

2023年(令和5年度)

沖縄県小学生バレーボール連盟
審判伝達講習会

審判関係資料

資料/日本小学生バレーボール連盟 審判委員会

沖縄県小学生バレーボール連盟 審判委員会

令和5年度 沖縄県バレーボール協会 審判委員会 運営方針(案)

公益財団法人日本バレーボール協会 審判規則委員会の令和5年度指針を踏まえ、沖縄県バレーボール協会 審判委員会は、以下の5項目を運営方針とし諸事業を推進する。

1 審判活動の企画運営

- (1) コンプライアンスを遵守して県内各種競技会でのレフェリー活動を積極的に支援し、競技会の円滑な 運営を行う。

2 競技規則の理解と審判技術の研修

- (1) 県内各種競技会において、選手・指導者を対象にルール及びルールの取扱いについて積極的に説明を 行う。
- (2) 県内及び県外各種講習会・研修会を活用し、レフェリーの審判技術の向上を図る。

3 公認審判員の養成及び派遣

- (1) 各カテゴリー(小連、中体連、高体連、学連、実連、マスターズ連、ピーチ連、ママ連)でのレフェリーの発掘、特に若手レフェリーの育成を図る。
- (2) 子育て世代レフェリーが活動できる環境整備に努める。
- (3) C級審判員資格認定講習会、B級審判員資格取得審査会を実施し、公認審判員の拡大を図る。
- (4) A級資格取得審査講習会、B級審判員講習会受講者の推薦並びに支援を行う。
- (5) 公益財団法人日本バレーボール協会 審判規則委員会「2022年度以降の審判員の指導・育成体制」に基づき、各カテゴリーからの推薦並びに支援を行う。
- (6) 県内各種競技会への計画的な公認審判員の派遣実施、並びに九州地区競技会・全国競技会への派遣審判員の推薦を行う。
- (7) 県外各種審判技術強化研修会等へ積極的に参加し、審判技術の向上を図る。

4 公認審判員の資格認定・更新

- (1) A級審判員、A級候補審判員、技術統計判定員の資格更新手続きを行う。
- (2) B級・C級審判員の資格認定を確実に実施し、登録を管理する。
- (3) 名誉審判員の推薦を行う。

5 組織的かつ効率的な運営能力のある審判委員会を目指す。

令和5年度 日本小学生バレーボール連盟
審判委員会 活動方針

1. 小学生に関する審判員一人ひとりがコンプライアンスへの意識を高め、安全で安心な競技環境の整備に取り組めるよう努める。
2. 6人制競技規則を熟知し、小学生規則への理解を図り、講習会等においては、正しいルールの取り扱いを伝達するとともに安定した判定基準づくりに取り組む。
3. 子育て世代や次世代レフェリーが活躍できる環境の整備に努める。また、協会との連携を図りながら審判資格取得に向けた取り組みを計画的・継続的に推進する。
4. 指導者を対象にルールやその取り扱いについての周知を図り、ルール遵守の精神を醸成する。また、コートオフィシャルの活動を通して選手のルールへの関心を育み、フェアプレーの啓発に繋げていく。
5. グリーンカードの継続的な活用を推進する。
(Thank you プレーヤー・Thank you スタッフ・Thank you フェアプレー)

小学生バレー ボール競技規則

競技の特性

本競技規則は、6人制バレー ボール国際競技規則に準拠するが、リベロ（規則19）は適用しない。また、次のような特性を持っている。

選手は、フロントやバックなどの位置による一切の制限を受けずに、自由に動いてプレーすることができる。

ボールをプレーするときは、ボールが身体の数箇所に連続して接触しても、それが1つの動作中に生じたものであれば許される。

サービスは、それぞれのセットの初めに、チームごとに決められた順序に従って打ち、サービス権が移行しても、位置のロー テーションはしなくてもよい。

第1条 施設と用具

1 コートは~~16m × 8m~~の長方形で、センター ラインの中心により、~~8 × 8m~~のコートに2等分される。アタック ラインの後端がセンター ラインの中心から~~2.7m~~となるように引く。サービス ゾーンはエンド ラインの後方に位置する~~8m~~の幅を持つ区域である。

2 ネットの高さは~~2.00m~~とする。

3 ボールは、円周~~62~64cm~~、重量~~200~220g~~の規格のものを用いる。

(注)

1 小学生バレー ボール競技規則ではバックプレーヤーのアタックヒットの反則はないが、下記の理由により、アタック ラインは省略しないで引き、フロント ゾーンとバック ゾーンを区画する必要がある。

①選手交代 ゾーンを区画するため。（競技規則1.4.3）

②アタックヒットでの制限（競技規則13.2.4）

相手チームのサービスしたボールがネット上端よりも完全に高くフロント ゾーン内にあるときはいかなる選手もアタックヒットを完了することは許されない。

③アタックヒットの反則（競技規則13.3.4）

相手チームのサービスしたボールがネット上端よりも完全に高くフロント ゾーン内にあるときに、選手がアタックヒットを完了したとき。

第2条 選手の番号

番号は、胸部が最小限~~10cm~~、背部が最小限~~15cm~~の高さのものを用いる。

(注)

1 ユニフォーム（ジャージ（シャツ））には、選手番号がユニフォームとはっきりと区別できる対照的な色で、明確に表示されていなければならない。ルール上の問題がなくても、識別が困難な色は避けるべきである。

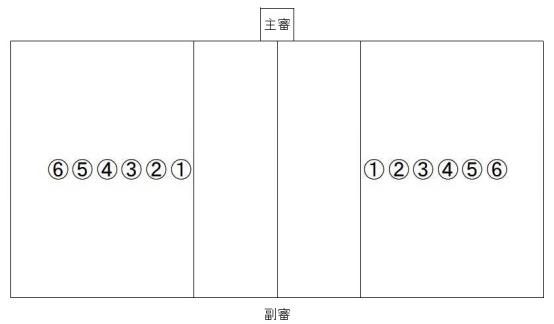
2 枠（縁取り）のみの番号は、認められない。

第3条 チームのスターティングラインアップ

- 監督は、各セットの開始前に、サービス順とスターティングラインアップを記入したラインアップシートに署名し、セカンドレフェリーまたはスコアラーに提出する。
- サービス順は、選手の位置に関係なく決めることができるが、そのセットを通して変更することはできない。
- 交代選手のサービス順は、被交代選手の順位とする。

(注)

- セット開始時、セカンドレフェリーはスタートティングラインアップの選手をアタックラインの中央からエンドラインに向かって垂直に、記録席側を向かせてサービス順に整列させる。



第4条 試合の進行

- 試合は、サービス権を得たチームの最初のサーバーによって開始される。
- サーバーによってボールが打たれた瞬間には、サーバーを除く両チームの選手は、それぞれのコート内にいなければならない。
- レシービングチームがラリーに勝ち、サービス権を得た場合は、サービス順に従い、サービスを行う。
- サービス順の誤りは反則となり、その間違いは直ちに訂正される。
- 監督は、ラリー中、ベンチに座っていなければならない。
- 選手の健康と安全に配慮し、テクニカルタイムアウトを用いる。第1セットおよび第2セットでは、リードするチームが11点目に達したときは、第3セットでは、リードするチームが8点目に達したときは、30秒間のテクニカルタイムアウトが自動的に適用される。
- 第3セットでは、リードするチームが8点に達したときは、チームは直ちにコートチェンジをする。

(注)

- ルールブックに明記されてはいないが、小学生バレーボール競技規則の取り扱いとして、小学生の試合ではサービス順の誤りが起こらないようにしている。
本来のサーバーではない選手がサービスを打つ準備をしているときは、スコアラーからセカンドレフェリーを通じてサーバーの順番が誤っていることをチームに知らせ、正しい順番のサーバーに訂正してサービスを打たせる。ただし、この手続きは誤ったサーバーがサービスを打つ前にしか適用されない。実際にサービスを打ってしまった場合は、6人制競技規則と同様に、サービスの反則となる。サービスを打たせることからやり直せることはない。
- 監督がコートもしくはウォームアップエリアに近づく主たる目的は、選手に対して必要な指示を与えるためであり、みだりに監督が立ち上がったりする行為を許容するものではない。過度に目的から逸脱した行為に対しては、競技規則(21 不法な行為とその罰則)によって制裁が科される。監督を含めチーム役員が自然発的に喜びを表す表現として偶発的に立ち上がりたりする行為は許容範囲である。しかし監督以外のチーム役員や選手が毎回のように立ち上がりたり、あるいはベンチから数歩前に出たりする行為はルール違反である。また、監督がコート上の選手とハイタッチをしたり、跳んだり跳ねたり、相手を威嚇したりする行為などもルール違反となる。
- 第3セットのテクニカルタイムアウトは、コートチェンジでファーストレフェリー側の支柱外側を回ってきたチームの最後尾の選手がセカンドレフェリー側のサイドラインを通過した時点から30秒を計時する。

第5条 得点を得て、セット・試合に勝つこと

- 1 セットは（第3セットを除き）、最低2点をリードし、先に21点を得たチームが取る。20-20の同点になった場合は、（22-20, 23-21のように）2点のリードが得られるまでプレーは続く。
セットカウントが1-1のタイになった場合には、第3セットは、最低2点をリードし、15点になるまで続けられる。
- 2 試合は、2セットを取ったチームがその試合の勝者となる。

（注）

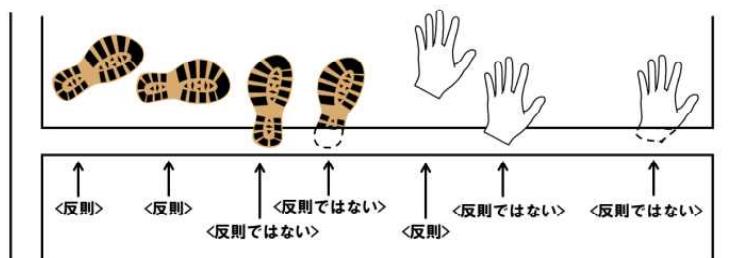
- 1 第3セットは、14-14の同点になった場合は、（17-15, 18-16のように）2点のリードが得られるまでプレーは続く。

第6条 ネット付近の選手

片方の足（両足）または片方の手（両手）がセンターラインを超えて相手コートに触れても、侵入している片方の足（両足）または片方の手（両手）の一部がセンターラインに接しているかその真上に残っていれば許される。他のいかなる身体の部分も相手コートに触れることは許されない。

（注）

- 1 この場合の「足」はくるぶしより先、「手」は手首より先をひとつのかたまりと見なして、その一部分でもセンターライン上（触れていないてもよい）に残っていれば反則とならない。（相手コート側）



※点線はラインに触れていないことを示し、センターライン上の空間にある。

- 2 相手コートに触れていなければ相手コート側空間に出ていても反則にならないが、相手選手に触れるなど相手のプレーを妨害したと見なした場合は、インターフェアの反則を適用する。

第7条 選手交代の制限

各チームは、1セットにつき12回までの選手交代が認められる。

（注）

- 1 セカンドレフェリーは記録を確認し、11回目と12回目の選手交代をファーストレフェリーおよび監督に通告する。
- 2 選手交代の手続きは、一般的の試合と同様の取り扱いで行われる。ただし、小学生の特性なども考慮し、レフェリーはチームの意向になるべく沿うようにする。（選手が誰と交代するのか理解していない場合はセカンドレフェリーが監督に尋ねたり選手交代ゾーンの手前で選手が立ち止まつたらゾーンに入るよう促したりするなど）

第8条 記録の方法

試合は、スコアシート記入法によって記録されるが、それぞれのセットのレシーブチームも、スコアシートの「サービスのチェック欄」は、ローマ数字のIの1欄から記入される。

小学生バレーボール競技規則における テクニカルタイムアウトの取り扱いについて

- ① 日本小学生バレーボール連盟及び各都道府県小学生連盟の関わる（主催、共催、主管等）小学生のバレーボール大会において、「テクニカルタイムアウト（以下TT0）」は、選手及びスタッフ（小学生）の健康管理のためのタイムアウトである。
- ② TT0が開始されたら、選手はベンチの外側の端に位置する（この時選手はベンチに着席してもよい）。ベンチスタッフ（大人）は選手の健康観察を行い、不調が疑われる選手には直ちに対応する。
※小学生の発達段階の特性として、自身の体調の変化に気付きにくいことや、体調が悪くなっても自分から言い出すことが難しいことなどが考えられる。そのため、ベンチスタッフ（大人）が積極的に選手の健康管理に気を配る必要がある。
※レフェリーは必要に応じて選手の体調についてベンチスタッフ（大人）に質問することができ、不調が疑われる選手への対応を指示することができる。レフェリーから選手の体調について質問があった場合は、正確に回答できるように準備しておく。
- ③ ベンチスタッフ（大人）は、選手及びスタッフ（小学生）全員が給水できるように準備をする。
※給水の準備が必要な期間はWBGTなどの諸条件を考慮し、大会本部が決定してもよいものとする。また、給水の準備は必須であるが、給水を行うか否かの判断は選手本人の意思による。
※ベンチにいる選手に給水やタオル等の準備を手伝わせてもよいが、これらの選手も給水できる状態にしなければならない。
- ④ ベンチスタッフ（大人）が選手に話しかけるときは、ベンチスタッフ自身が規定の位置に移動する。
- ⑤ TT0中は、ベンチスタッフ（大人）がフロアモッピングを行うことができる。

2023年度

6人制審判関係資料

2023年2月12日



公益財団法人日本バレーボール協会
審判規則委員会

【 目 次 】

1	令和5年度 JVA 審判規則委員会 指針	9
2	ルールの改正点・修正点について	10
3	2023年度 レフェリーの目標と6人制の重点指導項目	11
4	2023年度 6人制ルール取り扱いについて	12
5	2023年度 6人制審判実技マニュアル	18
6	2023年度 ラインジャッジマニュアル	46

令和5年度 公益財団法人日本バレーボール協会

審判規則委員会 指針

令和5年度審判規則委員会は、以下の5項目を指針とし、各事業を推進する。

- 1 各ブロックと連携して、各種講習会や審判育成事業等を通して、次世代を担う若手審判員の育成を努める。また、さらなるコンプアライアンスに関する意識向上を図り、一人ひとりが主体的に取り組めるような指導の方法を確立する。
- 2 レフェリーは、国内競技会及び国際競技会をスムーズに運営するために必要な事前講習会に参加してレフェリーとしての質の向上を図る。審判員の技術のレベルアップがバレーボールの競技力向上になることを忘れてはならない。
- 3 各種別において判定基準の統一を図り、安定した審判技術とメンタル面の強化に努める。また、試合中の選手やチームスタッフの言動に対しては、バレーボールとしてのインテグリティーが保てるようルールを的確に適用し、公平・公正な競技運営を行う。
- 4 選手・指導者を対象に、ルール及び取扱いについての周知・徹底を図り、正しい理解とルール遵守を醸成する。
- 5 子育て世代のレフェリーが活躍できる環境整備を推進する。また、男女共同参画をさらに進めるため、特に各カテゴリー・各都道府県にも女性審判員の活動の支援を推進する。

指導部： 1 A級審判員にカテゴリーを設けた育成体制を推進し、映像等も有効に活用し、より具体的な技術指導を行うことでレベルに応じスキルアップを目指す。

- 2 審判員の責務として、選手・指導者に対しルールはもとより、ルールの改・修正点や取扱い等を正確に伝達しルールの理解を深め、スムーズな大会運営だけでなく競技力の向上に資する。
- 3 各ブロックと連携をしながら、A級審判員だけでなく幅広く公認審判員、特に若手審判員の育成事業を実施し、裾野の拡大を図る。
- 4 子育て世代のレフェリーについては、ライフスタイルに合わせ、安心して審判活動に取り組める環境整備を行うとともに強化事業を推進する。

規則部：見易く正確で分り易いルールブックの作成を目指し、4種別のケースブックの編集を行う。6人制とビーチバレーボールはFIVBからの最新情報を収集し、必要に応じて改正・修正を行う。また、9人制についても競技の活性化を図るために、親しみやすいバレーボールを目指し、そのルールの研究を進める。

登録部：JVAメンバー制度（MRS）に従って、公認審判員のMRS登録の増加を目指す。また、早期登録手続きの完了と公認審判員の現状把握を行うために、各ブロック・都道府県との連携を図る。

以上

ルールの改正点・修正点について

2023年度のルールブックの編集にあたり、主な改正点・修正点について報告致します。

6人制改正点・修正点

本競技規則は、2021年10月にFIVBより「ルールブック2021–2024」としてホームページで公表されたものであり、2023年度はルールの改正はない。

本年度のルールブックも「英文併記」とし、『ケースブック』についてもケース番号に『ビデオ』と記載した項目についてはインターネット上にサイトを作成し、ルールブック巻末にそのサイトのURLとQRコードを掲載しFIVBのCASEBOOKの動画ビデオを見る能够とした。

以下が本年度の主な修正点である。

● 修正点

1. 本文中ならびにスコアシートの「公式記録用紙」を「スコアシート」に表記変更した。
2. 規則をより読み易くするため、単語訳や表記を見直し、字句を修正した。
3. ケースブックをより読み易く理解しやすいように表現を一部修正した。また、ケースブックで使用されている用語についての説明も追加した。

『2023年度 レフェリーの目標と6人制の重点指導項目』

JVA大会運営事業本部 審判規則委員会 指導部

1 目 標

- (1) 競技規則の精神を理解し、論理的・実践的な知識を習得する。
- (2) 正しい判定をするための眼を養い、そのための基本的な動きや位置取りを研究し、審判技術の向上に努める。
- (3) 多くの経験を通して、強いメンタルと人間性の醸成に努め、よりよいゲームマネージメントに繋げる。

2 重点指導項目

【ファーストレフェリー】

- (1) 最終判定について
 - ・自ら判定を行う。ホイッスル後に、副審と必要なラインジャッジを確認し、最終判定を出す。
 - ・責任を持って説明ができるよう、最終判定を行う。
- (2) ハンドリング基準について
 - ・基準および判定の仕方についての確認を行い、すべてのレフェリーが統一できるようにする。
 - ・特に、試合を通しては統一して判定できるよう基準をもつ。
- (3) 不法な行為について
 - ・参加競技者の不法な行為に対しては、毅然とした態度で競技規則を適用する。
 - ・最終判定後、セカンドレフェリーと協働し、コートの状況を確認する。
 - ・軽度な不法行為を繰り返すことがないために、早い段階でステージ1を与える。

