

審判に関わる確認事項

～より良いゲーム運営の実現に向けて～

宮城県高体連バレーボール専門部審判委員会

【 6人制 】

1. 補助役員について

(1) 審判役員とは

- ①ファーストレフェリー ②セカンドレフェリー ③スコアラー ④アシスタントスコアラー
⑤ラインジャッジ ⑥点示 ⑦ボールリトリバー ⑧ボールコレクター

(2) 審判クリニックがない時に審判役員を務めるにあたって

①集合時間と場所について

3セットマッチの場合には、「試合の設定時間の11分前」にプロトコールが実施されます。余裕を持って集合するために、「試合開始の20分前まで」には「スコアラーズテーブル前」に集合しましょう。第2試合以降は負けチームが審判役員を務めることが多いです。試合後、負けチームについては速やかに補助役員業務の準備をお願いします。「集合時間の厳守」と「大会運営へのご協力」をよろしく申し上げます。顧問の先生方は「生徒への連絡だけでなく、担当するコートに時間を守って集合・準備するところまで」ご確認・コントロールをお願いいたします。

②準備物について

スコアラーとアシスタントスコアラー

→青いボールペンを持参して、青いボールペンでそれぞれのシートに記載してください。「なぜ青いボールペンか?」といいますと、「Vリーグでは原本をコピーしてそのコピーしたスコアシートをチームに渡すから」です。高体連の大会で原本をコピーするというケースはあまりありませんが、原本とコピー用紙を見分けられるようにするために原本には青色で記載するということになりました。併せて、スコアラーとアシスタントスコアラーを務める方はシートを受け取るために本部に行ってからスコアラーズテーブルにある椅子に着席してください。

③補助役員の服装について

「統一した格好で補助役員業務をする」のが望ましいです。ゲームパンツでは補助役員を務めることができません。ハーフパンツ（ひざまで丈があるもの）では補助役員を務めることができます。

県新人大会3日目、県選手権大会2日目、高校総体3日目、春高最終予選全日程ではTV放送カメラが例年取材に訪れたり、実際にLIVE配信があったりする中で大会の試合が行われています。「宮城県の大会運営の仕方が全国から見られている」という意識を持ち、生徒も補助役員業務にあたることが求められます。顧問の先生方は「生徒にそのことを自覚させる指導」を行う必要があります。

④メンタル面について

審判役員も試合をする選手と同様に「本番」に臨みます。試合に臨むメンタルを創ってコートに立たなければなりません。そのことを理解して、気持ちを創って、業務にあたってください。

⑤日頃の練習について

日頃の部活動の一環として、技術強化練習だけではなく、ラインジャッジであれば「実際のスパイクやサーブに対してフラッグシグナルを示す練習を行う」ということを通じて、プレーの技術練習同様に審判役員としての技術練習をすることができます。また、練習試合を通じてラインジャッジをした際には振り返り等を行い、次回以降へ生かせるようにしておくといいでしょう。スコアラーであれば「YouTubeに映っている試合のスコアを実際につけてみる」「練習試合を活用して実際に記入を試みる」ということを通じて、実際の試合のテンポでスコアシートを書いてみるということが出来ます。部活動の技術練習と同様に審判役員を務める練習をすることで、実際の試合の際に「落ち着いて」業務にあたる事が出来ます。

⑥体調管理について

「本番」を経験することになります。各チーム、日頃から体調管理を徹底させる指導を行い、生徒が1試合審判役員を務められるようにしてください。とはいえ、急な体調不良もありますので、その時は遠慮なく、近くの大人に報告してから役員業務を別の人に引き継いでください。

2. ラインジャッジについて

(1) 位置 (ルールブック P119 参照)

- ・FIVB 世界・公式大会では、4人でラインジャッジを行う場合は自分の担当するラインの想像延長線上でコートそれぞれのコーナーから1～3M離れたフリーゾーン内に立つ。

(2) ラインジャッジの責務について (ルールブック P117, 119 参照)

ラインジャッジはフラッグ(40×40cm)を使用して次のことをシグナルで示す。

- ・ボールが担当するライン近くに落下したときの「イン」または「アウト」
- ・レシービングチームが「アウト」のボールに接触したとき。(ボールコンタクト)
- ・ボールがアンテナに触れたとき、またはサービスボールおよびチームの2回目または、3回目にヒットされたボールが許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき。■フラッグを振る
- ・サービスヒットの瞬間に(サーバーを除く)選手がコート外へ出ていたとき。
- ・サーバーのフットフォルト
- ・選手がボールをプレーしているとき、またはプレーを妨害しようとしてアンテナの上部80cmの部分に触れたとき。
- ・相手コートに向かうボールが許容空間外側のネットの垂直面を通過したとき、またはアンテナに触れたとき。

(3) 留意点 (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「ラインジャッジマニュアル」より抜粋)

