハンドシグナル 7

基本的な位置の取り方 8

最終判定の仕方 8

サービス時の判定「サービス許可のホイッスル」 9

「スクリーンの判定」 10

「サーバーの誤り」 10

アタック時の判定 11

ブロック時の判定 11

ボールコンタクトの判定 12

ネット際のプレーの判定「タッチネット」 13

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」 14

「オーバーネット」 15

ネット際のプレーの判定「ネット下からの相手コートおよび空間への侵入」 16

「ブロック後のボール接触に関する判定」 16

「許容空間外側を通過するボールの判定」 17

「ボールがアンテナにあたるケース」 18

ボールハンドリング 19

「オーバーハンドパス」 19

「アンダーハンドパス」 20

「トス」 20

「指の腹を用いたプレー」 20

ボールイン・アウト 21

ボールが砂(地面)に落ちる寸前の状態 22

物体利用のプレー 22

取り戻しのケース 22

【ボールマークプロトコール(BMP)】 23

【競技の中断に関する技術】

タイムアウト 25

コートスイッチ 27

猛暑対策 27

メディカルアシスタンスプロトコール 28

(出血を伴う負傷) (出血をとまなわない負傷/病気)

メディカルアシスタンスプロトコール 31

(厳しい気象条件による病気) (トイレの使用)

プロテストプロトコール 33

フォーフィットプロトコール 35

【監督規定に関する技術】 監督規定 36

【試合前・試合終了後およびマッチ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、スコアシートに必要な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。スコアシートが唯一の公式記録である。疑義をいただいたときは、<u>試合を止め、セカンドレフェリーを呼び、可能な限り迅速に、正確に処置する。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・セカンドレフェリーに知らせる。</u>点示の間違いは、競技を中断せずに速やかに処置する。 ④ キャプテンからファーストレフェリーに対して<u>正式抗議の申し立て(プロテストプロトコール)があった場合、その正式抗議を試合終了時にスコアシートにスコアラーが記入し、試合終了時、該当のキャプテンの確認後サインを採る。</u>
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、スコアシートの予備と、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。 <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をナンバーパドルで示す。 c) スコアラーズテーブルの<u>マニュアルスコアボード</u>を使用して、得点揭示を行う。 d) <u>スコアボードに正しい結果が表示されているかどうかを確認し、表示されていない場合は修正する。</u>
ラインジャッジ	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始20分前までには、スコアラーズテーブル後方に集合する。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、ファーストレフェリーがレフェリースタンドへ向かうとき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、ラインの状態やアンテナ、サイドバンドの取り付け位置に歪みがないか確認する。特にラインの歪みやライン上の砂については、<u>試合中</u>でも十分注意する。2名の場合には、ラインジャッジが立たないコーナー部に注意する。 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、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの横に整列し、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーの後について退場する。
ボールリトリバー	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始20分前までには、スコアラーズテーブル後方に集合し、タオルがあるかを確認する。 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。タオルはハーフパンツの左(または右)前に挟むか、手で持って使用し、<u>フェンス、</u> 広告パネルにかけない。 ② 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。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つきり示す。 ③ 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、<u>フェンス、</u> 広告パネルのすぐ近くを転がす。 ④ ラリー中はボールの受け渡しを行わない。(ファーストレフェリー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。) ⑤ 選手がボールを拾わなくてもよいように、積極的にコート内にもボールを拾いに行く。 ⑥ ボールをサーバーに渡すリトリバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーに素早く近寄り、直接ボールを手渡すことを心がける。 ⑦ セット間は、各コーナーのボールリトリバーがボールを1個ずつ保持する。3セット目は、ボールを1個、セカンドレフェリーに渡す。 ⑧ タイムアウト・テクニカルタイムアウト(TTO)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。 ⑨ 試合終了時には、<u>ボール</u>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<u>試合</u>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分前までには、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分前にファーストレフェリー・セカンドレフェリーの指示に従い、レーキを持って<u>スコアラーズテーブル前のラインジャッジの隣(外側)</u>で待機する。 ⑤ 公式ウォームアップ後、タイムアウト(TTOを含む)時、セット間は、それぞれのサイドでコート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、それぞれのコートライン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】

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合前	レフェリーミーティング	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。 ③ ラインジャッジとの打ち合わせ ・ライン判定、ラインのゆがみや砂の凸凹を速やかに修正 ・ボールコンタクト ・アンテナ付近の判定 ・ボールマークプロトコルの手順など具体的な確認 ④ コートオフィシャルとの打ち合わせ 【ボールリトリバー】 ・ラリー間にボールを回さない ・ボールが地面につかないように <u>直接</u> サーバーに <u>手渡す</u> 【サンドレベラー】 ・試合前(前の試合終了後)、 <u>公式ウォームアップ</u> 後、タイムアウト、TTO、セット間にコートの砂地を <u>平らに直す</u> 。	① ファーストレフェリーの位置から選手の陰になって見えないプレー、砂に落ちたかどうか、セカンドレフェリーサイドのアンテナ外通過とボールコンタクトなどについての判定方法や合図の仕方、その他ファーストレフェリーに対する補佐の仕方について打ち合わせをする。 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する。	① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーとは、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、選手とセカンドレフェリー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 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、ワイピング用タオルをチェックする。 ③ レフェリースタンド(高さ等)を点検する。 <u>ボール</u> 、スコアシート、ブザー、ナンバーパドルなど、必要な用具の点検をする。	① ファーストレフェリーと共に、用具類について確認をする。 ② <u>ボール</u> 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。 ファーストレフェリーと共に、ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置、サイドバンドの位置、ラインの張り具合、ワイピング用タオルをチェックする。 ③ <u>ボール</u> 、スコアシート、ブザー、ナンバーパドルなど、必要な用具の点検をする。	① スコアシートに大会名、試合番号、チーム名、場所、エントリー等必要な事項を青のボールペン(<u>消せないボールペン</u>)で記入する。 ② アシスタントスコアラーは、スコアシートの予備を準備する。 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。

