

2020 年度

ビーチバレーボール 審判実技マニキュアル

2020 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	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」	13
【試合の運営】			
試合前			
「レフェリーミーティング」	2	「ブロック後のボール接触に関する判定」	13
「コート、備品、用具の点検」	2	「アンテナ外通過の判定」	13
マッチプロトコール	2	「ボールがアンテナにあたるケース」	14
試合中			
「遅延の罰則」	3	ボールハンドリング	14
「軽度の不法な行為」	3	「オーバーハンドパス」	14
「不法な行為」	4	「アンダーハンドパス」	15
不当な要求	4	「トス」	15
セット間	4	「指の腹を用いたプレー」	15
試合終了後	5	ボールイン・アウト（ボールマークプロトコール）	16
【試合中の判定方法】			
公式ハンドシグナル	6	ボールが砂(地面)に落ちる寸前の状態	16
基本的な位置の取り方	6	物体利用のプレー	16
最終判定の仕方	7	【競技の中断に関する技術】	
サービス時の判定「サービス許可のホイッスル」	7	タイムアウト	17
「スクリーンの判定」	8	コートスイッチ	18
「サーバーの誤り」	8	猛暑対策	18
アタック時の判定	9	メディカルアシスタンスプロトコール (出血を伴う負傷の場合) (外傷性負傷の場合)	19
ブロック時の判定	9	メディカルアシスタンスプロトコール (厳しい気象条件またはトイレの使用の場合)	21
ボールコンタクトの判定	10	プロテストプロトコール	22
ネット際のプレーの判定「タッチネット」	11	フォーフィットプロトコール	24
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」	12	【監督規定に関する技術】	
「オーバーネット」	12	監督規定	26

【試合前・試合終了後およびマッチプロトコル時の審判役員の役割】

スコアラ―	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―ズテーブルにつく。 ② コートに向かって右側がスコアラ―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。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。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正式な異議の申し立て(プロテストプロトコル)があった場合、その異議を公式な抗議として、記録用紙にスコアラ―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。
アシスタント スコアラ―	① 試合開始20分前までには、記録用紙の準備と、サービス順チェックシートを準備し、スコアラ―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―とする。 ③ アシスタントスコアラ―は、試合中、原則として次の事項を行う。(規則 25.2 参照) a) スコアラ―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の順1または2をナンバ―パドルで示す。 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	① 試合開始20分前までには、スコアラ―ズテーブル後方に集合する。タオル(選手のサンングラス(場合によっては身体も拭くもの)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―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、ゲーム中でも十分注意する。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、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	① 試合開始20分前までには、スコアラ―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。タオルは手に持ち、広告パネルにかけてはならない。 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。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。 ④ ボールの受け渡しは、2・3歩動いて行う。よく状況をみて、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、積極的にコート内にも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。サーバーに素早く近寄り、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、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。3セット目は、ボールを1個、副審に渡す。 ⑨ TO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―ズテーブル前に戻す。
サンドレベラー	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分前までには、スコアラ―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プレーイングエリア外のコーナーで待機する。 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】