① 試合前

- ・公式ウォームアップ中、担当ラインの延長線上で、目慣らしをするとよい。

② 試合中

- ・フラッグのポールに人差し指を添えてポールを握り、ひじが曲がらないようにまっすぐにフラッグを出す。まず構えた姿勢で判定を行い、すばやく姿勢を正してフラッグシグナルを示す。
- ・姿勢については、アウトオブプレー時は自然体でリラックスして立つ。また、サーバーがボールを打

ってからは、移動しやすい低い姿勢をとり、目の位置を下げ、身体（腰）でボールを追う。目の位置が高いとボールを上から見ることになり、ボールと床の接点が死角となり、ボールがラインにふれているか明瞭に判定できない。低い姿勢が必要なときとそうでないときの区別をつける。サーバーがサービスゾーン後方から打つときは、サーバー側のエンドライン担当のラインジャッジは低い姿勢をとる必要はない。

- ・フラッグシグナルを出す場合、身体とフラッグはラインに向け、顔だけをファーストレフェリーの方に向けて目をあわせ判定を伝えることが、お互いの信頼関係を保つ上でも非常に大切である。

③試合後

- ・試合が終了したら、スコアラーズテーブルの後方に集合し、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と握手をする。

(4) その他

①場所について

- ・ファーストレフェリーの左側から反時計回り「主にサイドライン担当：L1」「主にエンドライン担当：L2」「主にサイドライン担当：L3」「主にエンドライン担当：L4」となる。ラインジャッジの人の名前はスコアシートに記載される。

②レフェリーミーティングでよく共有される内容について

- ・ボールコンタクトの判定は「100%ある」という場合にボールコンタクトのフラッグシグナルを示す。
- ・オーバーコールでファーストレフェリーが判定を覆す際にはラインジャッジは自分が示したフラッグシグナルを「すぐに」下す。
- ・L2とL3は監督に近いが、監督の立ち位置よりもラインジャッジが任務を遂行するための立ち位置が優先される。監督の立ち位置が影響して判定しづらい場合にはセカンドレフェリーに申し出る。（セカンドレフェリーはラインジャッジがそのことを申し出る前に監督に指摘できると良いというコントロール能力が実際は求められる。）

③判定に関しての技術や意識すること

【ライン判定に関して】

- ・ボールがライン付近に落下した場合は、そのラインを担当するラインジャッジだけがシグナルを出す。「ボールイン」はライン2 m以内とする。各コーナーのコートにボールが落ちた場合は2人のラインジャッジがシグナルを出す。
- ・ボールがインか、アウトかボールコンタクトかの判定は、速やかにシグナルを示さなければならないので、判定は躊躇してはいけない。

【ボールコンタクト判定に関して】

- ・フラッグをあごの下でやや高めに旗を立てて旗の先を別の手で触れる。
- ・スパイクボールがコート内に落ちた場合は、ボールインのフラッグシグナルを出す。

【ボールが床に触れたかどうかの判定】

- ・パンケーキのプレーで、自コートにボールが触れたことが確認できた場合は、ラインジャッジがシグナルを示す。
- ・フラッグシグナルは、ボールインのフラッグシグナルではなく、身体の斜め前で、2・3回床をたたきシグナルで示す。

【サーバーのフットフォルトの判定】

- ・サーブを打つ瞬間の足の位置、及びジャンプサーブなどで踏み切る足の位置がサービスゾーン外やコート内であれば反則となる。その判定はエンドライン担当のラインジャッジが判定し、サイドラ

イン側であればサイドライン担当のラインジャッジが判定をする。

- ・フラッグシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手でラインを指す。

その他、アンテナ付近を通過したボールの判定や、ボールが支柱にあたり、レフェリースタンドにあたり、アンテナ外側のひもにあたりした時の判定もあるので、適切に判定できるように部活動で技術強化練習をするだけでなく、大会補助役員として役割を果たすことができるようにトレーニングを積んでおくことが大切である。

3. ファーストレフェリーについて

大会では、先生方に審判のご協力をお願い致します。コートによって長管（コルクなし）、短管（コルクなし）を使い分けていただきますので、ご準備の程宜しくお願い致します。

(1) 審判技術の段階について（日本バレーボール協会編集 コーチングバレーボール P250 より）

- 第1段階：基本的技術の習得 → 吹笛の仕方、ハンドシグナル、位置の取り方（ポジショニング）
- 第2段階：判定基準の確立 → ボールハンドリング、ボールイン・アウト、ネット際のプレー
- 第3段階：ゲーム運営能力の習得 → 審判団の協力はできているか、選手はゲームに集中できているか、言動に問題はないか、審判が余計なストレスを与えていないか

※まずは第1段階の部分から始めてみてください。「プレーを止めるための強い吹笛、ルールブックに則ったハンドシグナル。」そこから始めてみてください。慣れていくなかで少しずつ第2段階の判定基準や第3段階のゲーム運営について経験を重ねていただき、レフェリングレベルの向上を図っていただけますと幸いです。