【セカンドレフェリー】

- (1) 中断の要求およびベンチコントロールについて
 - ・ワンラリー毎にベンチコントロールを行い、不法な行為や正規の中止の要求の有無を確認し、スムーズなゲーム運営を行う。
 - ・選手交代の手続きを十分理解し、複数の交代、両チーム同時のケースについてスムーズに行えるようにする。
- (2) 不法な行為について
 - ・最終判定後、ファーストレフェリーと協働しコートの状況を確認する。特に、ネット際やベンチ等でファーストレフェリーが気づかない不法な行為があればファーストレフェリーに伝える。
- (3) ネット際の判定について
 - ・選手がネット際でボールをプレーする動作中、ボールを追わずにネット際に目を残し判定をする。
 - ・ペネトレーション等
- (4) スコアシートの最終確認及び試合中のスコアラーのコントロール・不測の事態の際の手順の確認

【スコアラー】

サービス順の確認、得点の確認をしながら、正確に記録をつける。疑わしいときは試合を止め、アシスタントスコアラー等に確認をしてミスの無いようにする。
(JVIMSがある場合は、その情報も参考にする)

【アシスタントスコアラー】

- (1) 不法なリバーリプレイスメントがあれば、サービス許可のホイッスルのあと、ただちにブザーを鳴らす。
- (2) スコアーボードの得点が正しいか確認する。

2023年度 6人制ルールの取り扱いについて

2023, 2, 11

【1】競技参加者の行為に関する事項

20.1 スポーツマンにふさわしい行為

20.1.1 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いけない。

20.2 フェアプレー

20.2.1 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。

(注)

- 1 ファーストレフェリーの判定に対するゲームキャプテンの質問は受け入れるが、その内容がルールの取り扱い等に関する質問ではなく、判定に対する抗議や意見を述べる等の場合やゲームキャプテン以外の選手が質問に来た場合は、拒否する。
- 2 競技参加者が、規則20に反した場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。
- 3 競技参加者が、レフェリーに向かって判定に対して執拗に抗議するような態度をとった場合、警告が与えられる。繰り返した場合は、ペナルティが科せられる。

【主にステージ1に該当するケース】

- ①ファーストレフェリーが最終判定を出した後にもレフェリーに不満を示す態度や言葉を発した場合。
- ②ファーストレフェリーがゲームキャプテンの質問に答えた後にも、さらに論争を長引かせるようにした場合。
- ③規則の適用や解釈でない内容の質問が、ゲームキャプテンから繰り返された場合。
- ④一度指導されているのに、再びゲームキャプテン以外の選手が判定に対して質問をした場合。
- ⑤ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等牽制する行為などがあった場合。

【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）】

- ①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不服的な態度を必要以上に示した場合。
- ②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、ベンチスタッフや控えの選手がベンチから飛び出して判定に異議を訴えた場合。
- 4 監督がセカンドレフェリーやスコアラーに話しかけることができるのは、リベロの再指名の時や得点が正しくない時などの声かけ程度のものであり、説明を求めたり、長く話しかけるようなことはできない。
- 5 試合終了後、監督・ファーストレフェリー・セカンドレフェリーはフェアプレーの精神でお互いに「握手」を交わす。

【2】 プレーの動作に関する事項

9.2 ヒットの特性

- 9.2.1 ボールは、身体のどの部分で触れてもよい。
- 9.2.2 ボールをつかむこと、投げることは許されない。ボールはどの方向にはね返ってもよい。

9.3 ボールをプレーするときの反則

- 9.3.1 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。
(規則 9.1, 第 11 条⑯)
- 9.3.2 アシステッドヒット：選手が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。(規則 9.1.3)
- 9.3.3 キャッチ：ボールをつかむ、または投げること。この場合、ボールはヒット後、接触している所から離れない。(規則 9.2.2, 第 11 図⑯)
- 9.3.4 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。
(規則 9.2.3, 第 11 図⑰)

(注)

- 1 ボールは、クリアにヒットされなければならない。ボールをヒット後、接触している部分から離ないと判断された場合はキャッチの反則となる。
 - ・腕が伴うようなプレーは明らかなヒットではない
- 2 指先 (the pads of finger and thumb/指及び親指の腹) を用いたティップは許されるが、その際、手を伴ってはいけない。
- 3 ボールをつかむ、投げる、ボールの方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキャッチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。

(反則となりうるケースの例)

- ①肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キャッチである。
- ②肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶプレーや、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長いためキャッチの反則となる。
- 4 ブロックにおいても、基準は同様である。

【3】 プレーの構造に関する事項

7.4 ポジション

サーバーによりボールが打たれた瞬間、両チームは（サーバーを除き）それぞれのコート内で、ローテーション順に位置していかなければならない。

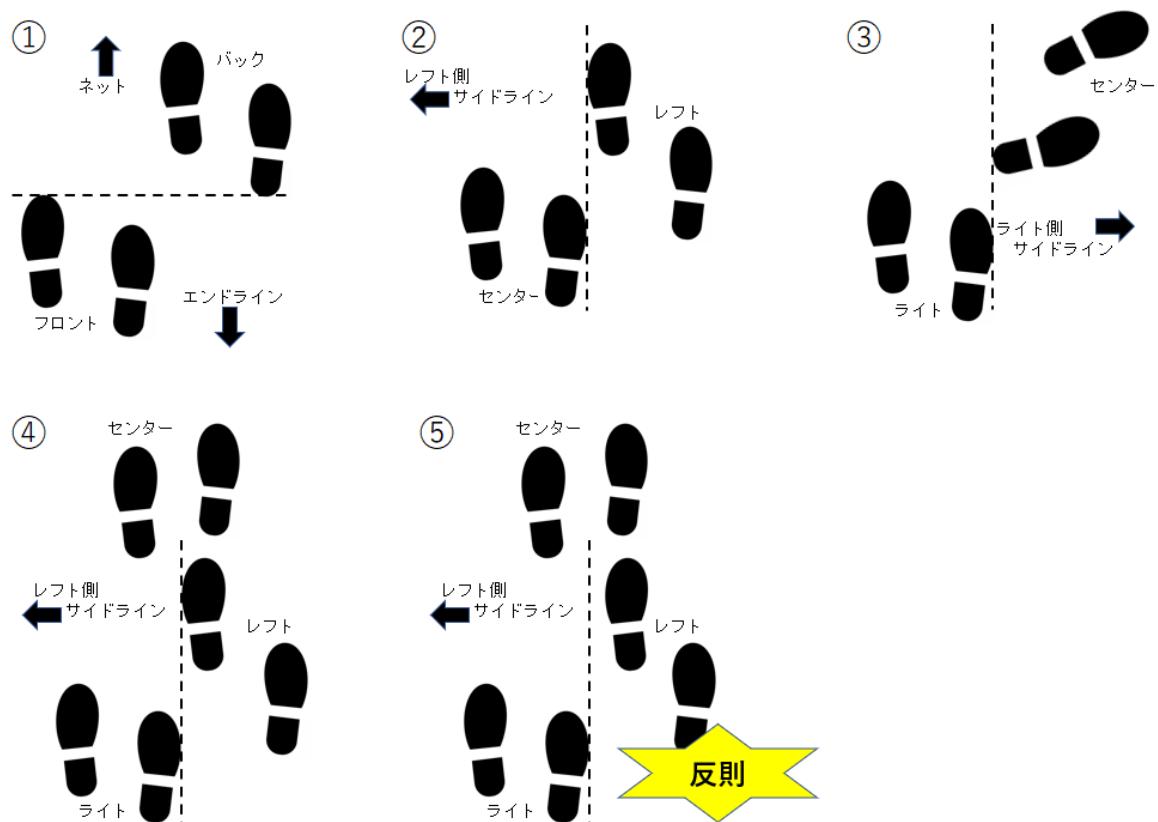
- 7.4.3 選手のポジションは、次のとおりコート面に接している両足の位置（最後にコート面に接触していた部分）により決定され、コントロールされる。

7.4.3.1 各バックプレーヤーは、対応するフロントプレーヤーと同じ位置にいるか、少なくとも片方の足の一部が対応するフロントプレーヤーの前の足よりセンターライン遠い位置にいなければならない。

7.4.3.2 ライト（レフト）サイドの各選手は、同じ列の他の選手のライト（レフト）側から遠くにある足と同じ位置か、少なくとも片方の足の一部がライト（レフト）のサイドラインに近い位置にいなければならぬ。

（注）

- 1 サービスが打たれた瞬間に、コート面に接している足がない場合、最後にコート面に接触していた部分を基準とする。
- 2 バックプレーヤーの両足よりも、対応するフロントプレーヤーの両足が完全に後方に位置しなければ、反則とはならない。
- 3 ライト（レフト）サイドプレーヤーの両足よりも、同じ列のセンタープレーヤーの両足が完全に右（左）側に位置しなければ、反則とはならない。
- 4 したがって、下図①から④はいずれも反則とならない。



7.3 スターティングラインアップ

7.3.4 ラインアップシートがセカンドレフェリーまたはスコアラーに一度提出された後は、正規の選手交代をせずに、ラインアップを変更することは認められない。

(注)

両チームのラインアップをスコアラーがスコアーシートに記入し終えたら、チームはラインアップを訂正することはできない。提出した後でそのセットが始まる前に、スターティングラインアップの選手が負傷した場合は、監督がファーストレフェリーに申し出て、確認後変更することが可能である。

なお変更は、ラインアップに記載されている負傷した選手のポジションに限る。

また、この取り扱いは負傷したケースに限る。

【4】 中断に関する事項

15.2 正規の試合中断の連続

15.2.4 中断の要求を拒否され、ディレイワーニングが適用された場合は、同じ中断中に（すなわち、次のラリーが完了する前に）正規の中止の要求をすることはできない。

15.11 不当な要求

15.11.1 以下のような正規の試合中断の要求は、不当な要求である：

15.11.1.1 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。（規則 12.3）

15.11.1.2 要求する権利のないチームメンバーが要求すること。（規則 5.1.2.3, 5.2.3.3）

15.11.1.3 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。（規則 15.2.2, 15.2.3）

15.11.1.4 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。（規則 15.1）

15.11.2 試合での1回目の不当な要求は、試合に影響を与える、試合の遅延にならなければ拒否される。罰則の適用を受けることはないが、スコアーシートには記録される。

（規則 16.1）

15.11.3 同じチームが試合中に、さらに不当な要求をした場合、遅延行為とみなされる。

（規則 16.1.4）

(注)

- 1 正規の試合中断の要求に関して、チームが不当な要求で拒否された後、その中断中に同じチームによる同じ試合中断の要求は認められないが、違う種類の中止の要求は認められる。ただし、15.11.1.1 の不当な要求については、サービスの実行が優先され、試合中断の要求はすべて認められない。
- 2 正規の試合中断の要求に関して、ディレイワーニングが適用された場合、同じチームによる試合中断の要求は、次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除いて）
- 3 5回の選手交代を終えた後に、2人の交代選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合、セカンドレフェリーは、監督に1組の選手交代だけが可能であることを伝え、どちらの選手交代を行うかを尋ねなければならない。そこに遅延がなければ、他の選手交代は不当な要求として拒否され、スコアーシートに記録される。
- 4 2組の選手交代の要求があり、その中の1組は不法な選手交代であった。セカンドレフェリーは1組の選手交代を認め、不法な選手交代は拒否し、チームに遅延の罰則を与える。
- 5 サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の中止の要求は拒否され、ラリー終了後、スコアーシートに不当な要求として記載する。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合でも、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせずにサービス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。

15.8 退場または失格での選手交代

退場または失格となった選手には、直ちに正規の選手交代が行われなければならない。もしもこれができないときは、チームには例外的な選手交代をする権利がある。これもできない場合は、チームは不完全を宣告される。（規則 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3）

(注)

- 1 退場を受けたチームメンバーは、直ちに正規または例外的な選手交代をして、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受けない。退場となった監督は、そのセットでは試合に介入することができず、そのセットが終了するまで競技場フロア内から出なければならない。
- 2 失格となったチームメンバーは、コート上にいる場合は直ちに正規または例外的な選手交代をして、試合終了まで競技場フロア内から出なければならないが、それ以外の処置は受けない。

【5】 チームリーダーに関する事項

5.1 キャプテン

- 5.1.2 試合中、チームキャプテンはコートに入っているときに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ときは、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。指名されたゲームキャプ

テンは、選手交代で退くか、チームキャプテンがプレーに復帰するか、またはそのセットが終了するまで、その責務を担う。

ボールがアウトオブプレーのとき、ゲームキャプテンだけが次の場合、レフェリーへの発言を許可される：

5.1.2.1 競技規則の適用や解釈について説明を求める。チームメイトの要求または質問を伝え
る。もしも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は、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、試合後にスコアシ
ートに正式抗議を記入する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る。

(規則 23.2.4)

5.2 監督

5.2.1 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、スターイン
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。これらの役割に関わるのは、
セカンドレフェリーである。

5.2.3.4 他のチームメンバー同様に、コート上の選手に指示を与えてよい。監督は、ウォーム
アップエリアが競技コントロールエリア内のコーナーにある場合、試合を妨げたり、遅ら
せたりしなければ、自チームベンチ前のアタックラインの延長線からウォームアップエリ
アまでのフリーゾーン内で、立ちながら歩きながらでも指示を出すことができる。も
しも、ウォームアップエリアがチームベンチの後方にある場合、監督は自チームのコート
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。

(注)

- 1 試合中に監督をはじめチームスタッフやゲームキャプテン以外のチームメンバーが、レフ
エリーに質問等、発言をすることはできない。
 - 2 監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながら歩きながら指示を出し
ている場合、ラインジャッジ（特に L2・L3）の判定の妨げにならないようにレフェリー
が注意する。
- ラリー終了後、レフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに罰則を適用する。

2023年度

6人制 審判実技マニュアル

2023年2月23日

**公益財団法人日本バドミントン協会
審判規則委員会指導部**

＜目次＞

試合前・試合終了後およびプロトコール時のレフェリーの役割 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
プロトコール	「プロトコール」 3
試合中	「遅延の制裁」 4
	「軽度の不法な行為」 4
	「不法な行為・罰則」 5
	「不当な要求」 5
	セット間 6
試合終了後 6
9 【試合中の判定】 7
	ハンドシグナル 7
	基本的な位置の取り方 7
	最終判定の仕方 8
	サービス許可のホイッスル 8
	スクリーンの判定 8
	サーバーの誤り 9
	ポジショナルフォルト 9
	サーブレシーブ 10
	アタック時の判定 11
	バックアタックの判定 12
	バックセッターのアタックヒットの反則 12
プロトクル時の判定 13
バックプレーヤーのブロックの判定 13
ボールコンタクトの判定 14
タッチネット 15
ネット上の「同時の接触」の判定 16
オーバーネット 16
ネット下からの相手コート及び空間への侵入 17
アンテナ外通過の判定 17
ボールがアンテナに当たるケース 17
ボールハンドリング 18
オーバーハンドパス 18
アンダーハンドパス 18
トス 18
ティッピング 18
ボールイン・アウト 19
パンケーキ 19
物体利用のプレー 19
【競技の中斷に関する技術】 20
タイムアウト 20
選手交代 21
【リベロリプレイスメントに関する技術】 22
【選手交代の手順】 24