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
マッチ プロト コール		<p>① 選手が競技場に入る前に、規定のユニフォームを着用していることを確認する。</p> <p>② トスの前に、選手にネットの高さを確認する。</p> <p>③ スコアラーズテーブルの前で、セカンドレフェリーが立会いの下、両チームのキャプテンとトスを行う。 監督がウォームアップしている場合、監督にコートから退場するよう伝えてからトスを行う。(アンダーカテゴリーの大会では監督も公式ウォームアップに参加できるためこの限りではない。)</p> <p>④ 公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。(試合間の10分間を確実に実行するため、マッチプロトコールの手続きを厳守する。)</p> <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。 <u>サンドレベラーにレーキを持ってスコアラーズテーブル前のラインジャッジの隣(外側)で待機させる。</u></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>① 選手が競技場に入る前に、規定のユニフォームを着用していることを確認する。</p> <p>② 選手が持参した練習球をベンチに戻してから試合球を出す。</p> <p>③ トスの前に、選手にネットの高さを確認する。</p> <p>④ スコアラーズテーブルの前で、ファーストレフェリーと両チームのキャプテンとのトスに立ち会い、ファーストレフェリーとトスの結果を確認し、トスの結果をスコアラーに伝える。</p> <p>⑤ 公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>⑥ 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。</p> <p>⑦ 選手がコートに入った後、フォアボールシステムの場合は、2番と5番のボールリトリバーに1球ずつと、レシービングチーム側にもう1球ボールを渡す。</p> <p>⑧ 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>⑨ 最初のサーバーにノーバウンドでボールを渡す。</p>	<p>① キャプテンの番号を○で囲む。</p> <p>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。)</p> <p>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。</p> <p>④ ウォーミングアップ中に選手のナンバーとスコアシートに記載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。</p>
試合 中	<u>遅延行為に対する罰則</u>	<p>① タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず、試合を再開しないことが続くときは、遅延の罰則とする。</p> <p>② 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。ただし2つ以上の行為は12秒を越えるため認めない。 1つの行為が長引いたり、2つ以上の行為をしたりしないように、ホイッスルや口頭で移動を促す。 砂が口や目に入ったなど、選手がベンチに行く場合は、セカンドレフェリーに確認させるが、中断が長引かないよう、セカンドレフェリーとともにコントロールする。</p>	<p>① タイムアウトの終了やコートスイッチ、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積極的に促す。</p> <p>② 選手がセカンドレフェリーサイドで、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し、場合によっては声をかける。</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や目を洗うところ(自チームが有利になるような行為を行っていないか)を確認し、速やかにコートに戻るよう選手に指示する。</p>	すべてのディレイウォーニング・ディレイペナルティは、スコアシートの該当欄に記載する。

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	軽度の不法な行為 規則 20. 1	<p>① <ステージ 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。 <ステージ 2>チームの 2 度目の軽度の不法な行為は、該当選手にイエローカードを使用して警告する。</p> <p>【主にステージ 1 に該当するケース】</p> <p>a) ファーストレフェリーが最終判定を出した後もレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合 b) ファーストレフェリーがキャプテンの質問に答えた後にも、さらに論争を長引かせた場合 c) 規則の適用や解釈でない内容の質問が、キャプテンから繰り返された場合 d) 一度指導されているのにもかかわらず、再びキャプテン以外の選手が判定に対して質問をした場合 e) ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合</p> <p>【主にステージ 2 に該当するケース（直接イエローカードを出すケース）】</p> <p>・ファーストレフェリー、セカンドレフェリーやラインジャッジの判定に対して抗議や<u>不満を表す態度</u>を必要以上に示した場合。</p> <p>② <u>試合中にゲームキャプテンのみが、レフェリーに質問や競技規則の適用や解釈について説明を求めることができる。</u></p> <p>③ 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<u>気にしなくてよい。</u></p> <p>④ ラリー終了後、役員に対してアペールする行為や<u>レフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに警告（や罰則）の対象とする。</u>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、相手に向かってのガッツポーズ等はトラブルの原因となるので、早めに警告（や罰則）を適用する。</p> <p>⑤ 軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。チームがペナルティなどに該当する不法な行為に進展するのを防ぐためのものである。<u>その後の罰則の適用を回避するためには、レフェリーが毅然として「軽度の不法な行為」を抑制することが極めて重要である。</u></p>	<p>① ファーストレフェリーがキャプテンを呼んだ際、ファーストレフェリーが呼ばない限りファーストレフェリーのところへは行かない。</p> <p>② ファーストレフェリーがカードを適用した場合は、スコアラーが正しくスコアシートに記入するよう内容を伝え、確認する。</p>	<p>① 軽度の不法な行為に対する口頭での警告は、罰則ではないので、スコアシートに記録されない。 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> <p>② ファーストレフェリーがカードを適用した場合は、スコアラーが独自で記入せず、セカンドレフェリーから伝えられたことを記入する。</p>

	<p>不法な行為・ 罰則</p> <p>規則 20. 3 規則 20. 4 規則 20. 5</p>	<p>① <u>〈警告や罰則の処置の方法〉</u></p> <p>a) <u>ホイッスルをし(通常はボールがアウトオブプレーになったとき、ただし不法な行為が重大な場合は出来るだけ早く)、警告や罰則を受ける選手とアイコンタクトを取りながら番号を示す</u></p> <p>b) <u>選手をレフェリースタンドに近づける必要はなく、該当するカードを示し、適用する罰則の種類と事由を伝える。選手は手を挙げて罰則を受け入れなければならない</u></p> <p>c) <u>選手が手を挙げている間に、ファーストレフェリーは、チーム、セカンドレフェリー、スコアラ、観客などに罰則内容がわかるように、カードを明確に示す</u></p> <p>② <u>試合中、レフェリーはチームメンバーの言動に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えなければならない。</u></p> <p>③ <u>不法な行為に対する罰則を適用できるのはファーストレフェリーのみであり、すべての不法な行為に対する罰則は個人への罰則である。</u></p> <p>④ <u>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。</u></p> <p>⑤ <u>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。)(第6図 a, 規則 20. 3)</u></p> <p><u>ボールイン・アウトの判定に関してネットを横切った場合は、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、横切らないようにホイッスルや口頭で制止し、横切った場合には、ラリーの判定を行った後、レッドカードを示す。</u></p>	<p>① 不法な行為に気づいたとき、ファーストレフェリーに報告する。</p> <p>② ボールイン・アウトの判定に関して選手がネットを横切らないようにホイッスルや口頭で制止し、横切った場合には、その旨をファーストレフェリーへ報告する。</p> <p>③ <u>ファーストレフェリーが警告や罰則の適用をするのを確認し、スコアシートに正しく記載されていることを確認する。</u></p>	<p>① ペナルティ・退場・失格はスコアシートの該当欄に記入する。</p>
--	--	---	---	---------------------------------------

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	不当な要求	<ul style="list-style-type: none"> ① レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。 ② 不当な要求があった場合、ラリー終了後、または必要に応じてリプレイとし、スコアシートに記載させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 不当な要求があった場合は拒否をして、ファーストレフェリーに合図を送る。ラリー終了後、またはリプレイ後に不当な要求をスコアシートに記載させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 不当な要求は、スコアシートの備考欄右下に記入する。
セット間		<ul style="list-style-type: none"> ① 両チームの状況を確認する。必要があれば、セカンドレフェリーと打ち合わせをする。 ② サンドレベ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 最終セット前は、スコアラーステーブル前でセカンドレフェリーと共にトスを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ① セット間の計時を行い、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、セカンドレフェリーからサーバーにボールを渡す。また、テレビマイク等でファーストレフェリーがレフェリースタンドからスコアラース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、セカンドレフェリーがトスを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 ② セカンドレフェリーから、次のセットのトスの結果とサービス順を確認し、スコアシートに記入する。
試合終了後		<ul style="list-style-type: none"> ① 両チーム選手・審判団と握手をする。 ② セカンドレフェリーが確認・サインしたスコアシートを、再度確認してサインをする。 ③ セカンドレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う 	<ul style="list-style-type: none"> ① 両チーム選手・審判団と握手をする。 ② すべての試合球を回収・確認する。 ③ スコアシートが完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。 ④ ファーストレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ① スコアシート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。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。 ③ 記載を誤った場合は、二重線で消さず、誤った個所を鉛筆にて○で囲む。誤った個所は、ファーストレフェリーが備考欄にその事象を記載する。 ④ スコアシートを完成させ、アシスタントスコアラーがサインした後スコアラーがサインし、セカンドレフェリー、最後にファーストレフェリーのサインを採る。 ⑤ スコアシートは、オリジナルを主催者が保管する。

