

令和6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. 審判員一人ひとりがコンプライアンスへの意識向上を図り、安全で安心なバレーボール環境の構築に努める。 暴言・暴力・差別の未然防止に取り組む。
2. 6人制競技規則を熟知し、小学生競技規則への理解を図り、正しいルール取り扱いと安定した判定基準づくりに取り組む。
3. 指導者を対象にルールやその取り扱いについての周知・徹底を図り、ルール遵守の精神を醸成する。また、選手には、ラインジャッジ等の活動を通して、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。
4. 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・継続的に推進し、若手審判員の育成に努める。併せて、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。
5. グリーンカードを継続的に活用し、フェアプレーの推進に努める。
6. Thank you プレーヤー ・ Thank you スタッフ ・ Thank you フェアプレー

【資料 1】

2024 年度小学生バレーボール競技規則の取扱いについて ～ 小学生ルールのい・ろ・は ～

※6人制競技規則付録（2）小学生競技規則（ルールブック P.139）をご参照ください。

1. 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。

①選手交代ゾーンを区画するため。（競技規則 1.4.3）

②アタックヒットの反則（競技規則 13.3.4）（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い位置で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。字幅は最小限 2cm である（競技規則 4.3.3.2）部分的に 2cm より細い部位が無いこと。

2 枠（縁取り）のみの番号は、認められない

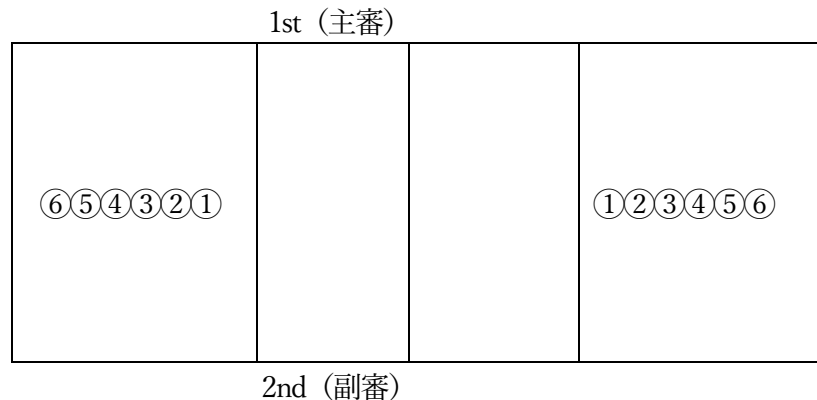
第3条 チームのスターティングラインアップ

1 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。

- 2 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。
- 3 交代選手のサービス順は、被交代選手の順位とする。

(注)

1 セット開始時、セカンドレフェリーはスター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。



※整列の際、チームキャプテンが入っている場合に、ゲームキャプテンとして拳手は必要はありません。

第4条 試合の進行

- 1 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。
- 2 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。
- 3 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。
- 4 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。
- 5 監督は、ラリー中、ベンチに座っていなければならない。
- 6 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、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。
- 7 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)

1 ルールブックに明記されていないが、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ところからやり直させることはない。

- 2 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生的に喜びを表す表現として偶発的に立ち上がった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ったたり、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。

- 3 第3セットのテクニカルタイムアウト（TTO）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、2ndのホイッスルとともに30秒を計時する。

- 4 テクニカルタイムアウトを適用するタイミング

①TTOを2回適用する場合の取り扱い

※TTO がセットに2回はイレギュラー運用である。熱中症対策として大会ごとの規定で適用する場合は大会要項にて示すこととします。

- ・第1、第2セットでは、リードしているチームが7点と14点に達した時、第3セットはリードしているチームが8点に達した時、チェンジコート後に適用する。デューズが続く場合、第1・第2セットは両チームが25点に達したときに、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。また、第3セットは両チームが21点に達したときに、その後は両チームが7点ずつ積み重ねた段階で適用する。

②通常のTTOをセットに1回適用で、デューズが続く場合

第1・第2セットでは、両チームが31点に達したときに適用し、その後は10点ずつ積み重ねた段階で適用する。第3セットは上記①と同様とする。

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。

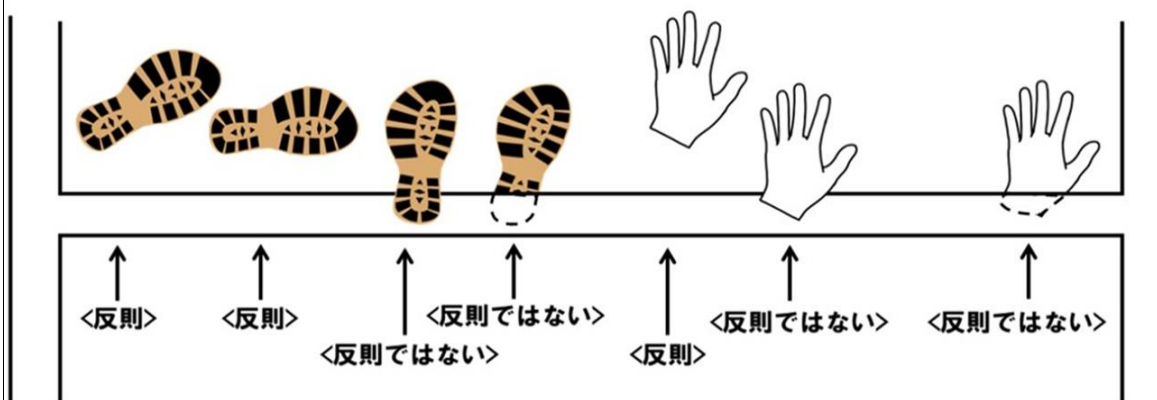
第6条 ネット付近の選手

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、その一部分でもセンターライン上（触れていなくてもよい）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ったらゾーンに入るよう促すなど)

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。

2. その他 2024 年度ルール取扱いの変更点

① 試合前後のあいさつについて → コロナ禍前に戻す

(競技規則付録(5)プロトコールB「《試合開始前》3分前・《試合終了後》」)

トスの時	チームキャプテン・監督と審判員は握手
試合開始前/後	選手はエンドライン整列後ネットを挟んで相手選手と握手 その後チームキャプテンは審判員(1st・2nd)と握手
試合終了後	監督は審判員と握手

② 「すべてのタイムアウトの間、プレー中の選手は自チームベンチ近くのフリーゾーンに出なければならない」(競技規則 15.4.2)

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よい。ただし、タイムアウトの時間が短くなることはない。これは正規の試合中断(作戦上)のタイムアウトの取り扱いである。選手の位置に制限はない。

しかし、TTOについては従来通り取り扱うこととし、選手の健康と安全に配慮したタイムアウトであることから、選手は30秒間コート外に出て、給水又は休息する。2ndのホイッスル後に選手はコートに戻る。

③ 男女混合でのユニフォームなど区別について

基本はデザインの違うユニフォームシャツで区別する。これができない場合は、腕章を足首などに着用する／しない、またはソックスの色で分けるなど、いずれも一見で審判員が識別できるようならば可とする。

これまで認めていた「ソックス丈の長／短」「ハチマキ有／無」での区別は不可とする。

また、「ハチマキはユニフォームの一部」としていたが、これを撤廃し、着脱が揃っていないことも問題ないこととする。ヘアバンドなどと同類として扱う。

3. 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 TTO）」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。
- ②TTO 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。
- ③ベンチスタッフは、選手及びスタッフ（小学生）の全員が給水できるように準備をする。
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。
※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なるよう配慮しなければならない。
- ④ベンチスタッフが選手に話しかける時は、ベンチスタッフ自身が規定の位置に移動する。
給水を終えたからと言って、ベンチ前に選手を呼び寄せてはならない。
コートに居た選手は、コートと給水場所を往復するのみの動線で移動させること。
- ⑤TTO 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。
モップかけを、選手（子ども）は行わない。