I試合前・試合終了後およびアロトコール時のフェリーの役割

スコアラー	<p>① コートに向かって右側がスコアラーとする。</p> <p>② 試合開始 30 分前までには、スコアーシートに必要事項の記入を済ませ、スコアーズテーブルに着く。登録メンバーの記入については、最終承認された『コンボジョンシート』から転記する。</p> <p>③ ラインアップシートを受け取った後、各セットの開始前に、ラインアップシートに記載されている番号がスコアーシートのチームメンバー欄にも記載されていることを確認しなければならない（記載されていない場合は、セカンドフェリーに報告する）。</p> <p>④ サービスオーダーと得点の確認を行う。スコアーシートが唯一の公式記録である。疑惑を抱いた時は、ゲームを止め、セカンドフェリーを呼び、可能な限り迅速に、正確に処置する。ロングサーバーであればサービスが打たれた直後、ザードを鳴らし、ファーストフェリーに知らせる。点数の間違いは、試合を中断せずに速やかに処置する。</p> <p>⑤ デームキヤブテンからファーストフェリーに対して正式抗議の申し立てがあつた場合、その正式抗議としてスコアラーが記入するか、チームキャブテンまたはデームキヤブテンが記入することを許可する。</p>
	<p>① 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。スコアラーが任務を続けられない場合、スコアラーを交代する。</p> <p>② 試合開始 30 分前までには、リベロコントロールシートを準備し、席に着く。また、スコアーシートの予備を準備する。</p>
	<p>③ アシスタントスコアラーは、試合中、</p> <ul style="list-style-type: none"> a) 試合中、すべてのリプレイメントを記入する。 b) スコアーズテーブルのマニュアルスコアボードを使用して、得点掲示を行う。 c) 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。 d) タイムアウトの間、セカンドフェリーにリペロの位置を「イン」と「アウト」の手信号を用いて、それぞれの片方の手で知らせる。 e) 必要に応じて、交代の要求を認め知らせたためのフマークを押して、スコアラーを補佐する。
	<p>① 試合開始 30 分前までには、スコアーズテーブル後方に集合する。両フェリー紹介前に 2 人ずつ、ウォームアップエリア近くで待機し、その後紹介直後に、それぞれの定位置について、運手の紹介を持つ。</p> <p>② 担当の位置についたら、ネット及びアンテナ等が正しい位置に取り付けてあるかどうかチェックする。特にアンテナの取り付け位置についてはゲーム中でも十分注意する。</p> <p>③ ラインジャッジは、ボールリトリバーやモッパ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ドバイスを与える。</p> <p>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。</p>
	<p>① 試合開始 30 分前までには、競技場に集合し、クラウチングチエア（背もたれなし）・タオルがあるかを確認する。</p> <p>② 公式ウォームアップ中は、フェンス外でボール拾いを手伝う。</p> <p>③ 積極的にボールを回収し、サーバーにスマーズに配球できる状況をつくる。そのためには、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はっきり示す。</p> <p>④ ボールの受け渡しは、2・3歩歩いて行う。サーバーの邪魔にならないタイミングで、よく状況を見て、フェンスのすぐ近くを転がす。</p> <p>⑤ コート内のボールは、サイドラインまで行き、選手に渡してもらう。コート内には入らない。</p> <p>⑥ ボールをサーバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーへは、ワンハンドでボールを送る。</p> <p>⑦ (1~4セットのセット間) 3ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す「NO 2・5」がボールを管理し、次のセットサービス権のあるチームのNO 2もしくはNO 5が2個のボールを保持する。5セット目は、ボールを1個、セカンドフェリーに渡す。(1セット目と5セット目の最初のサーバーへのボールはセカンドフェリーから出される。)</p> <p>⑧ タイムアウト中およびセット間には、ボール管理を行い、選手に渡さない。</p> <p>⑨ 試合終了時には、3つもしくは5つの試合球をスコアーズテーブルに持つて行き、ボールホルダーに返す。</p>
	<p>① フロアモッピングは、選手の安全とスマ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。</p> <p>② 試合開始 30 分前には、競技場に集合し、高さ 3.0 cm 以下のクラウチングチエア（背もたれなし）、タオル、モップがあるかを確認する。</p> <p>③ モッパー用のタオルは、最小 4.0 cm × 4.0 cm、最大 4.0 cm × 8.0 cm とする。タオルを置くときは、観客から見えにくい場所に置く。</p> <p>④ それぞれのモッパーは、手に 1 枚ずつのタオル（計 2 枚）を持って、役割を果たす。フロントゾーンはサイドライン外側まで、バックゾーンはコート内を中心には拭く。</p> <p>⑤ 公式ウォームアップ中は、フェンスの外でボール拾いを手伝う。</p> <p>⑥ タイムアウト時、セット間に、チームがベンチ付近でフロアを濡らした場合はチームに拭かせる。こぼしたチームがコートチエンジした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技員が拭く。</p> <p>⑦ モッパーは、ウェットスポットを自分の眼で確認したら、直ちに片方の手を挙げ（手を挙げながらコートに入らない）、ラリー終了後、素早くウェットスポットに行き、拭き残しのないようにしっかりと拭く。拭く時間は 3 秒程度である。（前のラリー終了のホイッスルまで 8 秒間を守るために）その際、選手とぶつからないように注意する。</p> <p>⑧ フロントゾーン担当のモッパーの定位置は、スコアラーズテーブル横であり、セカンドフェリー側からコートの 3 分の 2 の区域に戻る。他は、広告パネルを隠さないようにボールリトリバーと同じ位置まで行き、次のラリーで定位置に戻る。バックゾーン担当のモッパーは拭き終えた後、必ず最短距離で選手にぶつからないように注意をし、直線的に定位置に戻る。</p> <p>⑨ 選手からの要求があつても、要求に応じない。要求されないよう任務を全うすることが重要である。もしも、モッパーがウェットスポットに行かない場合は、レフェリーが注意をする。</p> <p>⑩ 選手と監督には、モッパーは 8 秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。</p>
モッパー	<p>リトリバー</p>
	<p>① ポール</p>
モッパー	<p>① フロアモッピングは、選手の安全とスマ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。</p> <p>② 試合開始 30 分前には、競技場に集合し、高さ 3.0 cm 以下のクラウチングチエア（背もたれなし）、タオル、モップがあるかを確認する。</p> <p>③ モッパー用のタオルは、最小 4.0 cm × 4.0 cm、最大 4.0 cm × 8.0 cm とする。タオルを置くときは、観客から見えにくい場所に置く。</p> <p>④ それぞれのモッパーは、手に 1 枚ずつのタオル（計 2 枚）を持って、役割を果たす。フロントゾーンはサイドライン外側まで、バックゾーンはコート内を中心には拭く。</p> <p>⑤ 公式ウォームアップ中は、フェンスの外でボール拾いを手伝う。</p> <p>⑥ タイムアウト時、セット間に、チームがベンチ付近でフロアを濡らした場合はチームに拭かせる。こぼしたチームがコートチエンジした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技員が拭く。</p> <p>⑦ モッパーは、ウェットスポットを自分の眼で確認したら、直ちに片方の手を挙げ（手を挙げながらコートに入らない）、ラリー終了後、素早くウェットスポットに行き、拭き残しのないようにしっかりと拭く。拭く時間は 3 秒程度である。（前のラリー終了のホイッスルまで 8 秒間を守るために）その際、選手とぶつからないように注意する。</p> <p>⑧ フロントゾーン担当のモッパーの定位置は、スコアラーズテーブル横であり、セカンドフェリー側からコートの 3 分の 2 の区域に戻る。他は、広告パネルを隠さないようにボールリトリバーと同じ位置まで行き、次のラリーで定位置に戻る。バックゾーン担当のモッパーは拭き終えた後、必ず最短距離で選手にぶつからないように注意をし、直線的に定位置に戻る。</p> <p>⑨ 選手からの要求があつても、要求に応じない。要求されないよう任務を全うすることが重要である。もしも、モッパーがウェットスポットに行かない場合は、レフェリーが注意をする。</p> <p>⑩ 選手と監督には、モッパーは 8 秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。</p>

[試合の運営]

[試合の運営]		ファーストレフェリー ミーティング	セカンドレフェリー ミーティング	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合前		<p>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)</p> <p>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。</p> <p>(例) LJ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 ・パンケーキなど具体的に確認する</p>	<p>①ファーストレフェリーの位置から選手の陰になつて見えないプレー、床に落ちたかどうか、セカンドレフェリー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、その他ファーストレフェリーに対する補佐の仕方にについて打ち合わせをする。</p> <p>②スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。</p>	<p>①ファーストレフェリーを発見した時は、セカンドレフェリーに対して正しいサーバーを伝える。そして、両チームの次のサーバーを伝え、それに基づいてセカンドレフェリー、スコアラーはポジションを確認する。</p> <p>②(具体例) 誤ったサーバーを発見した時は、セカンドレフェリーに対して正しいサーバーを伝える。そして、両チームの次のサーバーを伝え、それに基づいてセカンドレフェリー、スコアラーはポジションを確認する。</p>
	コード、備品、用具の点検	<p>①コード、ベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボールについて確認をする。</p> <p>②ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	<p>①コード、ベンチ、ウォームアップエリア、ネット、ボールについて確認をする。</p> <p>②ファーストレフェリーと共に、ネットの高さ、張り具合、アンテナの位置およびサイドバンドの位置をチェックする。</p> <p>③必要な用具の点検をする。</p>	<p>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(消せないボールペン)で記入する。</p> <p>②代表者会議で変更、訂正された最終エントリーをスコアシート右下部のチーム欄に記入する。</p>

		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
		ファーストレフェリー	<p>①スコアラーズテーブルの前で、セカンドレフェリーの立ち会いの下、両チームのキャラブテンとトスを行う（コインを使用）。またその際に、公式ウォームアップを合同で行うか、個別に行うかを確認する。</p> <p>②公式ウォームアップの計時を行う。</p> <p>③試合球、スコアシート、ブザー、ナンバーパドル、ユニフォームなど、ゲームに必要な用具をチェックする。</p> <p>④ラインアップシートを確認し、セッターの位置を中心、両チームのメンバーを確認する。</p> <p>⑤両チームのラインアップをスコアラーがスコアシートに記入し終えたら、チームはラインアップを訂正することはできない。しかしながら、提出した後でそのセットが始まる前に、スタートイングライナップの選手が負傷した場合、監督がファーストレフェリーに申し出で、確認後変更することが可能である。この場合、変できるのは負傷した選手のポジションのみである。</p> <p>⑥公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。</p>
		プロトコール	<p>①監督、チームキャラブテンはサインする。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。したがってこのサイン後にそのチームの構成を修正することはできない。</p> <p>②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された構成メンバーを確認する。</p> <p>③ラインアップシートを受け取った時には、セット番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合した後、スコアシートに記入する。数字がはっきり確認できない場合はや登録されていない番号、あるいはリベロの番号が記載されていた場合は、セカンドレフェリーを通して、監督に確認する。ラインアップシートはファーストレフェリー・セカンドレフェリー（JV1 MS）以外には見せてはならない。</p> <p>④アシスタントスコアラーは、エントリーに記載されたリベロがコート上にいることを確認する。</p> <p>⑤各チームが個別にウォームアップを行っている場合は、交代をホイッスルで合図する。</p> <p>⑥ボールの配球</p> <p>スタートティングライナップ（リベロを含む）の紹介後</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3ボールシステム＝ボールリリバーNo2, 5へ ・5ボールシステム＝No1, 2, 4, 5へ <p>⑦ラインアップシートに従って、スタートティングブレイヤーを確認する。もし、ラインアップシートに記入されていない番号の選手がコート上にいた時は、監督に確認し正しい処置を行う。また、コート上の選手がラインアップシートの番号と異なる位置にいたら、ラインアップシートをゲームキャラブテンに示し処置をする。（各セット開始時も同様に扱う）</p> <p>⑧最初のサーバーにボールを送る。</p>

試合中	<p>ファーストレフェリー</p> <p>①選手交代が遅れたときは、交代選手が入る準備ができていなければ、ナンバーパドルを使用する際に、ナンバーパドルの番号を間違えたりしたときは、ナンバーパドルを保持していかなければ、遅延の罰則となる。</p> <p>②タイムアウトの終了やセット開始の合図があつ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>③コートの表面を汗などで濡らした時に、それを拭いたための中止の要求や、シューズの紐を結め直すための中止を要求したときは遅延の罰則とする。</p> <p>④ボールデッドの間に、選手が遅延をさせるよう床を拭いていたり靴紐を結め直したりすることには気にすることなく、サービス許可のホイッスルをする。選手が靴紐を結んでいる所は見ない。見ていると待つている感じを与えるのでサーバーを見る。</p> <p>⑤ラリー終了後直ちに次のサーバーはサービスゾーンに移動して、ボールを受け取る。（サービスの準備をする）遅れるケースでは遅延の対象となることがあるので、ホイッスルして移動を促す。</p>	<p>セカンドレフェリー</p> <p>タイムアウトやセット開始の合図があつたにもかかわらず試合を再開しないときは、直ちにコートに戻るよう促す。</p>	<p>すべてのディレイワーニング・ディレイペナルティは、スコアシートの罰則の欄に「D」で記載する。</p>
試合終了	<p>軽度の不法な行為</p> <p>※規則21. 1</p>	<p>①〈ステージ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、ゲームキヤブテン・当該選手を呼んだ際、ファーストレフェリーの元に行き、内容を確認する。</p> <p>②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則21. 1を理解する。</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。</p> <p>②軽度の不法な行為は、2段階で処置されるので、規則21. 1を理解する。</p>

試合中	不法な行為・罰則	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
規則21. 4. 1 規則21. 4. 2 規則21. 5	<p>① 《警告や罰則の処置の方法》</p> <p>a) 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できるだけ早く）、警告や罰則を受ける選手にレフェリースタンドに近づくように指示する。</p> <p>b) 選手がレフェリースタンドに近づくと、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。</p> <p>① ② 試合中に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えるべきである。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 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21. 4. 2に伴い、累進的な罰則となる。（第9図、規則21. 3）</p> <p>⑤ 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21. 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。</p> <p>退場または失格の場合、直ちにゲームキヤブテンを呼び、当該監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重处罚を防ぐため）、次のセットの開始時にカードを提示することで正式に罰則が適用される。</p>	<p>① ② 試合中に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えるべきである。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 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21. 4. 2に伴い、累進的な罰則となる。（第9図、規則21. 3）</p> <p>⑤ 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21. 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。</p> <p>退場または失格の場合、直ちにゲームキヤブテンを呼び、当該監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重处罚を防ぐため）、次のセットの開始時にカードを提示することで正式に罰則が適用される。</p>	<p>① ② 試合中に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えるべきである。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 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21. 4. 2に伴い、累進的な罰則となる。（第9図、規則21. 3）</p> <p>⑤ 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21. 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。</p> <p>退場または失格の場合、直ちにゲームキヤブテンを呼び、当該監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重处罚を防ぐため）、次のセットの開始時にカードを提示することで正式に罰則が適用される。</p>	<p>① ② 試合中に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えるべきである。</p> <p>③ 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。</p> <p>④ 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21. 4. 2に伴い、累進的な罰則となる。（第9図、規則21. 3）</p> <p>⑤ 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21. 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。</p> <p>退場または失格の場合、直ちにゲームキヤブテンを呼び、当該監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重处罚を防ぐため）、次のセットの開始時にカードを提示することで正式に罰則が適用される。</p>
不正当な要求	レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。	不正当な要求があつた場合は拒否をして、そのラリーの終了後にスコアラーに不正当な要求があつたことを告げ、スコアシートに記載させる。また、ファーストレフェリーにも合図を送る。	* 不正当な要求を拒否した場合 異なる種類の中断の要求は認められる。	不正当な要求（拒否）は、罰則の欄の上の当該チームに×印を入れる。

セ ット 間	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
	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。 (最終セットの場合) リードするチームが8点に達した時、コート上の選手をエンドラインに整列させ、ハイツールでコートチエングのシグナルを示す。	セット間の計時を行い、両チームの状況を確認する。 前のセットが終了後、積極的にラインアップシートを取りに行く。 スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。 (最終セットの場合) コートチエンジがスマーズに行えるように確認する。 コートチエンジ後、コートチエンジ前と同じポジションであることを確認する。その後、スコアラーを確認し、リバロリプレイメントや中断の要求を認めめる。	セット間の計時を行う。結果の集計・記入をセットごとにを行い、次のセットの必要事項を記入する。 (最終セットの場合) コートチエンジ後、中断の要求があつても、まずポジョンの確認を優先し、その後両手をあげてから、中斷の要求の手続きに入していく。
試合終了後			<p>①監督およびゲームキャラブテンと握手をする。</p> <p>②セカンドレフェリーが確認をしたスコアシートを、再度確認してサインをする。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>⑤スコアシートを完成させた後に、アシスタントスコアラーがサインした後、自分でサインをし、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探る。</p> <p>⑥スコアシートは、オリジナルを主催者が保管する。</p>

[試合中の判定方法]

スコアラー	セカンドレフェリー	アシスタントスコアラー
ハンドシグナル	<p>①公式ハンドシグナルを使用し、明瞭に間をあけて説得力のあるハンドシグナルを示す。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ぬ。</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ゲーム中には、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはと共に目を合わせる必要がある。</p> <p>⑤ファーストレフェリーがホイッスルした場合、反則をした選手が明らかであれば、選手を示す必要はない。</p> <p>⑥セカンドレフェリー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。</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、ラリーに負けた側に移動する。(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ベントコントロールを行う。</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。サイドはファーストレフェリーに追従する。</p> <p>③コート以外でのホイッスルをするケース</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選手交代のブザーがない。ブザーが鳴らない(シグナルを示す)。 ・リベロの再指名(シグナルはしない)。 <p>④セット開始前、ラインアップシートに記入されていない選手の交代要求時。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他コートからのボールの侵入。 ・ロングサーバー。 ・コート上の重大な事故、けが等。 <p>⑤セカンドレフェリーが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側に移動して、ファーストレフェリーと目が合った時(ファーストレフェリーが求めた時に、胸の前で小さく合図のみ送る。(しかし、ファーストレフェリーがその判定を受け入れない時は、主張すべきでない))</p> <p>⑥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ポールや選手の影になつて見えにくいけースがあるので、セカンドレフェリーはファーストレフェリーの見える位置に移動する。</p>
基本的な位置の取り方	<p>①基本的に、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。ボールを中心として移動する。</p> <p>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、ボールがバックゾーンにある時はリラックスするリズムを持つ。</p> <p>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。</p> <p>④ネットから離れたアタッカーのプレーとプロッカーハンドボールが混戦に入るようにする。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。アッカーハンド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。</p> <p>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ボールを注視することが大切である。</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> <p>②セカンドレフェリーは、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。サイドはファーストレフェリーに追従する。</p> <p>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、ボールの後ろに密着することが望ましい。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。</p> <p>④ポール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。ファーストレフェリーサイドでの攻撃は一步踏み込んで静止して見る。</p> <p>⑤タイムアウトや選手交代の要求に注意を払う。</p> <p>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する。</p>

最終判定の仕方	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スコアラー
最終判定の仕方	ファーストレフェリーは、ラリー終了のホイッスルをし、自ら判定を行う。 特に、ボールコンタクトの有無、ライン判定等についてファーストレフェリー自身が判定に自信が持てない時に限り、判定を出す前に、セカンドレフェリー・ラインジャッジを呼んで確認する。判定を出した後、チームからのアピールでセカンドレフェリー・ラインジャッジを呼び、その結果判定を覆すことはレフェリーへの信頼を失うことになるので、信念を持ち毅然たる態度で判定を行う。		
サービス時の判定	<p>サービス許可のホイッスル</p> <p>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(もしも、サーバーが背を向けているときでも)、両チームの選手がコート内にいてプレーの準備ができるということである。</p> <p>②サービス許可のホイッスルまでにポジショナルフルオルト、セッターの位置、バックアタックの選手の位置等のチェックをする。</p> <p>③両ベンチを見て、競技中断の要求の有無を確認する。</p> <p>④大観衆の中では少し長めにホイッスルをする。</p> <p>⑤ファーストレフェリーのサービス許可のホイッスル後、8秒以内にボールを打たなければ、8秒ルールが適用される。</p> <p>⑥ラリー終了のホイッスルから次のサービス許可のホイッスルのノーマルタイムはおよそ8秒とする。 (ボールをバウンドさせたり、コートに背を向けたりしてもホイッスルする)</p> <p>⑦ファーストレフェリーのホイッスル後、サービスに出た選手が間違いであることにチーム内で気づき、正しい選手に戻そうとする行為は、反則を科さずに代わることを認める。この場合は8秒以内にサービスを行わなければならない。</p> <p>⑧サービス時の反則(8秒ルール、フットフォルト等)、サービングチームのポジショナルフルオルト、スクリーンを確認する。</p> <p>⑨コート上に正しい数の選手(例：5人または7人)がない場合、チームに注意を促し、必要であれば遅延の制裁を与えるなければならない。リバローゴローテーションでポジション4に入り、リプレイスメントしない場合も同様である。</p>	<p>①試合中断の要求がないかを注意し、ベンチコントロールをする。</p> <p>②レシービングチームのセッターの位置が、フロントカバックか、またバックアタックは誰が打つかを確認する。</p> <p>③レシービングチームのポジショナルフルオルトの確認をする。(必要に応じて、保持しているラインアップシートで確認)</p> <p>④ポジションの反則を確認後、打たれたサービスボールが許容空間内を通るかを確認する(セカンドレフェリー側のアンテナを見る)とともに、素早くロックサイドに移動する。</p>	<p>①得点を確認する。</p> <p>②サーバーを確認する時は、スコアシートのサービス順とサーバーに齟齬が生じていないか、最初にスコアシートでサーバーの番号を確認して、次に実際のコート上のサーバーの番号を確認する。(大きく指すことではない)</p>
スクリーンの判定			<p>サービスヒットまたは集団でスクリーンを形成し、サービスヒットによって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ならない。</p> <p>サービスが行われるとき、サービングチームの1人または複数の選手が腕を振り動かしたり、跳びはねたり、左右に動いたりして、あるいは集団で固まって立ち、ボールがネット垂直面に到達するまでサービスヒットとボールのコースの両方を隠すことでスクリーンが形成される。サービスヒットまたはサービスボールのコースがサービングチームに見えるのであれば反則ではない。</p>

