

2026年度

6人制 審判実技マニュアル

2026年3月20日

**公益財団法人日本バレーボール協会
審判規則委員会 指導部**

<目次>

【試合前・試合終了後およびプロトコール時のレフェリーの役割】

スコアラー	1
アシスタントスコアラー	1
ラインジャッジ	1
ボールリトリバー	1
モッパ	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		3
試合中	遅延行為に対する罰則	4
	軽度の不法な行為	5-6
	不法な行為・罰則	6
	不当な要求	7
セット間		7
試合終了後		7

【試合中の判定方法】

ハンドシグナル	8	
基本的な位置の取り方	8	
最終判定の仕方	9	
サービス時の判定	サービス許可のホイッスル	10
	スクリーンの判定	11
	サーバーの誤り	11
	ポジショナルフォルト	12
サーブレシーブ	12	
アタック時の判定	13	
バックアタックの判定	14	

バックセッターのアタックヒットの反則	14	
ブロック時の判定	14	
バックプレーヤーのブロックの判定	15	
ボールコンタクトの判定	15	
ネット際のプレーの判定	タッチネット	16
	ネット上での「同時の接触」の判定	17
	オーバーネット	17
	ネット下からの相手コート及び空間への侵入	18
	許容空間外側のネット垂直面を通過するボールの判定	18
	ボールがアンテナに当たるケース	19
ボールハンドリング		20
	オーバーハンドパス	20
	アンダーハンドパス	20
	トス	20
	ティッピング	21
ボールイン・アウト		21
パンケーキ		21
物体利用のプレー		21

【競技の中断に関する技術】

タイムアウト	22
選手交代	22-23

【リベロリプレイスメントに関する技術】

リベロの登録	24
リベロの動作	24
リベロリプレイスメント	24
リベロの再指名	25

【選手交代の手順】

26-27

【試合前・試合終了後およびフロートコール時のレフェリーの役割】

スコアラー	① コートに向かって右側がスコアラーとする。 ② 試合開始３０分前までには、スコアシートに必要な事項の記入を済ませ、スコアラーズテーブルに着く。登録メンバーの記入については、最終承認された『コンポジションシート』から転記する。 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、セカンドレフェリーに報告する）。 ④ サービスオーダーと得点の確認を行う。スコアシートが唯一の公式記録である。疑義を抱いた時は、試合を止め、セカンドレフェリーを呼び、可能な限り迅速に、正確に処置する。ロングサーバーがあればサービスが打たれた直後、ブザーを鳴らし、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーに知らせる。点示の間違ひは、試合を中断せずに速やかに処置する。 ⑤ ゲームキャプテンからファーストレフェリーに対して正式抗議の申し立てがあった場合、その正式抗議を試合終了時にスコアシートにスコアラーが記入するか、チームキャプテンまたはゲームキャプテンが記入することを許可する。
アシスタントスコアラー	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、スコアラーと交代する。 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、スコアラーズテーブルに着く。また、スコアシートの予備を準備する。 ③ アシスタントスコアラーは、試合中、 a) すべてのリベロリプレイメントを記入する。 もしも、リベロリプレイメントに反則があった場合は、その事実も記入し、サービス許可のホイッスル後、直ちにブザーを鳴らしてレフェリーに知らせる。 b) スコアラーズテーブルのマニュアルスコアボードを使用して、得点揭示を行う。 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、セカンドレフェリーにリベロの状態を「イン」または「アウト」のハンドシングナルを用いて、当該コートに対応する片方の手で知らせる。 e) 必要に応じて、交代の要求を承認したことを通知するためのブザーを押して、スコアラーを補佐する。 <u>f) 選手交代手続き中に、口頭で情報を提供し、スコアラーを補佐する。</u>
ラインジャッジ	① 試合開始３０分前までには、スコアラーズテーブル後方に集合する。両レフェリー紹介直前に２人ずつ、ウォームアップエリア近くで待機し、その紹介直後に、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、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試合中でも十分注意する。 ③ ラインジャッジは、ボールリトリバーやモッパ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する。
ボールリトリバー	① 試合開始３０分前までには、競技場に集合し、クラウチングチェア（背もたれなし）、タオルがあるかを確認する。 ② 公式ウォームアップ中は、フェンスの外でボール拾いを手伝う。 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。そのために、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っきり示す。 ④ ボールの受け渡しは、２・３歩動いて行う。サーバーの邪魔にならないタイミングで、よく状況をみて、フェンスのすぐ近くを転がす。 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。 ⑥ ボールをサーバーに渡すリトリバーは、ボールの回収よりも、サーバーへのボール渡しを優先させる。サーバーへは、ワンバウンドでボールを送る。 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「ＮＯ２・５」がボールを管理し、次セットのサービス権があるチームのＮＯ２もしくはＮＯ５が２個のボールを保持する。５ボールシステムでは、サーバーにボールを渡す「ＮＯ１・２・４・５」がボールを管理し、次セットのサービス権があるチームのＮＯ２もしくはＮＯ５が２個のボールを保持する。５セット目は、ボールを１個、セカンドレフェリーに渡す。（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レフェリーから出される。） 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。 ⑨ 試合終了時には、３つもしくは５つのボールをスコアラーズテーブルに持って行き、ボールホルダーに返す。
モッパ	① フロアモッピングは、選手の安全とスムーズな試合の進行を確保するために重要な役割を果たしている。 ② 試合開始３０分前までには、競技場に集合し、高さ３０cm以下のクラウチングチェア（背もたれなし）、タオル、モップがあるかを確認する。 ③ モッパ用タオルは、最小４０cm×４０cm、最大４０cm×８０cm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。 ④ それぞれのモッパは、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拭く。 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。 ⑥ タイムアウト中またはセット間に、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ェンジした場合は、必要があれば使っていないタオルで競技役員が拭く。 ⑦ モッパは、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。その際、選手とぶつからないように注意する。（前の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まで８秒間を守るため）拭く時間は３秒程度である。 ⑧ フロントゾーン担当のモッパの定位置は、スコアラーズテーブル横であり、セカンドレフェリー側からコートの３分の２の区域を拭いた時は定位置に戻る。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は拭き終えたら、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。 ⑨ 選手からの要求があっても、要求に応じない。要求されないように任務を全うすることが重要である。もしも、モッパ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。 ⑩ 選手と監督には、モッパに指示・要求する権利はないので、モッパは８秒以内を目標に、自身の判断で責任を果たす。