【資料2】

※《》は、2024 年度版 6 人制競技規則ルールブックの記載箇所
 ※以下「ハンドシグナル」を H S、「主審」は 1st、「副審」は 2nd、「記録員」は S C と略す

小学生特別ルールおよびルール解説

■小学生の特別ルールやよくある質問の解説

※【資料1】『2024 年度小学生バレーボール競技規則の取扱いについて』と併せてご覧ください。

(1)フリーポジションなのにポジションの反則となるケースは？ 審判側の取り扱い方法は？

サーバー以外の選手の足がサービスヒットの瞬間にコート外に触れている場合ポジションの反則となる。なお、センターラインについては相手コートに触れている足の一部がセンターライン上に残っていれば反則とならない。H S は該当ラインを指差し、該当選手を手のひらで示す。

(2)スクリーンの反則となるケースとは？

サービングチームの選手は、サービスヒットおよびボールのコースを相手チームに見えないように妨害してはならない。1 人または複数の選手が固まったり、動いて、サービスヒットとボールのコースの両方をネット垂直面に到達するまで隠すことで成立する。スクリーンの形成が疑われる場合は、当該チームのゲームキャプテンを呼び指導をし、それでもなお行った場合に反則を適用する。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ているのであれば反則ではない。

(3)選手の軽度の不法な行為に対するチームへの制裁は 4 段階（一般《21.1》より 1 段階多い）

段階① 当該チームのゲームキャプテンを通じて教育的指導を行う《小学生独自適用：指導》

段階② 当該チームのゲームキャプテンを通じて口頭で警告《ステージ 1》

段階③ 当該選手に対し警告（イエローカード）《ステージ 2》

段階④ 当該選手に対しペナルティを与える（レッドカード）《ペナルティ》

* 同じ種類・ケースへの「教育的指導」はその試合を通じてチームに 1 回のみ。

不法な行為者が大人の場合は、一般の取扱いと同様とし、大人に教育的指導は適用しない。

不法な行為の説明内容の監督への伝達は 2nd が行い、ゲームキャプテンにさせることはない。

(4)「監督が不在」の取り扱い方法は？

他のスタッフには監督席を空けて座らせる。試合中に監督が遅れて参加したとき、ベンチの監督席に入れるが、ゲームキャプテンより「監督が来た」ことを審判（2nd など）に伝え、審判が確認した時点から、監督は権利を行使できる。監督は次のセット間もしくは試合終了後に記録用紙の監督欄にサインをする。監督がなんらかの理由でチームを離れる、または試合開始時に不在の時、キャプテンの要求により 1st が認めた時は、コーチに監督の役割を引き継ぐことができる《5.3.2》。監督代行となったコーチは、監督席（記録席に一番近い席）に着席し監督に代わって権利が行使できるが、記録用紙の監督サイン欄には、監督代行コーチはサインをしない。各セット開始時に提出するラインアップシートには、監督代行者（コーチ・チームキャプテン）がサインする。

なお、試合開始前、大会本部（競技委員長）にチームの登録変更届（コーチが監督に変更）が提出されている場合は、正規な監督であるので、監督ワッペンを着け監督欄にサインする。

(5)競技参加者はフェアプレー精神で敬意を示し、礼儀正しく行動しなければならない《20.2.1》

ベンチスタッフが、判定に対して執拗に抗議するなどフェアプレー精神に反する行為をとった場合、罰則につながる不法な行為《21.2》として罰則が与えられる。小学生の場合は特に、子どもたちに背を向けたままであったり、ふんぞり返って座る、首掛けタオル、ガムを噛むなど、小学生の育成者としてふさわしくない良識に欠ける行動には、毅然として注意を与えるべきである。

(6)キャッチの反則の定義

※「ホールディング」「キャッチボール」は従前の呼称ですので使用しないこと

ラリー中明確にボールをヒットしない、キャリーの長いプレー、または手の中で一旦ボールを止める行為は「キャッチ」の反則となる。

(7)タッチネットの反則の定義

ネットへの接触は、ボールをプレーする動作中に起きたものが反則となる。ただし、ブロッカーが着地して一連の動作が完了した後、振り返る動作でネットに接触する行為は反則ではないが、手が届くほど近くにボールがある場合には、振り返る動作も、ボールをプレーする動作中にあるとみなし、反則とする。

タッチネットの反則対象となる「ネット」とは、アンテナを含む両アンテナの間のネット（上端白帯からネット下端白帯まですべて）である。相手チームのプレーを妨害しない限り、選手はアンテナの外側にある支柱、ロープに触れてもよい。アンテナ外側のネット、ロープにぶら下がったり激しくぶつかったり引っ張ったりして、そのために大きくネットが揺れ、相手チームのプレーを妨害した場合は、タッチネットの反則を適用する。ボールの勢いで膨らんでくるなど、元あった位置から動いてきたネットに選手が触れたとしても、それは反則ではない。また髪の毛は、ネットに触れても反則ではない。髪の毛がネットに絡まって外れなくなっている場合にはタッチネットの反則とする。

(8)相手のサービスされたボールをブロックすること、および相手のサービスされたボールがネット上端より完全に高くフロントゾーンにあるとき、アタックヒットすることは反則である。

(9)1st のサービス許可の吹笛前に、S Cが記録上の問題を抱えている場合、2nd は片手を挙げて 1st に待つよう合図し、記録内容を確認する。この合図に 1st が気づかずサービス許可の吹笛をしてしまった場合、ボールヒット前ならば、2nd はかぶせて吹笛してでもゲームを一旦止めるべきである。

(10)間違ったサーバーがサービスを打ってしまった場合の措置《7.7》

審判団は間違ったサーバーに打たせないよう教えてあげることが基本であるが、間違ったサーバーがヒットしてしまった場合は、2nd はまず吹笛し、記録用紙などで反則を確認するため片手を上げてラリーを中断する。反則の事実を確認できたら

① 2nd は吹笛してH S 《p.130⑭》を出し、誤ったサーバーの選手を手のひらで指す。

1st は次のサーバーサイドを差し、2nd はそれに追従する。

② 間違ったサーバーにより始められたそのラリーの結果はキャンセルとなり、相手チームに 1 点

と次のサービス権が与えられる。

- ③ 間違ったチームの次のサーブ順は正しく直される（ゲームキャプテンに次は何番か伝える）
- ④ 間違ったサーバーで始まったラリーの完了後に、間違っていたことを確認した場合、そのラリーは無効として得点を入れず、相手チームに1点と次のサービス権を与える。《7.7.1.1》

もし、何点か入ったあとでサーバーの間違いに気づいたときは、間違ったサーバーの間に得たそのチームの得点はすべて取り消す。なおその間の相手チームの得点、両チームのタイムアウトと罰則は有効である。

もし、発生時点を特定できない場合には、反則を犯したチームの得点の取り消しはなく、相手チームに1点と次のサービス権が与えられるのみとする。

(11)遅延行為

一般に短い笛で早くするよう促すようなケースも、子どもが「遅延行為」を理解できていないために発生していると見た場合、小学生では「この機会に教える」趣旨で、1st は当該チームのゲームキャプテンと 2nd を呼び、遅らせる行為について説明し指導を行う。この説明は 2nd を通じて監督にも伝える。それ以降に行為が繰り返された場合は、ディレイワーニング（遅延警告）を与える。