サービス時の判定		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
サーバーの誤り	セカンドレフェリーのシグナルを確認したら、サイドを示す。必要であればセカンドレフェリーを呼び確認を行う。	<p>①ホイッスルをしてゲームを止め、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。（その際、正しいサーバーを確認し、ラインアップシートでポジションを確認する）</p> <p>②再度ホイッスルをし、ポジショナルフルトルのハンドシグナルを示す。</p> <p>③ゲームキャラブテンションを呼んで、状況について説明する。 (誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー、相手チームの次のサーバー)</p> <p>④両チームのポジションを正しく確認する。</p>	<p>①ロングサーバーを確認したら、サービスを打った瞬間に「ブザー」等を使用してファーストレフェリーに知らせる。時期が遅れる場合は口頭でセカンドレフェリーに知らせる）</p> <p>②セカンドレフェリーに状況を説明する。 (誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー、相手チームの次のサーバー)</p>	<p>①ロングサーバーを確認したら、サービスを打った瞬間に「ブザー」等を使用してファーストレフェリーに知らせる。時期が遅れる場合は口頭でセカンドレフェリーに知らせる）</p> <p>②セカンドレフェリーに状況を説明する。 (誤ったチームの正しいサーバーと次のサーバー、相手チームの次のサーバー)</p>
ポジショナル フルトル		<p>①サービス時にサービングチームの選手がコート内にいることを確認する。サービスが打たれた時にコート外に出ている場合、ホイッスルをして判定をする。</p> <p>②サービングチームの選手のコート面に接している両足の位置によって判定をする。ただし、コート上の選手の足が、相手コートに触れていた時は、ネット下からの相手コート及び空間への侵入した場合と同様に判定する。</p> <p>③サーバーだけ、また反則の起こりそうな選手だけを注視してしまうと、視野が狭くなり、他の関係の反則が見えなくなるので、なるべくコート全体を視野に入れる。</p> <p>④反則が起きた時は、どの選手の関係がポジショナルフルトルなのか明確に示す。</p>	<p>①サービス時にレシービングチームの選手がコート内にいることを確認する。サービスが打たれた時にコート外に出ている場合、ホイッスルをして判定をする。</p> <p>②レシービングチームの選手だけを注視するのではなく、両チームを視野に入れて、コート面に接している両足の位置によって判定をする。ただし、コート上の選手の足が、相手コートに触れていた時は、ネット下からの相手コート及び空間への侵入した場合と同様に判定する。</p> <p>③ゲーム中、サービス許可のホイッスルの前に疑わしいときは、ラインアップシートを見て、ポジショナルフルトルがあるか、ないかを確認する。試合中は必ずラインアップシートを保持する。</p> <p>④反則が起きた時は、どの選手の関係がポジショナルフルトルのかが選手を明確に示す。ゲームキャラブテンションがより多くの情報を要求した場合には、ポケットからラインアップシートを取り出し、ゲームキャラブテンションに反則を犯した選手を示さなければならない。</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 アシスタンスコアラー
サーブレシーブ	<p>①レシーピングチームのセッターがフロントかバックかをサービス許可の前に確認をしておく。</p> <p>②サービスボールがライン際に落下する場合は、アウトかインかを確認してから、ラインジャッジの判定を確認する。</p> <p>③バックセッターがネット際でボールをプレーする時はボールの高さを確認する。</p> <p>④バックセッターがネット際でボールを返球したり、相手からのボールをブロックしたりする可能性のある場合は、ボールの高さや位置を確認する。</p> <p>⑤ジャンピングサーブでボールがレシーバーにかすかに触れていくケースに注意をする。</p> <p>⑥サービスのレープでは、オーバーハンドの指を使った動作でキャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。</p>	<p>①ポジションの反則を確認後、打たれたサービスボールが許容空間内を通るかを確認する（セカンドレフェリー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。</p> <p>②プレーを読んでポジショニングをする。（セッターのトスがA、B、C、D等で上がるか、アタックは誰が打つのか、ブロックは誰がするのかなど）</p> <p>③レシーピングチームのセッターがフロントか、バックかを確認する。</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
アタック時の判定	<p>①必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール1つ分ぐらいとし、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オーブンアタックは高い位置から広い視野で見ること。アッカーチャンネルを視野に入れる。アッカーチャンネルのキヤツチ、プロッカーチャンネルを視野に入れておく。</p> <p>③A、B、C、D クイックは、トスがネット際に上がるまで、ボールを見ながらネット上に目線をおき、プロッカーやセッターのオーバーネットやタッチネット、プロッカーチャンネルを見て、レシーバーのボールコンタクトとライン判定をする。(プレーを先読みすること)</p> <p>④特にボールを置く方向を変えるフェイント攻撃（「ティップ」）が使用された場合、ボールタッチに注意を払う。</p> <p>アタックヒットの際、ボールをキヤツチしたり投げたりしなければ「ティッピング」が認められる。「ティッピング」とは、片手や指で静かにネットの高さよりも完全に上のボールをアタックすることである。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴つたり、投げられたりした場合は反則である。</p> <p>⑤ボールをつかむ、投げる、ボール方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキヤツチの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。</p> <p>《反則となりうるケースの例》</p> <p>a) 肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キヤツチである。</p> <p>b) 肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶプレーや、ボールを相手方プロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについては、ボールに手を伴って運ぶ時間が長いためキヤツチの反則となる。</p> <p>⑥ティッピングは、プレーの先読みをして、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>⑦セッターとプロッカーチャンネルがフロントかバックかを確認する。</p>	<p>①攻撃のプレーを読んでポジショニングをして、必ず静止してネット界面を注視する。</p> <p>②ネットとプロッカーチャンネルを視野に入れ、特にタッチネット、ペナルティショーンファルト、そしてプロッカーチャンネルを集中して見るためネットとプロッカーチャンネルの間に視点を置き、ネット界面を集中して見る。</p> <p>③セカンドレフェリーサイドでのアタックの時は、アンテナも視野に入れる。タッチネット、プロッカーチャンネルだけでなく、ボールがアンテナに当たるケース、プロッカーチャンネル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> <p>⑤セッターやプロッカーチャンネルがフロントかバックかを確認する。</p>	

スコアラー アシスタントスコアラー	セカンドレフェリー	ファーストレフェリー	バッカタックの 判定
			<p>①ポジションの確認を行う。特にセッターとバッカタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバッカタックに注意する。</p> <p>②ジャンプの踏切位置を監視する。バッカの選手がアタックする時にアタックラインに触れていいどうか。（アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する）触れていれば反則である。</p> <p>③打点の高さを確認する。ファーストレフェリーの目の位置をネット上端まで下げる必要がある。ネットの上端よりも完全に高い位置でヒットされたならば反則となる。</p> <p>④ネット上端より高いボールをバッカのセッターがトスした時に、相手方プロッカーがオーバーネットしていないでのボールには、バッカのセッターの反則である。</p> <p>⑤反則成立のタイミングは、そのボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手のプロックに触れた時に反則が成立するので、その瞬間にホイッスルをする。</p>
			<p>①ポジションの確認を行う。特にセッターとバッカタックをする選手の位置を確認しておく。セッターがフロントの時はバッカタックに注意する。</p> <p>②バッカタックを判定できるようにボールに近づき過ぎないようにする。セカンドレフェリー側からのアタックラインが視野に入ることを確認する。</p> <p>③ジャンプの踏切位置を監視する。バッカの選手がアタックする時にアタックラインに触れていいどうか。（アタックライン延長線上も含まれているので十分に注意する）触れていれば反則である。</p> <p>④バッカタックの反則を見るなどを意識して、センターからの速いバッカタックが見える位置にすばやく移動する。アタックラインが全て見える、下がった位置で判定する。</p> <p>⑤打点の高さがはっきりしない時には、ファーストレフェリーとアイコンタクトをとり、判定を行うのが望ましい。</p> <p>⑥ファーストレフェリーを補佐して、タイムリーにホイッスルできようにする。</p>
			<p>①ネット上端よりも完全に高い位置でトスアップされたボールが、直接相手コートに入ってしまったり、相手プロックに触れたりした時は、アタックの反則となる。</p> <p>②味方選手に上げたトスをブロックされた場合は、ブロックのオーバーネットの反則となる。</p> <p>③トスを上げる前に、またはトスを同時にブロックした場合は、ブロックのオーバーネットの反則である。</p>

スコアラー アシスタンスコアラー	セカンドフェリー	ファーストレフェリー	ブロック時の判定
<p>①プロッカーによるタッチネットだけでなく、ファーストレフェリーが確認しにくくセカンドフェリー側のボールコンタクトに注意する。</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、プ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、プロッカーがアンテナに触るケースも起ることを意識して見る。</p> <p>④ネットヒプロッカーを視野に入れて、特にタッチネット、ペネットーションフォルト、そしてプロッカーのボールコンタクトを見たため、ネットヒプ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> <p>⑤プ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、プロックの間とセカンドフェリーサイドであることを理解し、ラインジャッジヒ協力する。</p> <p>⑥プロッカーのオーバーネットは、セッターがトスを上げる前、または同時ブロックをすること。ネット上の同時プレーでどちらかがオーバーネットしているケース。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。)</p> <p>⑦ボールは体のどの部分に触れてもよいので、プロック中にボールが同じ動作の中で足に触れても、やはりプロックである。</p> <p>①バックプレーヤーがプロックの試みをしても反則ではない。(リベルトを除く。)</p> <p>②プロック群でバックプレーヤーに触れなくても、他の選手に触れれば反則は成立する。</p> <p>③バックセッターがジャンプしてセットアップしようとしたとき、味方の選手のバスが伸びて相手方コートに返り、相手方選手が打ったボールが、バックのセッターに当たった。ボールが当たったときに、身体の一部がネット上端より高い位置にあれば、ボールが当たった位置に関係なく、バックプロックの反則が成立する。</p>	<p>①プ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くセカンドフェリー側のボールコンタクトに注意する。</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、プ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、プロッckerがアンテナに触るケースも起ることを意識して見る。</p> <p>④ネットヒプロッckerを視野に入れて、特にタッチネット、ペネットーションフォルト、そしてプロッckerのボールコンタクトを見たため、ネットヒプロッckerの間に視点を置き、ネット際を集中して判定する。</p> <p>⑤プロッcker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、プロックの間とセカンドフェリーサイドであることを理解し、ラインジャッジヒ協力する。</p> <p>⑥プロッckerのオーバーネットは、セッターがトスを上げる前、または同時ブロックをすること。ネット上の同時プレーでどちらかがオーバーネットしているケース。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。)</p> <p>⑦ボールは体のどの部分に触れてもよいので、プロック中にボールが同じ動作の中で足に触れても、やはりプロックである。</p> <p>①バックプレーヤーがプロックの試みをしても反則ではない。(リベルトを除く。)</p> <p>②プロック群でバックプレーヤーに触れなくても、他の選手に触れれば反則は成立する。</p> <p>③バックセッターがジャンプしてセットアップしようとしたとき、味方の選手のバスが伸びて相手方コートに返り、相手方選手が打ったボールが、バックのセッターに当たった。ボールが当たったときに、身体の一部がネット上端より高い位置にあれば、ボールが当たった位置に関係なく、バックプロックの反則が成立する。</p>	<p>セカンドフェリー</p>	<p>ファーストレフェリー</p>
<p>(ファーストレフェリーの責任)</p>	<p>セカンドフェリー</p>	<p>バックプレーヤーの ブロックの判定</p>	<p>①サービスのときは、レシーブングチームのバックセッターのプロックの判定をする気持ちを持つ。</p> <p>②ラリー中もネット際でトスを上げるセッターがフロントかバックかを確認しておく。</p>

ボールコントクトの判定	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー
<p>①アッカーハンド（ブレー）、ボール、プロッカーの手を視野に入れて、瞬間に目を止めるとよく見える。また、ボールがどの方向に飛んでい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つかりと確認する。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、選手が“ワンタッチ”とか“ノー、ノー”と言う声に惑わされることなくタイミング良く最終判定を下すと説得性がある。</p> <p>③判定（ハンドシングナル）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あるボールコントクトが見えにくくなるので高い位置から見ると良い。</p> <p>⑤ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはプロッカーのボールコントクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。</p> <p>⑥レシーバーのボールコントクトについては、選手の陰に隠れてボールコントクトが見えないケースはラインジャッジの判定を尊重すべきである。また、アタックボールがプロックに当たり、速いスピードで跳ね返り、再びアッカーハンドに当たる時は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーサイド共に見にくいけースが多い。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に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必要である。</p> <p>⑦プロックアウトを狙うブレーは、プロッカーの手のサイドをかすかに狙って打つ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>⑧ポニーテールのような長い髪に意図せずボールが触れたとしてもボールコントクトとはしない。</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
タッチネット	<p>①タッチネットの反則</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをプレーする動作中の選手による両アンテナ間のネットへの接觸は反則である。 ・ボールをプレーする動作の中には、(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、新たな動作への準備が含まれる。 <p>《11. 3. 1》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。《11. 3. 2》 <p>選手がネットの外側(アンテナ外側のトップバンド、ケーブル、ポールなど)に触れても、ネット自体の構造的な保全に影響を与えない限り、反則とは見なさない。</p> <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</p> <p>「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移動している選手の場合</p> <p>「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。</p> <p>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や、相手方コートに入らないようにネットの下をくぐり、相手方フリーゾーンに出るときに、ネットに触れる動作は反則である。(両アンテナ間に限る) 速攻や時間差攻撃などで、どこにトスが上がるか判断できないタイミングで起きるネットへの接觸は反則とするが、明らかに離れた位置にトスが上がった場合や動作終了後、ボールが近くになく、振り向いたときの接觸は反則ではない。</p> <p>B) 「相手チームのプレーを妨害する」とは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをプレーする動作中に、両アンテナ間のネット、またはアンテナ間に触れること。 ・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。 ・ネットに触れるにより相手チームに対して自チームが有利な状況を不正につくり出すこと。 ・相手チームによる正当なボールへのプレーの試みに対し、それを妨害する動作をすること。 ・ネットをつかんだり、握ったりすること。 <p>C) 「ネットに触れる」とは、</p> <p>その選手の動きによって起きる接觸だけを意味し、ボール等が当たり、ネットが動いたために起きた接觸は、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、白帯は数cm程度動く。そのためブロックer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、選手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。</p> <p>選手が自分のコート上で自分のプレー位置にいるときに、相手側からのボールがネットに当たり、ネットが選手に触れることがあっても、反則ではない。選手は自分の体を守る動きをすることはできるが、跳ね返ってきたボールの方向を故意に変えるためにボールに向かって積極的な行動をする権利はない。これはタッチネットの反則(もしくはインターフェア)と見なされるべきである。</p> <p>* 髪の毛がネットに触れた場合</p> <p>ボールをプレーする相手に影響を与えたり、ラリーを中断させたりすることが明らかな時の反則とする。例えば、髪の毛がネットの網目にからまり、プレーが中断する等のケースが多い。タッチネットの反則の見逃しと思われる</p> <p>②ゲーム中に大きなタッチネットの反則の見逃しとされる等の行為。</p> <p>③アンテナ付近のブロックでは、ブロックer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>		

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	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー
<p>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。</p> <p>②ネット上で同時に接觸後、そのボールがアンテナに当たった時は、ダブルフォルトとなる。</p> <p>③ネット上で同時に接觸後、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。</p> <p>④ネット上端で、両チームがプレーしようとする時、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。</p> <p>⑤ファーストレフェリーは、瞬間に判定を下さなければならないので、ハイツルを強く、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高まる。説得力とタイミングが大切である。</p>	<p>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。</p> <p>②セカンドレフェリー側のプレーについては、セカンドレフェリーが先に判定を下し、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、アイコンタクトをとる)</p>	<p>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。</p> <p>②セカンドレフェリーは、瞬間に判定を下さなければならないので、ハイツルを強く、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高まる。説得力とタイミングが大切である。</p>	アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	オーバーネット	<p>①オーバーネットの反則があつた瞬間にハイツルをする。遅れるとはチームが不信感を持つ。</p> <p>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上に手を出して、ボールに触れる位置がどこであるかが大変重要である。ネット上部の白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。</p> <p>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おき、選手の手とボールの接点をしつかりと見る。</p> <p>④セッターのトスアップやアタックプレー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。特にセッターのトスアップをブロッキングするオーバーネットの見逃しに注意する。</p> <p>⑤相手から向かって来るボールをすべてブロックすることはできるが、平行トスが相手コートに向かっているケースで、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。</p> <p>(但し、3回触れたボールは除く)</p> <p>⑥相手から向かってくるボールがネットを越えない場合、ブロックをすると反則である。(但し、3回触れたボールは除く)</p> <p>ボールがネットを越えてくる場合、2回目または3回目のプレーでいる相手選手がネット近くにいないとき、ネットを越えてブロックすることができる。</p>	