(2) ファーストレフェリーの責務について（ルールブック P107 参照）

次のことを判定する。

- ・サーバーおよびスクリーンを含むサービングチームのポジションの反則
- ・ボールをプレーするときの反則
- ・ネット上方の反則と（限定ではないが）主としてアタッカー側のタッチネットの反則
- ・リベロとバックプレーヤーのアタックヒットの反則
- ・自チームのフロントゾーン内にいるリベロが指を使ったオーバーハンドバスで上げたボール全体がネット上端より高い位置にあるときに、他の選手がアタックヒットを完了したとき。
- ・ボールがネット下の空間を完全に通過したとき。
- ・バックプレーヤーがブロックの完了をしたとき、またはリベロがブロックの試みをしたとき。
- ・相手コートに向かうボールの全体またはその一部が許容空間外側のネット垂直面を通過したとき、あるいはファーストレフェリー側のアンテナにボールが触れたとき。
- ・サービスボールや2回目、または3回目にヒットされたボールがファーストレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。

(3) ファーストレフェリーの権限について（ルールブック P105 参照）

- ・ファーストレフェリーは試合開始から終了までを主宰して、その試合の審判団と両チームのメンバーに対して最高の権限を持つ。試合中、ファーストレフェリーの決定は最終である。ファーストレフェリー

は審判団の他のメンバーが下した判定が間違っていると確信したときは無効にすることができる。また、任務を適切に果たしていない審判団のメンバーを交代させることもできる。

- ・ファーストレフェリーはボールリトリバー、モッパ―の任務もコントロールする。
- ・ファーストレフェリーは競技規則に明示されていないすべての問題を含めて競技上のあらゆる問題を解決する権限を持っている。
- ・ファーストレフェリーは自分が下した判定に関していかなる論争も許してはならない。しかし、ゲームキャプテンから要求があれば、ファーストレフェリーは判定の基礎となった競技規則の適用や解釈について説明する。ゲームキャプテンがファーストレフェリーの説明に納得できない場合、ファーストレフェリーの決定に対する抗議を選択してもよい。その場合は試合後にスコアシートに正式抗議を記入するための権利を確保するため直ちにファーストレフェリーに申し出なければならない。ファーストレフェリーはゲームキャプテンのその権利を許可しなければならない。
- ・ファーストレフェリーは試合開始前または試合中に競技エリアの施設およびコンディションが競技に適しているかどうか決定する責任を持つ。

見方：スパイカーサイドから（言い換えるとボールの後ろから）ブロックを見るようにします。

ネット際にボールが上がった時にはネットの真ん中に目線を置くようにします。

4. セカンドレフェリーについて

大会では、先生方に審判のご協力をお願い致します。コートによって長管（コルクなし）、短管（コルクなし）を使い分けていただきますので、ご準備の程宜しくお願い致します。

(1) 審判技術の段階について（日本バレーボール協会編集 コーチングバレーボール P250 より）

- | | |
|-----------------|---|
| 第1段階：基本的技術の習得 | →吹笛の仕方、ハンドシグナル、位置の取り方（ポジショニング） |
| 第2段階：判定基準の確立 | →ボールハンドリング、ボールイン・アウト、ネット際のプレー |
| 第3段階：ゲーム運営能力の習得 | →審判団の協力はできているか、選手はゲームに集中できているか、言動に問題はないか、審判が余計なストレスを与えていないか |

※まずは第1段階の部分から始めてみてください。「プレーを止めるための強い吹笛、ルールブックに則ったハンドシグナル。」そこから始めてみてください。慣れていくなかで少しずつ第2段階の判定基準や第3段階のゲーム運営について経験を重ねていただき、レフェリングレベルの向上を図っていただけますと幸いです。

(2) セカンドレフェリーの責務について（ルールブック P109）

- ・それぞれのセット開始時や最終セットのコートチェンジ時に、必要に応じてコート上の選手の位置がラインアップシートどおりであることをチェックする。
- 試合中、セカンドレフェリーは次のことを判定し、ホイッスルしてハンドシグナルを示す。
- ・相手コートおよびネット下方の空間へ侵入したとき。
- ・レシービングチームのポジションの反則のとき。
- ・（限定ではないが）主としてブロッカー側のタッチネットの反則と選手がセカンドレフェリー側のアンテナに触れたとき。
- ・バックプレーヤーがブロックの完了をしたときやリベロがブロックの試みをしたとき。または、バック

プレーヤーやリベロのアタックヒットの反則のとき。

- ・ボールが外部の物体に触れたとき。
- ・ボールがフロア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とき。
- ・相手コートに向かうボールの全体またはその一部が許容空間外側のネット垂直面を通過したとき、あるいはセカンドレフェリー側のアンテナにボールが触れたとき。
- ・サービスボールや2回目または、3回目にヒットされたボールがセカンドレフェリー側のアンテナ上方や外側を通過したとき。

(3) セカンドレフェリーの権限について (ルールブック P107、109 参照)