靴ひもがほどけている場合は選手に結ぶようレフェリーは声をかけたり、結び終わるのを待ってからサービス許可の吹笛を行う。もし結ぶための中断を選手が 1st に要求してきた場合は「要求せず素早く結ぶように。結ぶ時間を要求する行為は、ルール上遅延行為となる」ことを教えてあげる。

(12)反則の未然防止

特に小学生では「プレーさせずして失点させない」よう会話して早めに教えてあげる。

「間違ったサーバーには打たせない」「不法な行為の反則に至らないよう早めに教育的指導を行う」などは、この方針による特別な取り扱いである。

(13)チーム関係者の不法行為《21.2》

応援団の不法な行為には、2nd から監督に伝え、監督から指導させるとともに、コート競技委員を通じて大会本部側から応援席に注意を与え指導する。ルール上、応援団に対してチームに罰則を適用することはできない。

(14)選手の負傷等《17.1》《6.4.3》

ラリー中「目にボールが当たる」「選手同士が衝突」のようなケースでは、1st・2nd は選手に声をかけ、問題が無いか確認すると共に、監督にも続行できる状態か判断を仰ぐなどし、状況に応じた対応を講じた後にゲームを再開する。

★試合中に選手が負傷し動けないような場合の措置

- ・レフェリーは吹笛し、即座にゲームを止める

（ラリー中の中断＝ラリーは未完了、ラリー完了のホイッスル後の中断＝ラリーは有効に完了）

- ・2nd は負傷者の状態を確認。2nd は状況に応じてベンチスタッフのコート内への立ち入りを指示し、可能であればコートの外へ出し、ベンチ付近で簡易な応急措置程度は認め様子を見る時間を与えるが、その選手をどうするか、交代させるかなどは、監督の判断に委ねる。

- ・ 1st は審判台を降りず、全体を見渡しコントロールする。
(相手チームがどうすれば良いかなどは、1st がゲームキャプテンに指示するなど、2nd が及ばないところを補完する)
- ・ 応急措置で済みそうになく、ベンチに交代選手が居る場合には、「ラリー中の中断」であっても選手交代の要求が監督から(H S 必要)あれば、正規の交代として許可してもよい。
- ・ 正規または例外的にも選手交代できない場合は、しっかり治療できる状態にしてから「回復のための3分間」のタイムアウトを与える。
チームがタイムアウトを要求できるのは、「ラリー完了の吹笛後」の場合であり、「ラリー途中での中断」の場合は、次のラリーが完了するまでタイムアウトの要求は認められない。負傷した選手が、もし回復できない場合(その試合で同じ選手に回復のための3分間を繰り返し与えることはできない)そのチームは不完全を宣言され、そのセットを失う。もし次のセットが残っている場合は、セット間の通常のインターバル3分間は確保したうえで、それでもなお回復できない場合に、次のセットも失うこととなり、その結果試合を失う。相手チームにはそのセットを取るため、またはその試合に勝つために必要な得点とセットが与えられる。不完全となったチームの、それまでの得点は有効である。

(19)床やボールに血液が付着している場合は感染予防処置を最優先し、消毒液や除菌シートを使って血液をふき取るなど適切に処理する。これに必要な中断のチームに対する遅延罰則は適用しない。
このときコート上の選手は体を動かすよう促すが、極端に長時間にわたる場合は、一旦ベンチへ下げたり、再開前のウォームアップ時間を設定するなどの柔軟な状況判断が必要となる。

(20) 2nd は中断した時間を計測し、記録用紙の【特記事項】欄に、どういうことが発生し何分間中断したか、など記録に残すよう指示する。

【資料3】

公式試合における進行手順

■代表者会議と大会運営での役割

大会のチーム代表者会議は、その大会に関する確認事項が周知・協議される場ですが、出場チームに特別な事情（規定外のことなど）があつて認めて欲しい場合（安易に甘えてはいけないが）代表者会議に伺い前もって了承を得られる手続きがあることを、チーム関係者は知っておくと良い
大会運営委員には『審判』のほか『競技』『総務』があり、それぞれ以下の役割や責任を持つ。

<一般的な役割分担>

- ・競技委員：チームの服装、用具類、用紙類、競技エリアの設営などについて決定権がある。

試合開始時刻の設定、試合間の進行、ユニフォームや装具の可否など判断

- ・審判委員：ゲーム運営・進行、競技規則の適用と反則の判定、不法な行為への罰則適用
- ・総務委員：運営側の総括、会場利用、表彰、役員・来賓の対応など全般に関すること

■試合進行手順および要領

I 試合前・プロトコール前

(1)次の試合にあたる審判団は、合同練習開始前にはコートに集合。ネットの高さやコート面の安全確認を行う。

ネットの高さの計測手順は、2nd がスケールを持ち 1st がアタックライン付近から目視確認する。

最初にネット中央⇒主審台側のサイドライン上⇒2nd 側サイドライン上 の順にスケールを当てる。

特に床のトゲ・ささくれや支柱穴やフタ、アンテナ下端等に針金の飛び出しなどの危険がないか、決して競員委員任せにすることなく、大会スタッフの一員、大人として毎試合毎試合、直前の安全点検を行う。子供たちの安全を守ることは大会役員として当然の使命である。

(2)大会によって試合間の進め方が異なるのでそれに従うが、一般的には、前の試合の記録が完了（1st が最終サイン）または、コート担当競技委員の点検後に競技委員の設定時刻に従って、次の試合のチームはコートへの立ち入りや合同練習が許可される。合同練習（5分間など大会ごとに設定）のスタートの合図は、両チームが平等となるよう監督に確実に伝えること。

(3)プロトコール前の合同練習について競技委員長の指示で「パス程度」「アタック禁止」など制限されている場合には、その指示を守らせるようコントロールする。また特に制限のない場合でも、試合中の隣のコートにボールが入らないよう工夫し（球拾いを配置する等）安全に配慮する。隣の試合に支障を来たすと競技役員が判断した場合には、その場で練習方法を制限することもある。

(4)ラインジャッジ、点示係、S C（記録員）が来ているか確認する。

(5)ベンチの持ち物

- ①試合に必要な物を持ち込むことは原則禁止。判断に迷う場合は、競技委員に確認すること
- ②うちわの持ち込みは可だが、ゲームの中断時のみ使用を許可し、ラリー中煽る行為は厳禁
- ③電子機器類・スマホなども鞆にしまい使用禁止。スマートウォッチは時計としてのみなら使用可
- ④選手用の飲料は専用ボトル（ストローの付いたものや、蓋のできる吸い口のある容器）が望ましい。ペットボトルはこぼれるなどのリスクから、原則持込み禁止

Ⅱプロトコール(トス～試合開始)《p.159 付録(5)プロトコールB》

(1)プロトコール開始直前には、登録（構成メンバー票などで提出）された選手・ベンチスタッフ以外を、競技エリアから退出するよう促し、選手にはユニフォーム姿になるよう促す。

(2)監督・コーチ・マネージャは襟付きで統一された服装（半ズボン不可）またはジャケット(監督)を着用し、ワッペンを左胸あたりに付けていること。監督サインを得られるようであればトス前に、公式記録用紙右端の「構成メンバー」の記載に間違いがないことを確認した証として、メンバー表下段にサインを得る。その際チームキャプテンの番号には、必ず○印が付けられていること。

