

【資料4】

～レフェリー・テクニカル～

【主審編】

2017 岐阜県小学生バレーボール連盟 審判研修会

《 》は、2017年度版6人制競技規則ルールブックの記載箇所

※以下「HS」は「ハンドシグナル」のこと

■心構え

- ① 常に公正・公平・ニュートラルであること
- ② ルールに精通し、判定への質問も競技規則の根拠を以て選手にわかりやすく説明できること
- ③ 疑わしきは罰せず＝確認できた事実に基づき判断し 疑わしきはディフェンス優位
- ④ 毅然にして謙虚。悪しき行為に毅然と対処し、自身の誤りは素直に認めて訂正する勇気を持つ

1. 基本姿勢

ラリー中、極端に前傾したりしゃがんだり、左右に傾くなどはせず、真つすぐ立ち全体を眺望する。

ラリー中は肺の空気を吐ききらないように貯え、HSはルールブックの図のとおり形づくる。片手を支柱上部ワイヤーに掛けるが、肩越しにボールを見ないよう、ボールの在るサイドにヘソを向けるよう左右持ち替える。アタック時は早めにアタッカー側に体を移動させ、トスが上がってからは必ず静止して、一点だけを凝視せず全体を視野に入れる。ボールの上がる位置に応じ審判台の上で前後左右に移動する。

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笛らす。笛は強弱ではなく、「強く」と「より強く」の吹き分け、とにかく大きく笛らし、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失敗時の措置

サービス許可の吹笛は、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。主審は吹笛の直前には、記録・副審・両ベンチを見渡し、サーバーを見ながら速やかにサービス許可を吹笛する。

◆ サービスの失敗ケース別措置 吹笛⇒次のサーバーサイドを示した後⇒以下のHS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HS
- 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.50 第5図a》の×の部分。ネット下方の空間通過は上記②
- ④ サーバーチームの選手にボールが当たる・・・当たった瞬間に吹笛、タッチネットと同じHS
- ⑤ ボールがサーバー側の床に落ちたとき・・・落ちた瞬間に吹笛、タッチネットと同じHS
- ⑥ フットフォールト・・・サービスヒットした瞬間に吹笛。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) 主審が吹笛した場合《p.77 22.2.3.1》 ※副審は主審に追従しません

- ① 次のサーバーサイドを差す《p.86 第11図②》 長めに（2秒程度）
- ② 反則の種類HS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、ボールコンタクトなど、犯した選手を示した方が観衆が解かり易いなどの場合には、手のひらで差す（フォアヒットは個人の反則ではないので差さない）

(2) 副審が吹笛した場合《p.77 22.2.3.2》

- ① 副審が反則の種類を表わすHSと犯した選手を差す
- ② 主審は次のサーバーサイドを差す
- ③ 主審に追従して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、主審が自身の判定を持ったうえで線審を見て確認してからHSを出す。
落下点が明らかな場合でも必ず責任ラインの線審とアイコンタクトをとり、また、他の反則が起きていないか、副審ともアイコンタクトをとった後に、HSを出すくらい、間をとったほうがよい。
- (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。1stレシーブは視界の端でなんとなく見え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目を移す。ネット下部の反則は副審に任せ、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集中力を高めておく。
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公平に試合を通して判定の基準を一定にする。
- (4) 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」自身の確信を持ち、反則の発生直後に笛が鳴ることが望ましい。
- (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る
- (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基本ラリーを止めるが、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、副審がラリーを止める場合、副審は片手を挙げながら大きく長く吹笛（または断続吹笛）しラリーを止める。主審はノーカウントとするため、ダブルフォールのHSを出す。
判断の基準としては、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。危険が予見できる場合は、できるだけ早くラリーを止める。

～レフェリー・テクニカル～ 【副審編】

※文中「HS」は「ハンドシグナル」のこと

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
監視する

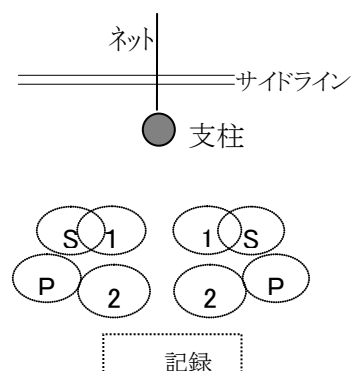
インプレー中 ボールの無い側の①でブロッカーを中心に見る
ネット中央より自分に近いプレーの時は②にさがる