【試合中の判定方法】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ハンドシグナル	<p>① 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。</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 <u>試合中</u>は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。</p> <p>⑤ セカンドレフェリーがホイッスルし判定したケースは、セカンドレフェリーが反則のハンドシグナルを示した後、次のサービングチームのみ示す。</p>	<p>① ファーストレフェリーのハンドシグナルには、追従しない。ラリー終了後は、ラリーに負けたサイドに移動する（ファーストレフェリーと目を合わせる）。ファーストレフェリーのサイドのシグナルを確認後、サービス順パドルとサーバー、得点を確認する。</p> <p>② セカンドレフェリーがホイッスルして判定したケースは、ホイッスルし、ラリーに負けたチームサイドに移動して、ハンドシグナル（反則の種類・反則した選手）を示す。サイドはファーストレフェリーに追従する。</p> <p>＜判定以外でのホイッスルをするケース＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コートスイッチ ・他コートからのボールの侵入やパラソル等が危険なとき ・サービス順の誤り ・コート上での重大な事故、けが等 <p>③ ファーストレフェリーを補佐して合図を送るケースでは、ラリーに負けたチームサイドに移動して、ファーストレフェリーと目が合ったとき（ファーストレフェリーが求めたとき）に、胸の前で小さく合図のみ送る。（ただし、ファーストレフェリーがその判定を受け入れないときは、主張すべきでない）</p> <p>④ 試合中、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。セカンドレフェリーの合図が支柱や選手の影になって見えにくいケースがあるので、ファーストレフェリー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>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
基本的な位置の取り方	<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、若干アタッカーサイド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。 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 自然体で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。プレーの位置により前後左右に移動したり、選手の邪魔にならない位置に移動したりして、反則を見るときは必ず静止して見る。 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、支柱の後ろに密着するか、スコアラーズ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あるので注意する。ファーストレフェリーサイドでの攻撃は、サイドライン近くまで移動する。 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。 ⑥ ラリー終了後、負けたチームサイドに移動する。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	<p>ラリー終了後ホイッスルをし、自ら判定をした後、セカンドレフェリーやラインジャッジを確認して最終判定を行う。</p> <p>特に、ファーストレフェリー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、ボールコンタクトの有無等はセカンドレフェリーやラインジャッジを呼んで確認し、ライン判定は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、<u>主体性</u>を持ち、毅然たる態度で判定を行う。</p>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
サービス時の判定	サービス許可のホイッスル	<ul style="list-style-type: none"> 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ることである。また、ボールリトリバーがボールを回さずに保持していることである。 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。 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。 ④ 大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。 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。) 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。 ⑦ 両チームの準備ができているならば、12秒より早くホイッスルしても良い。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。(部分是国内適用)</u> 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(セカンドレフェリーサイドのアンテナを見る)と同時に、素早くブロックサイドに移動する。 ⑤ セカンドレフェリーサイド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(サイドライン)も確認する。また、セカンドレフェリーサイドのサイドライン延長線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<u>当該ラインを指し</u>、ファーストレフェリーに合図をする。 ⑥ サービスされたボールがセカンドレフェリーサイドのアンテナやアンテナ外のネットや支柱に当たった場合や、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。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 得点を確認する。 ② サーバーを確認するときは、スコアシート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、最初にスコアシート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。 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。 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セカンドレフェリーに知らせる。 ⑤ 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セカンドレフェリーに知らせる。)

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
サービス時の判定	スクリーンの判定	<p>① サービングチームの選手は、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。 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、サービス許可のホイッスルをする前に、サービングチームが移動する時間を若干与える。</p> <p>② 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）やサービングチームのスクリーンを確認する。 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、サービスヒットとボールのコースの両方をボールがネット垂直面に到達するまで隠した場合である。</p> <p>③ チームが意図してスクリーンを形成している場合や、プレーヤーが手を頭の高さより上にあげている場合（頭を保護するために、頭の後ろに手をあげることは許される）、スクリーンの反則になることがある。</p>		
	サーバーの誤り	<p>① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーが、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、誤ったサーバーが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>⑧ 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 ファーストレフェリー・セカンドレフェリーが、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ファーストレフェリーに知らせる。</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セカンドレフェリーに知らせる。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
アタック時の判定	<p>① 必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線に目線を置き、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、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 指の腹を用いたプレーをしていないか、<u>プレーの先読みをして</u>、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、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、ファーストレフェリー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 セカンドレフェリー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、ブロッカーのボールコンタクトだけではなく、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るような動作はキャッチの反則である。</p> <p>② <u>ブロック</u>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>③ <u>ブロック</u>のキャッチの判定の仕方は、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。</p> <p>④ ブロッカーのボールコンタクトでファーストレフェリーの死角となるコースは、ブロックの間とセカンドレフェリーサイドであることを理解し、ラインジャッジと協力する。</p>	<p>① ブロッカーによるタッチネットだけではなく、ファーストレフェリーが確認しにくいセカンドレフェリーサイド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> <p>③ アンテナ近くでのプレーのときは、ブロッカーがアンテナに触れるケースも起こることを意識して見る。</p> <p>④ ネットとブロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、インターフェア、ブロッカーのボールコンタクトを見るため、ネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
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行っても目が遅れないように、全体を視野に入れておくことが大切である。</p> <p>② 判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。判定の際には、セカンドレフェリーや関係するラインジャッジを確認し、選手の”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。</p> <p>③ 判定（ハンドシグナル）を早く出しすぎて、後からセカンドレフェリー、ラインジャッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。</p> <p>④ 目の位置が低くなりすぎると角度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。</p> <p>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セカンドレフェリー、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、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーサイドともに見えにくいケースが多い。ファーストレフェリーサイドは距離が近いうえに速いスピードのため、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。</p> <p>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、必ずセカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してから判定をする。</p>	<p>① セカンドレフェリーサイドのボールコンタクトは、ファーストレフェリー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。</p> <p>② ファーストレフェリーが求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前でファーストレフェリーが見た（求めた）タイミングでシグナルを送る。</p> <p>③ ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせしておく。</p> <p>④ ボールコンタクトを見るためネットとブロッカーの間に視点を置き、ネット際を集中して見る。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定		<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<u>ボール</u>、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。 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して移動している選手の場合 「移動を含んで、プレーのための動作の開始からプレーをした(しようとした)動作の終了」まで。 また、着地後勢い余ってネットにぶら下がったり、寄りかかったりする動作、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"> ・ 支持を得たり、身体を安定させたりするためにアンテナ外側のネットやロープ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が出ること。 ・ アンテナ外側のネットやロープ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。 ・ アンテナ外側のネットやロープに触れることにより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。 <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の白帯に当たった場合、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。これをセカンドレフェリーが下からみていると、ブロッカー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 試合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、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーで行う。</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>		
	タッチネット			

