

公式試合におけるゲーム進行手順

■ 試合進行手順および要領

大会前にチーム代表者会議が開かれ、大会運営に関する確認事項が周知・協議されるので、審判員も参加する。大会によるが、審判長のみが代表者会議に出席する場合は、その後の審判ミーティングにおいて、会議での申し合わせや決定事項が周知されるので、必ず把握すること。

チームに特別な事情（規定外・規則外のこと）のある場合、（安易に甘えてはいけませんが）当日の代表者会議で相談すれば了承を得られる場合もあるので、チーム関係者はこのことを知っておくと良い。大会委員には『審判』のほか『競技』『総務』があり、通常それぞれに委員長が置かれる。

<各委員の主な役割分担>

『競技委員』：試合用具・設備・競技エリアのレイアウト・用紙類について管理し決定権がある。

試合開始時刻・試合間の間隔などの決定、チームの服装などの判断。

『総務委員』：大会主催の総括、役員や来賓の対応、会場管理人の窓口など大会全般に関すること。

『審判委員』：試合進行、競技規則の正しい適用と判定、マナーの監視なども含めたゲーム運営。

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来て、ネットの高さやコート面の安全確認、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として毎試合毎試合、直前の安全点検を行う。子供たちの命を守るのも大会役員としての使命である。
- (2) 通常は、前の試合の記録が完了（主審がサイン）し、競技委員のコート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（通常5分間だが大会ごと確認要）の開始の合図は、両チーム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（大会の代表者会議などで周知）でパス程度・アタック禁止など制限されている場合には、その指示に従う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は、練習を制限することもある。
- (4) ラインジャッジ、点示係、スコアラーが集合しているか、試合開始に支障がないか確認する。
- (5) ベンチの持ち物
 - ① 試合に不必要なものを持ち込むことは原則禁止とする。判断に迷う場合は、競技委員長に確認
 - ② うちわの持ち込みは可とするが、ゲームの中断時のみ使用を許可する（ラリー中の使用禁止）

③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。チームは床を濡らさないよう十分に配慮すること。なおベンチ前の床を濡らした場合に、モップの使用は厳禁とする（コート内で使用するモップを濡らしてしまうとモップとして機能しなくなるため）

Ⅱ プロトコール（トス～試合開始） 《p.116 付録(5)3 セットマッチ用》

(1) プロトコール開始後には、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は、競技エリアに入ってはならない。トスの前に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・ネクタイを着用し、ワッペンを左胸に付けていること。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。なお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ものであること、またハチマキは全員が同じ物を付け、付けていない選手が居れば全員外す。アンダーシャツが露出するような重ね着は原則禁止とするが、冬季暖房設備の無い体育館では、大会要項等で特別に許可された場合（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場合がある。

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。小学生連盟ではノースリーブ《p.97 付則 2》や裾だしユニフォームは禁止とする。逆に、はちまきや腕などに文字を書くことは特段制限していない。

<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。主審は短く吹笛し、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2cm長さ8cm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、テープを貼るなど応急措置をとる。試合球がチーム持ち寄りの場合は、あらかじめ審判長により検圧済み（サイン入り）の試合球の提出を求める。

(5) 記録用紙右端メンバー表下段にチームキャプテンのサインを得る。キャプテンと主審・副審はここで握手し、キャプテン同士も握手させ、副審は記録の記載内容をコントロールできる記録席横でトスに立ち合い、主審は記録席に対面して立つ。キャプテンには遅延行為やマナー上の注意点を伝え、ワイピングに関する注意（床拭き用のタオルをチーム数名に持たせる、タイムアウトやセット間にモップを入れることなど）もここで伝える（注意事項は簡潔に30秒以内で終えること）

(6) コイントスで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、もう一方のチームは残された選択肢（①か②）について選択する。

トスの結果は主審からスコアラーに伝えられる。「チーム名とコートのA/B（スコアラーの左手が必ずAとする）およびサーブ権」を伝え、副審は記録用紙に正しく記載されたことを目視確認する。