スコアラー アシスタントスコアラー	セカンドレフェリー	ファーストレフェリー	ネット下からの 空間への侵入
①片方の足がセンターラインを越え、相手コートに触れても、その一部がセンターラインに接触しているか、その真上に残っており、相手方のプレーを妨害していないければ、反則とはならない。足とほくるぶしの下（くるぶしを含まない）までと考る。（サービスヒット時も同様） ②両足より上部の身体のいかなる部分が、相手コートに触れても反則となる。また、ネット付近においてスライディング等のプレーで相手コートに侵入した時に、両足が完全に相手コート上の空間にあつたとしても、足が相手コートに触れず、相手方のプレーを妨害しないければ反則としない。 ③上記①②とも相手方プレーへの妨害があると判断したらインタフェアの反則とする。（ハンドシグナル＝反則が起きた地点を指し、必要であれば反則をした選手を手で示す） ④反則のあつた瞬間に、ハイツルすることが大切である。	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ハイツルをする。 ②セカンドレフェリー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。（基本的にポールの真後ろに位置することが望ましい） ③レシーブされたボールがアンテナ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時の位置取りは、基本的にはボールの後がスコアラーステーブルの前とするが、選手の邪魔にならなければボールのコースに入つて判定をする。ラインジャッジとの協力が必要である。 ④サービスピ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、ハイツ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ハイツルをする。 ②セカンドレフェリー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。（基本的にポールの真後ろに位置することが望ましい） ③サービスピ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、ハイツルしてボールアウトのシグナルを示す。	①ファーストレフェリー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、当たった瞬間にハイツル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うので、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。 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、判定が反対になることがあるのでブロッカーの手、アンテナを視野に入れて判定をする。 ⑤試合前にレフェリー団とのミーティングで取り扱い方法を確認する。
ネット際のプレーの判定	①セカンドレフェリー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、当たった瞬間にハイツル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する。	①セカンドレフェリー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、当たった瞬間にハイツル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する。	①セカンドレフェリー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、当たった瞬間にハイツル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ラーアシスタント
ボールハンドリング	①すべてのプレーのハンドリング基準は同一である。 ②疑わしきはハイスクールをしない。しかし、最近のハンドリング基準について若干の幅があり過ぎるとの指摘がある。 ③疑わしきはハイスクールを見ると、役員席から見ると、見る位置によつてハンドリング基準の違いがある。レフェリースタンドから見ると、ベンチから見ると、役員席から見ると、見る位置によつてハンドリング基準の違いがある。したがつて、誰がどこから見ても反則プレーは確実にハイスクー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。 ④最初にキヤッヂしてから投げるという2つのプレー動作を伴うプレーはキヤッヂの反則である。 ⑤特にボールを置く方向を変えるフェイント攻撃（「ティップ」）が使用された場合、ボールタッチに注意を払う。 アタックヒットの際、ボールをキャッチしたり投げたりしなければ、「ティッピング」とは、片手や指で静かにネットの高さより完全に上のボールをアタックすることである。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴つたり、投げたりした場合は反則である。	①ボールと手が触れる瞬間だけを見て判定をすること。 ②2段トス、トス等のプレーで、左右の手のバラツキ、また指先から手の平に当たるケースは、ダブルコンタクトである。 ③左右に動いたりしてのバスや早いボールを処理するケースに起こりやすいキヤッヂに注意する。また、手のひらで“パン”と当たることには反則ではないが、指が引つかかるケースはキヤッヂで判定をする。 ④サービスのレシーブでは、オーバーハンドの指を使った動作でキヤッヂをした場合は反則になるので、正確に判定する。 ⑤相手方コートに返球するプレーでのダブルコンタクト・キヤッヂの見逃しに気を付ける。	①ボールがプロッカーとネットの間に吸込まれてしまう。ボールが静止してしまうプレーはキヤッヂの反則となる。このキヤッヂは明確に静止した場合のみハイスクールすべきである。 ②胸の前からのバックストスや頭上から前へ流すトスなどで起こりやすいキヤッヂや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラツキと、ネット際に走つていてトスを上げるケースでの左右の手のバラツキによるダブルコンタクトについても同様である。 ③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ツキがあるプレー、手の平で軽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、キヤッヂとする。また、手の中で止めるプレー、肘で押しあげる2段モーションのプレー、投げるようなキャラリーのプレーもすべて、キヤッヂとする。指先だけにボールが当たるプレーは反則ではない。 ④ネット上段でセッターがトスをする時（Aサイド等）、ファーストレフェリーはプロックサイドから見ると良く見える場合もある。	①次のようなプレーが反則と考えられる。プレーを言葉で表現することは難しいが、トレーニングを積んで、自分でプレーして判定基準を確立する。ティップ後のボールが瞬時にリバウンドせず、手が伴つたり、投げたりした場合は反則である。 a ボールを長く引っ張るプレー b ぶら下がりながら引き下ろすプレー c ネットの低い位置からいいたん持ち上げて相手コートに投げ降ろすプレー 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 ②ボールをつかむ、投げる、ボール方向を変える、持ち上げる。このようなプレーはキヤッヂの反則となることがある。ファーストレフェリーは、ボールが接触している状況を的確に判定する。 《反則となりうるケースの例》 a) 肘をまげてボールに接触し、その肘を完全に伸ばしてプレーした場合は、ボールを運ぶことになるため、キヤッヂである。 b) 肩のラインの後ろでボールに接触しボールを運ぶ選手、ボールを相手方ブロックに押しつけ方向を変えて押し出すプレーについて は、ボールに手を伴つて運ぶ時間が長いためキヤッヂの反則となる。 ③ファーストレフェリーは「ティッピング」の判定に関しては、プレーを先に読んで、ネット上に目を残して判定をする。
オーバーハンドパス	①ボールが静止してしまう。ボールが静止してしまうプレーはキヤッヂの反則となる。このキヤッヂは明確に静止した場合のみハイスクールすべきである。	①ボールが静止してしまう。ボールが静止してしまうプレーは反則となる。このキヤッヂは明確に静止した場合のみハイスクールすべきである。	①ボールが静止してしまう。ボールが静止してしまうプレーは反則となる。このキヤッヂは明確に静止した場合のみハイスクールすべきである。	
アンダーハンドパス	①ボールがプロッカーとネットの間に吸込まれてしまう。ボールが静止してしまうプレーはキヤッヂの反則となる。このキヤッヂは明確に静止した場合のみハイスクールすべきである。	①ボールがプロッckerとネットの間に吸込まれてしまう。ボールが静止してしまうプレーは反則となる。このキヤッヂは明確に静止した場合のみハイスクールすべきである。	①ボールがプロッckerとネットの間に吸込まれてしまう。ボールが静止してしまうプレーは反則となる。このキヤッヂは明確に静止した場合のみハイスクールすべきである。	
トス	①キヤッヂの反則は、手の中に止まるか、キャラリーの長いプレーの時に生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきでない。ボールをためるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題になつているので、どこでボールを捕らえ、いつ離したかを見分けて判定しなければならない。 ②胸の前からのバックストスや頭上から前へ流すトスなどで起りやすいキヤッヂや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラツキと、ネット際に走つていてトスを上げるケースでの左右の手のバラツキによるダブルコンタクトについても同様である。	①キヤッヂの反則は、手の中に止まるか、キャラリーの長いプレーの時に生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきでない。ボールをためるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題になつているので、どこでボールを捕らえ、いつ離したかを見分けて判定しなければならない。 ②胸の前からのバックストスや頭上から前へ流すトスなどで起りやすいキヤッヂや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラツキと、ネット際に走つていてトスを上げるケースでの左右の手のバラツキによるダブルコンタクトについても同様である。	①キヤッヂの反則は、手の中に止まるか、キャラリーの長いプレーの時に生じる。しかし、一連の流れのあるプレーは反則とすべきでない。ボールをためるために肘や手首を使って引き込むプレーが問題になつているので、どこでボールを捕らえ、いつ離したかを見分けて判定しなければならない。 ②胸の前からのバックストスや頭上から前へ流すトスなどで起りやすいキヤッヂや、潜り込んでトスを上げるケースでの左右の手のバラツキと、ネット際に走つていてトスを上げるケースでの左右の手のバラツキによるダブルコンタクトについても同様である。	
ティッピング				

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	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ボールが床に落ちた瞬間にホイッスルをする。また、ライン際の判定については、強くホイッスルをする。</p> <p>②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、最初に自身で判定し、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。</p> <p>③レフェリーの判定が遅れれば、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。</p> <p>④もしも、ラインジャッジの判定が間違つていれば、片方の手で軽くおさ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をおさえてから最終判定を示す。（ワンタッチの場合も同様）</p>	<p>ボールイン・アウトの判定は、基本的にには行わないが、状況に応じてファーストレフェリーを補佐することがある。ただし、ネットから目線を早く移動させてはならない。</p>		
パンケーキ	<p>①ファーストレフェリーは目の位置を下げて見る。確認できないときは、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べきである。</p> <p>②試合前に合図の仕方にについて、審判団で念入りに打ち合わせておく必要がある。</p>	<p>ファーストレフェリーが、ボールが床に落ちたかどうか確認できないケースは、確実に床に落ちている場合はホイッスルをする。タッチネットが起こりそうもない場合は、ボールを見る。</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ポール等）を利用してプレーを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。(但し、自チーム側の競技エリア外に限る)</p>	<p>ファーストレフェリーが確認できないプレーは、ホイッスルし判定をする。</p>		

[試合の中止に関する技術]

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタンスコアラー
タイムアウト	<p>正規の試合中止の要求は、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）ノーカウントになつた場合は、全ての中止の要求は認められない。</p> <p>不当な要求が適用された場合には、同じチームによる同じ種類の中止の要求は認められる。（タイムアウトは認められないが、選手交代の要求は認められる）ただし、不当な要求のうち、ラリー中またはサービスのホイッスルと同時にその後の試合中断の要求は、サービスの実行が優先される。また、ディレイワーニングが適用された場合は、同じチームによる中止の要求は次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く）</p> <p>ラリーが完了した場合は、全ての中止の要求が認められる。</p> <p>①監督がブザーとハンドシグナルでタイムアウトを要求する。監督が不在の場合にはコチラまたはゲームキヤブテンが要求する。ファーストレフェリーはハンドシグナル（Tの字）を示す必要はない。</p> <p>②必ず監督やゲームキヤブテン（監督が不在の場合）が公式ハンドシグナル（タイムアウト）を示しているかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可する。示していない時は、ファーストレフェリーはサービス許可のホイッスルをしてゲームを続行する。</p> <p>③サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレフェリーはホイッスルをして記載する。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合、選手がベンチに戻つてしまふなど試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延となり、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせずにサービスのホイッスルを吹き直し、そのラリーの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>④選手がフリー、ゾーンのベンチ近くに戻っているかどうか確認をする。</p> <p>⑤スコアラーの業務を確認するとともに、アシスタンスコアラーとリベロの位置の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトをファーストレフェリーへ通告する。（ファーストレフェリーには、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥チームがタイムアウトの終了前にコートに入ることや、リベロのリプレイスメントが正しく行われないことを未然に防ぐ。</p> <p>⑦30秒たたらセカンドレフェリーがホイッスルをする。（監督の所まで行がなくても、ホイッスルを使用して通告する）</p> <p>⑧ゲーム再開のホイッスル後、タイムアウトを長引かせた場合、再度ホイッスルをして再開をするように指導するが、次はディレイワーニングの対象となり、ファーストレフェリーに伝える。</p>	<p>①公式ハンドシグナルを示しながら許可のホイッスルをし、その後、要求したチー ムのサイドを示す。</p> <p>②必ず監督やゲームキヤブテンが公式ハンドシグナル（タイムアウト）を示して いるかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可す る。示していない時は、ファーストレフェリーはサービス許可のホイッスルをしてゲー ムを続行する。</p> <p>③サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレ フェリーはホイッスルしないで拒否をする。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。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合、選手がベンチに 戻つてしまふなど試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、 特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせずにサービスのホイッスルを吹き 直し、そのラリーの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>④選手がフリー、ゾーンのベンチ近くに戻っているかどうか確認をする。</p> <p>⑤スコアラーの業務を確認するとともに、アシスタンスコアラーとリベロの位置 の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトをファーストレフェリーへ通告す る。（ファーストレフェリーには、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥チームがタイムアウトの終了前にコートに入ることや、リベロのリプレイスメン トが正しく行われないことを未然に防ぐ。</p> <p>⑦30秒たたらセカンドレフェリーがホイッスルをする。（監督の所まで行がなく ても、ホイッスルを使用して通告する）</p> <p>⑧ゲーム再開のホイッスル後、タイムアウトを長引かせた場合、再度ホイッスルをし て再開をするように指導するが、次はディレイワーニングの対象となり、ファースト レフェリーに伝える。</p>	<p>①公式ハンドシグナルを示しながら許可のホイッスルをし、その後、要求したチー ムのサイドを示す。</p> <p>②必ず監督やゲームキヤブテンが公式ハンドシグナル（タイムアウト）を示して いるかどうかを見て、示している場合のみホイッスルしてタイムアウトを許可す る。示していない時は、ファーストレフェリーはサービス許可のホイッスルをしてゲー ムを続行する。</p> <p>③サービスのホイッスルと同時に、あるいはその後の要求は拒否される。セカンドレ フェリーはホイッスルしないで拒否をする。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。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合、選手がベンチに 戻つてしまふなど試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、 特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延とはせずにサービスのホイッスルを吹き 直し、そのラリーの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>④選手がフリー、ゾーンのベンチ近くに戻っているかどうか確認をする。</p> <p>⑤スコアラーの業務を確認するとともに、アシスタンスコアラーとリベロの位置 の確認を行う。そして、2回目のタイムアウトをファーストレフェリーへ通告す る。（ファーストレフェリーには、タイムアウト中に通告する）</p> <p>⑥チームがタイムアウトの終了前にコートに入ることや、リベロのリプレイスメン トが正しく行われないことを未然に防ぐ。</p> <p>⑦30秒たたらセカンドレフェリーがホイッスルをする。（監督の所まで行がなく ても、ホイッスルを使用して通告する）</p> <p>⑧ゲーム再開のホイッスル後、タイムアウトを長引かせた場合、再度ホイッスルをし て再開をするように指導するが、次はディレイワーニングの対象となり、ファースト レフェリーに伝える。</p>

選手交代 (選手交代の手順参照)	ファーストレフェリー	セカンド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）ノーカウントになった場合は、全ての中斷の要求は認められない。	スコアラー・アシスタントスコアラー
	<p>正規の試合中斷の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる同じチームによる同じ種類の中斷の要求は認められないが、タイムアウトの要求が適用された場合は、同じチームによる同じ種類の中斷の要求は認められる。（選手交代は認められないが、タイムアウトの要求は認められる。）ただし、不当な要求のうち、ラリー中またはサービスのホイッスルと同時かその後の試合中斷の要求は、サービスの実行が優先される。また、ディレイワーニングが適用された場合は、同じチームによる中斷の要求は次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く）</p> <p>ラリーが完了した場合は、全ての中斷の要求が認められる。</p> <p>①ファーストレフェリーは、選手交代の公式ハンドシグナルを示す必要はない。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザーを鳴らしても、選手が準備を出来ていない場合は、拒否をして遅延の罰則を適用する。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブザーを鳴らした場合、またはセカンドレフェリーがホイッスルした場合、試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。</p> <p>④複数の要求があり、交代の手続きが行われている途中に、その他の要求をキャンセルしても、罰則を適用しない。</p> <p>⑤2組の交代の要求があつたが、2組目が遅れてきた場合、1組目の交代を認めて2組目は拒否する。</p>	<p>①ブザーを確認したら、ポールとスコアラーズテープの間で交代する選手の方を向き、手で合図をすることで、交代をコントロールする。</p> <p>②選手が選手交代ゾーンに入り、スコアラーがブザーを鳴らしても、選手が準備を出来ていない場合は、拒否をして遅延の罰則を適用する。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に選手が選手交代ゾーンに入ってきた場合は、要求は拒否する。そのラリー終了後不当な要求として扱う。もしもスコアラーがブザーを鳴らした場合、またはセカンドレフェリーがホイッスルした場合、試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。</p> <p>④2組以上の交代を要求する場合は、1組目が選手交代ゾーンに入ってきたとき、2組目の交代選手は、サイドラインから少し離れたところで待たせて、スコアラーノの両手が上がるのを確認した後、サイドラインに移動させ、2組目の交代を行おう。また、選手交代の回数をコントロールし、ファーストレフェリー次に当該チーム監督に5回目と6回目の選手交代を通告する。</p> <p>⑤2組の交代を要求があつたが、2組目が遅れてきた場合、1組目の交代を認めて2組目は拒否する。</p> <p>⑥手続きをスムーズに行うためにも、スコアラーとの協力が大切である。</p> <p>⑦複数の選手交代を行う場合、交代選手は1つのユニットとして選手交代ゾーンに近づかなければならぬ。全く同時に、2組目の選手が到着するまでに少し間があつても、その選手が交代選手であることが明らかなる場合は、レフェリーはそれほど厳しくなることなく、交代を認めることがある。2組目（3組目）の選手のわざかな遅れは、遅延行為とはならない。</p>	

リベロリプレイスメントに関する技術

	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
リベロの登録	<p>①構成メンバーが13名以上の場合、2名のリベロを登録しなければならない。</p> <p>②1チームが7人（リベロが1人）、8人（リベロ2人）の場合、1名の選手が負傷や病氣によりプレーの続行不可能になつた場合は、リベロを加えて6名の選手にして競技を続行することができます。ただし、7人（リベロが1人）の場合は、ユニフォームはリベロのユニフォームのままで競技することができますが、8人（リベロが2人）の場合はユニフォームを着替えるか、ビブスをつけるなどで誰がリベロとわかるようにしなければならない。なお、負傷や病氣となつた選手はその試合、コートに戻ることはできない。</p>	<p>リベロが、フロントゾーン内またはその延長で指を延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたボールを他の選手が、ネット上端より高い位置でのアタックヒットを完了することはできない。</p> <p>よってリベロがフロントゾーン内におけるパスについて、十分に確認をする。</p>	<p>※リベロリプレイスメントの確認はアシスタントスコアラーの責務である。</p>
リベロの動作	<p>リベロが、自チームのフロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたボールを他の選手が、ネット上端より高い位置でのアタックヒットを完了することはできない。</p> <p>よってリベロがフロントゾーン内におけるパスについて、十分に確認をする。</p>	<p>リベロが、フロントゾーン内またはその延長で指を用いたオーバーハンドパスであげたことを、ファーストレフェリーが確認できていない場合、確認できたら、アタックヒットの反則でホイッスルをする。</p>	<p>※リベロリプレイスメントの確認はアシスタントスコアラーの責務である。</p>
リベロリプレイスメント	<p>①リベロと他の選手との交代は、正規の選手交代の回数には数えない。その回数は無制限だが、他の選手との交代の間には、1つのラリーが完了しないなければならない。リベロが、コートから出るときは、入れ替わった選手（またはリベロが2人いる場合はもうひとりのリベロ）とのみ交代することができる。</p> <p>②1つのラリーの完了とは、どちらかのチームが得点を得ることが条件である。ダブルフォルト（ノーカウント）はラリーの完了ではない。正規の試合中断やリベロリプレイスメントは認められない。</p> <p>③サービス許可のホイッスル後に行われる交代は、サービスを打つ前であれば拒否されないが、その後に口頭で注意される。同一試合中に繰り返した場合は、遅延に対する罰則の対象となり、同一試合中、累進される。例えば、ディレイワーニングやディレイペナルティの場合、ラリーを中断し、直ちに遅延行為に対する罰則を適用する。このような場合（ディレイワーニングやディレイペナルティ）のリベロリプレイスメントは有効とする。</p> <p>④不法なリベロリプレイスメントが行われ、ファーストレフェリーが判っている場合は、サービス許可のホイッスルを行うタイミング（サービス許可のホイッスルの直後に、アシスタントスコアラーのブザーでの指摘がなければ、再びホイッスル）でセカンドレフェリーをとおしてアシスタントスコアラーに確認をする。</p> <p>⑤次のラリーの開始前に不法なリベロリプレイスメントが発見された場合は、レフェリーにより正しく直され、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。</p>	<p>①リベロおよびリベロと交代する選手は、チームのベンチ前のアタックラインとエンドラインの間のサイドラインからコートに入りすることをコントロールする。</p> <p>②不法なリベロリプレイスメントが行われ、セカンドレフェリーが判っている場合は（アシスタントスコアラーのブザーでの指摘がなければ）、ファーストレフェリーのサービス許可のホイッスル直後にセカンドレフェリーがホイッスルしスコアラーに確認をする。</p> <p>③次のラリーの開始前に不法なリベロリプレイスメントが発見された場合は、レフェリーにより正しく直され、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。</p>	<p>不法なリベロリプレイスメントが行われた時、アシスタントスコアラーは、サービスの許可のホイッスル後からサービスのヒットの前にブザーを鳴らし指摘し、チームには遅延行為に対する罰則を適用する。</p>