【試合の運営】

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合前	レフェリーミーティング	①原則として試合開始６０分前にレフェリーミーティングを行う。（大会毎に確認する） ②今までに経験した試合の取り扱いについての説明，反省や伝達事項は必ずレフェリーミーティングで話をする。↓ （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 ・パンケーキなど具体的に確認する	①ファーストレフェリーの位置から選手の陰になって見えないプレー，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ついて打ち合わせをする。 ②スコアラー・アシスタントスコアラーとの打ち合わせを行う。	①ファーストレフェリー・セカンドレフェリーと，選手交代，タイムアウト，誤ったサーバーの発見時の合図の仕方と処理の方法について念入りに打ち合わせておく。 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。
	コート，備品，用具の点検	①コート，ベンチ，ウォームアップエリア，ネット，ボールについて点検をする。 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。 ③必要な用具の点検をする。	①ファーストレフェリーと共に，コート，ベンチ，ウォームアップエリア，ネット，ボールについて点検をする。 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。 ③必要な用具の点検をする。	①スコアシートに大会名，試合番号，チーム名，場所，エントリー等必要な事項を青のボールペン（消せないボールペン）で記入する。 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。

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ・アシスタントスコアラ
プロ ト コ ール		①スコアラズテーブルの前で、セカンドレフェリーの立ち会いの下、両チームのキャプテンとトスを行う（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、個別で行うかを確認する。 ②公式ウォームアップの開始のホイッスル・計時を行う。 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、試合に必要な用具をチェックする。 ④ラインアップシートを確認し、セッターの位置を中心に、両チームのメンバーを確認する。 ⑤両チームのラインアップをスコアラがスコアシートに記入し終わったら、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、スターティングラインアップの選手が負傷した場合に限り、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。この場合、変更できるのは負傷した選手のポジションのみである。 ⑥公式ウォームアップの終了のホイッスルを行う。	①スコアラズテーブルの前で、ファーストレフェリーと両チームのキャプテンとのトスに立ち会う。 ②公式ウォームアップの計時を行う。 ③ウォームアップ中に選手のナンバーを構成メンバー表で確認する。 ④両チームからラインアップシートを受け取り、セット、番号、サイン等を確認し、登録メンバーと照合後、スコアラに渡す。数字がはっきりと確認できない、同じ番号が記入されている場合は、監督に確認する。（再提出の場合もある） スコアラが記入した後は、机に置かず必ずポケットに入れて保持する。両チームのラインアップをスコアラがスコアシートに記入し終わったら、そのラインアップを訂正することはできない。 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。 ⑥ボールの配球 スターティングラインアップ（リベロを含む）の紹介後 ・ 3 ボールシステム＝ボールリトリバーNo 2, 5 へ ・ 5 ボールシステム＝No 1, 2, 4, 5 へ ⑦ラインアップシートに従って、スターティングプ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時は、ラインアップシートをゲームキャプテンに示し処置をする。（各セット開始時も同様に扱う） ⑧最初のサーバーにボールを送る。	①監督、チームキャプテンはサインする。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。 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。 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（JVIMS）以外には見せてはならない。 ④アシスタントスコアラは、エントリーに記載されたリベロがいることを確認する。

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試 合 中	遅延行為に対する罰則	①選手交代が遅れたときとは、交代選手が入る準備ができていなかったり、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、または、ナンバーパドルを保持していなかったときなどである。 ②タイムアウトの終了やセット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないことが続くときは、遅延行為に対する罰則とする。 ③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行為に対する罰則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。 ④正規の試合中断の要求に関して、遅延行為に対する罰則が適用された場合、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く） ⑤もし監督がラインアップシートを時間通りに提出せず、試合再開を遅らせた場合は、チームに遅延行為に対する罰則を与えなければならない。	タイムアウト終了やセット開始の合図があったにもかかわらず試合を再開しないときは、直ちにコートに戻るように促す。	すべてのディレイウォーニング・ディレイペナルティは、スコアシートの罰則の欄に「D」で記載する。