試合前		主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
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)	① 主審の位置から選手の陰になって見えないブレイク、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。	① 主審の位置から選手の陰になって見えないブレイク、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。	① 主審・副審とは、タイムアウト、誤ったサーバ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。
	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。	② スコアラー・アシスタントスコアラールとの打ち合わせをする。	② スコアラー・アシスタントスコアラールとの打ち合わせをする。	② スコアラー・アシスタントスコアラールは、公式記録用紙の準備を準備する。
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。	① 主審と共に、用具類について確認をする。	① 主審と共に、用具類について確認をする。	① 記録用紙に大会名、試合番号、チーム名、場所、エントリリー等必要な事項を青のボールペンで記入する。
	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 試合球、公式記録用紙、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、必要な用具の点検をする。	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 試合球、公式記録用紙、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、必要な用具の点検をする。	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 試合球、公式記録用紙、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、必要な用具の点検をする。	② アシスタントスコアラールは、公式記録用紙の準備を準備する。 ③ スコアラー・アシスタントスコアラール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。
マッチプロトコール	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。)	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ルに伝える。 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 選手をコートに入れた後、スリーボールシステムときは、2番と5番のボールトリバーに1球ずつ、フォアボールシステムときは、レシービングチーム側に2球、サービングチーム側に1球ボールを渡す。	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ルに伝える。 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 選手をコートに入れた後、スリーボールシステムときは、2番と5番のボールトリバーに1球ずつ、フォアボールシステムときは、レシービングチーム側に2球、サービングチーム側に1球ボールを渡す。	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、トスの結果にしたがって、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
マッ チ ア プ ロ ト コ ー ル		⑤ 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。	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ズゾーンにいる選手の番号を確認する。 ⑦ 最初のサーバーにノーバウンドでボールを渡す。	
遅延の罰則		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。 ② ラリー間の 1 2 秒以内で、選手が素早くサン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 つ以上の行為は認められない。 ③ 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、ホイッスルして移動を促す。 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。	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促す。 ② 選手が副審側で、サン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注視し、場合によっては声をかける。 ③ 副審のところにサンングラスを拭きにきた場合は、自分のポジションに移動しながら拭かせる。 ④ 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。	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。
軽度の不法な行為 規則 2 0 . 1	試 合 中	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、該当選手に黄カードを使用して警告する。 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くてよい。 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、早めに警告を出した方がスムーズな運営ができる。 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のものである。	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。	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。 軽度の不法な行為は、2 段階で処置されるので、規則 2 0 . 1 を理解する。

試合中	主 審		副 審	スコアラー・アシスタントスコアラー	
	不法な行為・反則	主 審		副 審	
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、累積的な罰則となる。(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、アウトの判定に関してネットを越えた場合は、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、くぐらないようにボールイン、アウトで制し、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 ボールイン、アウトの判定に関して選手がネットを越えないようにホイッスルや口頭で制し、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する。	スコアラー・アシスタントスコアラー	
	不当な要求	① レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。	① 不当な要求があった場合は拒否をして、その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告げ、記録用紙に記載させる。また、主審にも合図を送る。	① 不当な要求(拒否)は、記録用紙の備考欄に記入する。 〈記入例〉 チームA 第1セット 3:7 不当な要求	
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、スコアラーズテーブル前で副審と共にトスを行う。	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を確認する。 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。 ② 副審から、次のセットのトスの結果とサーブス順を確認し、記録用紙に記入する。	

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
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、スコアラール、アシスタントスコアラール、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 すべ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を確認してサインをする。 ④ 主審、スコアラール、アシスタントスコアラール、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。ただし、サイン未記入でも試合は成立する。 ③ 記録用紙を完成させ、アシスタントスコアラールがサインした後スコアラールがサインし、副審、最後に主審のサインを採る。 ④ 記録用紙は、オリジナルを主催者が保管する。

【試合中の判定方法】

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
公式ハンドシグナル	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。	① 主審のハンドシグナルには、追従しない。 ラリー終了後は、ラリーに負けた側に移動する（主審と目を合わせる）。主審のサイドのシグナルを確認後、サーブス順パドルとサーバー、得点を確認する。	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。
	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。	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。 〈判定以外でのホイッスルをするケース〉 ・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。 ・サーブ順の誤り。	
	③ ダブルフォルトの場合は、ダブルフォルトを示し、次のサーブスチームを示す。	・コート上での重大な事故、けが等。	
	④ ゲーム中は、主審、副審は共に目を合わせる必要がある。	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）	
	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。	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。	
基本の位置の取り方	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。	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 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。	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 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。	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、スコアラール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。	

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
基本の位置の取り方	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ク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。	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。主審サイドでの攻撃は、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し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、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、ボールコンタクトの有無等は副審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、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。		
サービス許可のホイッスルの判定	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。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。 ② アシスタントスコアラール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。)	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ル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 レシービングゲームからスクリーンの合図がないか確認をする。 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。(部分は国内適用) 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(副審側のアンテナを見る)と同時に、素早くブロックサイドに移動する。	① 得点を確認する。 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。 ③ アシスタントスコアラールは、スコアラール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ル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。