(3)選手のユニフォームは統一された色やデザインであること（混合は男女区別のため男子・女子それぞれで揃える）。アンダーシャツが露出する重ね着は原則禁止だが、冬季暖房設備の無い体育館など、競技委員長が許可する場合（統一したアンダーウェアの着用を認めるなど）にはその規定に基づき着用が許される。怪我の恐れのある装飾具などは外させ、コルセット様の保護具やパワーパンツなどはユニフォームからはみ出さないよう下に隠すこと。小学生連盟では特にノースリーブや裾を出すユニフォームシャツは禁止している。なお、はちまきを付けることや手などに文字を書くことは特に制限していない。これら服装等の最終判断は競技委員長の所掌となっている。

<試合設定時刻 11 分前>

(4)両チームキャプテンをトスのため記録席前に招く。1st は短く吹笛し、胸のキャプテンマークを付けるであろう位置に手指を当てて、チームキャプテンを呼んでいることを示す。チームキャプテンの胸ゼッケン下に、幅 2 cm 長さ 8 cm のキャプテンマークがあるか確認。ユニフォームの下地と同系色の場合やマークの無い場合は、テープを貼るなど暫定措置をとる。試合球が本部準備であればそれを使い、チーム持ち寄りの場合は予め検圧済み（日付またはサイン入り）の試合球の提出を求める。審判員とチームキャプテンは握手し、キャプテン同士も握手をするよう促す。2nd は SC の記入をコントロールするためトスに立ち合い、1st・2nd は記録席に対面して立つ。

(5)トスコインは床に落として行う。トスに勝ったチームキャプテンは①サーブを打つ／受ける②コートの右／左のどちらかを選択し、他方のチームは残された選択肢（①か②）について選択する。トスの結果は 1st から S C に伝えられる。「チーム名とコートの A / B（記録席から見て左手が A）およびサーブ／レシーブ」を伝え、2nd は記録用紙に正しく記載されたことを確認する。

(6)キャプテンには試合中の遅延行為やマナー上の注意を伝え、ワイピング（床拭き用のタオルをチーム数名に持たせる）その他注意事項を簡潔に伝えた後、チームキャプテンは、トスの結果と注意事項を理解したことを「サインする意味」とする（これは小連独自の考えかたです）

(7) 審判と監督は握手であいさつし、記録用紙に監督のサインを得る。公式練習の先・後も伝える。

<試合設定時刻 10 分前>

(8)公式練習をチームが別々に行う場合は、サーブ権があるチームから先に始める。もう片方のチームがコートから出て、先行チームが公式練習の準備ができているか確認の後、1st が吹笛し、公式練習の開始を合図する。慣例はチーム別々に 3 分間ずつ行われるが、合同で行う場合は 6 分間行う。なお公式練習の時間管理は 2nd の任務である。

(9)公式練習はコートを使用しているチームに優先権がある。優先権のないチームは、フリーゾーン内の空いている場所で練習しても良いが、この時選手がコート内に足を踏み入れないように注意する。ベンチの後方はフリーゾーンではない《p.120 第 1 図》ので、使用しないようコントロールする。

(10)公式練習中に 2nd は競技委員に提出された登録メンバー表と実際に居る選手に相違ないか、S C は記録用紙右端のメンバー表と実際に居る選手に相違ないか、別々に確認し、結果を 1st に報告する。

(11)公式練習開始 3 分後、2nd の吹笛でチームの交替を合図する

なお、この時チームが入れ替わるための時間は、後半のチームの 3 分間に含まれる（3 分後の交替時に計時は止めることなく連続して計時する）

(12)公式練習中に 1st・2nd はコートオフィシャル（審判補助員）を集めミーティングを行う。

公式練習が終了するまでに、2nd または S C は、両チームからスターティングラインアップシートを受け取り、登録メンバー表と照合したうえで、S C が記録用紙の「先発メンバー」欄に書き写す。

1st・2nd は正しく転記されているか目視確認する。

【以下試合前ミーティングでの注意事項を例示する】

○ラインジャッジは判定と同時に目を合わせるように、サーバーが近づいたら L1・L3 は受け持ちラインの延長線上を後ろにさがってサーバーの視界に入らないよう、など伝える。

○点示員は点数板前に立たない。1st の得点サイドの手が挙がった判定を確認して点数を入れること。チーム名の左右は試合を通じて固定。2nd から点数の訂正指示が出る場合があることを伝える。

○S C は、サーブ順が合っていればうなずき、間違ったサーバーに打たせないためにどう合図するか、申し合せておく。また、書き終えていれば顔を上げるよう指導し、下を向いて書いている間はサービス許可できない（ゲームが止まる）ことを認識させる。

○2nd には、合図して欲しいケースとその合図の仕方。「間違ったサーバーに打たせない」ことの徹底、サーブ順確認中に記録とのアイコンタクトを遮らない位置取りなどをお願いする。

(13)(11)のさらに 3 分後、1st の吹笛で公式練習の終了を知らせ、選手を一旦ベンチにさげる。

＜試合設定時刻 3 分前＞

(14) 全選手をエンドラインに誘導し、1st・2nd は審判台側のサイドライン際にネットを挟んで右側に 1st が立つ。1st の吹笛で選手はお辞儀し、ネット際まで出て相手選手と握手を交わし、チームキャプテンはさらに 1st・2nd とともに握手し、全員ベンチに下がる。

＜試合設定時刻 1 分 3 0 秒前＞

(15) 1st の吹笛で先発メンバーをコート内に入れ、選手は記録席の方を向いてアタックライン中央からエンドラインに向かってサーブ順に並ぶ。2nd と S C はサーブ権を得たチームから確認する。実際に並んでいる選手の順番と、2nd はスターティングラインナップシートが合っているか、S C は記録用紙「先発メンバー」のサーブ順と合っているか確認を行う。

チームキャプテン（キャプテンマークの付いた選手）がコートに入っていない場合、2nd は監督にコート上の選手からゲームキャプテンの指名を受け、1st が確認できるようゲームキャプテンとなる選手に片手を挙げるよう促す（チームキャプテンがコート内に居る場合は手を挙げない）

2nd は片方のチームが正しい順序に並んでいると確認したら、S C も確認できた合図を待ってそのチームの整列を解く。反対側のチームも同様に、並び順が正しいと S C・2nd が確認後、整列を解く。この時の円陣は、次のサービス許可の吹笛を遅らせることが無ければ行っても構わない。

(16) ラインナップシートとコート内選手が違う場合

※ラインナップシート提出後（S C が記録用紙に転記した後）の変更訂正は認められない。

相違する場合は、ラインナップシート通りに無罰で訂正されなければならない。

①並び順が不一致の場合

ゲームキャプテンを呼び、ラインナップシートを示して、その通りに並び直すよう促す。

②ラインナップシートに無い選手がコート上に居る場合《7.3.5》

監督に確認する。もしもラインナップシートに無い選手を残したい旨監督から申告があった場合は、両チームの確認後すぐに、監督のハンドシグナルを以て選手交代の要求を受付け、コート内の選手には片手を挙げさせる。これは 1 回目の選手交代として記録用紙に記載する。《7.3.5.3》

(17) 2nd は 最初のサーバーにボールをワンバウンドで届くよう送り、S C が準備 O K を示す両手を挙げるのを確認し、かつコート内の選手が試合のできる状態か、ベンチや控え選手、点示板、荷物の置き場所など状態をチェックし、両手を挙げ 1st にゲーム開始が可能であることを合図する。