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	軽度の不法な行為	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。」） 〈ステージ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。 軽度の不法な行為の場合でも、ステージ２から適用することができる。 【主にステージ１に該当するケース】 a) 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。 b) 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た場合。 c) 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。 d) 一度指導されているにもかかわらず、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。 e) ネット越しに相手の選手などに対して、ガッツポーズ等の牽制する行為があった場合。 【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）】 a) 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満を表す態度を必要以上に示した場合。 b) 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。	ファーストレフェリーが、ゲームキャプテン・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。	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。 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。
	※規則２１．１	②試合中にゲームキャプテンのみが、レフェリーに質問や競技規則の適用や解釈について説明を求めることができる。監督はリベロの再指名の時や得点が正しくない時などに声かけ程度はできるが、セカンドレフェリーやスコアラーに、説明を求めたり、長く話しかけたりすることはできない。 ③監督が、試合中、自チームベンチ前のフリーゾーン内で、立ちながらまたは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。 ④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いでよい。 ⑤ラリー終了後、役員に対してアピールする行為やレフェリーの判定に影響を及ぼす行為に対しては、直ちに警告（や罰則）の対象とする。また、相手チームの選手を牽制したり、馬鹿にするような態度をしたり、相手に向かってのガッツポーズ等はトラブルの原因となるので、早めに警告（や罰則）を適用する。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	軽度の不法な行為 ※規則 2 1. 1	⑥軽度の不法な行為は、罰則の対象ではない。チームがペナルティなどに該当する不法な行為に進展するのを防ぐためのものである。その後の罰則の適用を回避するためには、レフェリーが毅然として「軽度の不法な行為」を抑制することが極めて重要である。		
	不法な行為・罰則 規則 2 1. 4. 1 規則 2 1. 4. 2 規則 2 1. 5	①《警告や罰則の処置の方法》 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。 b) 選手がレフェリースタンドに近づいたら、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。コート上にいないチームメンバーの場合は、ゲームキャプテンを呼び、警告や罰則を受ける選手の番号（または監督など）を伝える。ゲームキャプテンは関係するチームメンバーにその旨を伝え、メンバーは起立して手を挙げて罰則を受け入れなければならない。 c) チームメンバーが手を挙げている間に、ファーストレフェリーは、チーム、セカンドレフェリー、スコアラー、観客などに罰則内容がわかるように、カードを明確に示す。 ②試合中、レフェリーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不法な行為には毅然とした態度で罰則を与えなければならない。 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。 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 2 1. 4. 2 に伴い、累進的な罰則となる。（第 9 図、規則 2 1. 3） 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 2 1. 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。 退場または失格の場合、直ちにゲームキャプテンを呼び、当該チームの監督に制裁の種類を知らせ（チームへの二重処罰を防ぐため）、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。	①セカンドレフェリーはファーストレフェリーが警告や罰則の適用をするのを確認し、直ちにスコアラーに該当の罰則をスコアシートに記録するよう指示する。 ②試合中、レフェリーは選手や他のチームメンバーの言動に注意を払い、不法な行為に気づいた時、ファーストレフェリーに報告する。	①警告・ペナルティ・退場・失格はスコアシートの罰則の欄に記入する。 ②スコアシートの情報に基づき、ファーストレフェリーの判定がルールで認められていない、例えば、罰則の段階に反していると判断した場合には、直ちにその旨をセカンドレフェリーに伝えなければならない。
		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。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
試合中	不当な要求	①レフェリーミーティングの際に、確認を必ず行う。 ②サービスのホイッスルと同時か、あるいはその後の中断の要求の際、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行為に対する罰則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。	不当な要求があっ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当な要求があったことを告げ、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。	不当な要求（拒否）は、罰則欄の横の当該チーム（㊤または㊦）に×印を記載する。
	セット間	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、ホイッスルでコートチェンジのシグナルを示す。	①セット間の計時を行い、両チームの状況を確認する。 ②セット終了後、積極的にラインアップシートを取りに行く。 ③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） コートチェンジがスムーズに行えるように確認する。 コートチェンジ後、コートチェ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、リベロリプレイスメントや中断の要求を認める。	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） コートチェンジ後、中断の要求があっても、まずポジションの確認を優先し、その後両手をあげてから、中断の要求の手続きに入っていく。
試合終了後		①監督およびゲームキャプテンと握手をする。 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。 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。	①監督およびゲームキャプテンと握手をする。 ②試合球を確認する。試合で使用したすべてのボールを、スコアラーズテーブルまで戻す。 ③スコアシートが完成したら、記載された内容に間違いがないかを確認してサインをする。 ④ファーストレフェリー、スコアラー、アシスタントスコアラー、ラインジャッジとともに、試合後のミーティングを行い、試合についての反省を行う。	①試合結果を最終結果欄に記入する。チームキャプテンまたはゲームキャプテンは競技中に生じた抗議の内容をファーストレフェリーの許可を受けた場合に限り、記載することができる。（記載内容は、ルールの適用・解釈に関することに限る）ジャッジカンファレンスの適用される大会では、正式抗議を申し出る権利はない。 ②両チームのキャプテンのサインを採る。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採る。 ④スコアシートは、オリジナルを主催者が保管する。