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ネット上での「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あたったときは、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 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<u>説得性</u>がある。<u>説得性</u>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 セカンドレフェリーサイドのプレーについては、先に判定を下し、ファーストレフェリーに伝える（ボールコンタクトの場合は、胸の前で小さくハンドシグナルを出し、アイコンタクトする）。 	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	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。遅れるとチームに不信感を与える。 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。ネット上部の帯のふくらみを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。 ③ オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上に置き、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。(目線を極端に下げないようにする。) ④ 相手空間内で、相手アタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。アタックヒットと同時にブロックの手が触れても反則ではない。相手のアタックヒット前なのか、アタックヒットと同時にブロックの手が触れているのかを見極める必要がある。 ⑤ (サービスを除き)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。 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。 		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ネット下からの相手コートおよび空間への侵入	① ファーストレフェリーの位置からでも、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。	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。 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。	
	ブロック後のボール接触に関する判定	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。 ② 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。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレイヤーの判定	許容空間外側を通過するボールの判定	<p>① チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側を通過するボールは、取り戻すことができる。許容空間外側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。サービスボールがアンテナに触れるか許容空間外側を通過した場合、もしくはチームの2回目・3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	<p>① チームが1回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側を通過するボールは、取り戻すことができる。許容空間外側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 ボールが自身の方へ向かう場合、選手との衝突を避けるとともに、選手ができるだけボールをプレーできるように動く。その間、可能なかぎり、ジャンプしたり、走ったり、プレーに背を向けたりすることを避ける。さらに、セカンドレフェリーは、ボールの方向にもボールを追う選手の方向にも動いてはならない。選手がボールをプレーしている間、<u>アンテナ</u> ボール、選手、および取り戻されたボールの行き先を見ることができるよう視野を調整する。</p> <p>③ レシーブされたボールがアンテナ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、選手がネット下を通ることもあるので、選手の邪魔にならないように、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。</p> <p>④ セカンドレフェリーサイドの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2回目・3回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ボールがアンテナにあたるケース	<p>① ファーストレフェリーサイドのアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、<u>ポール</u>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<u>アンテナに当たったのか</u>どうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。</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>⑤ 試合前に審判団のミーティングで取り扱い方法を確認する。</p>	<p>① セカンドレフェリーサイドアンテナおよびその外側のネット、ロープ、ワイヤー、<u>ポール</u>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 セカンドレフェリーサイドでは、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>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールハンドリング	オーバーハンドパス	<p>① すべてのプレーのハンドリング基準は<u>試合を通して統一されなければならない。</u></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。レフェリースタンドから見るのと、コートや役員席から見るのでは、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>		
		<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> <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。</p> <p>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>		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールハンドリング	アンダーハンドパス	<p>① チームの1回目の打球のとき(規則9. 2. 2. 1) 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。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。ボールをと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> <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た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 ポーカ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 「指の腹を用いたプレー」の判定に関しては、<u>プレーの先読みをして</u>、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を見分けて判定する。</p>		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールイン、アウト	<p>① ボールが砂(地面)に落ちた瞬間にホイッスルをする。</p> <p>② 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>③ 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> <p>④ ライン判定は、レフェリースタンドからイン・アウトの判定基準を持ち、最初にファーストレフェリーが判定し、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、ファーストレフェリーまたはチームがボールマークプロトコルを行うことができる。</p> <p>⑤ ラリーの判定後、チームがボールマークプロトコルを要求するかどうかを話し合うための数秒を認めて良い。また、チームが判定を確認せずにサービスゾーン等次のポジションに移動した後ボールマークプロトコルを要求した場合、コートスイッチやサングラスのワイピング等の行為の後を除き、チームがレフェリーの判定を認識した後5秒以内であれば許可して良い。</p> <p>⑥ <u>レフェリーが自身の判定に確信が持てず、ボールマークプロトコルを行う場合は、ボールデッドのホイッスル後、最終判定を出さず、素早く開始する。時間が空くと選手がアピールする可能性がある。</u></p> <p>⑦ <u>チームからのボールマークプロトコルの要求は、両チームのどの選手も要求することができ、選手が「C」のシグナルを示したことを確認し、ボールマークプロトコルを許可する。</u></p> <p>⑧ ボールマーク側のコートの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の選手がネットを横切る行為があった場合は、ボールマークプロトコ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罰則を適用する。</p>	<p>① ボールイン・アウトの判定は、基本的に行わない。状況に応じてファーストレフェリーを補佐するが、ネットから目線を早く移動させてはならない。</p> <p>② 選手が「C」のシグナルを示したことを確認し、ファーストレフェリーが気づいていない場合(必要であればホイッスルして)シグナル等で伝える。</p> <p>③ ファーストレフェリーがボールマークプロトコルを行っているときは、ボールマークと反対側コートの選手がネットを横切ることがないように監視し、<u>横切り</u>のような場合は制止する。<u>横切った</u>場合はファーストレフェリーに知らせる。</p> <p>④ ボールマークプロトコルの要求を予測し、コートスイッチのホイッスルが早過ぎないように注意する。</p> <p>⑤ 試合再開前に、スコアシートとすべてのスコアボードが正しく、選手が正しいサービス順であることを確認しなければならない。ボールマークプロトコルが成功となり得点が入れ替わったり、ラリーがリプレイされたりする場合は、特に注意すること。</p> <p>⑥ スコアラーがボールマークプロトコルの事象についてメモをするよう促す。</p>	<p>① ボールマークプロトコルの結果についてメモを残し、試合終了後、ファーストレフェリーが備考欄にその事象を記載する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
ボールイン、アウト	<p>⑨ 当該のラインジャッジをボールマーク近くに呼ぶ。このとき、ラインジャッジにボールマークをフラッグ等で指し示すことはしない。ボールマークは真上からコートリボンの位置とボールマークの位置を確認する。ラインジャッジには、コートリボンにボールが触れたか否かを確認する。</p> <p>⑩ 確認後、素早くレフェリースタンドへ戻り、最終判定を示す。このとき、再度ホイッスルはしない。</p>		
ボールが砂(地面)に落ちる寸前の状態	<p>① 目の位置を下げて見る。確認できないときには、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してからホイッスルする。</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 ボールが砂に触れて、ファーストレフェリー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。</p>	
物体利用のプレー	<p>① 競技エリア内で物体（レフェリースタンドや支柱等）を利用したり、味方の選手を利用したりすることは反則である。</p> <p>② 競技エリアの外側では、物体（ベンチ、フェンス等）や観客席に上がってプレーしても許される。（ただし、自チーム側の競技エリア外に限る。）</p>	<p>① ファーストレフェリーが確認できないプレーは、ホイッスルをして判定する。</p>	
取り戻しのケース	<p>① スコアラーズテーブルの後方は、自コートのフリーゾーン外側と同様に取り戻すことができる。</p> <p>② 相手チームのフリーゾーン外側の垂直面より内側であれば、ボールを取り戻すことができる。</p>	<p>ファーストレフェリーが確認できないプレーは、ホイッスルをして判定する。</p>	