		主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
サービス許可 のホイッスル	スクリーンの 判定	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。	⑤ 副審側からサービスをやる場合は、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、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。 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。	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。）
		① サービスチームの選手は、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、サービス許可の吹笛をする前に、サービスチームが移動する時間を若干与える。 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） サービス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、サービスチームの選手の妨害によって、サービスチームがサーバーとボールの軌道を隠されて見えなくなり、低いサービスボールがネット垂直上を通過したときである。	① 主審・副審が、アシスタントスコアラール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。	① アシスタントスコアラール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。
サービスの 誤り		① 主審・副審が、アシスタントスコアラール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。 ② サービスの誤りを指摘したにもかかわらず、チームがしたが変わら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。 ⑦ 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。）		

	主 審	副 審	スコアラ アシスタントスコアラ
アタック時の判定	① 必ず静止して見る。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール1つ分ぐらいとし、横に出過ぎない。 (オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のため) 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。 ・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 ③ 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。	① 攻撃のプレーを読んだポジションニングを心がけ、必ず静止してネット際を注視する。 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、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。 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。 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。	スコアラ アシスタントスコアラ
	① ブロッ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。 ② ブロッ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。) ③ ブロッ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。)	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。 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、ブロッック後のボールかを確認する。 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。	
ブロッック時の判定			

	主 審	副 審	スコアラール アシスタントスコアラール
ボールコンタクト の判定	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。 ② 判定の際には実際に手や指先に触れたか否かの事実をしっかりと確認する。判定の際には、副審や関係するラインジャッジを確認し、選手の“フンタッチ”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（ハンドシグナル）を早く出しすぎて、後から副審、ラインジャッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。 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、副審サイドにも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。 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。	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しておく。 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 アシスタントスコアラ
ネット際のプレーの判定	タッチネット	① タッチネットの反則 ・ 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》 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 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 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。 B)「相手チームのプレーを妨害する」とは、 ・ 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。 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。そのためにブロック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、ブロックカーがネットに触ったのと見分けがつかず、反則としてホイッスルするケースがあるので、注意する。 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。 ③ アンテナ付近のブロックでは、ブロック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)	

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタントス コアラール
ネット上での 「同時の 接触」の判定	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ルは継続される。 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 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。	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ルは継続される。 ② 副審側のプレーについては、副審が先に判定を下し、主審に伝える（ボールコンタクトの場合は、胸の前で小さくハンドシグナルを出し、アイコンタクトする）。	
	① オーバーネットの反則があつ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。ネット上部の帯のふくらみを超えて、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。 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ないが、風でトスが相手コートに向かつているケース（ネット上部のふくらみを超えていない）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。） 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。）		

ネット際のプレーの判定

	主 審	副 審	スコアラー・アシスタント コアラ
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。	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 ボール接触到 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。(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。) 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。 ③ 相対するブロックカー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。		
アンテナ外 通過の判定	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。 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。 アンテナ外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	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。 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ルの前に位置する。) 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から判定をする。ラインジャッジと協力が必要である。 ④ 副審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3回目の打球がアンテナ外側を通過した場合は、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	

	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	ボールがアンテナにあたるケース	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。 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。 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。 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。 ⑤ 試合前に審判団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。	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。 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ふことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定をする。 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。 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。	
	① すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。 ② 疑わしきはホイッスルをしない。しかし、最近のハンドリング基準について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。			
ボールハンドリング	オーバーハンドパス	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。 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。 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。 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。 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。		