- ・セカンドレフェリーはファーストレフェリーの補佐であるが、自身の責務範囲を持っている。ファーストレフェリーがその任務を続行できないときはファーストレフェリーに代わって任務を果たす。
- ・セカンドレフェリーは自分の権限以外の反則でもホイッスルせずに合図することができる。しかし、ファーストレフェリーに対してこれを強要することはできない。
- ・セカンドレフェリーはスコアラールの任務をコントロールする。
- ・セカンドレフェリーはベンチに座っているチームメンバーを監視し、不法な行為があればファーストレフェリーに報告する。
- ・セカンドレフェリーはウォームアップエリアにいる選手をコントロールする。
- ・セカンドレフェリーは正規の試合中断を許可し、その時間をコントロールする。不当な要求は拒否する。
- ・セカンドレフェリーはそれぞれのチームが使用したタイムアウトと選手交代の回数をコントロールして、ファーストレフェリーと当該チーム監督に2回目のタイムアウトおよび5回目と6回目の選手交代を通知する。
- ・セカンドレフェリーは選手が負傷した場合、例外的な選手交代または3分間の回復のための時間を許可する。
- ・セカンドレフェリーはフロア、主にフロントゾーンの状態をチェックする。また、試合中、ボールが常に規定どおりであるかを確認する。

見方：ブロッカーサイドに立ち、タッチネットの見逃しを防ぐべく、ネット際に目を残します。

- ①タッチネット (振り上げ等) → ②ブロックタッチ (ボールコンタクト) →
③タッチネット (振りおろし・着地等) → ④センターライン (ペネトレーション)

5. 試合を運営する上での注意事項および確認事項について

(1) ボールの空気圧について

国内大会は「0.3 ± 0 kg/cm²」に統一するとされています。競技役員の方はこの数値よりももう少し多い状態でスコアラーズテーブルに試合球を置きます。レフェリーは公式練習中にボールの空気圧を図り、上記の数字に合わせてください。

(2) ユニフォームについて (ルールブック P33 参照)

ア) ソックスについて

「ジャージ、パンツ、ソックスの色とデザインは (リベロを除き) チームで統一されていなければならない。」との記載があります。また、くるぶしソックスは禁止されています。各チームで「一括してソックス

を購入するか」、「部員各自でソックスを購入させて、その購入するものを統一するように声かけを行うか」は各チームに判断をお任せさせていただきますが、試合で使用するソックスにつきまして、上記のルールが守られるように各チームで指導を徹底してください。審判委員会の反省事項として毎年「ソックスが統一されていない」という反省があがります。

イ) ユニフォームについて

ナンバーに関して、前部 15cm 以上幅 2cm 以上、背部 20cm 以上幅 2cm 以上となっております。特にユニフォームを新調される際は、お気をつけ下さい。

(3) 試合中のモップの使用について

試合中にモップを使えるのは、公式練習終了後・タイムアウト時・セット間のみとなります。試合中に汗で濡れたコートを拭くときは、チームでスモールタオル（雑巾等）を用意し、選手に持たせ選手自身でコートを拭いて下さい（クイック要員可）。拭ききれない場合は、セカンドレフェリーの許可を得て、モップを使用するようにして下さい。