【ボールマークプロトコール (BMP)】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラール・アシスタントスコアラール
ボールマーク プロトコール	<p>① <u>試合中に適用される「BMP」は、特にファーストレフェリーが、試合を迅速に再開できるように、正確さとスピードを備えて完了しなければならない。</u></p> <p>② <u>ボールマークプロトコールは、選手からの要求とファーストレフェリー自身が行う2つのケースにより適用される。</u></p> <p>③ <u>チームはボール「イン/アウト」に関して、ラリー終了時に「BMP」の実施を要求する権利がある。</u></p> <p>④ <u>両チームのどの選手も要求することができるが、選手は指で「C」の文字を示して「BMP」を要求しなければならない。レフェリーが要求を確認したら、続いて「ラインを指す」シグナルをファーストレフェリーに示す。選手は競技場のどの位置からでも要求することができる。</u></p> <p>⑤ <u>選手はラリー終了後5秒以内に「BMP」を要求しなければならない。明らかに要求が遅い場合やコートスイッチ後は「BMP」を要求することはできない。ファーストレフェリーは、5秒以降またはコートスイッチ後の要求には、片方の手でもう片方の手首を押さえる「レイト BMP」のシグナルを示し、許可しない。</u></p> <p>⑥ <u>ファーストレフェリーが、ボールが接地する前にラインに触れたことを目視した場合、「BMP」の要求は受け入れず「不当な BMP の要求」と見なし、許可しない。この場合、選手に説明後、指で「X」のハンドシグナルを正しく示すこと。</u></p> <p>⑦ <u>ボールが明らかに（例えば、ラインから 1m 離れたような）「アウト」であっても、選手が「BMP」を要求した場合には、ファーストレフェリーは「BMP」を許可しなければならない。</u></p> <p>⑧ <u>チームは、同じ中断中に2回目の要求を行うことはできない。</u></p> <p>⑨ <u>チームは1セットあたり最大2回不成功となるまで「BMP」の権利が与えられる。セット内にチームの2回目の「BMP」が不成功になった場合、そのチームは、そのセットにそれ以上「BMP」を要求できない。レフェリーは、その時点でキャプテンに通知する。</u></p> <p>⑩ <u>「BMP」は、タイムアウトの要求など他のすべての手順よりも優先して行う。</u></p> <p>⑪ <u>チームは「BMP」の要求後、手順が開始される前、または、手順の極めて初期の段階に「BMP」をキャンセルできるが、試合の遅延となる場合やキャンセルを繰り返した場合、遅延罰則が適用される。</u></p> <p>⑫ <u>「BMP」の実施中、選手はベンチに戻ったり、水分補給したりすることはできない。</u></p> <p>⑬ <u>ボールマークが、自然発生的または選手によって意図的に変えられ、その検証が実施できない場合はレフェリーの判定どおりとなり、「BMP」の要求数は維持される。選手が故意にボールマークを隠したり消したりした場合には、適切に罰則を適用しなければならない。</u></p> <p>⑭ <u>監督のベンチ入りが許可されるアンダーカテゴリーの大会において、監督はボールマークプロトコールの要求はできない。</u></p> <p>⑮ <u>ファーストレフェリーが示した「BMP」の検証結果は最終であり、異議を唱えることはできない。ファーストレフェリーはレフェリースタンドに戻り検証結果を示す際、ホイッスルをせず、ボールマークやラインに触れたか触れていないかを確認できた場合、サイドとボールイン又はボールアウトのハンドシグナルを示す。ボールマークが確認できなかった場合は、維持された判定のサイドのみを示す。</u></p>		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
<u>ボールマーク</u> <u>プロトコール</u>	<p>(注)</p> <p>① <u>ファーストレフェリーは、ラリーの判定後、チームが「BMP」を要求するかどうかを話し合うための数秒を認めて良い。また、チームが判定を確認せずにサービスゾーン等次のポジションに移動した後「BMP」を要求した場合、コートスイッチやサングラスのワイピング等の行為の後を除き、チームがレフェリーの判定を認識した後5秒以内であれば許可して良い。</u></p> <p>② <u>セカンドレフェリーが、選手が「C」のシグナルを示したことを確認し、ファーストレフェリーが気づいていない場合（必要であればホイッスルして）シグナル等で伝え、「BMP」を許可する。</u></p> <p>③ <u>セカンドレフェリーは、「BMP」を予測し、コートスイッチのホイッスルが早過ぎないように注意する。</u></p> <p>④ <u>セカンドレフェリーは、試合再開前に、スコアシートとすべてのスコアボードが正しく、選手が正しいローテーションにあることを確認しなければならない。「BMP」が成功となり得点が入れ替わったり、ラリーがリプレイされたりする場合は、特に注意すること。</u></p>		<p><u><記入例></u></p> <p><u>○チームのBMPの要求の場合</u> <u>（開始時間、セット、スコア、サービスチーム、チームAまたはBによる要求）（結果：「成功」または「不成功」、または「使用不可」）</u></p> <p><u>例 10:02:17, 第3セット, 0:1, B チームサービス, A チームが「BMP」を要求。</u> <u>結果：成功</u> <u>10:02:34, 試合再開（所要時間 00:00:17）</u></p> <p><u>○レフェリーのBMPの要求の場合</u> <u>（開始時間、セット、スコア、サービスチーム、レフェリーによる要求）（結果：「インまたはアウト」）</u></p> <p><u>例 10:02:17, 第3セット, 0:1, B チームサービス, レフェリーによる要求。結果：アウト</u> <u>10:02:34, 試合再開（所要時間 00:00:17）</u></p>