	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	アンダー ハンドパス		
	① チームの1回目の打球のとき(規則9. 2. 3)ボールは、接触が同時であれば、身体のさまざまな部分に触れてもよい。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。 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。 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、次のカバール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。		
ボール ハンドリング	トス		
	① キャッチの反則は、手の中に止まるか、キャリーの長いプレーのときに生じる。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ぬ。 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。 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。 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。		
指の腹を 用いたプレー			
	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。 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。 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 ぶら下がりがながら引き下ろすプレー - c ネットの低い位置からいったん持ち上げて相手コートに投げ下ろすプレー - d ボールのコースやスピードを2段動作で変えるプレー ⑤ 「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を見分けて判定する。		

	主 審	副 審	スコアラール アシスタントスコアラール
ボールイン、アウト (ボールマークアップ コート)	① ボールが砂に落ちた瞬間にホイッスルをする。 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アップコートを行うことができる。選手には、ボールマークアップコートを要求する権利はない。 ③ ボールマークアップコートをを行う場合は、素早くボールマークアップコートを開始する。時間が空くと選手がアピールする可能性がある。ボールマークアップコートの選手をボールマークアップコート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越える行為があった場合は、ボールマークアップコート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。 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。 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）。	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。 ② 主審がボールマークアップコートコートをやっているときは、副 審はボールマークと反対側コートの選手がネットを越え ることがないよう監視し、もしも越えそうな場合は、制止 する。越えた場合には主審に知らせる。	
ボールが砂(地面)に 落ちる寸前の状態	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。 ② 試合前に台図の仕方について、審判団で念入りに打ち合わせておく 必要がある。	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。	
物体利用のプレー	① プレーイングエリア内で物体（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。 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。	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。	

【試合の中断に関する技術】

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
	正規の試合中断の要求は、ラリー完了から主審による次のサービスのホイ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。		
タイムアウト	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。 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。 基本的には、副審がホイスルし、ハンドシグナルを示す。副審のハンドシグナルには従わない。 副審がホイスルを忘れたときは、主審が行い、ハンドシグナルを示す。 ③ サービス許可のホイスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイスルをしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もしも、副審が間違えてホイスルをした場合は、選手がベンチに戻ってしまふ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のホイスルを吹き直し、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。 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。 (副審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。)	① 公式ハンドシグナルを示しながら許可のホイスルをし、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、従わない。) 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。 ③ サービス許可のホイスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。副審はホイスルをしないで拒否をする。ラリー終了後、記録用紙に不当な要求として記載する。もしも、副審が間違えてホイスルをした場合は、選手がベンチに戻ってしまふ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のホイスルを吹き直し、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。 ④ 選手がベンチ付近に戻っているか確認する。 ⑤ 通常の状況下で、タイムアウトやテクニカルタイムアウトの手順は、以下のとおり。 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。	タイムアウトを記録する。