(18) ＜試合設定時刻＞ 1st は最初のサーバーのサービス許可を吹笛する。

Ⅲ試合中の取扱い

(1) 飲み物かご、モップ等は、ベンチ付近（記録席より遠い側に沿えて）に置く。なおボールかごはウォームアップエリア付近の安全な場所に置くが、チェンジコートの際、自コート側に移動させること。しかし、大会によってはボール籠を競技エリア外に出す場合もある（大会毎の指示に従う）

(2)タイムアウト中ボールを使った練習はできないが、コート後方フリーゾーンでのアップは認められる。セット間には自チームのフリーゾーン内でボールを使って練習できる（大会毎の指示に従う）この時小学生の大会では特別にベンチスタッフの大人が球出しをすることを認めている。

(3)第1・第2セットのテクニカルタイムアウト（11点目）に気づかず、あるいは第3セットのコートチェンジ（8点目）に気づかずゲームを続けてしまった場合には、気づいた時点でコートチェンジやテクニカルタイムアウトを適用するが、それまでの両チームの得点は有効とする。《18.2.2》これを防ぐため、あと1点でテクニカルタイムアウト（10点）またはあと1点でコートチェンジ（3セット目の7点）の時、S Cが2ndに対して声をかけたりして合図を送る。

(4)コートチェンジでは選手に必ず支柱の外側をまわらせ、ネット下はくぐらせない《p.158セット間》

IVセット(ゲーム)の終了

(1)第1セットと第2セットでは20点目、第3セットでは14点目で、あと1点でセット終了であることと得点板に間違いのないとの意味で、S Cは2ndに対してうなづくことで合図を送る。

1stはこの様子を見ていて、得点表示に問題がないことを確認する程度でうなずいたりしない。

(2)最終得点が入り、S Cがセット終了のハンドシグナル（HS）を示したら、1stは吹笛してセット終了のHSを出す。（2ndのHSを待つ必要はない）

(3)セット終了時はコート内に居た6人がエンドラインに整列後、コートチェンジのHSと笛でサイドを入れ替える。この時選手は支柱の外側を通るよう誘導し、ネット下をくぐらせないこと。得点板のチーム名の表示は、試合を通じて左右を固定とし、セットごとに左右を入れ替えない。

(4)試合終了時は選手全員がエンドラインに整列し、ベンチスタッフも全員起立した状態で1stの吹笛で、選手はお辞儀した後ネット際まで出て握手を交わす。

(5)記録用紙に両チームキャプテンのサインを得る（記録内容の承認、審判員への感謝と抗議が無いことも意味している）。S Cはサインを得る前に、右下「試合結果」欄の「勝利チーム、セット数」を優先して記入してから、キャプテンのサインを得ること。

(6)監督は1st・2ndにフェアプレーの精神で感謝の握手を交わす。

(7)相手ベンチへのあいさつはせず、直ちに使ったベンチを空けるよう誘導する。

(8)次の試合のコートオフィシャルにあたるチームが当該試合のチーム（敗者チームなど）の場合には、何分後に集合するか指示を与えておき、次の試合が遅滞なく始められるよう案内する。

～レフェリー・テクニカル～【ファーストレフェリー編】

《 》は、2023 年度版 6 人制競技規則ルールブックの記載箇所

※以下「ハンドシグナル」を H S、「主審」は 1st、「副審」は 2nd、「記録員」は S C と略す

■審判員としての心構え

- ①競技規則をよく勉強し、ルールを的確に適用し、公平・公正であること
- ②疑わしきは罰せず＝確認できた事実のみに基づき反則を適用する
- ③自身の判定に対して責任を持ち、自身の誤りは素直に認めて訂正するメンタル力を持つ
- ④選手に簡潔にわかりやすく伝える技術と、想定されるケースを実践から学び、引き出しを多く持つ
- ⑤フェアプレーの啓発（グリーンカードの適用等）を行い、体罰・暴言・暴力・差別の根絶に努める

1. 基本姿勢

ラリー中は、身体を傾けるのではなく、直立姿勢で審判台の上で足を使って前後左右に移動する。H S はルールブックの第 11 図《p.126～133》に忠実に。片手を支柱上部かトップロープに掛けるが、肩越しにボールを見ないように左右手を持ち替える。アタック時は早めにアタッカー側に体を移動させ、静止して、一点を凝視せず全体を視野に入れる。トスの上がる位置に応じ審判台の上で積極的に前後に移動する。吹笛のタイミングは、ボールが床に落ちた直後、反則の起きた直後に鳴らす。笛は強弱ではなく「強く」と「より強く」の吹き分け。とにかく大きい笛で選手の安全のためにもラリーを止める。

2. サービス許可のタイミングとサーブの失敗時の措置

サービスの許可は、両チームがプレーする準備ができ サーバーがサービスゾーンでボールを保持していることを確認した後 に行う。前のラリー終了の吹笛からサービス許可の吹笛まではおおむね 8 秒を目指す。サービス許可直前には特に、S C・2nd・両ベンチをよく見渡してから、サービスを許可する。

◆サービスの失敗のケース別措置吹笛⇒次のサーバーサイドを示した後⇒以下の H S を示す

- ①ボールがネットに当たる・・・明らかにネットを越えない時点で吹笛、タッチネットと同じ H S
- ②ネット下をノーバウンドで通過・・・ボール全体が通過したら吹笛、センターライン中央を指す
- ③ボールアウトとなるケース・・・《p.123 第 5 図 a》の×の部分。ネット下方の空間通過は上記②
- ④フットフォールト・・・サービスヒットした直後に吹笛。踏み越した該当ラインを指で指す

3. ハンドシグナルを出す手順

(1) 1st が吹笛した場合《22.2.3.1》※2nd は 1st に追従しない

- ①次のサーバーサイドを差す《p.127 第 11 図②》長めに（2 秒程度）
- ②反則の種類の H S を出す。この時反則を犯したチーム側の手を使う。
- ③ダブルコンタクト、キャッチなど、犯した選手が明白な場合は該当選手を示さないが、反則を犯した選手が周りに判り難い場合には手の平を使って示す。（フォアヒットはチームの反則なので指さない）

(2) 2nd が吹笛した場合《22.2.3.2》

- ①2nd が反則の種類を表わす H S と犯した選手を差す
- ②1st は次のサーバーサイドを差す
- ③1st に追従して 2nd は次のサーバーサイドを差す