【競技の中断に関する技術】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
	<p>正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる（規則15）ので、ダブルフォルトまたはリプレイになった場合は、中断の要求は認められない。同一中断中に遅延が適用されたときは、そのチームの中断の要求は認められない。ラリーが完了した場合は、すべての中断の要求が認められる。</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。アンダーカテゴリーの大会では、監督も要求できる。</p> <p>② 必ずキャプテンがハンドシグナル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、セカンドレフェリーがホイッスルし、ハンドシグナルを示す。</p> <p>セカンドレフェリーのハンドシグナルには追従しない。セカンドレフェリーがタイムアウトのハンドシグナルを確認していない場合は、ファーストレフェリーがホイッスルし、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、その後の要求は拒否する。ファーストレフェリーとセカンドレフェリーのホイッスルが同時の場合、要求のシグナルはホイッスルの前に示しているので許可する。</p> <p>セカンドレフェリーが間違えてホイッスルをした場合は、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせたと判断したときは遅延とし、特に試合を送らせずに再開できるときには遅延とはせずにサービス許可のホイッスルを吹き直し、そのラリー終了後に不当な要求の処置を行う。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>① 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。（ファーストレフェリーが行った場合には、追従しない。）</p> <p>② 必ずキャプテンがハンドシグナル(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。アンダーカテゴリーの大会では、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、その後の要求は拒否する。間違えてホイッスルをした場合は、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせた場合は遅延とし、特に試合を送らせずに再開できるときには遅延とはせずにサービス許可のホイッスルを吹き直し、そのラリー終了後に不当な要求の処置を行う。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>① タイムアウトを記録する。</p> <p>② ラリー終了後、スコアシートに不当な要求として記載する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
タイムアウト	<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。テクニカルタイムアウト、セット間も同様である。 (セカンドレフェリーがコートに戻るよう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>⑤ サンドレベラーがコートを確実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、ライン上の砂をはらったりしているかを確認する。</p>	<p>④ 通常の状況下で、タイムアウトやTTOの手順は、以下のとおり。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 (選手がベンチ付近に戻っているかを確認する) c 45秒でホイッスルをして、コートへ戻るように指示する。 d 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。 <p>経過時間の総合計は、1分間を超えてはならない。</p> <p>⑤ 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、チームのタイムアウトをファーストレフェリーへ通知する。</p> <p>⑥ 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。</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
コート スイッチ	<p>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。 セカンドレフェリーのハンドシグナルには追従しない。セカンドレフェリーがホイッスルを忘れたときは，ファーストレフェリーが行い，ハンドシグナルを示す。</p> <p>② コートスイッチは，スコアラーズテーブル右側のベンチに座るチームはファーストレフェリー側で，左側のベンチに座るチームはセカンドレフェリー側で，遅れることなく速やかに行わなければならない。選手がネット付近でコートスイッチのホイッスルを待ったり，コートスイッチと気づかずにサーバーがサービスゾーンに移動したりしないよう，タイミングよくホイッスルすることが重要である。</p> <p>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た後で選手から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。</p>	<p>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。ファーストレフェリー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。</p> <p>② コートスイッチは，スコアラーズテーブル右側のベンチに座るチームはファーストレフェリー側で，左側のベンチに座るチームはセカンドレフェリー側で，遅れることなく速やかに行わなければならない。選手がネット付近でコートスイッチのホイッスルを待ったり，コートスイッチと気づかずにサーバーがサービスゾーンに移動したりしないよう，タイミングよくホイッスルすることが重要である。</p> <p>③ ボールマークプロトコールの要求があることを予測し，慌ててホイッスルせず，ファーストレフェリー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。</p>	<p>① スコアラー（または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）の倍数になったら「switch」または，「technical」，その1点前に「point to switch」または，「point to technical」とコールしセカンドレフェリーに通知する。</p> <p>② スコアシートにコートスイッチをした両チームの得点を記載する。</p>
猛暑対策	<p>① 競技委員長または審判委員長の決定により，下記を段階的，または同時に適用する。 許可のタイミングは，試合ごとではなく複数コートの場合でも同じ時刻に適用する。審判委員長は，ラリー間にレフェリーに許可を通知し，レフェリーは直ちにキャプテンに適用内容を通知しなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> i ラリー間12秒を15秒に延ばす。（選手には伝えない。） ii コートスイッチごとに，速やかに水分補給することを許可する。（ベンチに座ったり，パートナーと会話をしたり，サングラスを拭く等はできない。） iii 1，2セット時には21-21のときに2回目のTTOを，3セット時には3回目のコートスイッチの時にTTOを行う。 <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>① コートスイッチをした後の給水は許可しない。その場合，選手を止めコートに戻るようコントロールする。</p> <p>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。</p> <p>③ コートスイッチサイド（レフェリースタンドの下とスコアラーズテーブル付近）に水分を用意し，速やかに水分補給を行えるような措置をする。</p>	<p>① 給水措置による遅延の罰則の適用がある場合，スコアシートに記入する。すでに罰則を受けている場合は，加算される。</p>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルアシスタンスプロトコール	(出血をともなう負傷) メディカルタイムアウト	<p>① 出血をともなう負傷は滞りなく治療されなければならない。出血が確認されるか選手からの要求に応じて許可する。 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(軽度)、メディカルタイムアウト(以下MTO)と考えなくて良い。 出血がより重大であるならば(重度)、それは医療行為が必要とみなし、治療する必要がある。MTOを許可する前にタイムアウトを使用しなくて良い。ラリー終了後にTTOまたはセット間になる場合、試合を遅らせることなく治療を許可して良い。この時は、レフェリースタンドを降りる必要は無い。それ以外の場合、レフェリースタンドを降りて、MTOの処置を行う。</p> <p>② 選手がコートに戻ることを許可する前に、完全に止血するか出血箇所をふさがなければならない。選手がコートに戻ることをホイッスルし、試合を再開する。</p>	<p>① ただちにすべての試合球を調べ、血液が付いたボールは洗浄・消毒するために交換しなければならない。</p> <p>② 選手がコートに戻ることを許可される前に、完全に止血するか出血箇所がふさがっていることを確認する。</p>	<p>① スコアラーが手動でファーストレフェリー・セカンドレフェリーと同時に計時する。 計時は、ファーストレフェリーがMTOを承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大5分間の終了を知らせるか、ファーストレフェリーがホイッスルしたとき終了する。ただし、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーとの確認を怠らないこと。</p>
	(出血をともなわない負傷(病気)) リカバリーインターラクション	<p>① ラリー中に出血をともなわない負傷/病気(外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む)が発生した場合、ホイッスルして競技を止める。ラリー中に止めた場合はリプレイとするが、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、判定を出してから確認をする。</p> <p>② 負傷/病気が軽度で簡単に治療できる場合、負傷/病気の選手ができるだけ早くポジションに戻るために、積極的に経過を管掌し、セカンドレフェリーが遅滞なくこれを処理していることをコントロールし、必要に応じて、相手チームに状況を説明しなければならない。</p>	<p>① ラリー中に出血をともなわない負傷/病気(外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む)が発生した場合、ホイッスルして競技を止める。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、判定を出してから確認をする。</p> <p>② 選手が負傷/病気である場合、直ちに当該選手のところへ行き、その種類と程度、治療が必要かを確認する。</p> <p>③ 負傷/病気が軽度で簡単に治療できる場合、負傷/病気の選手ができるだけ早くポジションに戻るために、積極的に経過を管掌し、遅滞なくこれを処理しなければならない。</p>	<p>① スコアラーが手動でファーストレフェリー・セカンドレフェリーと同時に計時する。 計時は、ファーストレフェリーがRITを承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大5分間の終了を知らせるか、ファーストレフェリーがホイッスルしたとき終了する。</p>