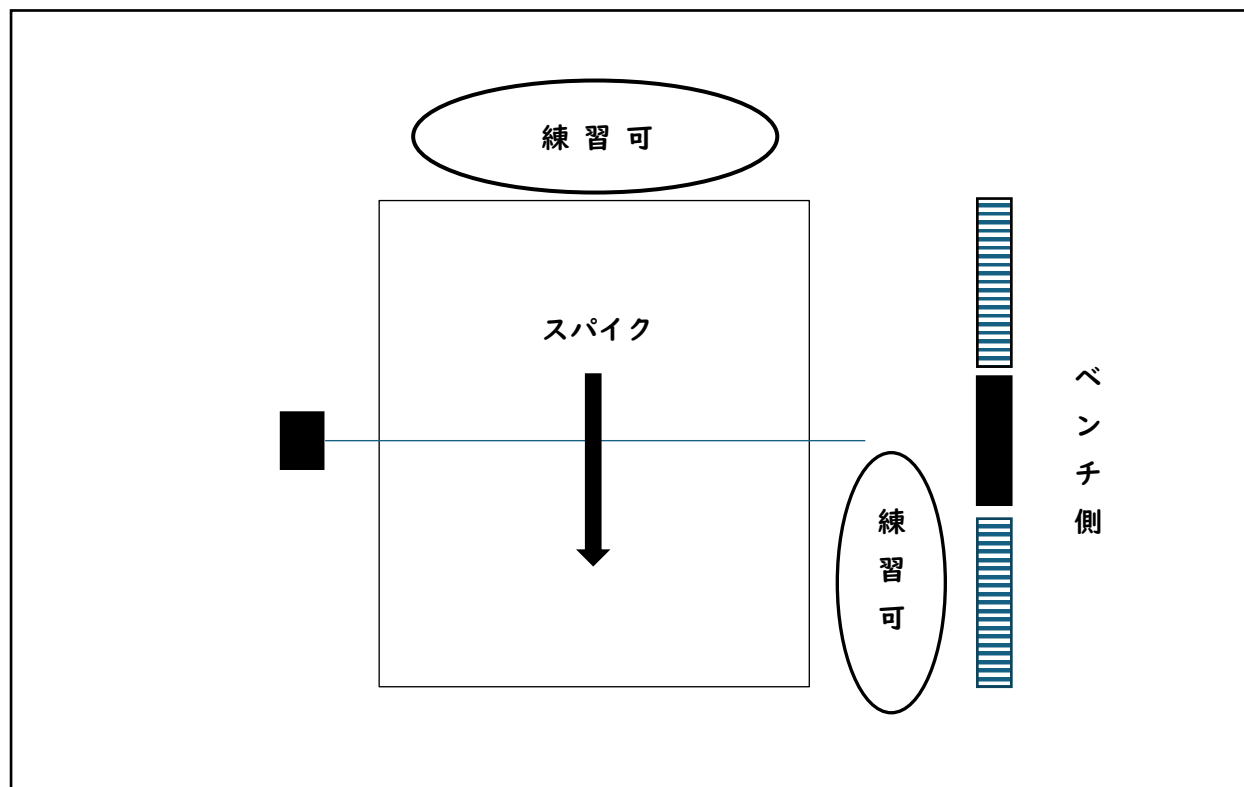
(4) WTO について

各セットどちらかのセットが 13 点または、30-30 時に 30 秒間のウォータータイムアウトが入ります。選手は、ベンチ後方からウォームアップエリア付近で給水を行ってください。チームスタッフ（生徒マネージャーは含まない）は選手に近寄ることはできません。3 セット目はコートチェンジ後そのまま WTO にはいり、終了後にメンバーチェックを行います。

また、通常のタイムアウトとは異なるので、30 秒後のホイッスル前にコートに戻ることはできません。

(5) ネットを使用しない公式練習時の練習場所について

下記の図は、下側のチームがネットを使用しない公式練習時の練習場所を示しています。



(6) 例外的な選手交代について (ルールブック P77、P79 参照)

例外的な選手交代とは、リベロ、セカンドリベロまたはリベロの入れ替え選手以外で、負傷、病気、退場、または失格の発生時にコートにいなかった選手が代わりに出場することをいう。この負傷、病気、または退場で交代した選手は試合に戻ることはできない。例外的な選手交代は、いかなる場合でも正規の選手交代の回数には数えないが、スコアシートのセットや試合の選手交代の合計欄に記録される。

→レアケースではありますが、先生方にもご承知おきいただきたい内容です。つまり、交代の合計が7回になることもあり得るということになります。

(7) 不当な要求について (ルールブック P81 参照)

- ・ラリー中、またはサービスのホイッスルと同時に、あるいはその後に要求すること。
 - ・要求する権利のないチームメンバーが要求すること。
 - ・インプレー中の選手の負傷、病気、退場、または失格の場合を除いて、同じチームが同じ中断中（次のラリーが完了する前）に2回目の選手交代を要求すること。
 - ・タイムアウトと選手交代の許容回数を超えて要求すること。
 - ・試合での1回目の不当な要求は、試合に影響を与えず試合の遅延にならないければ拒否される。罰則の適用を受けることはないが、スコアシートには記録される。
 - ・同じチームが試合中にさらに不当な要求をした場合には遅延行為とみなされる。
- 次のサービス許可の吹笛ギリギリに中断の要求をすることはリスクも伴いますので、ご注意ください。

(8) 遅延行為について (ルールブック P81.83 参照)

- ・正規の試合中断を遅らせること。
- パドルを使用する試合の際に「コートの中に入ろうとする選手が間違っって自分の番号のパドルを持ってきてしまい、セカンドレフェリーが吹笛をしてしまった場合」が該当します。また、パドルを使用しない試合では「選手が選手交代ゾーンに入ったのでセカンドレフェリーが選手交代の吹笛をしたが、選手がレフェリーに訂正します。交代はしません。と伝え、ベンチに戻っていった場合」が該当します。
- ・試合を再開するように指示された後、中断をさらに引き延ばすこと。
- タイムアウトあけに選手がなかなかコートに戻ろうとしない場合などが該当します。
- ・不法な選手交代を要求すること。
 - ・不当な要求を繰り返すこと。
 - ・チームメンバーが試合を遅らせること。

(9) リベロリプレースメントについて (ルールブック P89 参照)

サービスのホイッスルの後であってもサービスヒットの前であれば、リプレースメントは拒否されない。しかし、これは許された手続きではなく、さらに再発した場合は遅延行為に対する罰則が適用されることがそのラリー終了後にゲームキャプテンに伝えられる。