リベロの再指名	<p>・チームに登録されているリベロ（1人もしくは2人）すべてが、負傷、病気、退場、失格等、あるいはいかなる理由であってもプレーをすることができないと宣言された時、監督（監督不在の場合はコーチかゲームキャプテン）はその時点でコート上にいない他の選手（リベロと入れ替わった選手を除く）を、その試合終了までリベロとして再指名することができます。</p> <p>リベロ再指名の方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ①監督がブザーを押し、セカンドレフエリーに口頭で「リベロの再指名」を要求。（ハンドシグナルは示さない）リベロと再指名される選手は、準備をしてリベロリプレイメントゾーンに立つていなければならぬ。（ナンバーバドル使用の場合は持っていること）（ビブスを着用するかチームの他の選手と違う色のユニフォームを着用する） ②セカンドレフエリーはホイッスルし、スコアラーに再指名であることを口頭で伝える。ハンドシグナルは示さない。 ③スコアラーはアシstanツコアラーに再指名できるか確認し、片方の手を上げる。 ④セカンドレフエリーは、リベロの再指名を許可する。 ⑤スコアラーは、スコアシートのリマーク欄に、アシstanツコアラーはリベロコントロールシートのコラムにそれぞれの変更を記載する。 <p>・セカンドレフエリーは、リベロの再指名を許可する。</p> <p>・セカンドレフエリーは、セカンドレフエリーに伝える。セカンドレフエリーは、次のセットのスタートメンバー確認後、リベロの再指名の手続きを行う。</p> <p>・リベロとして再指名された選手は、その試合を通じてリベロとして試合に出場し、プレーすることができる。チームに登録されていたリベロは、その試合に戻ることはできない。</p>
---------	--

～選手交代の手順～

1. ラリーの終了から次のサービス許可のホイッスルまでの間に、交代選手が、交代できる準備を整えて、選手交代ハーネン(以下サフスティチューションハーネン)に入ることか要求である。

スコアラーの手順	セカンドレフェリーの手順	ファーストレフェリーの手順
ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合
交代選手がサブスティチューションゾーンに入ったとき、ブザーを押す。 ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	ブザーを確認したら、ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、手で合図をすることで、交代のコントロールをする。 ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合	交代選手がサブスティチューションゾーンに入ったとき、ホイッスルをし公式ハンドシグナルを示す。 ポールとスコアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、コート内の交代する選手に手を上げさせ、サイドライン上に止まらせる。 ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合
ナンバーのチェックを行い、スコアシートに記入する。その際、片手を上げたり、セカンドレフェリーと目を合わせたりする必要はない。 不法な交代であれば片方の手を振る。 不法な交代の場合、ブザーを押す。そして、遅延の罰則が適用された後、スコアシートの「罰則」の該当する欄に記録する。	選手交代の際、スコアラーが軽く片手を上げるのを確認し、手で合図をして交代させる。 不法な交代であれば、直ちにスコアラーズテーブルに行き、スコアシートのデータに基づいて、不法な交代の要求であることを確認し、選手交代を拒否する。 記録員が「罰則」欄に記録するのを確認する。	選手交代の際、スコアラーが軽く片手を上げるのを確認し、手で合図をして交代させる。 不法な交代であれば、直ちにスコアラーズテーブルに行き、スコアシートのデータに基づいて、不法な交代の要求であることを確認し、選手交代を拒否する。
選手交代の記録を完了した後両手を上げる。 もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ブザーを押す。	選手交代の記録を完了したら両手を上げる。	セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かって両手を上げる。 もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。

*両チームがほぼ同時に選手交代の要求があった場合、スコアラーがどちらのチームの要求を受けたのか、連携を取つて手続きをする。その際、セカンドレフェリーがどちらのチームの交代を行いうかを、コントロールする。

**2. 交代選手が、サービスホイッスル後にサフティチューショントーンに入った場合は、不当な要求とする。
(サービスのホイッスル後に選手が、サフティチューショントーンに入らないようにコントロールする。)**

スコアラーの手順	セカンドレフェリーの手順	ファーストレフェリーの手順
ラリー終了後、セカンドレフェリーと連携し、不当な要求を記録する。	不当な要求として拒否し、ラリー終了後処理する。 誤ってスコアラーがブザーを押したり、セカンドレフェリーがホイッスルしたりしてしまった場合、試合を遅らせたとファーストレフェリーが判断した時は遅延とし、特に試合を遅らせずに再開できる時はラリー終了後に不当な要求の罰則を与える。	拒否の際、必要に応じてセカンドレフェリーを補佐する。サービス許可のホイッスルを行い次のラリーを始める。

3. 2組以上の選手交代の場合は、複数の交代選手が同時にサブスティチューションマークに出向いていることを確認する。

スコアラーの行動	セカンドレフェリーの行動	ファーストレフェリーの行動
ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 交代選手がサブスティチューションマークに入ったときブザーを押す。ナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、記録する。その際、片手を上げたり目を合わせたりする必要はない。	ナンバーカードおよびブザーを使用しない場合 セカンドレフェリーのホイッスルを確認したら、ナンバーのチェックを行い、ナンバーのチェックをアラーズテーブルの間で交代する選手の方を向き、交代する選手のうち1人を、サイドラインから少し離れたところに待機させる。手で合図をして1組目を交代させる。	ナンバーカードおよびブザーを使用する場合 ナンバーカードおよびブザーを確認したら、ポールとスコアラーを確認した後、サイドテーブルの間で交代する選手の方を向き、1組目の交代選手をサイドライン上に止まさせる。コート内の交代する選手に手を上げさせる。スコアラーが軽く片手を上げるのを確認し、手で合図をして、1組目を交代させる。
1組目の選手交代の記録の記入が完了した後両手を上げる。	1組目の選手交代の記録の記入が完了した後両手を上げる。	スコアラーの両手が上がるのを確認した後、サイドライン上に移動させ、2組目を交代させる。(ミスや混乱を防ぐために必ずスコアラーのシグナル確認をする)
スコアラーは2組目の手続きを行う。2組目の交代の場合、改めてブザーを押さない。 スコアラーは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアラーは2組目のナンバーのチェックを行い、正当な交代であれば、軽く片方の手を上げる。不法な交代であれば片方の手を振る。 スコアラーは、記録を完了した後、両手を上げる。	スコアラーが両手を上げたのを確認した後、両手を上げる。
もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ブザーを押す。		もし、同じ中断中に、相手チーム側の選手交代があれば、再度ホイッスルしながら公式ハンドシグナルを示す。

2023年度

**ラインジャッジ
マニュアル**

2023年2月23日 発行

**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**

『ラインジャッジの責務』

1. 試合前

- (1) 試合開始 1 時間 30 分前までには、競技場に集合すること。
- (2) 競技場に集合したら、コート等の設営や試合に必要な用具等のチェックに積極的に協力すること。
- (3) 試合 60 分前にレフェリーミーティングが行われるので、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、ボールリトリバー、モッパーと綿密に打ち合わせを行うこと。
- (4) レフェリーミーティングには、レフェリーウェアで参加すること。胸には自分の公認された資格のワッペンを付けること。
- (5) レフェリーミーティングの前にラインジャッジは、誰がどのラインを担当するのか、また試合中のいろいろと起こるケースに対してどのような動き方をしたらしいのか、どのようにお互に協力をしていくのかを事前に打ち合わせをしておくこと。特に、ファーストレフェリーに見えにくい所や、アンテナ外通過、フライングレシーブで床にボールが落ちたかどうか、ブロックカーやレシーバーのボールコンタクトがあった際の出し方等をよく打ち合わせておくといい。
- (6) フラッグの点検をする。
- (7) 試合開始 30 分前には、スコアラーズテーブル後方に集合すること。
- (8) 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。
- (9) 公式ウォームアップが終了したら、担当の位置につき、ネットやアンテナが正しい位置に取りつけているかどうかチェックする。特にアンテナの取り付け位置については、ゲーム中でも十分注意する。

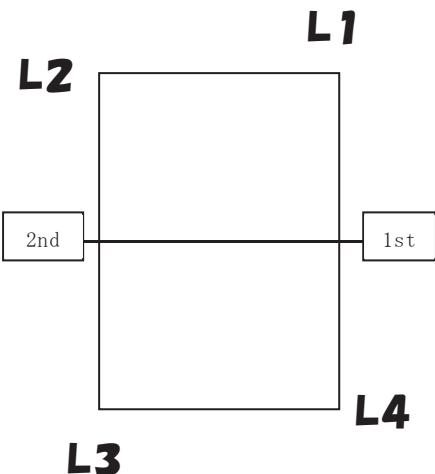
2. 試合中

(1) ラインジャッジの位置

- ① 自分の担当するラインの想像延長線上でコートの各コーナーから 2m 離れ、ラインを身体の中心に置き、視線はライン上に置くようにしてフリーゾーン内に立つ。エンドラインはライトサイドのコーナーから「L 2」・「L 4」が、サイドラインはレフトサイドのコーナーから「L 1」・「L 3」が統御する。(図 1)
- ② レフトサイドからのサービスの時は、サーバーの妨害にならないように、サイドラインの延長線上、サーバーの後方に移動し位置する。その際、サーバーのフットフォルトの有無に注意するため、横には開かない。

(2) ラインジャッジのフラッギングシグナル

- ① 起きた反則を確実に判定し、速やかにフラッギングシグナルを示す。ファーストレフェリーは、そのシグナルを確認して最終判定を示す。
- ② 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ギングシグナルを示す。
- ③ 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時は、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。
- ④ フラッギングシグナル(ボールイン、ボールアウト、ボールコンタクト、サーバーのフットフォルト等)のみ使用し、それをしばらくの間続けなければならない。
- ⑤ フラッギングシグナルを出す場合(ライン判定をしっかりとから)，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。



《図 1》

3. 試合後

- (1) 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、ファーストレフエリー、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。
- (2) レフェリールームでファーストレフェリー・セカンドレフェリーからアドバイスを受けると良い。
- (3) 審判委員長より試合全体を通してのラインジャッジの任務についてアドバイスを受けること。
- (4) 最後にお互いにディスカッションすること。

『ラインジャッジの判定の仕方』

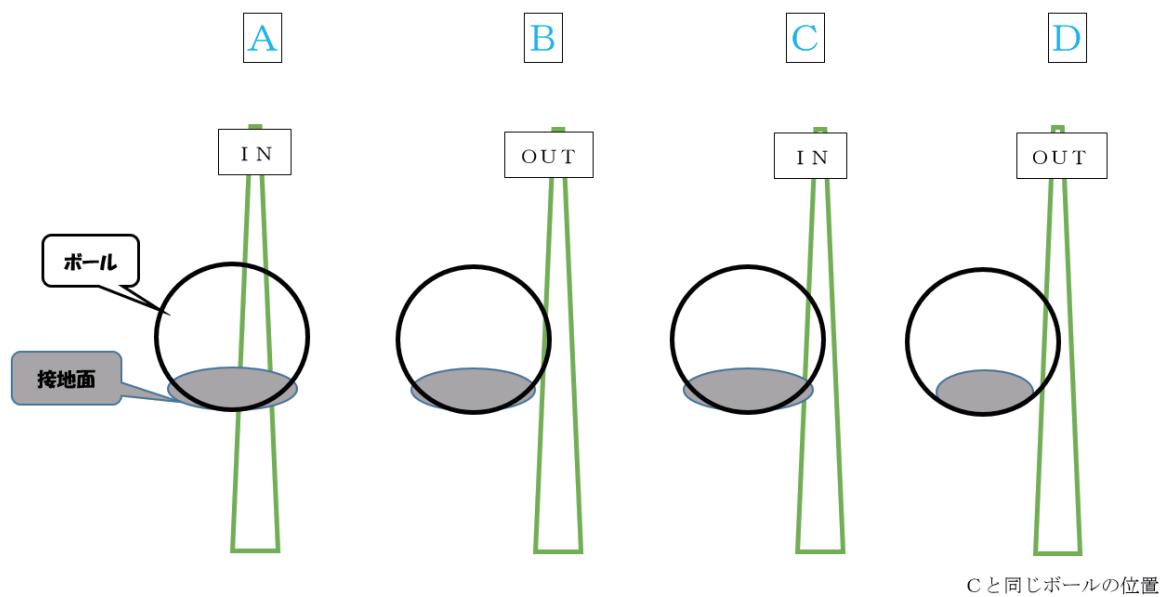
1. ラインに関する判定(ボールイン, ボールアウト)

(1) 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。(1人1線が原則で「ボールイン」はライン2m以内とする)。各コーナーのコートに落ちた場合は2人のラインジャッジがシグナルを出す。《下図3参照》

(2) 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。シグナルが遅れると選手がアピールをする原因となる。

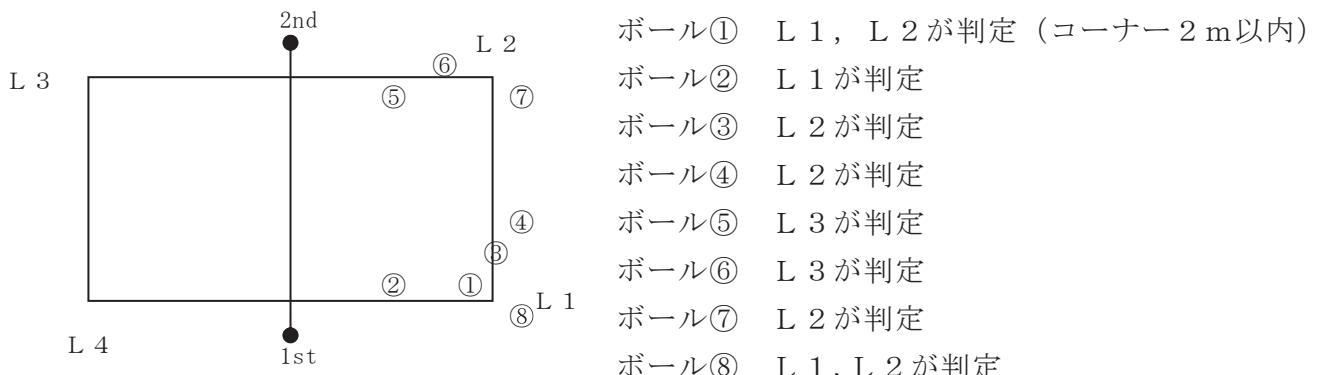
(3) イン、アウトの判定は、最初はボールを見て、ボールが床近くに来たらボールから目を離し、ラインを見て判定をする。

《図2》『ボールと床の接点』 ※ラインの右側がコート



Cと同じボールの位置

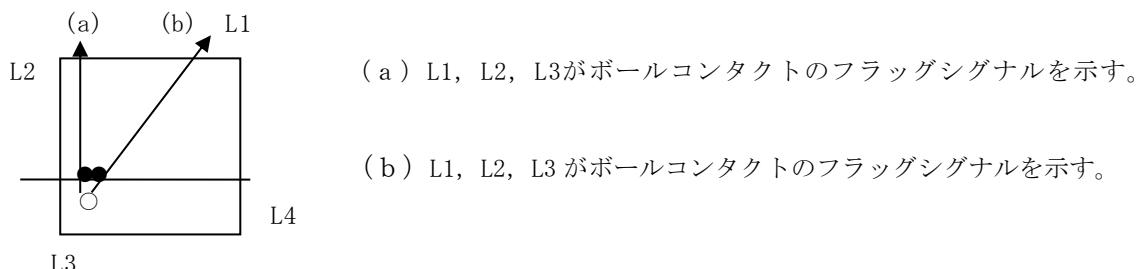
《図3》『コーナーのボールイン、ボールアウトの判定』



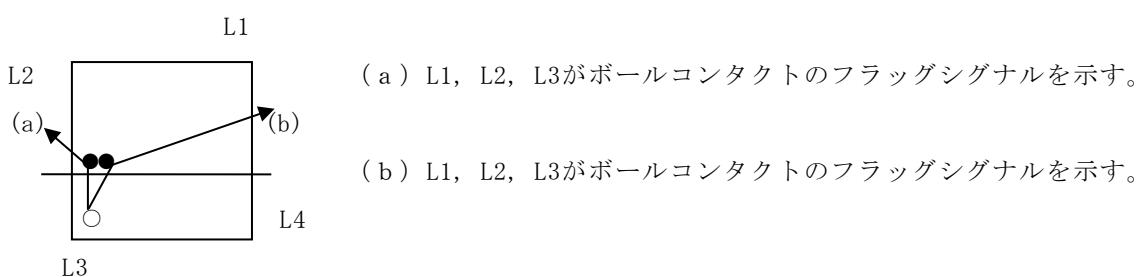
2. ボールコンタクトの判定

- (1) ボールコンタクトを認めた場合は、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ギングシグナルを出す。
- (2) ラインジャッジの任務は、まずライン判定である。ブロックのボールコンタクトに集中しすぎることなく、ボールより先にラインに目をやり、正確に担当ラインの判定を行う。
- (3) レシーバーにボールが触れコート外に出た場合は、担当ラインとレシービングサイドのラインジャッジがボールコンタクトを示す。
- (4) ボールがブロッカーに触れコート外に出たことが明らかな場合は、レシービングサイドのラインジャッジと担当ラインのラインジャッジのみがボールコンタクトを示す。またスライスタッチでブロッカーにボールが触れコート外に出た場合は、ボールのコースによって、下記の要領で担当ラインジャッジがフラッギングシグナルを示す。

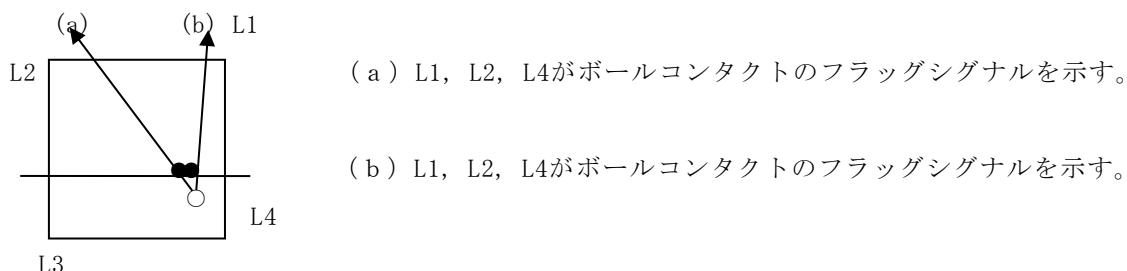
① ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出了場合