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メディカルアシスタンスプロトコール	リカバリーインターラプション (出血をとまなわなない負傷/病気)	<p>③ 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、T T O、セット間）中に選手に治療することができる。</p> <p>④ 治療が必要で、チームにタイムアウトが残っている場合は、タイムアウトを取って治療をしなければならない。ただし、T T O、セット間で治療が完了せずメディカルアシスタンスプロトコールを要求する場合、タイムアウトを使用する必要は無い。</p> <p>⑤ 治療が終了せず、メディカルアシスタンスプロトコールの要求が無い場合、遅延の罰則を適用する。</p> <p>⑥ 選手のメディカルアシスタンスプロトコールの要求をセカンドレフェリーから伝えられたら、出血をとまなわなない負傷/病気（外傷性負傷・非外傷性負傷・非接触負傷を含む）で重度と判断した場合、レフェリースタンドを降りて負傷の状況を確認し、ファーストレフェリーがリカバリーインターラプション（以下R I T）の許可を決定する。 選手がチームの医療スタッフを要求した場合は、<u>要求した時点から（直ちに）</u>、大会医療スタッフを要求した場合は、<u>セカンドレフェリーが呼び出した医療スタッフがコートに到着し治療を開始したら</u>、ホイッスルとシグナルを示してプロトコールを開始し、スコアラーにプロトコールの開始時間を伝える。 ※主に負傷者のコントロールを行い、セカンドレフェリーが連絡のためにコートを離れた場合、全体もコントロールする。</p> <p>⑦ あらゆる状況において、大会医療スタッフは状況をコントロールできるようにコートに来て、競技委員長および審判委員長に報告するように要請される。</p>	<p>④ 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、T T O、セット間）中に選手に治療することができる。</p> <p>⑤ 治療が必要で、チームにタイムアウトが残っている場合は、タイムアウトを取って治療をしなければならないことをチームに伝え、大会医療スタッフか、チームの医療スタッフかを確認後、タイムアウト開始のホイッスルをする。医療スタッフの到着を待つ必要は無い。負傷チームが遅延なく治療することをコントロールする。ただし、T T O、セット間で治療が完了せずメディカルアシスタンスプロトコールを要求する場合、タイムアウトを使用する必要は無い。</p> <p>⑥ 通常の試合の中断中に治療が終了しない場合、メディカルアシスタンスプロトコールを要求するか確認する。</p> <p>⑦ タイムアウトが無い場合は、メディカルアシスタンスプロトコールの要求を確認し、ファーストレフェリーに伝える。</p> <p>⑧ ファーストレフェリーがR I Tを許可したら、コートに選手が選択した医療スタッフを呼び出す。 あらゆる状況において、大会医療スタッフは状況をコントロールできるようにコートに来て、競技委員長および審判委員長に報告するように要請される。</p> <p>⑨ 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。主にこれとスコアラーをコントロールする。（アンダーカテゴリーの大会では、ベンチ入りしている監督が負傷した選手と話することができる。ただしウォームアップを手伝うことはできない。）</p> <p>⑩ 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、ファーストレフェリーの許可を得て、セカンドレフェリー（または審判委員長かりザーブレフェリー）が同行する。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メ デ ィ カ ル ア シ ス タ ン ス プ ロ ト コ ー ル	リ カ バ リ ー イ ン タ ー ラ フ シ ョ ン (出 血 を と も な わ な い 負 傷 (病 気)	<p>⑧ セカンドレフェリーとアイコンタクトを取り、医療スタッフと負傷した選手に1分ごとに時間経過を通知する。</p> <p>⑨ 指定された大会医療スタッフが到着する前に、チームの医療スタッフが治療可能で、負傷した選手がプレーの再開を宣言するならば、レフェリーは大会医療スタッフの到着を待たずに試合を再開する。</p> <p>⑩ 回復時間の終わりに、セカンドレフェリーと「R I Tの種類」-外傷性負傷を確認してから回復時間終了のホイッスルをして、全選手にポジションに着くよう指示し、レフェリースタンドに戻り、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ない場合は、そのセット(試合)は終了する。</p> <p>⑪ 不完全なチームであると宣告され、大会責任者(競技委員長または審判委員長、または大会実行委員長)が試合終了の最終決定をした場合(レフェリーは試合の棄権を決定しない)は、レフェリースタンドに戻る必要はなく、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>⑫ 試合終了後、スコアシートの備考欄に正しく記載されていることを確認してサインする。</p>	<p>⑪ ファーストレフェリー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。</p> <p>⑫ 回復時間の終わりに、スコアラーに「R I Tの種類」-外傷性負傷を確認し、スコアシートに必要な詳細を記録するよう指示する。試合再開前に、スコアシートの備考欄に正しく記載されていることを確認する。</p> <p>⑬ ファーストレフェリーが回復時間終了のホイッスルをした後、全選手にポジションに着くよう積極的に指示する。</p> <p>⑭ 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。 次のセットのトスを確認しスコアラーに伝える。</p> <p>⑮ 不完全なチームであると宣言され、大会責任者(競技委員長または審判委員長、または大会実行委員長)の試合終了の最終決定後、ファーストレフェリーの試合終了の時刻をスコアラーに伝える。</p>	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
メデイカルアシスタンスプロトコール	リカバリーインターラプション (厳しい気象条件による病気)	<p>① 競技委員長が、厳しい気象条件の下であると公式に承認した場合のみ、R I T(厳しい気象条件)を許可できる。</p> <p>② 手順は R I T(出血をとみなわない負傷/病気)と同様。</p> <p>③ 回復時間の終わりに、セカンドレフェリーと「R I Tの種類」-厳しい気象条件での病気を確認してから回復時間終了のホイッスルをして、全選手にポジションに着くよう指示し、レフェリースタンドに戻り、速やかにプレーを再開する。</p>	<p>① 手順はR I T(出血をとみなわない負傷/病気)と同様。</p>	<p>① スコアラーが手動でファーストレフェリー・セカンドレフェリーと同時に計時する。 計時は、ファーストレフェリーがR I Tを承認した後のホイッスルから開始し、ライトスコアのブザーが許可された最大 5 分間の終了を知らせるか、ファーストレフェリーがホイッスルしたとき終了する。ただし、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーとの確認を怠らないこと。</p> <p>① スコアラーは、状況を把握し、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーと確認のうえ、開始時間(時、分、秒)等、すべての結果を記録用紙に記入する。</p> <p>③ 1 試合中、1 人の選手は、猛暑等厳しい気象条件またはトイレの使用のどちらか 1 つしか要求できないため、スコアシートのもう一方を「×」で閉じる。</p>
	リカバリーインターラプション (トイレの使用)	<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通常の中断(タイムアウト、T T O、セット間)を使用できる。試合開始後、チームにタイムアウトが残っている場合は、まずタイムアウトを使用しなければならない。その時間を超過した場合、遅れが生じた時点から R I Tを開始することをチームに通知し、計時を開始し、スコアラーにプロトコールの開始時間を伝える。</p> <p>② この場合にも、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>③ 選手が戻ったらすぐにホイッスルし試合を再開する。</p> <p>④ R I T最大 5 分を上回る場合は、ラリー開始前に該当チームに遅延の罰則を適用する。</p>	<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通常の中断(タイムアウト、T T O、セット間)を使用できる。試合開始後、チームにタイムアウトが残っている場合は、まずタイムアウトを使用しなければならない。</p> <p>② チームがすでにタイムアウトを使用していて、通常の中断中でない場合は、ファーストレフェリーに伝える。</p> <p>③ 試合開始前に利用できる時間や通常の中断の時間を超過した場合、遅れが生じた時点から R I Tとして計時を開始することを選手に通知する。</p> <p>④ アンダーカテゴリーの大会を除き、選手がトイレを使用する場合、セカンドレフェリー(またはリザーブレフェリー)は、必ず選手に付き添わなければならない。 (セカンドレフェリーが選手と異性の場合、ファーストレフェリーが選手と同性であれば、ファーストレフェリーが付き添う方が望ましい。)</p>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロテスト 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の状況を必要とする：</p> <ul style="list-style-type: none"> i レフェリー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（サービス順やラリーの得点）。 iii 試合条件の様相（天候、明るさなど）。 <p>② プロテストを受け入れるのが有効であるか、その考慮の余地があるか、これら3つの基準のみで考えなければならない。</p> <p>③ 競技規則の誤解の可能性に疑念がない限り、プレー中の動作や不法行為に関するプロテストを受け入れるのは妥当ではない。</p> <p>④ プロテストプロトコールは、チームキャプテンが、ファーストレフェリー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 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（セカンドレフェリー・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 	<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、ファーストレフェリー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>	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
プロテスト プロトコール	<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、セカンドレフェリー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>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定を伝えた後、競技を再開するために、以下の手順が必要である。</p> <ul style="list-style-type: none"> i スコアラーに決定を伝える。 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）。 iii メディアに決定を伝える（TV、ラジオなど）。 <p>⑨ 試合終了時、このプロトコールによって表明されたすべての必要な情報が完全にスコアシート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、ファーストレフェリー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>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、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>④ 審判委員長が最初にコートに入った時点で、スコアラーがスコアシートに、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 競技再開前にスコアシート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、スコアラーはスコアシートに、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。</p> <p>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してはならない。</p> <p>③ プロテストプロトコールの結果をスコアシート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</p> <p>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>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ－・アシスタントスコアラ－
フォーフィット プロトコール	<p>レフェリーは、「没収試合の可能性がある」などと、一切、選手に発言してはならない。また、チームの前の試合が没収試合であったことに基づいて、そのチームの次の試合も没収されると仮定してはならない。</p> <p>① チームが試合開始時刻にコートにいない場合。 必須行程（解決しない場合は次の手順に進む。）</p> <ul style="list-style-type: none"> i 両チームがいるか確認する。 ii チームを探すことを試みる。 iii 関連する大会責任者に伝える。 iv マッチプロトコールを続ける。 v トス後、公式ウォームアップを行う。 vi 最終的に没収を決定する。 <p>〈特別プロトコール1〉</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) トスを行うためにホイッスルし、スコアラ－ズテーブル前にチームキャプテンを呼ぶ。 (2) 1チームしかいない場合、そのチームが自動的にトスに勝ち、最初のトス（サービス・レシーブ・コートサイド）を選択する権利があること、また、相手チームが公式ウォームアップ終了時までにはコートに到着した場合に、公式ウォームアップ終了時に相手チームが残りのトスを選択することを伝える。 (3) チームキャプテンの決定・試合開始前のそれぞれのキャプテンのサインとあわせて（サービス順などの）いかなる情報も記録するようスコアラ－と確認する。 この段階で注意すべき点は、最終的に試合開始時にどちらのチームが、 <ul style="list-style-type: none"> a) どちらのコートか、 b) サービングチームかレシービングチームか がわからなければ、スコアラ－がスコアシ－トを完成させられないということである。 (4) ホイッスルで公式ウォームアップを開始する。 (5) チームが到着しても、公式ウォームアップは中断しない。 (6) 公式ウォームアップ終了後ただちにホイッスルし、シグナルでチームにベンチに戻るよう指示する。 (7) トスに立ち会ったチームをベンチに戻し、スコアラ－ズテーブルでトスに立ち会っていないチームのキャプテンから(2)の残りの選択とサービス順を確認し、サインを採る。 (8) トスに立ち会ったチームキャプテンに、(7)の結果を通知する。 (9) 速やかに、試合を開始する。 		<p>① マッチプロトコールにしたがって、スコアシ－トに記載する。</p>