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
タイムアウト		⑥ サンドレベラールがコートを確認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、ライン上の砂をはらったりしているかを確認する。 ⑦ 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主審へ通知する。 ⑧ 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。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。 ③ コートスイッチ前のボールイン、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。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。 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 スコアラール（またはアシスタントスコアラール）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」とコールし副審に通知する。 ② 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 競技委員長の決定により、下記を段階的に適用する。 i ラリー間12秒を1・5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、パートナーと会話したり、サングラスを拭く等はできない。） 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回目のテクニカルタイムアウトを、3セット時には3回目のコートスイッチの時にテクニカルタイムアウトを行う。 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。 ③ 主催者提供の水分がある場合等には、スコアラーズテーブルの両サイド（砂面）等に水分を用意し、速やかに水分補給を行えるような措置をする。	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	スコアラール・アシスタントスコアラール
メディカルアシスタンスプロトコール	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（以下 MTO）と考えるだけで良い。 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とみなし、MTO の処置を行う。 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。	① 副審は、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ぬ。 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をふさがなければならない。	① e スコアの場合には関連するボタンを入力し、e スコアが適用されていない場合は、スコアラールが手動で主・副審と同時に計時する。 計時は、主審が MTO または 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、主審がホイッスルしたとき終了する。ただし、主・副審との確認を怠らないこと。 ② スコアラールは、状況を把握し、主・副審と確認のうえ、開始時間（時、分、秒）等、すべての結果を記録用紙に記入する（e スコアの場合は、関連するボタンを入力する）。
	① ラリー中に外傷性負傷 Traumatic Injury(選手が支柱にぶつかると、選手間の衝突など)の負傷が発生した場合、ホイッスルして競技を止める。 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、治療が必要かを確認する。 ③ 治療が必要で、チームにタイムアウトが残っている場合、タイムアウトを取ることをチームに伝える。タイムアウトが無い場合は、以下を確認する。『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?』 ④ 選手がメディカルアシスタンスプロトコールを要求した場合、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。 ⑤ 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。 ⑥ 選手がチームの医療スタッフを要求した場合にも、大会医療スタッフをコートに呼ばなければならない。 ⑦ スコアラール・ブザーで、スコアラールが時間等を正しく記録しているか監督する。(e スコアでない場合は特に注意すること)	① ラリー中に外傷性負傷 Traumatic Injury(選手が支柱にぶつかると、選手間の衝突など)の負傷が発生した場合、ホイッスルして競技を止める。 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、治療が必要かを確認する。 ③ 治療が必要で、チームにタイムアウトが残っている場合、タイムアウトを取ることをチームに伝える。タイムアウトが無い場合は、以下を確認する。『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?』 ④ 選手がメディカルアシスタンスプロトコールを要求した場合、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。 ⑤ 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。 ⑥ 選手がチームの医療スタッフを要求した場合にも、大会医療スタッフをコートに呼ばなければならない。 ⑦ スコアラール・ブザーで、スコアラールが時間等を正しく記録しているか監督する。(e スコアでない場合は特に注意すること)	① スコアの場合には関連するボタンを入力し、e スコアが適用されていない場合は、スコアラールが手動で主・副審と同時に計時する。 計時は、主審が MTO または 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、主審がホイッスルしたとき終了する。ただし、主・副審との確認を怠らないこと。 ② スコアラールは、状況を把握し、主・副審と確認のうえ、開始時間（時、分、秒）等、すべての結果を記録用紙に記入する（e スコアの場合は、関連するボタンを入力する）。

メディカルアシスタンスプロトコール		主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
リカバリ・インターラプション（外傷性負傷）		④ 副審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。 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。 ⑤ 主審は、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、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、スコアラールズ・インターラプションで試合終了のホイッスルと公式シグナルを示す。 ⑥ 主審は、試合終了後、記録用紙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。	⑧ 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。副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。 ⑨ 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、主審の許可を得て、副審（または審判委員長がリザーブレフェリー）が同行する。 ⑩ 主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。 ⑪ 回復時間の終わりに、スコアラールに「RIT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。 ⑫ 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。 ⑬ 副審は、試合再開前に、記録用紙の備考欄に正しく記載されていることを確認する。	

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アクション	
(猛暑等 厳しい気象条件による病気)	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
	① 競技委員長が、猛暑対策のいずれかを適用すると決定した場合、大会は厳しい気象条件の下であることが公式に承認され、この場合にのみ、主審は RIT (厳しい気象条件) を許可できる。 ② 手順は RIT (外傷性負傷) と同様。	① 手順は RIT (外傷性負傷) と同様。	スコアラール・アシスタントスコアラール ① e スコアの場合は関連するボタンを入力し、e スコアが適用されていない場合は、スコアラールが手動で主・副審と同時に計時する。 計時は、主審が 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、主審がホイッスルしたとき終了する。ただし、主・副審との確認を怠らないこと。 ② スコアラールは、状況を把握し、主・副審と確認のうえ、開始時間 (時、分、秒) 等、すべての結果を記録用紙に記入する (e スコアの場合は、関連するボタンを入力する)。 ③ 1 試合中、1 人の選手は、猛暑等 厳しい気象状態またはトイレの使用のどちらから 1 つしか要求できないため、記録用紙のもう一方を「一」で閉じる。
(トイレの使用)	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間断 (タイムアウト、TTO、セット間) 中ではない場合、チームにタイムアウトが残っている場合は、先にタイムアウトを取ることをチームに伝える。 ② 遅れが生じた時点から計時を開始することを選手に通知する。 ③ 国民体育大会およびびーチバレー男女ジュニア選手権大会・大学選手権大会を除き、選手がトイレを使用する場合、副審 (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。 (副審が選手と異性の場合、主審が選手と同性であれば、主審が付き添う方が望ましい。) 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。 ③ 選手が戻ったらずぐにホイッスルし試合を再開する。	① 選手のトイレの使用が、試合開始前に利用できる時間や通常の間断 (タイムアウト、TTO、セット間) 中ではない場合、チームにタイムアウトが残っている場合は、先にタイムアウトを取ることをチームに伝える。 ② 遅れが生じた時点から計時を開始することを選手に通知する。 ③ 国民体育大会およびびーチバレー男女ジュニア選手権大会・大学選手権大会を除き、選手がトイレを使用する場合、副審 (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。 (副審が選手と異性の場合、主審が選手と同性であれば、主審が付き添う方が望ましい。)	