→リプレースメントが遅れると、ラリー終了後にファーストレフェリーから指導が入ります。ご注意ください。

(10) 選手交代の要求について (ルールブック P79 参照)

- ・選手交代の要求とは、プレーする準備のできた交代選手が中断の間に選手交代ゾーンに入ることをいう。
→つまり、交代選手が手をクルクル回さなくても選手交代ゾーンに選手が入ればセカンドレフェリーは吹笛します。選手が手をクルクル回す行為が中断の要求ではありません。

(11) 行為の条件について (ルールブック P95 参照)

- ・競技参加者は公式バレーボール規則に通じていなければならない。また、それを忠実に守らなければならない。
- ・競技参加者はレフェリーの決定に対してスポーツマンらしく反論せず受け入れなければならない。疑問がある場合はゲームキャプテンを通じてのみ説明を求めることができる。
- ・競技参加者はレフェリーの決定に影響を与えたり、またはチームの反則を隠したりする行動や態度は避けなければならない。
- ・競技参加者はレフェリーだけでなく、他の役員、相手チーム、チームメイト、さらに観衆に対してもフェアプレーの精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない。
→各チームルールブックに記載されている「行為の条件」を選手も、スタッフも意識して、より良い大会を皆さんで創り上げていきましょう。

6. チームキャプテン (ゲームキャプテン) ・ 監督の仕事について

(1) チームキャプテン (ゲームキャプテン) の仕事、持っている権利について (ルールブックより抜粋)

- ① 試合開始前にチームを代表してトスに参加する。
- ② 試合中、チームキャプテンがコートに入っている時はゲームキャプテンとなる。チームキャプテンがコート上にいない時は、監督またはチームキャプテンはゲームキャプテンの役割を担うコート上の選手を指名しなければならない。
- ③ 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。
- ④ 服装の全てまたは一部を取り換えることの許可を求めることができる。
- ⑤ チームのポジションが正しいかを確認することができる。
→レフェリーに対して「次のサーブは何番ですか？」という質問をすることができる。チームキャプテン (ゲームキャプテン) の適切な行動でロングサーバーによるサービスの実行を防ぐことができる。

(2) プロトコールのトスの際の選択権について (ルールブックより抜粋)

- ① サービスを行うか、サービスをレシーブするか
 - ② どちらのコートに入るか
- ※トスに負けたチームは残された選択肢の中で選択する。

(3) 監督の仕事について (ルールブックより抜粋)

- ① 監督は試合を通してコートの外からチームのプレーを指揮する。また、スターティングラインアップと交代選手を選び、タイムアウトを要求する。
- ② 自チームのコートのアタックラインの延長線からエンドラインまで移動してもよいが、ラインジャッジの視界を遮ってはいけない。

7. 実際の試合で起きる可能性があるケースおよび対応の仕方について（例）

- (1) ラインアップシートを提出した後、そのセットが始まる前に選手が怪我をしてしまった場合について
→監督がファーストレフェリーに申し出て、確認後ラインアップシートのメンバーを変更することができる。この場合に変更できるのは負傷した選手のポジションのみである。
- (2) セット開始時にラインアップシートの番号を確認する際に、ラインアップシートに記載されていない番号の選手がコート上にいた場合について
→セカンドレフェリーが監督に確認する。新しい選手をそのままスタメンとして試合に出させたい場合には監督に選手交代のハンドシグナルを示すように促し、0-0の選手交代を実施する。
- (3) セット開始時にラインアップシートの番号を確認する際に、ラインアップシートに記載されているポジションと異なる位置に選手がいた場合について
→ラインアップシートをゲームキャプテンに示し、処置する。
- (4) セカンドレフェリーが監督からラインアップシートを受け取った際に、監督が間違っただ同じ番号を2か所に記載していることが分かった場合について
→監督に「同じ番号が2か所に書いてあります。訂正をお願いします。」と差し戻す。これを行わず、セカンドレフェリーが監督からラインアップシートを受け取った後すぐにスコアラーに渡してしまい、スコアラーがその番号をそのままスコアシートに記載してしまうことがないようにする。セカンドレフェリーは必ず両チームの構成メンバーとラインアップシートを確認する。
- (5) 選手が怪我をした場合について
→①選手の状態を確認する（場合によってはプレーをとめる判断も必要となる。）。
②「大丈夫？」と声をかける。
③監督にどうするか確認する。
④タイムアウトや選手交代の手続きを行う（選手交代を行う際には監督のハンドシグナルを忘れずに）。
⑤試合が再開できる状況になったら試合再開。
※選手の状態によっては選手をコートから動かさない場合もあります。また、選手の体の一部から血が出ているかもしれません。選手の命を大切に、適切に対応する、対応できるようになる必要があります。
- (6) 選手交代の際に2枚替え以上を選手が求めてきた際、2人目（3人目）が選手交代ゾーンに入るのが遅れた場合について
→同時に要求しなければならないので、2人目（3人目）の選手交代の要求は認められないということで、要求を拒否する。ユニットではないとレフェリーが判断する。
- (7) ロングサーバーがサービスヒットをした場合について
→①スコアラーがブザーを押して、ブザーが鳴る。（ブザーではない場合は電子ホイッスルが鳴る。）
②鳴ったのを確認して、セカンドレフェリーが「ピピッ」と吹笛をしてゲームを止める。
③セカンドレフェリーがスコアラーズテーブルに寄っていき、スコアラーとスコアシートを見ながら、正確な状況を確認する。
④セカンドレフェリーが再度ホイッスルをし、ポジショナルフォルトのハンドシグナルを示す。