4. ゲーム中の判定や取扱い

- (1)ボールのイン／アウト判定は、1st が自身の判定を持ったうえで、ボールの落下点から判定が明らかな場合であっても責任ラインの該当ラインジャッジとアイコンタクト（子どもに対してうなずく事も良い）をとり、また、他の反則が起きていないか、2nd ともアイコンタクトをとったうえで、最終判定のH Sを出す。
- (2)アタック時の「タッチネット」やブロッカーの「ボールコンタクト（ワンタッチ）」を見逃す人は、ボールだけを目で追い過ぎている。1 s t レシーブは視界の端に入っていれば良いくらいのつもりでネット際に目を残し、ネット上部付近の選手の動作が落ち着いたら、ボールをプレーしている選手付近に視線を移す。ネット下方の反則は2nd に任せることとして、次のプレーを見る。
- (3)キャッチの反則は、ゲーム序盤の確実に押さえるべきプレーを見逃さないよう観察力を高めておく。
1つの試合の中で、厳しさと緩さのバラつきが出ないように、また片方のチームだけ緩くならないよう平等に試合を通して判定の基準を一定にするよう心掛ける。
- (4)吹笛は反則の発生直後に笛が鳴ることが望ましい。競技規則に基づく反則の種類を正確に理解し「今は何の反則を適用したのか」ハンドシグナルを正しく、観衆にも判りやすく少し時間をとって出すこと、
- (5)もし間違っ、吹笛してしまった場合は、素直に過ちを認めてノーカウントとし、誤審を押し通さないこと。そのあとの対応が大切。ゲームを再開しても問題ないか、特に記録・得点板が正しいことを確認後、気持ちをリセットし、切り替えて再開すること。
- (6)オーバーネットとなるケースを理解し、予測しながら冷静にボールと手の接点の位置(事実)を見る。
①レシーブカットが相手コートに向かって流れ、セッターがジャンプして相手コート側から取り戻すケース
②トスがネット直上または相手方に流れ、アタッカーがネットより相手側でボールに触れるケース
③アタック前のトスボールや、完全にネットを越えないボール（3打目除く）にブロッカーが相手空間でボールに触れ、相手プレーを妨害したケース
- (7)隣コートのボールが侵入した場合、選手の怪我の防止を第一優先し、フロントゾーンへ侵入した場合は直ちにラリーを止めるが、コート後方でプレーへの影響が無いと判断する場合は、むやみにラリーを止めない。なお、2nd がラリーを止める場合、2nd は片手を挙げながら強く長く吹笛（または断続吹笛）しラリーを止める。1st はノーカウントとするため、ダブルフォールのH Sを出す。
判断の目安としては、プレーヤーが侵入したボールに気を取られて、プレーに不利益な影響があったかどうかで見る。ケガの恐れが予見される場合は、できるだけ早くラリーを止める。

～レフェリー・テクニカル～【セカンドレフェリー編】

※以下「ハンドシグナル」をHS、「主審」は1st、「副審」は2nd、「記録員」はSCと略す

1. 基本ルーティンと位置取り

サービス時 レシーバーサイドの(S)でサイドラインに平行に立ち
サービスの打たれる瞬間(音)に全員コート内に居るか
2nd側のアンテナ付近の通過も監視する

インプレー中ボールの無い側の①でブロッカーを中心に見る

ネット中央より自分に近いプレーの時は②にさがる

アウトオブプレー次のレシーバーサイドベンチに目をやりつつ、

ラリーを失った側の(P)の位置へ移動し一瞬1stを見て判定をアシスト

即一步後ろにさがり、両ベンチを(中断要求等ないか)監視しつつ

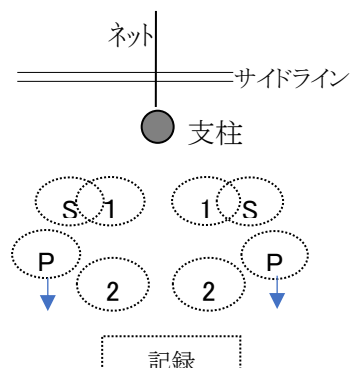
SCからの合図(サーブ順誤りなど)がないかなど確認

次のサーブ直前何も問題がなければ1stのサービス許可の寸前に

レシーバーサイドの(S)で、レシーバー全員がコート内か監視しサービスヒットを待つ

2nd側のアンテナ直上をボールが通過しそうなケースでは、プレーの妨げにならない限り(特に取返しに走る選手に注意し)ボールの無い側のアンテナ付近まで前に入り、見上げて判定する

【位置取



2. ゲーム中の判定・2ndの役割

(1) ネット付近の反則判定目を残しブロッカーの着地完了を見届け、ボールを目で追わないこと

(2) ベンチコントロール

監督の座るべき位置、控え選手の居るべき位置、荷物・ドリンクなどの置き位置、不法行為、マナー等の監視。アウトオブプレーの時には、記録席前で左右ベンチ(中断の要求など)の動きを読む

(3) SCおよび点示のコントロール

記録用紙の記載が正しいか確認し、SCが未完了なのに次のラリーが進行されないよう制御

SCに問題がありそうな時は片手を挙げて1stにサービス許可を待たせるが、もし1stがこれに気づかずサービス許可の吹笛をしてしまったら、2ndは吹笛してでもゲームを止め記録側の問題を解決する

1stのサービス許可の直前、サーバー順の確認時、1st～記録の見通しの間に入らないよう支柱からは離れて立ちSCからの合図に気を配り「間違ったサーバーに打たせない」よう徹底する

もし得点板が間違っている場合2ndは次のラリーの完了を待って、点示係りに訂正を指示する

(4) 中断の要求と時間のコントロール

タイムアウトと選手交代の要求の許可／拒否、タイムアウトとテクニカルタイムアウトの開始／終了、セット間の時間計測、公式ウォームアップの時間計測などが2ndの役割

(5) 1stの判定を補佐する

ラリー完了後、失点したサイドに立つことや、1stの求めに応じて合図を送ることで判定を補佐する

(6) 2ndの責務として判定・吹笛しなければならない主なケース

① タッチネットの反則(アタッカーやネット上部の場合は1stに譲る)→腕を前方水平に伸ばしてHS

② ペネトレーションフォルト(相手コートへの侵入)の反則→ネット下中央を指さすHS

③ 2nd側のアンテナまたは同アンテナ外側の物体にボールが当たる→アウトのHS

④ サーブボールや第3打目が、2nd側のアンテナ外を通過または当たる→アウトのHS

⑤ ボールが床に落下したが、1stが確認できてなく吹笛しない場合→ボールインのHS

3. 1st との連携・1st への合図（吹笛はしない）

- ①H S の 1st の追従はしないが、ラリーを失ったチーム側へ移動することで、1st の判定を補佐する。
- ②ボールコンタクトの合図・・・特にブロッカーのスライスタッチは、素早くブロッカー側に移動してお腹の前で小さく両手で屋根形を作り、ボールコンタクトがあったと 1st に合図を送る。
ワンタッチ無きボールアウトの場合は、アタッカーサイドへ移動し目を合わせるのみ
- ③3 打目がネットを越えずはね返った時・・・4 打目触った時点で、素早くアタッカー側に移動して立つ
1st の求めがあれば、お腹の前に指 4 本（＝フォアヒット）ただし、3 打目と同じプレーヤーがはね返ったボールに触れた時は指 2 本（＝ダブルコンタクト）
- ※②と③で、1st が求めているのに、むやみに 2nd から合図を送ることは判定の強要になったり、チームとのトラブルの元となるので注意。特に 2nd 側サイドラインのイン／アウトの積極的な合図は厳禁

4. 中断または中断の要求のコントロール

(1)セット間の中断は 3 分間だが、中断の終了を合図する 2nd の吹笛は、2 分 30 秒で鳴らす

(2)タイムアウトの動作手順《15.4.1》

- ・タイムアウト要求は、監督の H S が必須。口頭だけでは要求と認めない。立ち上がるや声は必須でない。
- ・2nd は要求を認めたら、吹笛→H S →要求サイド示す→計時開始→ボールを受取り→両ベンチを見て（選手の居る位置は特に問わない）問題なければ→振り返り 1st と目を合わせ何も無いことを確認（1st が 2nd を呼び寄せたい時はここで手招きする）→ボールを記録席横に置く→記録に次のサーバーの番号、タイムの要求回数を確認→両チーム選手を見渡し監視し→30 秒直前で 1st と「始めるよ」と目を合わせた後、コートの方を向いて長い吹笛（H S は無い）にて選手をコートへ入れる。
- ・チームの 2 回目のタイムアウトでは、先に 2 回目である旨 1st に通知する。なお要求した監督への通知は、タイムアウト終了の吹笛後かつボールを次のサーバーに送った後、通知する。