【試合中の判定方法】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ハンドシグナル	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。 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。 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。 ④試合中は、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。 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。 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。	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、ベンチコントロールを行う。 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。 ＜判定以外でのホイッスルをするケース＞ ・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）。 ・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。 ・他コートからのボールの侵入。 ・ロングサーバー。 ・コート上での重大な事故、けが等。 ③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） ④試合中、ファーストレフェリー、セカンドレフェリーは共に目を合わせる必要がある。セカンドレフェリーの合図がボールや選手の影になって見えにくいケースがあるので、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。	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。
基本的な位置の取り方	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。ボールを中心として移動する。 ②肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際では集中し、ボールがバックゾーンにある時はリラックスするリズムを持つ。 ③目の位置は、両アンテナの結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下、左右に移動するが、極端な移動はすべきでない。 ④ネットから離れたアタックプレーは、若干アタッカー側に身体を移動してアタッカーのプレーとブロッカーの手とボールが視野に入るようにする。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つのプレーで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。	①自然体で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。プレーの位置により前後左右に移動したり、選手の邪魔にならない位置に移動したりして、反則を見るときは必ず静止して見る。 ②プレーに応じて（ブロッカーの手からセンターラインが視野に入る）ボールから0.5m～1.5m程度の範囲で注視する。 ③アンテナ外通過のボールやその可能性があるプレーはアンテナ近くに位置しボールのコースを確認する。ただし、プレーの邪魔になりそうな場合は、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。 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。 ⑤タイムアウトや選手交代の要求に注意を払う。 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する。	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
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、自ら判定をした後、セカンドレフェリーやラインジャッジを確認して最終判定を行う。 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、主体性を持ち、毅然たる態度で判定を行う。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
サービス時の判定	サービス許可のホイッスル	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ていることである。 ②サービス許可のホイッスルまでにポジショナルフォルト、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。 ③両ベンチを見て、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。 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、コートに背を向けていたりしてもホイッスルする) 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ってい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、反則とせず代わること認める。この場合でも8秒以内にサービスを行わなければならない。 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ォルト、スクリーンを確認する。 ⑨コート上に5人だけ、または7人の選手がいるときには6人になるよう、サービスのホイッスル前に促す。必要であれば遅延行為に対する罰則を与えなければならない。もし、ファーストレフェリーがそのことに気づかずにサービスのホイッスルをした場合、および、ラリーが始まったり完了した場合、ファーストレフェリーは、そのことに気づいたら直ちに罰則無しにラリーをやり直さなければならない。 ⑩ポジション4にリベロがいる場合は、ファーストレフェリーはチームが正規の選手にリプレイメントするのをサービス許可のタイミングまで待つ。それでもリプレイメントが行われない場合は、<u>セカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認後</u>、リプレイメントさせ、その後、遅延行為に対する罰則を与える。もし、ラリーが始まった場合は、ポジショナルフォルトとして処置をする。 <u>⑪サービス許可のタイミングで、その他の不法なリベロリプレイメントが行われており、ファーストレフェリーが分かっている場合も、上記⑩と同様の処置を行う。</u>	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。 ②レシービングチームのセッターの位置が、フロントかバックか、またバックアタックは誰が打つかを確認する。 ③レシービングチームのポジショナルフォルトの確認をする。(必要に応じて、保持しているラインアップシートで確認) 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。 (大きく指すことはしない)

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
サー ビス 時 の 判 定	スクリーンの 判定	サービングチームの選手は、1人または集団でスクリーンを形成し、サービスヒット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。 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揺り動かしたり、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レシービングチームに見えるのであれば反則ではない。 サービングチームの選手は、サービスボールがネットを越えるまで、手を頭より上にあげてはならない。 意図的なスクリーンが疑われる場合、ファーストレフェリーはゲームキャプテンを通じてチームに注意することができる。		
	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。	①ホイッスルをして試合を止め、スコアラ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） ②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。 ③ゲームキャプテンを呼んで、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） ④両チームのポジションを正しく確認する。	①ロングサーバーを確認したら、サービスを打った直後に「ブザー」等を使用してファーストレフェリー・セカンドレフェリーに知らせる。時期が遅れるとトラブルの元になるので十分に注意する。 もしも疑わしいことがあれば、試合を止めて確認をするほうが良い。（ブザーがない時は口頭でセカンドレフェリーに知らせる） 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）

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
サービス時の判定	ポジショナル フォルト	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。<u>サーバーがトスをした瞬間</u>にコート外に出ている場合、<u>サービスヒットの瞬間</u>にホイッスルをして判定をする。 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。 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。 ④反則が起きた時は、どの選手がポジショナルフォルトなのか明確に示す。	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。<u>サーバーがトスをした瞬間</u>にコート外に出ている場合、<u>サービスヒットの瞬間</u>にホイッスルをして判定をする。 <u>②レシービングチームのポジションの反則が成立するのは、サーバーがトスをした瞬間である。トスをした瞬間までに、コート内に位置していなかったり、ポジションが完全に入れ替わったりしたケースは反則となる。セカンドレフェリーは、サーバーとレシービングチームのポジションを視野に入れるために、支柱から少し離れて判定をする。</u> <u>③サーバーがトスをした瞬間までに、完全に入れ替わり反則となっているケースがあるため、レフェリーはポジションを常に把握しなくてはならない。</u> <u>④レシービングチームにポジションの反則が起きたときは、サービスヒットの瞬間にホイッスルする。</u> ⑤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。 ⑥試合中、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、ポジショナルフォルトがあるか、ないかを確認をする。試合中は必ずラインアップシートを保持する。 ⑦反則が起きた時は、どの選手の関係がポジショナルフォルトなのか選手を明確に示す。反則を犯した選手が自らポジションを修正しない場合、レフェリーは選手のポジションを修正し、次のラリーを開始しなければならない。ゲームキャプテ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、ゲームキャプテンに反則を犯した選手を示さなければならない。 <u>⑧サーバーが反則（不適切なサービスの実行やローテーション順の間違いなど）をした場合、レシービングチームにポジションの反則があったとしてもサービスの反則となる。</u>	スコアシートで、ポジションの確認をして、セカンドレフェリーをサポートできるように心がける。
	サーブレシーブ	①レシービ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しておく。 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。 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。 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。 ⑤ジャンプサービス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。 ⑥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ャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。	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。 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） ③レシービ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。	