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。主審の判定を目視確認して
から両ベンチを(中断要求等ないか)監視しつつ、記録からの合図
(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主審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、サーブを打つ音を聞く
副審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）アンテナ付近まで前に入り、見上げて判定する

【位置取り】



2. ゲーム中の判定・副審の役割

(1) 主にブロッカーの着地完了までネット付近の反則判定を受け持つ、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、マナー等
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) 記録および点示のコントロール

記録が正確に記載されているか確認し、記録が未完了のうちに次のラリーが進行されないよう制御
記録がもたついている時は片手を挙げて主審にサービス許可を待たせる。もし主審がこれに気づかず、サ
ービス許可の吹笛をしてしまったら、副審が吹笛してでもゲームを止め、記録側の問題を解決する
主審のサービス許可の直前、サーバーの確認時は、主審～記録の間に入らないよう支柱から離れて位置
し、記録からのサーバーが間違っている合図に気を配り「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 →副審は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、テクニカルタイムアウト、選手交代、の要求可否、セット間の時間計測

(5) 主審の判定を補佐する

ラリー完了後、失点したサイドに立つことや、主審の求めに応じて合図を送ることで補助する

(6) 副審の責務として判定・吹笛しなければならないケース

①タッチネットの反則

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

③副審側のアンテナまたはアンテナ外の物体にボールが当たった場合 →アウトの HS

④サーブしたボールや第3打目のボールが、副審側のアンテナ外を通過した場合 →アウトの HS

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

3. 主審との連携・主審への合図（吹笛はしない）

- ①HSの主審の追従はしないが、ラリーを失ったチーム側へ移動することで、主審の判定を補佐する。
- ②問題なし（サーブ順や得点表示など）の記録・主審とのアイコンタクト・・・うなづく
- ③ボールコンタクトの合図・・・特にブロッカーのワンタッチでは、素早くブロッカー側に移動して立つ
主審の求めがあれば、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うなづく
- ④3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
主審の求めがあれば、お腹の前に指4本（=フォアヒット）ただし、3打目と同じプレイ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）
- ⑤セット終了/テクニカルタイムアウト/コートチェンジの1点手前で記録・点示板の確認・・・うなづく
※主審が求めているのに、むやみに副審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。特に副審側サイドラインに関わるイン/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副審の吹笛は、2分30秒で鳴らす《p.123 セット間》
- (2) タイムアウトのコントロール 《p.62 15.4.1》
 - ・タイムアウト要求時、監督はハンドシグナルが必須。口頭だけでは要求とは認められない
 - ・副審は、吹笛→HS→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、選手をベンチ寄りに寄せ→ボールを記録席横に置く→記録に得点と次のサーバー、タイムの要求回数を確認→振り返り主審と目を合わせ何も無いことを確認（主審が副審を呼び寄せたい時はここで手招きする）→支柱を背にして両ベンチに目配せ→30秒直前で振り返り主審と「始めるよ」と目を合わせた後、30秒後の吹笛により（HSは無い）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、監督より先に2回目である旨主審に通知する。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、2回目である旨通知する。
- (3) テクニカルタイムアウトのコントロール 《p.102 第4条6》《p.103 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、副審が吹笛し計時（30秒）する。ハンドシグナルは特に無いが、ベンチにさがるよう手振りを加えてもよい。
 - ・第3セットでは、リードするチームが8点に達したとき
 - ①主審はコートチェンジを行う。
 - ②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、副審は吹笛し、同時に計時（30秒）に入る。特に主審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のための時間として、選手に給水させなければならない。従って水筒などが選手のもとに用意されているか、逆にベンチスタッフが給水を妨げる行為をしていないか監視し（飲む飲まないは本人の自由だが）給水を促すこと。テクニカルタイムアウト中、選手がストレッチをしたり、控え選手がモップをかけたり、うちわで他の選手を扇ぐなど、選手の安全管理のためのこれらの行為は禁止ではないが、ベンチスタッフや審判団は、給水のタイミングを逸している選手に給水を促し、積極的に体調をうかがう。また、コートオフィシャル（線審・点示）にあたっている子供達にも、給水や健康・安全のための配慮を行うこと。なお、水筒は得点板の裏側など、試合の妨げとならない位置に置いておく。