	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	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が必要とする： 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（サービス順やラリーの得点）。 iii 試合条件の様相（天候、明るさなど）。 ② 主審は、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。 ③ 主審が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。 ④ プロテストプロトコールは、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。 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。 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。 ⑥ 次のことをしてはならない。 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。	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、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。 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。	

プロテスト
プロトコール

	主 審	副 審	スコアラ―・アシスタントスコアラ―
プロテスト プロトコール	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。 - 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。 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。 - i 記録員に決定を伝える。 - 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）。 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すべ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。 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。	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、副審とコントロールする。 - 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。 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。 ⑤ 副審は、競技再開前に記録用紙を確認する責務がある。	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してはならない。 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。

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
フォーフィット プロトコール	レフエリーは、「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。 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。） - 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。 - ix マッチプロトコールを続ける。 - x コイントス後、公式ウォームアップを行う。 - xi 最終的に没収を決定する。 〈特別プロトコール 1〉 (1) コイントスを行うためにホイッスルし、スコアラー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、公式ウォームアップ終了時に、コートにいないチームが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記録員と確認する。 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、 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、記録員が記録用紙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、スコアラー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) コイン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。 〈特別プロトコール 2〉 (1) 両チーム（両選手）ともいない場合、コイントスは行わない。それは記録用紙の備考欄に記入され、審判員はマッチプロトコールに基づいて試合を開始する（試合開始はアナウンスされる）。 (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。 (3) 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。	① マッチプロトコールにしたがって、記録用紙に記載する。	

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
フォーフィット プロトコール	・上記の面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、主審はレフェリースタンドにあがる必要はなく、スコアラール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。 ・スコアラールとともに記録用紙を完成し、競技委員長のサインを得る。		
	②	チームが試合開始前に正式に試合を没収される。	
	・スコアラールとともに記録用紙を完成し、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。		
	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）		
	- i 主審はまず、チームが試合の棄権を望んでいるかどうか確認する。 - ii 主審は、チームのキャプテンが棄権を望んだことを記録用紙に記入し、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。 - ix 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。 - x 主審は、スコアラール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。 - xi スコアラールとともに記録用紙を完成し、競技委員長のサインを得る。		
	※ チームがプレーするよう勧告されてもおお拒んだ場合には、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）		

【監督規定に関する技術】

	主 審	副 審	スコアラール・アシスタントスコアラール
監督規定	主審・副審は、国民体育大会およびびバーチバレー男女ジュニア選手権大会、大学選手権大会とそれ以外の大会の監督規定の違いを熟知し、監督が規定通りに行っているか、また、ラリー中に立ち上がったリ、指示や声援をしたりしていないか、注視しなければならない。 国民体育大会およびびバーチバレー男女ジュニア選手権大会、大学選手権大会の場合は、上記に加えて以下についても確認しなければならない。 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。 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。 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。 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。) 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、審判員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。 ※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審判員は口頭で注意を行う。(これは罰則ではない)		