	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	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） 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る。アタッカーのキャッチ、ブロッカーのボールコンタクトやタッチネット、また、ブロックに跳ね返ってアタッカーに当たるケースを頭に入れておく。 ③A、B、C、Dクイックは、トスがネット際に上がるので、ボールを見ながらネット上に目線をおき、ブロッカーやセッターのオーバーネットやタッチネット、ブロッカーのボールコンタクトを見て、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） 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。 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」が認められる。「ティッピング」とは、片方の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、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。 ⑤ボールをつかむ、投げる、持ち上げる、ボールの方向を変える。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》 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、キャッチである。 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のでキャッチの反則となる。 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。 ⑦セッターとブロッカーがフロントかバックかを確認する。	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、ペネトレーションフォルト、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見る。 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、ブロッカーのボールコンタクトだけでなく、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。 ⑤セッターとブロッカーがフロントかバックかを確認する。	

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
バックアタックの判定	①ポジションの確認を行う。特にセッターとバックア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クアタックに注意する。 ②ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。（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。 ③ボールの高さを確認する。ボールが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の条件となる。 ④ネット上端より高いボールをバックのセッターがトスした時に、相手方ブロッカーがオーバーネットしていないでそのボールに触れた場合は、バックのセッターの反則である。 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、相手のブロックに触れた時なので、その瞬間にホイッスルをする。	①ポジションの確認を行う。特にセッターとバックア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クアタックに注意する。 ②バックア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。アタックラインが視野に入る位置取りをする。 ③ジャンプの踏切位置を監視する。バックの選手がアタックする時にアタックラインに触れていないかどうか。（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。 ④バックアタックの反則を見ることを意識して、センターからの速いバックア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。 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。 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るようにする。	
バックセッターの アタックヒットの反則	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時、相手ブロックに触れたりした時は、アタックヒットの反則となる。 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。 ③トスを上げる前に、またはトスと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。	①判定できるように、バックセッターの確認を行う。特にレシービングチームのセッターがバックの時は注意する。 ②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。 ③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るようにする。	
ブロック時の判定	①ブロック時のキャッチについては、明らかなものを判定する。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。相手から来るボールを単にインターセプトするのではなく、ボールを保持する（または持ち上げる、押す、運ぶ、投げる、手が伴う）場合には、「キャッチ」の反則である。 ②ブロックに似た動作で、味方コートから相手方へ返球する動作は、ブロッキングではない。そのような動作でのプレーはキャッチの反則があるので注意する。 ③ブロックのキャッチの判定の仕方は、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。 ④ブロッカーのボールコンタクトでファーストレフェリーの死角となるコースは、ブロックの間とセカンドレフェリーサイドであることを理解し、ラインジャッジと協力する。 ⑤ブ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） ⑥ボールは体のどの部分に触れてもよいので、ブロック中にボールが同じ動作の中で足に触れてもブロックである。	①ブ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いセカンドレフェリー側のボールコンタクトに注意する。 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、ブロックの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、ペネトレーションフォルト、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。	

	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
バックプレーヤーの ブロックの判定 (ファーストレフェリー、セカンドレフェリーの責務)	①バックプレーヤーがブロックの試みをして反則ではない。(リベロを除く) ②ブ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。 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、味方の選手のパ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、バックセッターに当たったときに、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、バックブロックの反則が成立する。	①サービスのときは、レシービングチームのバックセッターのブロックの判定をする気持ちを持つ。 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。	
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い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、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。 ③判定(ハンドシグナル)を早く出しすぎて、後からセカンドレフェリー、ラインジャッジの判定を見て判定を覆すことは絶対に避けなければならない。 ④目の位置が低くなりすぎると角度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良い。 ⑤ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。 ⑥レシーバーのボールコンタクトについては、選手の陰に隠れてボールコンタ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ケースが多い。ファーストレフェリーサイドは距離が近いうえに速いスピードのため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。 ⑦ブロックアウトを狙うプレーは、ブロッカーの手のサイドをかすかに狙って打ってくるので広い視野で見る。そして、必ずセカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してから判定をする。 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タクトとはしない。	①セカンドレフェリー側のボールコンタクトは、ファーストレフェリーの死角になるコースがあることを理解し、補助できるよう確認をする。 ②ファーストレフェリーが求めてきた際には確認できたボールコンタクトは、胸の前でファーストレフェリーが見た(求めた)タイミングでシグナルを送る。 ③ファーストレフェリー、セカンドレフェリーはブロッカーのボールコンタクトの責任範囲を明確にするために、試合前のミーティングで打ち合わせておく。 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。	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
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。《11. 3. 1》 ・相手チームのプレーを妨害しない限り、選手はボール、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》 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、ボールなど）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。 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触は反則とするが、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の白帯に当たった場合、白帯は数cm程度動く。そのためにブロッカーにネットが触れるケースがある。これをセカンドレフェリーが下からみていると、選手がネットに触ったのを見分けがつかず、反則としてホイッスルするケースがあるので、注意する。 選手が自分のコート上で自分のプレーポジションにいるときに、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になっても、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。 * 髪の毛がネットに触れた場合 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み反則とする。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 ②試合中に大きなタッチネットの反則の見逃しと思われるケースが多い。タッチネットの判定は、ファーストレフェリー・セカンドレフェリーで行う。 ③アンテナ付近のブロックでは、ブロッカーがアンテナに触れたケースをアタックヒットのボールがアンテナに当たった反則と間違えることがあるので注意する。 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）		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ネット際の プレーの 判定	ネット上での 「同時の接触」 の判定	①両チームの選手がボールの押し合いによって、ネット上でボールが完全に静止してもラリーは継続される。 ②ネット上で同時の接触後、そのボールがアンテナに当たった時は、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。 ⑤ファーストレフェリーは、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性が高まる。説得性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は継続される。 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）	
	オーバーネット	①オーバーネットの反則があった瞬間にホイッスルをする。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。ネットを越えて、相手コートの空間でボールに触れると反則である。 ③オーバーネットの反則が起こりそうな瞬間に目の位置をネット上におき、選手の手とボールの接点をしっかりと見る。 ④相手空間内で、相手のアタックヒット前にブロッカーがボールに触れた場合が反則となる。アタックヒットと同時にブロックの手が触れても反則でない。相手のアタックヒット前なのか、アタックヒットと同時なのかを見極める必要がある。 ⑤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、その前にブロックすることは反則である。特にトスアップをブロックするオーバーネットの見逃しに注意する。ただし、セッターのプレーが明らかにアタックの場合は、ブロックによるボールへの接触が、同時であっても反則でない。 ⑥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、アタックヒット前にブロックした場合は反則である。 (ただし、3回触れたボールは除く) ⑦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。(ただし、3回触れたボールは除く) ボールがネットを越えてくる場合、2回目または3回目にプレーでき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。		