(3)テクニカルタイムアウトのコントロール《p.140 第 4 条 6》《p.141 付則 1》

- ・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 点に達したとき、2nd が吹笛し計時（30 秒）する。ハンドシグナルは特に無いが、給水場所（ベンチエンド前のフリーゾーン）に行くよう誘導する。
- ・第 3 セットでは、リードするチームが 8 点に達したとき
 - ①1st は笛でエンドラインに選手を並ばせ、笛と H S でコートチェンジを誘導する。
 - ②2nd は両チームのコート上の 6 人が、ネットの反対側に移動したら、それぞれのベンチにさがるよう誘導し、両チームの選手全員がベンチに近い側のサイドラインを越えフリーゾーンに出たのを確認してから、2nd が吹笛し、同時に計時（30 秒）に入る。特に 1st の後ろを回るチームは遠回りしてベンチに戻ることから、テクニカルタイムアウトの時間 30 秒を必ず確保する。
- ・テクニカルタイムアウトは給水と健康観察の時間として、選手の給水を優先しなければならない。通常のタイムアウトとは違い、T T O では 30 秒経過のホイッスルまではコートに戻らないようコントロールする。

また、コートオフィシャル（ラインジャッジ・点示）にあたっている子ども達にも、給水や健康・安全のための配慮を行うこと。給水ボトルの置き場所は危険の無い場所に配慮する。

(4)選手交代の手順《15.10》

- ・交代選手が選手交代ゾーンに侵入＝要求とみなす、監督の H S は不要かつ交代の要求とは認めない。
- ① 2nd は長い吹笛しながら交代の H S（ゆっくり 1 回転）を出す。支柱と記録席の間付近に立ち、交代選手・記録を視野に入れて立つ。声をかけられるように笛は口から外し支柱側に寄っても良い。

- ②交代ペアをアタックラインよりネット側のサイドラインを挟む位置に招き、双方片手を挙げさせる。
- ③S Cは、許可できる正規の要求と確認したら 2nd と目を合わせて片手を挙げ→2nd は胸の前で腕を交差し「どうぞ」など声をかけ交代を促す→S Cは手を下ろして記入する
- ④S Cが必要事項を書き終えたら、2nd と目を合わせ両手を挙げて記録の記載が完了した旨知らせる。
(→複数の場合、2 人目以降は記録席近くに待機させ④に続き上記②～④の手順で1組ずつ交代させる)
- ⑤記録の記入状況や選手交代の回数を確認し、11 回目および12 回目の要求は、まず 1st に、その後監督に、指を使ってその回数を通知する。
- ⑥2nd は両ベンチ見て何も問題無ければ、笛をくわえてから両手挙げ、1st ヘゲーム再開 o k を合図
- <補足>
- ・同一チームによる2組以上交代の注意点
2人以上の交代選手が、ほぼ同時に(連なって)交代ゾーンに入ってくれば同一要求とみなすが、時間を空けて2人目がゾーンに入ってくるケースは拒否し、2組目の交代要求は認めない。
 - ・両チームから同時に交代の要求があった場合
S Cと左右どちらのチームを先に受付けるか確認し、片方の手続きが完了(両手挙げ)した後、反対側のチームの受付のため、該当チーム側に立ち、改めて吹笛とH Sを出す(前記(4)の①～⑥の手順を行う)

(5)不当な要求《15.11》

1st のサービス許可の吹笛後に、交代選手が交代ゾーンに入ったりタイムアウトを要求した場合、2nd は吹笛せず手のひらで抑えて拒否し、ラリー終了後「不当な要求」として記録(周りに気づかれないくらいに軽微な要求動作はあえて「不当な要求」とまでしなくてもよい)

もしサービス許可の吹笛後に 2nd がチーム要求に応じて吹笛してしまってもゲーム進行が遅れなければラリーを有効とし、ラリー完了後に「不当な要求」を処理するが、もし 2nd の吹笛でゲームが止まってしまった場合は、要求は拒否され、さらにチームに遅延の罰則が適用される。

※そもそも 1st がベンチの様子も視野に入れながらサービス許可すればこういうトラブルは起こらない

(6)遅延に対する罰則の適用手順(ディレイウォーニング)

1st は、反則を犯したチーム側の腕を斜めに立て、反対の手でイエローカードを持ち、斜めに立てた腕の手首にカードを当てる→2nd はS Cに該当欄へ記入(罰則欄の警告に「D」、犯したチームのA:B、セット数、その時点の得点)を指示し、正しく書かれたか目視確認する

5. 2nd のゲームコントロールに関するその他のケース

- ①判定への抗議は一切認めないが、ベンチスタッフがエスカレートしないよう 2nd が早い段階で抑える
- ②床が汗でひどく濡れたと確認した時→2nd は片手を挙げ、ベンチにモップを入れて拭くよう指示しながら該当箇所を確認に行く。モップは審判員の指示でのみ入れることができる。そこまでひどくない場合、コート上の選手には携帯タオルでワイピングさせ、手のひら・ひざ当てや靴で拭くのは認めない。ひどい場合はその地点へ行き状態を確認後、2nd はゲーム再開してOKとの意味で両手を挙げ、1st に合図する。
- ③1st がゲームキャプテンを呼び寄せた時は、2nd も必ず 1st のもとへ行き、その結果記録すべき内容である場合には、S Cに「罰則」欄への記入を 2nd が指示する。

～レフェリー・テクニカル～【ラインジャッジ編】

1.ラインジャッジの受持ちゾーンの基本～L3 番で例示～

L3 の受持ちはサイドライン（及びその延長線）の左側（a）の

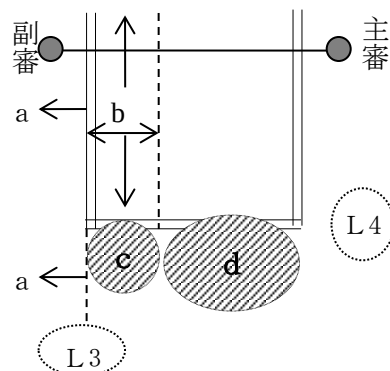
「アウト」および、サイドライン内側＝右側（b）の「イン」

なお、（b）はサイドラインから概ね 2 m コート内側とする。

（c）（d）に落ちたアウトボールは L4 の受持ちで L3 は責任外のため L4 の判定を優先する。なお（c）付近ギリギリの「イン」の場合は L3 も当然受持ちであるから「イン」を示す。

この時 L4 の判定に追従できるとベター（小学生はそこまで求めないが）

（c）付近のアウトを、L3 が出したとしても間違いではない。



どのラインジャッジも、自分から見て受け持ちライン左側の「アウト」と右側コート内 2 m の「イン」のフラッグシグナルを出すという、基本の役割の考え方は同じ。指導を単純にするため受け持ちライン右側の「アウト」は出さないと表現するのもよい。

L1・L3 には、ネットの向こう側のエンドラインまでが受持ちであると意識させる。

2. その他ラインジャッジに関わる事項（表記は右利きの場合*左利きの人は利き手で旗を持ってよい）

①立ち位置：コート角から 1.5～2.0m 離れ、受け持ちラインの延長線をまたぐように立ち、左足を靴半分程度前方に出して構える。（左利きも左足を半足前に出す）

②サーバーが左端後方の L1・L3 に近づいて構える場合は、サーバーの視野に入らない様、ただし受け持ちライン延長線を外れないようにまっすぐ後ろにさがる。サーブを打った後定位置に戻る。

③フラッグシグナル（以下：F S）は人差し指を伸ばして棒に沿えて持ち「イン」は 45 度斜め下向き「アウト」は真上の天井を人差し指で指すつもりで、肘を伸ばして旗を出す。