(4) 選手交代の手順 《p.64 15.10》

・交代選手が交代ゾーンに踏み入る＝要求とみなす、監督のHSは必要なく、交代の要求と認めない。

①副審は長い吹笛しながら交代のHSを出す（主審は吹笛せず、HSも出さない）

支柱付近に立ち、交代選手・監督・記録を視野に入れて立つ。笛は口から外す。

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。

③記録員は、許可できる正規の要求と確認したら片手を挙げ→副審は胸の前で腕を交差し交代を許可。

④記録員が必要事項を書き終えたら、両手を挙げて記録の記載が完了した旨知らせる。

（→2組以上ある場合は、2人目は記録席近くに待機させ1組ずつ上記②～④の手順で交代させる）

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、まず主審に、その後監督に、指を使ってその回数を通知する。

⑥副審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、主審へゲーム再開OK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（連続して）に交代ゾーンに入ってきて来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

記録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HSを出す（前記(4)の①～⑥の手順を行う）

(5) 不当な要求 《p.64 15.11》

主審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、副審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）

もし副審が吹笛してしまった場合は、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。

※そもそも主審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（例：選手交代で起こり得るケース）

副審は選手交代受付の吹笛 →交代選手がすぐにプレーする準備ができていなければ拒否 →主審に遅延警告の合図（手首に反対の手のひらを当てるジェスチャー）を送る →主審は、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 →副審は記録員に該当欄へ記入（罰則欄の警告に「D」、犯したチームのA：B、セット数、スコア）を指示し、正しく書かれたか目視確認する

5. 副審のゲームコントロールに関するその他のケース

①判定へのチームからの抗議は一切認めないが、ベンチスタッフの行為がエスカレートしないよう副審が早い段階で抑える

②床が汗でひどく濡れた時 →副審は片手を挙げ濡れた箇所に行く。コート上の選手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）床の状態を自分で確認後、定位置に戻りゲーム再開OKの合図の意味で両手を挙げる。なお、携帯タオルでは追いつかないほど、ひどい濡れ方の時は、ベンチにモップを入れて拭くよう指示する。モップは審判員の指示でのみ入れることができる

～レフェリー・テクニカル～ 【線審編】

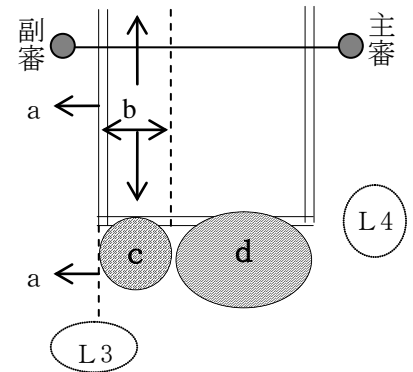
1. ラインジャッジの受持ちゾーンの基本 ～L3番の線審を例示～

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2mコート内側とする。

（c）付近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の判定に任せL3は「アウト」を出さない。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」を示すが、L4の判定を見てから追従するように出すのが良い。

（d）付近の判定はL4の受持ちであり、L3は何も示さない。



どの線審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2mの「イン」の受持ちゾーンの考え方は同じ。受け持ちライン右側の「アウト」は出さない。

L1・L3はネットの向こう側も受持ちであることは、試合前のミーティングなどで意識させる。

2. その他ラインジャッジに関わる事項（右利きの場合）

- ①コート角から1.5～2.0mで受け持ちラインの延長線をまたぐように立ち、左足を半足前方にして構える。
- ②サーバーが左後方（L1・L3近く）までさがって構える場合は、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旗は左右どちらの手に持っても良いが、人差し指を伸ばして棒に沿って持ち「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、前方伸ばした旗を”バサッ”と音を鳴らしてから体の後ろに構えるのは間違い。サービス許可の笛の時には、右足ふくらはぎの後ろに旗を付けて沿わせ、旗の音は鳴らさないこと。
- ⑤判定の直後必ず主審とアイコンタクトをとり、判定の確認を行うこと。
主審が目を合わせない場合は、自分の受け持ち場所ではなかったと理解する。
- ⑥ボールコンタクト（ワンタッチ）は自コート側選手の場合、2人とも（L3・L4）HS《p.93 ③》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HS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）にボールが当たった場合には、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人同時に旗を頭上、右⇒左⇒右と一往復させる。
- 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⇒右と一往復させる。
- ⑨線審は、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主審に申し出て許可を得ると共に、試合前のミーティングで主審から受けた指示を線審同士で引き継がせる。