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ネット際のプレーの判定	ネット下からの相手コート及び空間への侵入	ファーストレフェリーの位置からも、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ければ、反則とはならない。足とはくるぶしの下（くるぶしを含まない）までと考える。（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らない。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ったとしても、足が相手コートに触れず、相手方のプレーを妨害していな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ー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反則のあった瞬間に、ホイッスルすることが大切である。	
	許容空間外側のネット垂直面を通過するボールの判定	①チームが１回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、取り戻すことができる。許容空間外側のネット垂直面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をしておく必要がある。 ③サービスボールがアンテナに触れるか許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、もしくはチームの２回目・３回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	①チームが１回目にヒットしたボールの全体または一部が、許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、取り戻すことができる。許容空間外側のネット垂直面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ボールが自身の方へ向かう場合、選手との衝突を避けるとともに、選手ができるだけボールをプレーできるように動く。その間、可能なかぎり、ジャンプしたり、走ったり、プレーに背を向けたりすることを避ける。さらに、セカンドレフェリーは、ボールの方向にもボールを追う選手の方向にも動いてはならない。選手がボールをプレーしている間、<u>アンテナ</u>、ボール、選手、および取り戻されたボールの行き先を見ることができるよう視野を調整する。 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かスコアラーズ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って判定をする。ラインジャッジとの協力が必要である。 ④サービスボールがアンテナに触れるか許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、もしくはチームの２回目・３回目にヒットしたボールの全体または一部が許容空間外側のネット垂直面を通過した場合、ホイッスルしてボールアウトのシグナルを示す。	

		ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ネット 際の プレー の 判定	ボールがアンテナに当たるケース	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、ポール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アンテナに当たったのかどうかの判定が非常に難しく、判定が逆になってしまうことがあるので、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のミーティングで取り扱い方法を確認する。	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、ポール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うことがあるので、ラインジャッジを確認して正確な判定する。 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セカンドレフェリー側では、セカンドレフェリーはポールから1 m～2 m離れ、アンテナ上端からセンターラインが視界に入るようにする。	

	ファーストレフェリー	セカンド レフェリー	スコアラ アシスタントスコアラ
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試合を通して統一されなければならない。 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若干の幅があり過ぎるとの指摘がある。レフェリースタンドから見ると、ベンチから見ると、役員席から見るとでは、見る位置によってハンドリング基準の違いがある。したがって、誰がどこから見ても反則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。 ③最初にキャッチ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ャッチの反則である。 ④特にボールを送る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」が認められる。「ティッピング」とは、片方の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、手が伴ったり、投げられたりした場合は反則である。		
オーバーハンドパス	<u>①チームの2回目のヒットが指を使ったオーバーハンドパスで行われ自チームの空間内にボールが飛んだ場合は、手の中で連続して接触してもダブルコンタクトの反則にならない。アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触）したときは、ダブルコンタクトの反則になる。また、オーバーハンドパスをしたボールが、そのプレーヤーの手から滑り身体他の部位にあたった場合は、ダブルコンタクトの反則となる。</u> 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<u>2回目のヒットでアタックヒットが完了したとき、および、3回目の</u>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。 <u>④チームの2回目のヒット後、アタックヒットが完了（ボールがネットの垂直面を完全に通過するか、相手ブロックに接触）したときにダブルコンタクトの反則が成立するため、それまでに別の反則が起きた場合、その反則が優先される。</u> <u>⑤手の中に止まるケースや長くとどまるようなプレーは、キャッチの反則となる。</u> ⑥左右に動いたりしてのパスや速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、指が引っかかるケースはキャッチの判定をする。 ⑦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ャッチをした場合は反則になるので、正確に判定する。 ⑧相手方コートに返球するプレーでのダブルコンタクト・キャッチの見逃しに気を付ける。		
アンダーハンドパス	ボールがブロッカーとネットの間に吸い込まれてしまうプレーでも、次のカバープレーがファーストレシーブの場合、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。このキャッチは明確に静止した場合のみホイッスルすべきである。		
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はない。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っているので、どこでボールを捕らえ、いつ離れ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、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、投げるようなキャリーのプレーはキャッチとする。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クイック等）、ファーストレフェリーはブロックサイドから見ると良く見える場合もある。		