(7) 監督のサインがまだ得られていなければ、記録用紙のメンバー表下段に得る。

<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、主審が吹笛し、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計測は副審の任務である。

(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。なお、ベンチの後方はフリーゾーンではない《p.19 第1図》ので、使用できない。

(10) 公式練習中に副審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、スコアラー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、それぞれに照合する。

(11) 公式練習開始3分後、副審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) 公式練習中に主審・副審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、副審またはスコアラーは、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、記録用紙の「先発メンバー」欄に書き写す。

【以下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後すぐに必ずアイコンタクトをとるよう指示する。サーバーが近づいたら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注意を与える。

○点示員は点数板前に立たない、主審のサイドの手が上がったのを確認してから点数を入れること、チーム名の左右は試合を通じて固定、副審から点示の訂正指示が出る場合があることを伝える。

○記録は、サーブ順が合っていればうなずき、間違ったサーバーが向っている時にどう合図するか、申し合せておく。また、書き終わったら顔を上げるよう指導し、下を向いて書いている間はサーブ許すできない（ゲームが止まる）ことを認識させる。

○副審には、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、サーブ順確認時に記録とのアイコンタクトを遮らないよう位置取りをお願いする。

(13) (11)のさらに3分後、主審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、主審・副審は主審台側のサイドライン際にネットを挟んで右側に主審が立つ。主審の吹笛で、選手はネット付近で握手した後それぞれのベンチにさがる。

<試合設定時刻 1分30秒前>

(15) 主審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ばせる。副審とスコアラーは左右どちらのチームから確認するかを申し合わせて、実際に並んでいる選手の順番と、副審はスターティングラインナップシートが合っているか、スコアラーは記録用紙「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、副審は監督にコート上の選手のゲームキャプテンを指名させ、主審・相手チームが確認できるよう指名選手の片手を挙げさせる。チームキャプテンがコート上に居る場合は、あえて片手を挙げさせる必要はない。

(16) 副審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、スコアラーの確認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、並び順が正しいとスコアラー・副審が確認後、整列を解く。この時の円陣などはゲームの進行に影響せず短い時間であれば行って構わない。

※ラインアップシート提出後（記録用紙に転記した後）のサーブ順の変更訂正は認められないが、(15)の整列状態で、ラインアップシートに無い選手を残したい場合は、その場ですぐに、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。この場合、一回目の選手交代として記録用紙に記載する。

(17) 副審は最初のサーバーにボールを送り、記録・ベンチの様子などをチェック後、スコアラーの準備完了を示す両手が挙がるのを待って、腕を伸ばして両手を挙げ主審にゲーム開始OKを合図する。

(18) <試合設定時刻> 主審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（後方または記録席より遠い側）に置く。なおボールかごは基本的にウォームアップエリアに置くが、チェンジコートの際、自コート側に移動させること。

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）

(3) 第3セットのコートチェンジ（8点目）や、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取れば良い。その際、それまでの両チームの得点は有効である。《p.61 18.2.2》

あと1点でコートチェンジ（7点目）またはテクニカルタイムアウト（10点目）の時、点示板の表示に間違いのないことを、スコアラーが主審に対してうなづくことで合図を送る。

(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.117 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点でセット終了の確認の意味で、スコアラーは主審・副審に対してうなづくことで合図を送る。
- (2) 最終得点が入り、スコアラーがセット終了のハンドシグナルを示したら、主審は吹笛してセット終了のハンドシグナルを出す。
- (3) セット終了時はコート内の6人のみエンドラインに整列後、コートチェンジのハンドシグナル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。得点掲示板のチーム名の表示は、試合を通じて左右固定とし、セットごとに左右を入れ替えない。
- (4) 試合終了時は控え選手も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挨拶させる。
- (5) 記録用紙に両チームキャプテンのサインを受ける(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)
- (6) 監督は主審・副審にフェアプレーの精神で「握手」を交わす。
- (7) 相手ベンチへのあいさつはしない。チームは直ちに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くと、次の試合が遅滞なく始められる。