- ⑤ゲームキャプテンを呼んで、状況について説明する。(例：○番が打つところで○番が打ちましたので、ポジショナルフォルトです。次のサーバーは○番です。)
- ⑥両チームのポジションを正しく確認する。
- ⑦確認後、試合再開。

(8) 軽度の不法な行為があった場合について

- ①チームメンバーによる軽度の不法な行為に対しては早い段階でゲームキャプテンを呼び、口頭で警告をする。(例：チームに警告を与えます。)
- ②チームの2度目の軽度の不法な行為は、当該選手にイエローカードを使用して警告を行う。

【ビーチバレーボール】 ～ルールおよびルールの取り扱いについて～

1. 試合開始前

(1) ト ス

- チームキャプテンはスコアラーズテーブルの前でトスを行う。トスに勝ったチームはサービス、レセプション、コート of のどちらかを選択する。
- トスの後、選手名とユニフォームの1番、2番が合致しているかを確認し、スコアシートのキャプテン欄にサインする。
- それぞれのチームで最初にサービスを行う選手の番号を確認される。(番号に「*」または「☆」を記入される。)
- 第2セットは、このトスに負けたチームにサービス、レシーブ、コートの選択権が与えられる。
- 最終セットはあらためてトスを行う。

(2) 公式ウォームアップ

- 事前に他のコートでウォームアップをしている場合、ネットを使用した試合前の公式ウォームアップは両チーム合わせて3分間行うことができる。そうでない場合は5分間ウォームアップすることができる。
- 合同でウォームアップを行う。
- 登録している監督のみがウォームアップに参加できる。

2. 試合中

(1) ポジション

コート内で決められたポジションはなく、選手のポジションは自由である。

(2) サービス

トスの直後にキャプテンによって決定されたサービス順は、セットを通じて保たなければならない。レシービングチームがサービス権を得たとき、そのチームの選手は1つローテーションする。

- スコアラーは正しいサービス順を示し(パドル等で番号を提示)、サービスのホイッスル前に間違えた選手を指摘して直さなければならない。
- サービス順に従って行われなかったときには、サービス順の反則となり、相手チームに1点とサービスが与えられる。
- サービスの吹笛後、サーバーは5秒以内にサーブを打たなければならない。

(3) ボール「イン/アウト」

ボールがコートの地面に接触した場合、ボールの一部でも区画線を含むコートに触れたときはボール「イン」、地面に接触した部分が区画線に触れずに完全に区画線の外であるときは「アウト」である。

- コート外の物体、プレーしていない人に触れたときは「アウト」である。
- サービスおよびチーム2回目または3回目のヒットが、ボールの全体またはその一部でも許容空間外側のネット垂直面を通過したときは「アウト」である。

(4) ヒットの特性

- ・チームの1回目のヒットでは、オーバーハンドの指の腹を使用して行わなければ、1つの動作中で連続して接触してもよい。チームの1回目のヒットでは、オーバーハンドの指の腹を使うプレーの場合、1つの動作中であっても、ボールは指/手の連続的な接触はしてはならない。
- ・ブロックでは1つの動作中であれば1人またはそれ以上のブロッカーが連続して接触してもよい。
- ・強打されたボール（ハードドリブン）の守備動作では、指の腹を用いたオーバーハンドアクションであってもボールを一時的に長引いて接触しても良い。
- ・ボールをわずかに保持する、または連続的な接触が許される。ただし、選手がボールに反応するための時間や守備のテクニックを変えるための時間がある場合は、強打（ハードドリブン）とみなさない。

(5) ボールをプレーするときの反則

- フォアヒット：チームが返球する前にボールを4回ヒットすること。
- アシステッドヒット：競技エリア内でボールをヒットするために、チームメイトまたは構造物や物体からの助けを得ること。
- キャッチ：ボールをつかむ、または投げる。この場合、ボールをヒット後、接触しているところから離れない。
- ダブルコンタクト：1人の選手が連続してボールを2回ヒットすること、またはボールが1人の選手の身体のさまざまな部分に連続して触れること。

(6) アタックヒットの反則

- ・選手が相手チームのフリープレー空間内にあるボールをヒットしたとき。
- ・選手がボールをヒットして「アウト」になったとき。
- ・選手が指を開いたティッププレーや指を用いてティップする際に指を固定し合わせずにアタックヒットを完了したとき。
→ 指の腹を使って相手コートにボールを返球する行為はアタックヒットの反則
- ・相手チームのサービスしたボール全体がネット上端より高い位置にあるときに、選手がアタックヒットを完了したとき。
- ・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。
→ 自チームの選手へボールをセットアップした場合は例外となる。