		ファーストレフェリー	セカンド レフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ボール ハンド リング	ティッピング	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、自分でも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、手が伴ったり、投げられ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っ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、持ち上げる、ボールの方向を変える。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》 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、キャッチである。 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場合キャッチの反則となる。 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。		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
ボールイン・アウト	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。 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。 ③レフェリーの判定が遅ければ、アピールの原因となるので、タイミング良く判定をする。 ④もしも、ラインジャッジの判定が間違っていれば、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。（ボールコンタクトの場合も同様）	ボールイン・アウトの判定は、基本的には行わないが、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。	
パンケーキ	①ファーストレフェリーは身体を大きく動かすことなく目線を下げて見る。確認できないときには、セカンドレフェリー、ラインジャッジを確認してからホイッスルすべきである。 ②試合前に合図の仕方について、レフェリー団で念入りに打ち合わせておく必要がある。	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。	
物体利用のプレー	①競技エリア内で物体（レフェリースタンドやポール等）を利用したり、味方の選手を利用してプレーをしたり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。（ただし、自チーム側の競技エリア外に限る）	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。	

【試合の中断に関する技術】

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー アシスタントスコアラー
タイムアウト	正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる。（規則 15）ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。 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断の要求は認めないが異なる種類の中断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、ディレイウォーニングが適用された場合は、同じチームによる中断の要求は次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く）		
	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。監督が不在の場合はコーチまたはゲームキャプテンが要求する。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。 ②必ず監督やゲームキャプテン（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試合を続行する。 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。もしもセカンドレフェリーがホイッスルした場合、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延行為に対する罰則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超えての要求も同様に扱う。 ④タイムアウトの時に、試合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、遅延行為に対する罰則の対象となる。セット間も同様である。 （セカンドレフェリーが再度指導したにもかかわらず、中断を長引かせる行為は、遅延行為に対する罰則とする）	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。 ②必ず監督やゲーム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。 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ので拒否をする。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、選手がベンチに戻ってしまうなど試合を遅らせたときファーストレフェリーが判断した時は遅延行為に対する罰則とし、特に試合を遅らせずに再開できる時には遅延行為に対する罰則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超えての要求も同様に扱う。 ④選手がコートから離れたことを確認する。タイムアウトは30秒間であるが、選手は、30秒を待たずにコートに戻っても良い。コートに戻れる選手はコートにいた選手と、タイムアウト後リプレイメントする選手のみである。タイムアウト後にリプレイメントを行う場合は、30秒のホイッスル後に改めて行う。 ⑤スコアラーの業務を確認するとともに、アシスタント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） ⑥リベロのリプレイメントが正しく行われなことを未然に防ぐ。 ⑦30秒たったときセカンドレフェリーがホイッスルをする。2回目のタイムアウトは、当該チームの監督に通告する。（監督の所まで行かず、ホイッスルを使用して通告する） ⑧試合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するように指導するが、次は遅延行為に対する罰則の対象となり、ファーストレフェリーに伝える。	タイムアウトを記録し、その回数を統御する。また、2回目のタイムアウトをセカンドレフェリーに知らせる。
選手交代 （選手交代の手順参照）	正規の試合中断の要求は、ラリー完了からファーストレフェリーによる次のサービスのホイッスルまでの間に要求することができる。（規則 15）ノーカウントになった場合は、全ての中断の要求は認められない。 不当な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断の要求は認めないが異なる種類の中断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、ディレイウォーニングが適用された場合は、同じチームによる中断の要求は次のラリーが完了するまで認められない。（けがや病気による選手交代を除く） ラリーが完了した場合は、全ての中断の要求が認められる。		

	ファーストレフェリー	セカンドレフェリー	スコアラー・アシスタントスコアラー
選手交代 (選手交代の手順参照)	①ファーストレフェリーはハンドシグナルを示す必要はない。 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、拒否をして遅延行為に対する罰則を適用する。 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行為に対する罰則とし、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処置を行う。 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。 ⑤2組の交代の要求があったが、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。	①ブザーを確認したら、ボ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、交代をコントロールする。 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、拒否をして遅延行為に対する罰則を適用する。 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行為に対する罰則とし、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処置を行う。 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組目以降の交代選手は、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、次に当該チームの監督に5回目と6回目の選手交代を通告する。 ⑤2組の交代の要求があったが、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。 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。 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ない。全く同時でなくとも、最初の選手が選手交代ゾーンに入った後、2組目の選手が到着するまでに少し間があっても、その選手が交代選手であることが明らかな場合は、<u>前の選手交代の記録が完了するまでに、次の選手が選手交代ゾーンに入れば</u>、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。2組目（3組目）の選手のわずかな遅れは、遅延行為に対する罰則とはならない。 ⑧5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、スコアシートに記録される。 ⑨2組の交代の要求があり、その中の1組は不法な選手交代であった場合、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、チームに遅延行為に対する罰則を与える。	①選手が、選手交代ゾーンに入ったらブザーを鳴らし、コート内の選手と交代選手が正規の交代であるかどうかを確認する。そしてスコアシートに記入し、完了したら両手を上げセカンドレフェリーに合図を送る。 ②選手交代を記録し、その回数を統御する。5回目、6回目をセカンドレフェリーに通告する。 ③スコアラーは記録が完了したら、両手を上げ選手交代が問題なく完了したことを知らせる。（複数の場合は1回ずつ両手を上げ、区切って行う）その後、次のサーバーを確認する。 ④選手が負傷で正規の、あるいは、例外的な選手交代をした場合は、その事実と負傷した選手の番号、負傷が発生したセット、負傷時のスコアをリマーク欄に記入する。 ⑤選手が退場・失格で、例外的な選手交代をした場合は、その事実をリマーク欄に記入する。