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
フォーフィット プロトコール	<p>〈特別プロトコール2〉</p> <p>(1) 両チーム（両選手）ともいない場合、トスは行わない。それはスコアシートの備考欄に記入され、レフェリーはマッチプロトコールにしたがって試合を開始する（試合開始はアナウンスされる）。</p> <p>(2) 公式マッチプロトコール中にチームが到着した場合、プロトコール1の(5)以下の手順を進める。 競技委員長または審判委員長から通知がない限り、練習時間は延長されない。・上記の両特別プロトコールは、公式マッチプロトコールにしたがってできるだけ速やかに行われ、マッチプロトコール終了時点でまだ選手が来ていなければ、レフェリーは、この事実を大会責任者に通告し、最終決定を委ねる。 ・大会責任者が試合の没収を決定した場合、ファーストレフェリーはレフェリースタンドにあがる必要はなく、スコアラーズテーブル前で試合終了のホイッスルとハンドシグナルを示す。 ・スコアラーとともにスコアシートを完成し、競技委員長のサインを得る。</p> <p>② チームが試合開始前に正式に試合を没収される。 ・スコアラーとともにスコアシートを完成し、競技委員長のサインを得る。 ・審判団は、没収試合の結果、試合スケジュールがどのように変更になるかを、確実に把握しなければならない。</p> <p>③ チームが試合開始後に試合を没収される。 ・セットまたは試合の途中で不完全を宣告されたチームは、そのセット、または、その試合を失う。相手チームには、そのセット、またはその試合に勝つために必要な得点、または得点とセットが与えられる。不完全なチームの、それまでに獲得した得点とセットは生かされる。（規則6.4.3）</p> <p>i ファーストレフェリーはまず、チームが試合の棄権を望んでいるかどうか確認する。 ii ファーストレフェリーは、チームのキャプテンが棄権を望んだことをスコアシートに記入し、サインを得る。 iii 大会責任者が試合を没収することを確認する。 iv 相手チームキャプテンに試合を没収することを通告する。 v ファーストレフェリーは、スコアラーズテーブル前で試合終了のホイッスルとハンドシグナルを示す。 vi スコアラーとともにスコアシートを完成し、競技委員長のサインを得る。</p> <p>※ チームがプレーするよう勧告されてもなお拒んだ場合には、棄権が宣告され没収試合として各セット0-21、0-21、セットカウント0-2の敗戦となる。（規則6.4.1）</p>		<p>② 試合終了後、スコアシートを完成する。</p>

【監督規定に関する技術】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
監督規定	<p>国内すべてのカテゴリーの大会で、監督がベンチ入りする場合、監督が規定通りに行っているか、注視しなければならない。</p> <p>① ラリー中に立ち上がった時、指示や声援をしたりしていないか、</p> <p>② チームのコートスイッチ時、指示をしていないか。速やかにベンチを移動しているか。</p> <p>アンダーカテゴリーの大会では、上記に加えて以下についても確認しなければならない。</p> <p>① ラリー終了後、次のサービス許可のホイッスルまでの間に、立ち上がって指示していないか。</p> <p>② チームのコートスイッチによりベンチを移動する際、指示することで遅延をしていないか、積極的にコントロールしなければならない。</p> <p>③ 猛暑の際に給水措置が取られる場合、ベンチ移動の際に、監督が選手に飲み物を手渡しても良いが、遅延をした場合には遅延の罰則が適用される。</p> <p>④ 監督がタイムアウトを要求するときに、ハンドシグナルに加えて口頭で要求してもらうよう監督が試合前のサインをする際に、協力を要請する。(口頭だけの要求は許可されない。)</p> <p>⑤ 監督はボールマークプロトコルの要求はできない。</p> <p>ベンチ入りしない監督やコーチ等によるコート外からのコーチングが疑わしい場合、レフェリーは審判委員長および競技委員長をコートサイドに呼んで報告する。</p> <p>※この場合の処置はチームに関係なく個人に対してのものであり罰則とはならない。しかしコーチングを受けたチームに対しレフェリーは口頭で注意を行う。(これは罰則ではない)</p>		