④サービス許可の笛と同時に、前方に伸ばした旗を”バサッ”と音を立てて降ろす慣例？は間違い。サービス許可前には、右足ふくらはぎの後ろに旗を沿わせて構え、旗の音は鳴らさない。

⑤判定と同時に必ず 1st とアイコンタクトをとり、判定の確認を行うこと。

1st が目を合わせない場合は、自分の受け持ちではなかった（旗は出さない）と解釈する。

⑥ボールコンタクト（ワンタッチアウト）は自コート側選手の時 2 人とも F S 《p.134③》を出す。さらにサイドライン外側にボールが落ちたケースでは、L1・L3 は相手コート側のものも F S を出す。

⑦アンテナおよびアンテナ外側の物体（ネット、支柱、審判台、審判員）や天井にボールが当たった時、ラインジャッジ全員がボールの当たった箇所を左手で指さし、4 人同時に旗を右⇒左⇒右 《p.135④》と一往復させる。

⑧サーバーのフットフォールトは、ボールをヒットする瞬間の足、またはジャンプサーブの踏切の足を見て判定し、エンドラインまたはサイドライン（サイドライン延長線外側に踏み出している場合）の該当ラインジャッジ 1 人のみがラインを指さし、旗を右⇒左⇒右 《p.135④》と一往復させる。

⑨ラインジャッジは、試合を通じて同じ人が行うことが望ましいが、セット間に交代する場合は 1st に申し出て許可を得ると共に、試合前のミーティングで 1st から受けた注意事項・指示をラインジャッジ同士で申し送り、引き継がせること。

【資料5】コート設営

※作業前に、競技委員長や審判委員長にレイアウトの指示を確認し、個人の判断で勝手に決めないこと

1. 設営手順

(1) マスキングテープ（薄茶色または肌色）を貼る

- ・支柱立て穴の金属のふた、床の割れ目やくぼみなど危険箇所をふさぐ
- ・ラインテープを貼る付近の同系色ライン（特に白ペイント）は、50cm程度を目隠しする

(2) ラインテープを貼る

- ・2人組で作業するが、テープの端を持つ側で、スタートの向きがゆがんでいると上手く貼れないので、端を押さえる側の人は貼りたい方向にまっすぐ置くよう、特に慎重さが求められる
- ・コートの横ラインから先に貼り、すべての横のラインを貼ったのち縦のラインを貼る
- ・エンドとサイドのラインは採寸（8m×16m）の内側に、アタックラインは採寸（センターライン中央から2.7m）のネット寄りに貼る《p.121 第2図中央左の拡大図》
- ・《p.121 第2図》を参考にするが、小学生は《p.139 第1条1》の規定で採寸する。なお小学生のアタックラインの延長に貼る破線は4本で、サイドライン外側の縁から1.4m。ベンチ側にのみ引く
- ・ウォームアップエリアは3m×1.5m以上を目安に、会場に合わせて決めるが、両サイド均一にする。エンドラインから後方3m以上遠くしない（選手交代の控え選手の遅れにつながるため）

(3) 支柱を立てる

- ・上部ロープを巻き取るリールの付いている柱は、1st側に立てる。（2nd側に巻き取りリールがあると、2ndの動きの邪魔となる）上部滑車の向きが対の支柱方向を向くよう斜めを向かないよう注意。

(4) ネットを張る

① トップロープを支柱の滑車に掛け、ピンと張る

- ・このときエンドライン中央から見てネットは左右対称でサイドラインからはみ出す長さを均等にする、通常ネットの長さは9.5mで、サイドライン上から左右75cm（網目7マス半）はみ出す
- ・ここで一旦ネットの高さを測る
アンテナなど付ける前の段階では、ネット中央で規定の高さ2.00mより若干高いくらいが丁度良い
左右のサイドライン上の高さは、中央より少し高くなるが、左右全く同じ高さにする
- ・ネット上部白帯についているヒモをできるだけ高い位置で結ぶが、これもできるだけ強く引っ張り、支柱に沿うトップロープの内側（支柱側）に通して結ぶ

② アンダーロープをピンと張る

- ・ネット下部の白帯の中を通してあるロープを先にピンと張り支柱に固定する
このときネットの上下幅が1mとなるよう気をつける（1m無いとアンテナを付けられない）
- ・次にネット下部に付いているヒモを支柱で結ぶが、できるだけ強く引っ張り、アンダーロープと並行（1cmほど隙間で交差しないよう）に水平に引く、このときネット下端の両端は、ネット上部両端のそれぞれ真下に位置するよう左右均等に調整する

③ 補助ロープを結ぶ

- ・ネットの網目、上から4マス下部に1本目、さらに3マス下部に2本目の補助ロープを付け、水平に支柱に結ぶが、このときも支柱のトップロープの内側を通して結ぶ

- ・補助ロープは強く引きすぎず、ネットの網目の正方形を維持できる程度の強さで水平に引く

④ネットの高さを測る

- ・まずはコート中央でのネットの高さが、規定の高さちょうどの 2.00m か 5mm 程度高めであること
- ・両サイドライン上では、左右全く同じ高さで 2.00m～2.02m の範囲に収まること 《2.1.2》

⑤サイドバンドを付ける

- ・サイドバンドの幅は 5cm で、床のサイドラインの直上に取り付ける 《2.3》《p.122 第 3 図》
- ・このときエンドラインまで下がって、サイドラインの真上に垂直であるか目視確認する

⑥アンテナを付ける

- ・アンテナはサイドバンドの外側の縁にアンテナ（1cm 幅）の内側が接するように取り付ける
- ・アンテナ上部の取り付け具はサイドバンドに 2～3mm 程度重ねて取り付けたらアンテナとサイドバンドが接するように取り付けられる

⑦もう一度ネットの高さを測る

- ・コート中央でのネットの高さは、規定の高さちょうどの 2.00m であること
- ・高さの微調整を、支柱の高さやトップロープの張力などで行う場合アンテナ位置がずれるので注意

⑧コート責任者の OK が出たら、支柱保護カバーを取り付ける

(5)ベンチを配置する

- ・ベンチは 9 席（監督・コーチ・マネージャー、控え 6 名）が基本
- ・最も記録席寄りの席（監督席）はアタックライン延長上から 1m 離して置く
- ・床用柄付きモップを両ベンチ裏に沿えて置く（危険がなければウォームアップエリアでも可）
- ・給水場所表示がある場合は、ベンチのエンド側の席に接するように貼付する

(6)記録席・審判台・点示板を配置する

- ・S C 席は、支柱より右側に少しずらして置く（S C と 1st がアイコンタクトできるように）
記録机と両ベンチ、ウォームアップエリアは、その前端が一線に揃うのが正しい 《p.120 第 1 図》
- ・椅子を、記録席に 2 脚、点示板に 2 脚置く
- ・記録席には以下の用品があるか確認。青ボールペン（予備も用意）、定規、ブザー（大会による）、ボール置きホルダー、ボール拭きタオル、ラインテープやマスキングテープの予備、カッター、ラインフラッグなど、不備があればコート担当競技委員に申し出る
- ・点示板の位置に厳密な規定は無いが、通常ウォームアップエリアに入らないややコート寄りに置く
S C やチームベンチからの見易さはもちろん、観客からの見え方にも配慮する

(7)安全確認

- ・アンテナ下部の針金類の飛び出し、床の穴や傷、トゲなどテープで保護する
- ・壁や天井に取り付けられた用具類（バスケットゴール、クライミングロープなど）の空間上の危険ヶ所も目配せし、避難経路なども点検すること