【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	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。 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気によりプレーの続行が不可能になった場合は、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る。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競技することができるが、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であるかをわかるようにしなければならない。なお、負傷や病気となった選手はその試合、コートに戻ることはできない。		
リベロの動作	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。 よってリベロがフロントゾーン内であげるパスについて、十分に確認をする。	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。	
リベロ リプレイスメント	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て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。 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。 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、そのラリー終了後に口頭で注意される。同一試合中に繰り返した場合は、遅延行為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、ディレイウオ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（ディレイウオ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。 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分かっている場合は、サービス許可のホイッスルを行うタイミングでセカンドレフェリーを通してアシスタントスコアラーに確認をする。不法なリベロリプレイスメントの場合は、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。 ⑤もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。	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出入りすることをコントロールする。 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分かっている場合は（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アシスタントスコアラーに確認をする ③もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ポジショナルフォルトとして処置をする。	※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。 ①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通告する。（チームには遅延行為に対する罰則が適用される） ②もし、不法なリベロリプレイスメントが行われ、ラリーが始まった場合、ブザーを鳴らし通告する。（チームはポジショナルフォルトとして処置される）

リベロの再指名	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る。 ＜リベロ再指名の方法＞ ①監督がブザーを押し、セカンドレフェリーに口頭で「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っていなければならない。（ナンバーパ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セカンドレフェ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スコアラーはアシスタントスコアラーに再指名できるか確認し、片方の手を上げる。 ④セカンドレフェリーは、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、アシスタントス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変更を記載する。 ・セット間に再指名をしたい時は、監督はセカンドレフェリーに伝える。セカンドレフェリーは、次のセットのスターティングメンバー確認後、リベロの再指名の手続きを行う。 ・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。
---------	---

～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、選手交代ゾーン(以下サフスティチューションゾーンという)に入ることが要求である。

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	
交代選手がサフスティチューションゾーンに入ったとき、ブザーを押す。	何もしない。	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。	交代選手がサフ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。	何もしない。
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、片方の手を上げたり、セカンドレフェリーと目を合わせたりする必要はない。 不法な交代の場合、ブザーを押す。そして、遅延行為に対する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。	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。	選手交代の際、スコアラーと目を合わす必要はない。(もしも、その選手交代に誤りがあれば、スコアラーが再度ブザーを鳴らす) 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。 スコアラーが「罰則」欄に記録するのを確認する。	スコアラーが軽く片方の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。	交代する準備ができていない場合は、遅延行為に対する罰則を適用する。 不法な交代であれば、セカンドレフェリーによって交代が拒否された後、ホイッスルをして遅延行為に対する罰則を適用する。
選手交代の記録を完了した後両手を上げる。	選手交代の記録を完了したら両手を上げる。	スコアラーが両手を上げたのを確認した後、ファーストレフェリーに向かって両手を上げる。		セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、サービス許可のホイッスルをする。
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。	反対側のチームの選手交代の要求もあるのでセカンドレフェリーの行動を注意し、コントロールする。

※両チームからほぼ同時に選手交代の要求があった場合、セカンドレフェリーがどちらのチームの交代を先に行うかをコントロールし、スコアラーは連携を取って手続きをする。

**2. 交代選手が、サービスホイッスル後にサフスティチューションゾ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、サフスティチューションゾ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行為に対する罰則とし、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処置を行う。	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ゾーン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	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。ナンバーのチェックをし、記録する。その際、片方の手を上げたり目を合わしたりする必要はない。	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、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。	ブザーを確認したら、ボールとスコアラーズテーブルの間に交代する選手の方を向き、交代する選手のうち1組目を手で合図して交代させる。2組目以降の交代選手はサイドラインから少し離れたところに待機させる。	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。ボールとスコアラーズテーブルの間に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らせる。コート内の交代する選手に手を上げさせる。2組目以降の交代選手はサイドラインから少し離れたところに待機させる。スコアラーが軽く片方の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。	何もしない。
1組目の選手交代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）	スコアラーの両手が上がるのを確認した後、2組目をサイドライン上に止まらせ、スコアラーが軽く片方の手を上げるのを確認し、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）	
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。記入を完了した後、両手を上げる。	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。 記入を完了した後、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、ファーストレフェリーに向かって両手を上げる。		セカンドレフェリーが両手を上げたのを確認し、サービス許可のホイッスルをする。
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。	反対側のチームの選手交代の要求もあるのでセカンドレフェリーの行動を注意し、コントロールする。

4. セット開始前、コート上の選手のポジションがラインアップシートと違い、監督がそのようなラインアップシートに記入されていない選手をそのままコートでプレーさせたい場合の選手交代（規則7. 3. 5. 3）

監督は、該当するハンドシグナルを用いて正規の選手交代を要求する。セカンドレフェリーは、ハンドシグナルを示しながらホイッスルをする。スコアラーは、正規の選手交代として記録をする。この際、ラインアップシートどおりの選手をコートに戻す必要はない。（コート上の選手は手を挙げる）