(7) ブロック

- ・選手がネット上端より高い位置で相手チームから来るボールをネット近くで阻止する動作。しかし、接触したボールの高さにかかわらず、接触した瞬間には身体の一部がネット上端より高い位置になければならない。
- ・ブロックでのボールの接触はチームの1回のプレーとして数えられ、ブロックしたチームはブロックでの接触の後さらに2回のプレーができる。

(8) 相手空間、コートおよびフリーゾーンへの侵入

- ・相手チームのプレーを妨害しない限り、相手空間、コートおよびフリーゾーンに侵入しても良い。

(9) 中断

- ・中断と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の時間。正規の試合中断はタイムアウトだけである。
 - 各チームは1セットにつき1回のタイムアウトを要求することができる。
 - 選手交代はない
 - 中断の要求が拒否されディレイウォーニングが適用された場合、同じ中断中に正規の中断の要求をすることはできない。
 - 正規の試合中断はキャプテンが要求できる。(ハンドシグナルを示して要求しなければならない。)
 - 公式大会において、第1、第2セットでは両チームの得点合計が21点に達したとき30秒間のテクニカルタイムアウトが適用される。第3セットではテクニカルタイムアウトはない。

(10) インターバルとコートスイッチ

- ・インターバルとはセット間の時間をいう。全てのインターバルは1分間である。
 - この間に試合前のトスに負けたチームに、サービス、レセプション、コートの選択と、次のセットのサービス順の確認が行われる。
 - 第3セットは再度トスを行う。
- ・コートスイッチ
 - チームは得点合計が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。
 - コートスイッチは遅れることなく速やかに行う。スイッチの際、サングラス等を拭くことができるが水分補給はできない。また、2つ以上の行為はできない。
例：サングラスを拭いた後に足場をならす、サングラスを拭いた後にラインを直す など

(11) ボールマークプロトコール (BMP) ※BMPとは、ボールインかアウトの判定を確認する行為

- チームはボール「イン/アウト」に関して、ラリー終了時に「BMP」の実施を要求することができる。(ラリー終了後5秒以内)
- コートスイッチ後は「BMP」は要求できない。
- 両チーム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。
- 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。

3. 試合終了後

選手は相手チームと握手し、レフェリー、ラインジャッジと握手する。次にスコアラーズテーブルに向かい、スコアシートにサインをする。

4. その他

(1) 猛暑対策

選手の健康管理を考慮し、段階的または同時に以下の点が適用される。

(ア) ラリー間を 12 秒から 15 秒に延ばす。

(イ) コートスイッチの際に速やかに水分補給することを許可する。

(ウ) 第 1、第 2 セット時には 21-21 の時に 2 回目のテクニカルタイムアウト (TTO) を、第 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。

(2) メディカルアシスタンスプロトコール

ラリー中のさまざまな種類の負傷/病気と医療支援については下記の通りとなる。

負傷の種類	程度	措置
出血をともなう負傷 →メディカルタイムアウト (MTO)	軽度	・遅延なく治療をおこなう ・医療支援なし
	重度	・最大 5 分の MTO を使用
出血をともなわない負傷/病気 (出血をともなわない外傷性負傷、非外傷性負傷、非接触負傷含む) →リカバリーインターラプション (RIT)	軽度	・遅延なく治療をおこなう ・医療支援なし
	重度	①その時点で使用可能なタイムアウトまたは TTO かセット間に治療を行う ②最大 5 分の RIT を使用する
厳しい気象条件による病気 →RIT (競技委員長が、審判委員長や大会公認医師/医療委員長(いる場合)と協議した上で、公式に厳しい気象条件であると宣言した場合)		①その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または TTO かセット間に治療を行う ②最大 5 分の RIT を使用する
トイレの使用 →RIT (通常の試合中、選手がトイレ使用で遅延した場合のみ)		・選手は試合を遅らせない限り、試合中にトイレを使用する権利がある ・RIT を許可する前に、まず、その時点で使用可能なチームのタイムアウト、または TTO かセット間を使用する ・遅延が発生した場合は、最大 5 分の RIT がその選手に与えられ、選手が戻ったらすぐに試合が再開される

3. コーチングについて

○監督は、トスの開始前はコートでのウォームアップに参加することができる。また、アンダーカテゴリーの大会においては公式ウォームアップにも参加することができる。

○チームサイドがコートスイッチにより入れ替わる際には監督もその都度ベンチを移動しなければならない。

○監督はラリー中に立ち上がったたり、指示や声援をしてはならない

○猛暑対策時に選手にコートスイッチ時に飲み物を手渡ししても良いが、立ち止まってはならない

○タイムアウトを要求する場合、ハンドシグナルを示さなければならない。