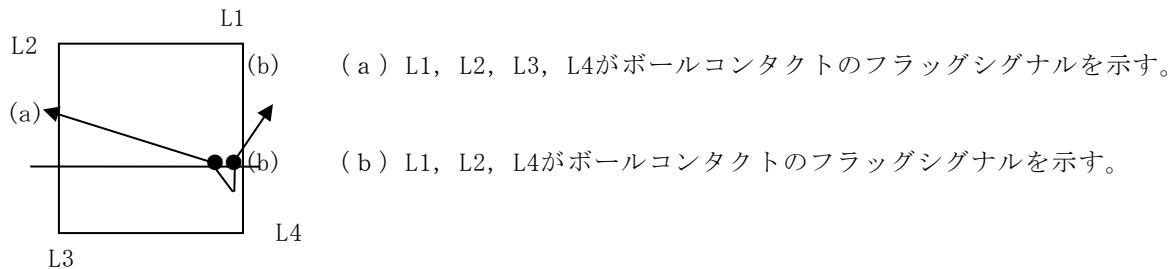
② ボールがブロッカーに触れてサイドライン外後方に出了場合



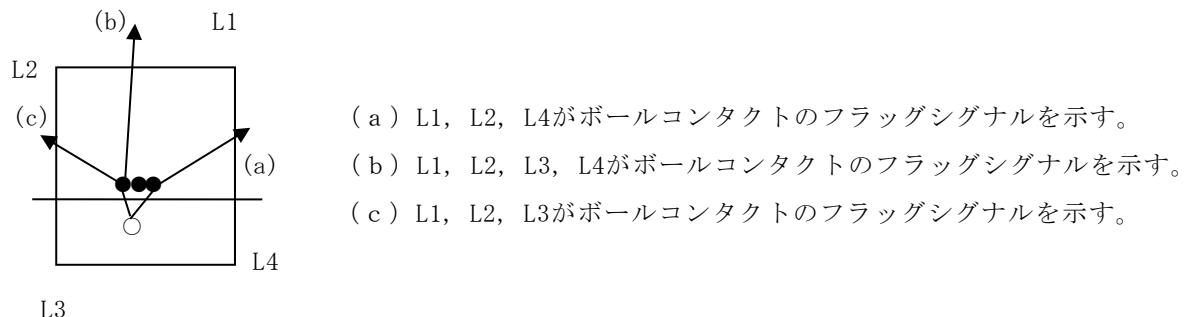
③ ボールがブロッカーに触れてエンドライン外後方に出了場合



④ ボールがブロックに触れてサイドライン外後方に出了場合



⑤ コート中央からのボールがブロックに触れてコート外に出た場合



3. ボールが床に触れたかどうかの判定

(1) パンケーキのプレーで、自コートの床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。

(2) フラッギングシグナルは、ボールインのフラッギングシグナルではなく、身体の斜め前で、2・3回床をたたくシグナルで示す。

4. サーバーのフットフォルトの判定

(1) 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。

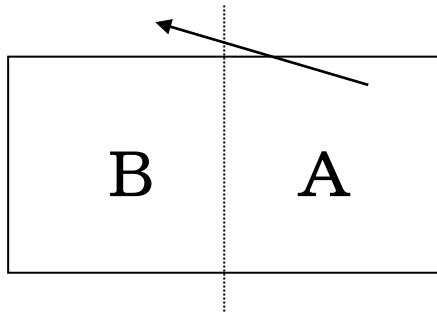
(2) フラッギングシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手でラインを指す。

5. アンテナ付近を通過したボールの判定

アンテナ付近をボールが通過する場合は、そのコースに対応するラインジャッジが、判定をするのが望ましい。その際、自分が担当するラインの判定に支障のない範囲（1，2歩）で動いて、ボールとアンテナの位置を確認し判定を行う。

(1) 許容空間外（アンテナの外側または上方）を通過した場合

① ボールがフリーゾーンやフリーゾーン外に落ちたとき。



a : チームの1回目・2回目の接触後の場合

ファーストレフェリー：落ちた瞬間にホイッスルをする。

セカンドレフェリー： ホイッスルをしない。

ラインジャッジ： 落ちた瞬間に「アウト」を示す。

b : サービスボールまたはチームの3回目の接触後の場合

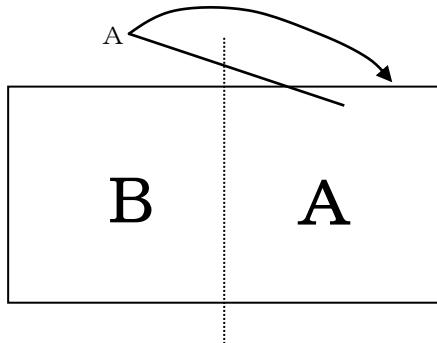
ファーストレフェリー：ネットの垂直面を通過した瞬間に
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー： //

ラインジャッジ：ネットの垂直面を通過した瞬間に「アウト」を
示す。

② Aの選手がボールに触れたとき。

a : 許容空間外を通過してボールを取り戻したとき

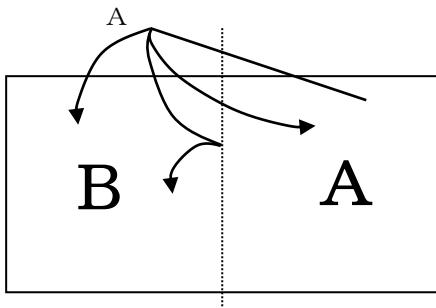


ファーストレフェリー：ホイッスルをしないでラリーを続行する。

セカンドレフェリー： //

ラインジャッジ：フラッグシグナルは示さない。

b : ボールが許容空間内を通過したとき。また、ボールがアンテナの内側のネットに触れたり、床に触れたりしたとき。

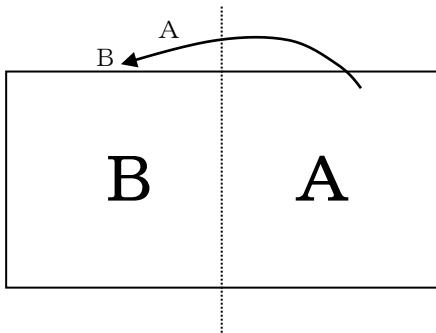


ファーストレフェリー：サイドライン上を完全に通過した瞬間に
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー： “

ラインジャッジ：サイドライン上を完全に通過した瞬間に
フラッグを振る。(一往復)

- ③ ボールがアンテナの真上や外側を通過してBチームの選手に触れたとき。
a : Aチームの選手がボールを追いかけている場合、Bチームの選手のインターフェアとなる。

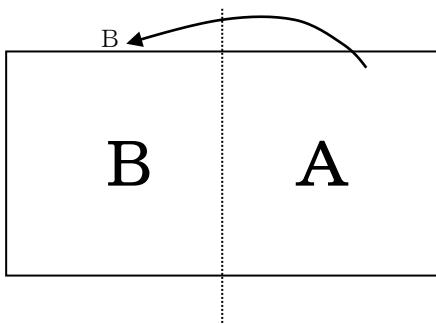


ファーストレフェリー：Bチームの選手がボールに触れた瞬間に
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー： ホイッスルをしない。

ラインジャッジ：Bチームの選手がボールに触れた瞬間に
フラッグを振る。(一往復)

b : Aチームの選手がボールを追いかけていない場合

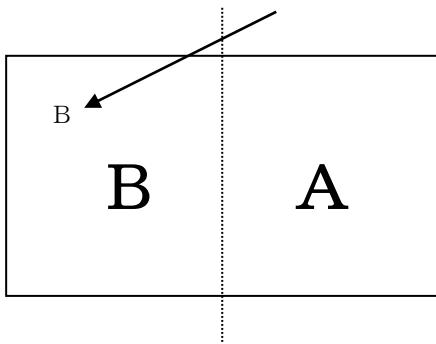


ファーストレフェリー : Bチームの選手がボールに触れた瞬間に
ホイッスルをして、 Aチームのアンテナ外
通過でボールアウト。

セカンドレフェリー : " "

ラインジャッジ : フラッグを振る。(一往復)

(2) Aチームのフリーゾーンから許容空間外（アンテナ上方を含む）を通って
Bチームのコートに向かっていく場合。

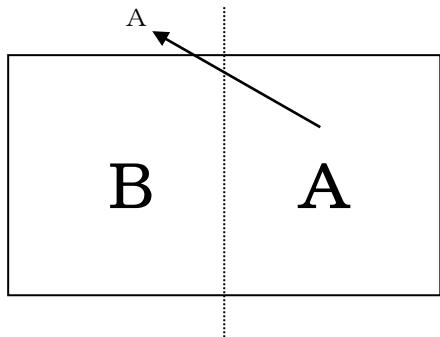


ファーストレフェリー : ネットの垂直面を通過した瞬間に
ホイッスルをする。

セカンドレフェリー : " "

ラインジャッジ : ネットの垂直面を通過した瞬間に「アウト」を
示すか場合によっては、 フラッグを振る。

(3) Aチームのコートから許容空間を通過してBチームのフリーゾーンに向かって行く場合。



a : Aチームの選手がボールに触れたとき。

ファーストレフェリー：触れた瞬間にホイッスルをする。

セカンドレフェリー：〃

ラインジャッジ：触れた瞬間にそのコースのラインジャッジがフラッグを振る。(一往復)

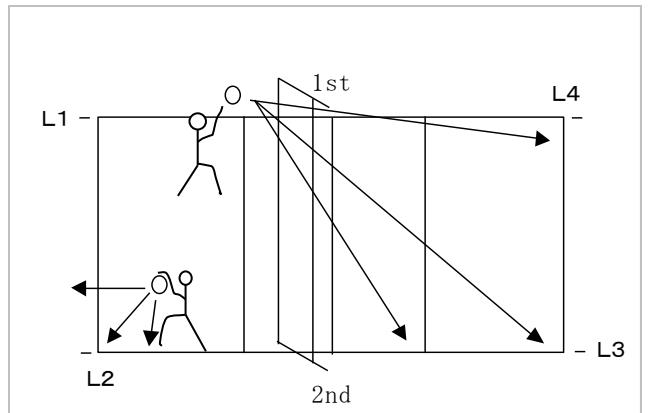
6. トレーニングマニュアル

(1) レシーブボールが床に触れたかどうか

- ① ファーストレフェリー・セカンドレフェリーのアシストをしなければいけないので、低い姿勢でボールと床面との接点を見る。ボールが床面に触れた瞬間にフラッギングナルを出す。
- ② タイミングが遅れ躊躇すると、選手のアピールのもとになるので十分注意すること。

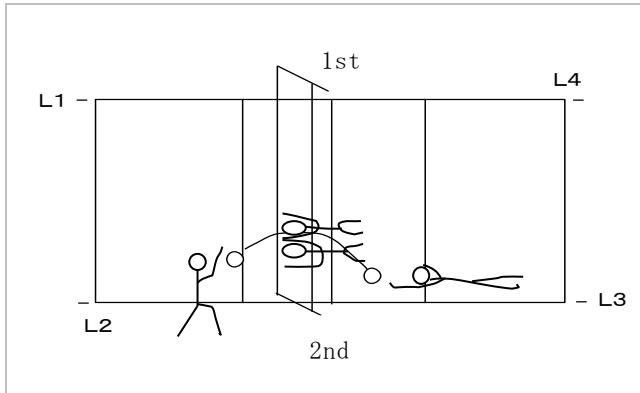
★ライン判定

- a サイド、エンドラインにぎりぎりに打つ
- b コーナー(1m以内)に打つ
- c 選手でボールが見えない時の判定



★床に落ちたボールの判定

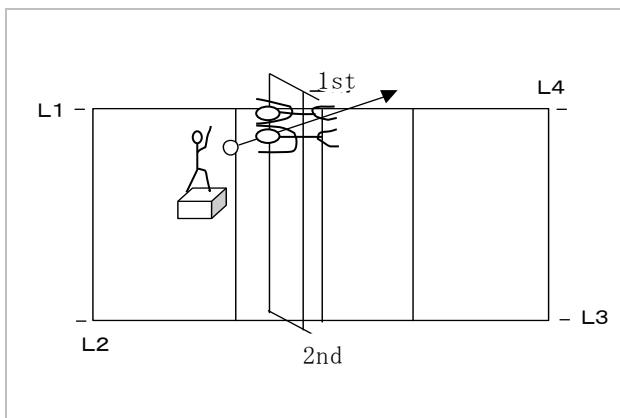
a フェイントボール・tip playをフライングレシーブで手の甲でボールを上げる。



b ブロックカバーのプレーヤーの陰になってプレーが見えないケース。

(2) アンテナ付近をボールが通過する場合について

- ① 確認できたラインジャッジのみがシグナルを出す。
- ② ネット幅1mの間のアンテナに当たった時は、一番見やすい位置にいるラインジャッジが判定すべきである。

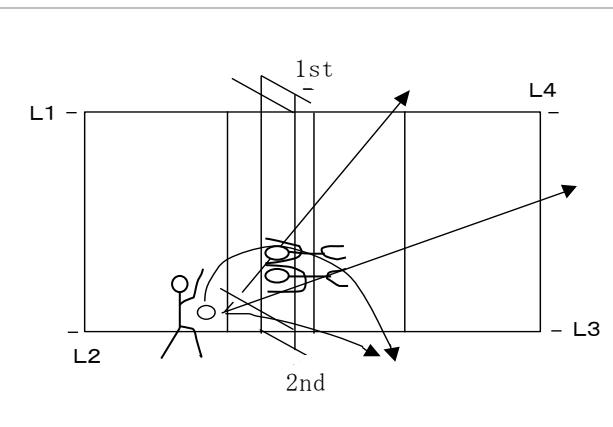


★ボールがアンテナに当たるケース
★ブロッカーがアンテナに触れるケース

- a 台上よりスパイクを打つ。
- b アンテナぎりぎりに打つ。
- c アンテナ外を通過するボールを取り戻すケース

★アンテナ外通過ボールを色々な角度から取り戻す。

★ボールの角度によって、どのラインジャッジがライン判定をおろそかにしないで、どのように動いたらいいのかを確認する。



※ ラインジャッジの動きに十分注意すること。ボールのコースに入るためには、極端に動いてライン判定がおろそかになったり、またコースに入らないで判定すると不信感をもたれたりするので動く範囲を十分に確認する必要がある。

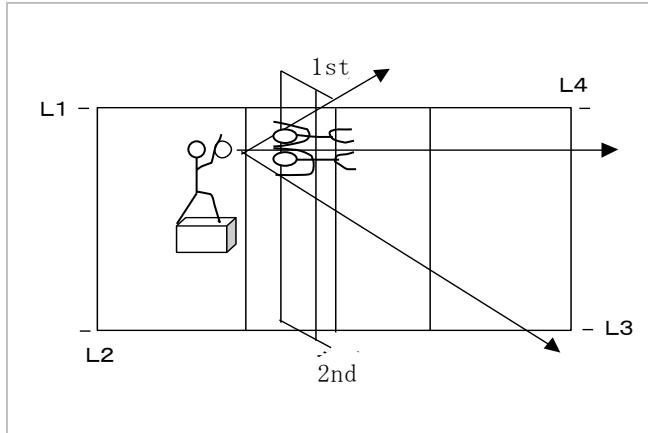
※ 取り戻されたボールが許容空間内を通過した場合は、フラッグを左右に振る。

(3) ブロックとレシーバーのボールコンタクトについて

- ① 特にブロッカーの上（指）をかすっていくケースや左右をかすっていくケースは、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーからは非常に見にくいうケースもあるので、原則的にはレシーブ側の2人のラインジャッジがフラッギングシグナルを送る。しかし4人のラインジャッジが明らかにボールコンタクトを確認できた場合は確認したラインジャッジが、ボールコンタクトのフラッギングシグナルを送る。
- ② アンテナ付近、特にセカンドレフェリーサイドでのアタッカーが意識してタッチアウトを狙うプレーのブロックのボールコンタクトはしっかりと見る。
- ③ スパイカーがボールをスパイクして、ブロックにはねかえったボールが、そのスパイカーに当たった場合
 - ・特にファーストレフェリーサイドで起こるケースは、ファーストレフェリーの死角になるケースが多いので担当のラインジャッジはしっかりと見ること。

★ブロッカーとレシーバーの ボールコンタクト

- a 台上よりスパイクを打つ。
- b ボールがブロックの上をかすめるケースと左右をかするケース。
- c ライン際のレシーバーのボールコンタクトもファーストレフェリーの死角になるケースがあるので、ライン判定も十分注意しながら、視野に入れてみることが大切である。



Road To Referee (審判員への道) —審判員資格取得方法—

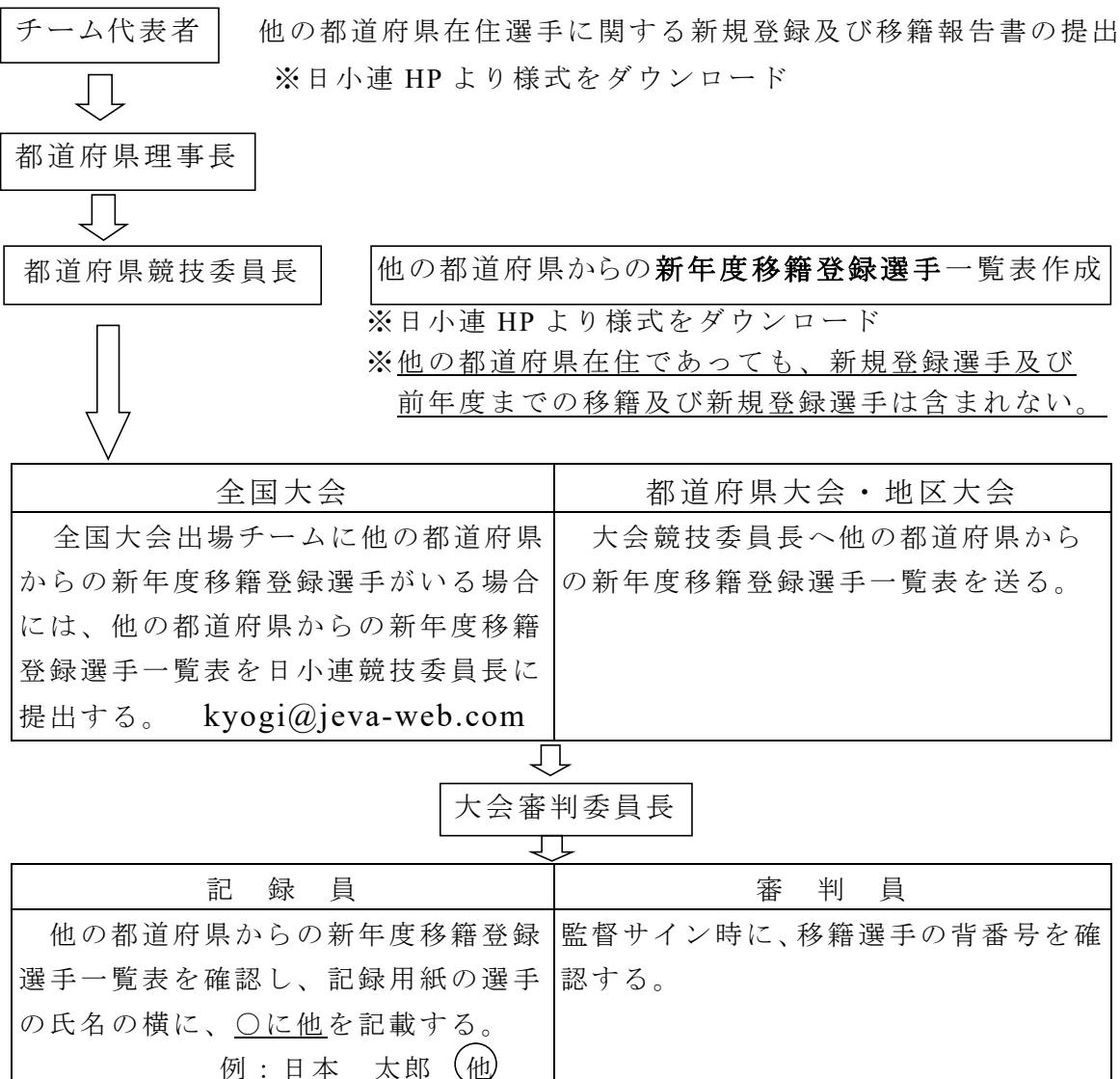
資 格	大会カテゴリー				資格取得のためには	試験	受講年齢制限	費用	問い合わせ先	
	小	中	高	大学	Vリーグ	国際大会				
都道府県協会 公認審判員	○	○	×	×	×	★ 都道府県により実施状況が異なるので確認が必要	★ 試験の形態は都道府県協会によって異なるので要確認	なし	主催団体により異なる 各都道府県 バレーボール協会等※	
日本バレーボール協会 公認C級審判員	○	○	○	×	×	★ 各都道府県協会等※ 単位で実施 ★ 6人制、9人制、ビーチの中のいずれかで受講できる	★ 試験の形態は都道府県協会によって異なるので要確認 〔筆記のみもあれば筆記+実技の協会もある〕	なし	受験料(資料代) 3千円～5千円程度 *別途ワッペン代として 2千円程度必要	各都道府県 バレーボール協会等※
日本バレーボール協会 公認B級審判員	○	○	○	×	×	★ 各都道府県協会等※ 単位で実施 ★ 6人制、9人制、ビーチの中のいずれかで受講できる	★ 試験の形態は都道府県協会によって異なるので要確認 〔原則として筆記+実技で実施〕	なし	受験料(資料代) 3千円～5千円程度 *別途ワッペン代として 2千円程度必要	各都道府県 バレーボール協会等※
日本バレーボール協会 公認A級審判員	○	○	○	○	×	★ JVA審判規則委員会主催の講習会で (4泊5日程度の日数を要し、8月に実施している)	★ 都道府県協会の推薦を受け2年に一度実施される 「A級審判員資格取扱講習会」(A級審査会)を受講 ★ 極めて優秀であれば(年4年)、優秀者はA級 候補(任期2年)に認定 ★ A級候補からB級への昇任は、ブロック大会以上の 大会での実績(要確認)で審査される	18歳以上 原則40歳以下	受験料(資料代) 5千円程度 合格後、「ワッペン代として 2千円～5千円程度必要 (宿泊代等は自己負担)	各都道府県 バレーボール協会
アジアバレーボール連盟 (AVC)公認審判員	○	○	○	○	○	★ アジア各国で開催されるAIRCC(Asian International Referee Candidate Course)を 受講し、合格後アジアバレーボール連盟公認審判員候補と認定されることが必須条件 となる	★ 国際審判員希望者に対して、JVA審判規則委員会 が研修活動評価、語学検査を実施 〔口頭試問+日常会話+競技規則の理解等〕に合格 後、JVAから推薦された審判員が6人制・ビーチのい ずれかを受講可能となる ★ アジアバレーボール連盟審判員候補を経て、AVC 公認の大陸大会において主審・副審を複数回担当 し、AVCより認定される(各2回程度)	40歳 以下	参加する開催国により異 (渡航費、宿泊費、受講料 等すべて自己負担)	日本バレーボール協会 審判規則委員会
国際バレーボール連盟 (FIVB)公認審判員	○	○	○	○	○	★ アジアバレーボール連盟公認審判員とし て世界各国で開催されるIRCC(International Referee Candidate Course)を受講後認定さ れる	★ アジアバレーボール連盟公認審判員としての実績 を重ね、5年に1度程度開催されるIRCC(大会利用あり) にAVCから推薦され、受講後認定される	40歳 以下	参加する開催国により異 (渡航費、宿泊費、受講料 等すべて自己負担)	日本バレーボール協会 審判規則委員会

※都道府県協会・連盟または加盟団体および友好団体を『都道府県協会等』といふ

他の都道府県在住選手に関する新年度移籍登録選手の確認方法について

日本小学生バレーボール連盟

全日本バレーボール小学生大会における、他の都道府県からの新年度移籍登録選手の確認方法を以下の通りとしましたので、運用をよろしくお願ひします。なお、新年度とは3月のJVA-MRS登録が始まる日からを指し、前年度とは、2月のJVA-MRS登録が締め切られる日までを指す。



※記録用紙のスタートティングプレイヤー番号、選手交代番号の記載欄にレ印を付けて確認してもよい。

（参考）

大会要項 チーム編成

他都道府県在住であって、新年度の登録の際に移籍登録した選手はベンチには3分の1以内とする。また、コート上には2名以内とする。監督は試合時に、他都道府県からの移籍登録選手の番号を審判員と確認しておくこと。

ユニフォーム作製にあたって

日本小学生バレーボール連盟

はじめに

公益財団法人日本バレーボール協会（以下 JVA）主催の大会に参加するチームは JVA が定めるユニフォーム規定及び日本小学生バレーボール連盟のユニフォームに関する基本的な考え方を遵守しなければなりません。各チームがその内容を熟知した上でユニフォームを作製できるように本文書を作成いたしました。

1. ユニフォーム規程について

資料「公益財団法人 日本バレーボール協会 競技要項 P68～70」参照

特に、以下の点について再確認をし、規定に合わないユニフォームは、大会（JVA 主催大会）に向けて手直しか再作製をする必要があります。

3. 選手番号

(1) ユニフォーム（ジャージ（シャツ））には、選手番号がユニフォームとはっきりと区別できる対照的な色で、明確に表示されていなければならない。

（例）



5. チームネーム

(1) ジャージ（シャツ）の胸部もしくは背部に、JVA-MRS に届け出たチームネームまたはそれを特定できる略称のいずれかを付けなければならぬ。サイズは規定しない。また、チームのシンボルマーク（社章・校章・略号）も付けてよい。

(2) ジャージ（シャツ）の袖に（袖が無い場合には背面襟下に）所属する都道府県名を付けてよい。なお、都道府県名の大きさはチーム名よりも小さいこと。（高さが低いこと）

番号が明確に表示されていない例



番号が枠だけ



柄と番号が同化している





地の色と対照的ではない



銀色で光って見えづらい

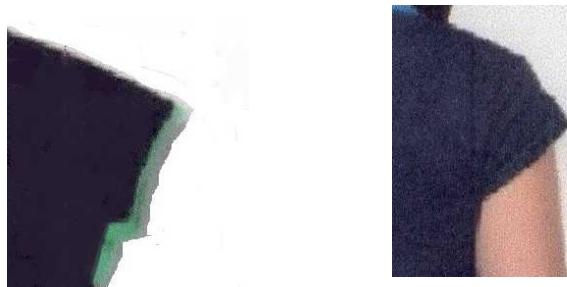
2. ウエア・シューズ・ソポーター公認制度について
毎年度ごと、JVA公認企業ロゴ一覧が示されますので、ご確認ください。

3. 日本小学生バレー連盟としての基本的な考え方

(1) ユニフォームのデザインについて

ノースリーブのユニフォームに関して、肌の露出部分を多くすることで擦り傷等のけがや盗撮のリスクがあることから着用は好ましくない。

許容されるデザイン（フレンチリーブ、キャップスリーブ）



(2) シャツのインとアウトについて

見た目も良くななく、パフォーマンスにも影響することが予想されることや肌の露出の点で怪我や盗撮のリスクもあることからシャツを入れるよう指導する。

ただし、夏の大会で空調設備のない会場で開催する場合や会場内の熱中症指数が上がっている場合など、状況によってはシャツを出して着用することを認める。その判断は、各大会ごと主催（主管）者によって行い、大会要項または代表者会議にて示す。

ベンチスタッフについては、選手と同様にシャツを入れるのが好ましいが、チームの判断に委ね、指導はしない。

I - 5 国内競技大会参加チームのユニフォームについて
ユニフォーム規程

2019年3月
国内競技委員会

1. 目的

- (1) 公益財団法人日本バレーボール協会(以下 JVA)が主催する国内競技大会に参加するチームのユニフォームや役員の服装についてその詳細を定めることを目的とする。
- (2) Vリーグ参加チームのユニフォームについては別に定める。また、JVAと他の団体が共催する大会で別に定められた規程がある場合は、その規程に従う。

2. ユニフォーム

(1) ユニホーム

- ① ユニフォームとは、ジャージ(シャツ)、ショーツを指す。6人制においてはソックスもユニホームに含まれる。
- ② ユニフォームは配色やデザインが統一されていなければならない。(リベロプレーヤーを除く)
- ③ チームは、カラーの異なった2種類のユニフォーム(ジャージ(シャツ)・ショーツ)を用意することが望ましい。
- ④ ユニフォームのメインカラー(主たる色)は、概ね2/3以上を占めていることとする。
- ⑤ リベロプレーヤーはチームの他の競技者とはっきりと区別できる対照的な色のユニフォーム(少なくともジャージ(シャツ)だけは)を着用しなければならない。(明瞭に区別できる色・デザインであること。)

(2) ジャージ(シャツ)・ショーツ

- ① ジャージ(シャツ)およびショーツは色、デザインが統一されていること。
- ② ジャージ(シャツ)は半袖、長袖、ノースリーブが混在していてもよい。

(3) ソックス

- ① 色および長さが統一していること。

3. 選手番号

(1) ユニフォーム(ジャージ(シャツ))には、選手番号がユニフォームとはっきりと区別できる対照的な色で、明確に表示されなければならない。

(2) 選手番号は6人制においては1~20番、9人制においては1~18番までとする。 ただし、やむを得ない場合は1~99番まで認める。

(3) 選手番号のサイズは、次の通りとする。

6・9人制とも	高校生以上		小・中学生	
	高さ	字幅	高さ	字幅
①シャツ胸部・中央	15cm以上	2cm以上	10cm以上	2cm以上
②シャツ背部・中央	20cm以上		15cm以上	

(4) ショーツ前面下に、高さ4~6cm、字幅1cm以上の選手番号を付けてもよいが、全員がそろっていなければならない。

4. チームキャプテン

(1) チームキャプテンは、胸のナンバーの下に、長さ8cm、幅2cmのマークを、ジャージ(シャツ)と異なった色で付けていなければならない。

5. チームネーム

(1) ジャージ(シャツ)の胸部もしくは背部に、JVA-MRSに届け出たチームネームまたはそれを特定できる略称のいずれかを付けなければならない。サイズは規定しない。 また、チームのシンボルマーク(社章・校章・略号)も付けてもよい。

(2) ジャージ(シャツ)の袖に(袖が無い場合には背面襟下に)所属する都道府県名を付けてもよい。なお、都道府県名の大きさはチーム名よりも小さいこと。(高さが低いこと)

6. 選手名 ※小学生連盟では付けない

- (1) ジャージ(シャツ)背部の上部中央に、着用する選手の選手名または通称を表示してもよい。(選手名の表示を認めていない種別を除く)
- ① 選手名を表示する場合、出場する選手全員が表示することら
② 選手名のサイズは、高さ 6 ～ 8cm とする。
③ 文字は、アルファベット横書きにより表記するものとする。
④ 表記は直線状または、肩の曲線に合わせたゆるやかな曲線状とする。

7. マニュファクチャーロゴ

- (1) ユニフォームには、JVA が公認しているメーカーに限り、最大 5 × 4cm または 20 cm² のマニファクチャーロゴをジャージ(シャツ)・ショーツにそれぞれ一箇所だけ付けることが許される。(ソックスは、左右各々の、内側と外側に付けてもよい)

8. スポンサー ロゴ 及び ユニフォーム 広告 ※小学生連盟では付けない

- (1) ユニフォームにチームスポンサー名または商品名・商標・ロゴマーク及びユニフォーム広告を付けることができる。ただし、別途定める「ユニフォーム広告に関する規程」に従うこととする。
- (2) 試合会場(体育館等)の規程により、広告掲載料が発生した場合は、当該チームがその実費を支払うものとする。

9. その他

- (1) ユニフォームには、上語 3～8 以外のものの表示認められない。

10. トレーニングウェア

- (1) トレーニングウェアは全員が統一されていることが望ましい。
- (2) トレーニングウェアにはチームネーム、選手名、選手番号を付けることができる。
- (3) トレーニングウェアには最大 5 × 4cm または 20 cm² のマニファクチャーロゴを付けることができる。
- (4) スポンサー広告については、上記 8 と同様な扱いとする。

11. アンダーウェア等について

- (1) アンダーウェアはユニフォームの袖や裾、首等からはみ出してはならない。ただし、プレーの動作によってユニフォームの下から見えてしまうことは故意に見せるものでない限り制限されない。
- (2) 医療を目的としたサポーター類は、プレー上危険がある場合や、プレーに有利に働く場合を除いて、規制されない。
- (3) 明らかに色が違う腰に帶状にまくサポーター、コルセット類はユニフォームの下に着用しなければならない。

12. ペンチスタッフの服装

- (1) ペンチスタッフはジャケットを着用するか、スタッフで統一された服装でなければならない。
- (2) 部長や監督がジャケットを着用し、その他のスタッフが統一された服装であれば許可される。
- (3) 統一された服装であっても、タンクトップのような形状のシャツ類、短パン、ハーフパンツは許可されない。
- (4) ペンチスタッフの着用する服装には最大 5 × 4cm または 20 cm² のマニファクチャーロゴを付けることができる。
- (5) スポンサー広告については、上記 8 と同様な扱いとする。

以上

この規程は 2019 年 3 月 31 日より実施する。



**Japan
Volleyball
Association**

Our Sports, My Volleyball !

公益財団法人日本バレーボール協会

2022年2月27日

都道府県協会・全国連盟
競技委員長 各位

公益財団法人日本バレーボール協会
業務執行理事・事務局長代行 村上 成司

ウェア・シューズ・サポーター公認制度について

平素より、バレーの普及・発展にご協力いただき、深く感謝申し上げます。

さて、JVA 主催大会競技要項(ユニフォーム規程)に基づき、2009 年よりご案内してまいりました標記「ウェア・シューズ・サポーター公認制度」ですが、おかげさまで各大会において定着し、円滑に運用されております。(シューズ、サポーターについては、ユニフォーム規程には含まれておりませんが、公認・推薦制度に基づいて実施されるものとご理解ください。)

2022 年度におきましても、引き続き、趣旨をご理解いただき下記の要領にてご協力くださいますようよろしくお願い申し上げます。

記

- (1) 大会エントリーの際に、チームより別紙「ユニフォーム・シューズ・サポーター確認書」もあわせて提出してください。
- (2) 【ユニフォーム】公認企業以外のものを使用する場合は、各チームが予めロゴを露出させないように処理をする。
- (3) 【シューズ】公認企業以外のものを使用する場合は、各チームが予めそのラインの一部を隠すなどの処理をする。
- (4) 【サポーター】公認企業以外のものを使用する場合は、各チームが予めロゴを露出させないように処理をする。
- (5) ベンチに入るチーム役員についても同様の取扱いとする。
- (6) プロトコールからゲーム終了までの取扱いとするが、試合後の公式行事(表彰式や記者会見を開催する場合)は含むものとする。
- (7) 対象は JVA 主催国内競技会(全国大会)とするが、都道府県予選会も可能な限りこれに準じるものとする。
- (8) 当日の著しい違反の防止のため、マスキングテープを用意し、実行委員長の判断のもとに処理をする。
- (9) Vリーグ機構所属チームの JVA 主催国内競技会における適用は別途定める。

以上

【添付資料】

1. 「ウェア・シューズ・サポーター確認書」
2. 当年度公認企業ロゴ一覧

【ウェア】

アシックス	
デサント	
ミズノ	
ファイテン	
ドーム (アンダーアーマー)	
トンボ (ヴィクトリー)	
プラスコ100cc (ミレグラ)	
ファースト フロンティア (ALST)	
アクラム	
トレス	
ボルトン	
スバルディング ジャパン	
ヘインズブランド ジャパン (チャンピオン)	
エスエスケイ (ヒュンメル)	

【ソッカーボール】

アシックス	
デサント	
ミズノ	
D&M	
日本シグマックス (ザムスト)	
アルペン	
ファイテン	

【シューズ】

アシックス	
デサント	
ミズノ	

■プレーヤーの皆さまへ■

JVAが主催する全国大会および全国規模の大会においては、プロトコール(コート入場)からゲーム終了(コート退場)まで、公認企業の製品のマニュファクチャーロゴ(シューズは企業を連想させるライン等)の露出を許可しております。

公認企業以外のマニュファクチャーロゴの露出は禁止しておりますので、ご理解の程、お願ひいたします。

【ウェア】

アシックス	
デサント	
ミズノ	
ファイテン	
ドーム (アンダーアーマー)	
トンボ (ヴィクトリー)	
プラスコ100cc (ミレグラ)	
ファースト フロンティア (ALST)	
アクラム	
トレス	
ボルトン	
スバルディング ジャパン	
ヘインズブランド ジャパン (チャンピオン)	
エスエスケイ (ヒュンメル)	

【ソッカーボール】

アシックス	
デサント	
ミズノ	
D&M	
日本シグマックス (ザムスト)	
アルペン	
ファイテン	
ユナイテッドスポーツ ブランズジャパン (マクダビッド)	

【シューズ】

アシックス	
デサント	
ミズノ	

■プレーヤーの皆さまへ■

JVAが主催する全国大会および全国規模の大会においては、プロトコール(コート入場)からゲーム終了(コート退場)まで、公認企業の製品のマニュファクチャーロゴ(シューズは企業を連想させるライン等)の露出を許可しております。

公認企業以外のマニュファクチャーロゴの露出は禁止しておりますので、ご理解の程、お願ひいたします。

