

強化練習会・審判講習会

ライン・ジャッジ（線審）

- ・ 一生懸命すること（負けた後で補助役員をすることも多いが、コート内の選手の試合はこれから、
- ・ 気持ちを切り替えて臨むこと）
- ・ 姿勢
- ・
 1. 待ちの姿勢
 - ・ 体側に持ち、自然体の直立でリラックスしている。
 2. 構え
 - ・ 開始の笛が吹かれる時、少し足を開き、姿勢を低くして、「きちんと見ています」という状態を作る。
 - ・ サーブの時にフラッグを前に出されるのは迷惑。
 3. 判定のスタイル
 - ・ かっこよくすること。（旗音をさせるくらいしっかり振ること）
 - ・ ボールが落ちた瞬間の判定をすること。（主審の笛と同時）
 - ・ 主審が判定を確認するまで合図を引っ込めないこと。
- アウト ... フラッグがまっすぐ上を向くように上げる。
- イ ン ... フラッグを下げてラインまたはコート内を指す。
（身体とフラッグはラインに向け、顔を主審の方向に向ける）
- ワンタッチ ... 旗を顔の前にまっすぐ持ち、反対側の手の平でてっぺんをさわる。
・ ワンタッチの判断は主審が合図を見落とすことが多いのでしっかり合図を送る。
- 4. セット間の休息
 - ・ 緊張を解き次のセットに備える。
 - ・ しかし、だれた見苦しい状態にならない。
- ・ 審判には「この人ならジャッジを任せられる」という信用が大切。
- ・ 立ち位置
 - ラインの端から1.0～2.0mほどの所に立つ（相当に近い）
 - サーバーの邪魔になりそうならその後ろに立ち、サーブ後すぐに前に出る。
 - レシーブの邪魔になりそうなら素早く退く。
- ・ 責 任 「一人一線」エンドライン担当は9m、サイドライン担当は18m全部を見る。
自分の責任ライン付近のアウト・セーフは必ず判定し合図を出す。



コーナーについてはサイドライン担当とエンドライン担当の両方が判定し合図を送る場合があるが一番近いラインズマンがしっかり見ること。他のラインズマンと刺し違えになった時頼られることになる。
浮くボール、沈むボールがあるので気をつけてしっかり見ること。

・ その他

- サーブがアンテナ上を通過した そのサイドライン担当が通過を見止めた瞬間にフラッグを頭上で左右に振る。ボールが落ちる前、プレーヤーに触れる前に振る。
- ラストボールがアンテナ上または外側を通過 確認したラインズマンはフラッグを振る。ラストボールがアンテナ上または外側を通過する可能性が高い場合、ラインズマンは判定しやすい位置に動いてもよい。
- ボールがアンテナに当たった 見止めたラインズマンは全員アンテナを指し、頭上で左右にフラッグを振る。
- 相手側コートからワンでマーカー外を通過してコートの外側にボールが飛んできた

アンテナ外側またはアンテナ上を通過してきた場合は、頭上で左右に旗を振る。
その返球（ツー）がアンテナの内側を通った時は、アウトなので再度大きく振る。
その返球（ツー）がアンテナ上またはアンテナ外側を通って相手側コート側に戻った場合はセーフなので合図はしない。（プレーは続行される）

サーブ時にフットフォールト（ラインクロス）があった時 ラインを指してフラッグを頭上で左右に振る。

競技者がアンテナに触れたとき 旗のポールに触れる。
耳はふさぐ必要がある（ベンチやアップゾーンから声がかかるが判定に影響されない。）

主審・副審・IF（記録）

- ・ 試合開始時刻が定まっておればその試合開始時刻の「11分前よりプロトコールを行う」（試合開始の時刻に合わせてプロトコールを行うかプロトコールの時刻を告知しておく。）

ネットの高さを計測する。

真ん中の高さが正規の高さでなかったり、両サイドの高さが違っていたり、誤りが著しい場合や、ネットの張りがゆるい場合はすぐに張りなおす。

（朝一以外は計らずとも支障のない場合が多いので、忘れても影響ないが、見るからにたるんだり、ゆるんだりしている状態があるのでそのようなことのないようにする）

プロトコール

トス サイン 公式練習（ライン・アップ・シート） 整列・挨拶 キャプテン・配置確認 試合開始

- ・ 記録席前にキャプテンを呼び、握手をしてトスを行う。（コイントスが望ましい）
サーブを打つか打たないか、コートを選ぶかの権利を選ばせる。
監督にもサインをもらう。（公式練習終了までに）
トスによりコートが決定するので、IFはAかB（IFから見て左側がA、右側がB）とサーブ側かレシーブ側かを記す。

- ・ サーブを取ったチームから先に公式練習。主副審は3分間を計測、始まりの吹笛は主審が、公式練習の入れ替わり時は副審が、公式練習の終わりの笛は主審が吹くとよい。

主審だけの権限

チームの警告を与える。（他の審判員が違反に気がついた場合も主審に合図）

不法行為や、遅延のついて罰則を適用する。

- ・ 軽度の不法行為（予防の意味で警告を与える）...ゲームキャプテンへの注意
- ・ 無作法な行為（審判の判定に対する抗議やアピールは、その選手に罰則...
反則・1回目はイエローカード・相手に1点、同一競技者2回目はレッドカード・退場、3回目はレッド・イエロー・失格・その試合制限区域外に）
- ・ 侮辱的な行為（無作法な行為で相手に許しがたい侮辱を与えたと判断した場合...
1回目はレッドカード・退場、同一競技者2回目は失格）
- ・ 暴力的な行為（レッド・イエロー・失格・その試合制限区域外に）

・遅延行為

- 1 競技者交代が遅れた時
- 2 試合再開を指示された後、さらに中断を長引かせたとき
- 3 不法な競技者交代を要求したとき

4 同一試合内で不当な要求を繰り返したとき

5 競技者がプレーを遅らせたとき

(1回目はハンドシグナル・警告、2回目はイエローカードとハンドシグナル・1点)

- ・副審(記録)は公式練習中にライン・アップ・シート(目玉)を受け取る。(IF用紙に記入した後は変更できない。チーム名、サイン、リベロ等記入漏れをチェックして受け取る)
- ・公式練習中に登録メンバーを確認。それ以外は応援席へ促す。また、公式練習を行っているコートにもう一方のチームが入らないよう注意する。
- ・主審はラインズマンと打ち合わせを行っておく。
- ・記録は登録ナンバーをチェック12名(登録背番号以外がないか)
- ・公式練習が終了したら、整列を促し、審判台側に向かって歩き記録席から見て左Aコート側に主審、右Bコート側に副審が立つ。ナンバーと人数、リベロの確認(リベロは整列時にはその格好をしていなければならない。)
- ・挨拶の合図をする。
- ・挨拶後選手はベンチに戻るが少しの間をおいたらスタートのメンバーをコートに促す。
- ・早くコートに入った方のチームのナンバーを確認する。
副審はライン・アップ・シートにより確認し、記録員は、IF用紙に記入したものをしながら確認(お互いが別々に確認することが重要)
- ・主審はゲームキャプテンを確認し副審側の準備が整ったことを副審からの合図で確認し、ボールをサーバーに送るよう指示する。(キャプテンマークを付けていれば必要なし)
吹笛前にセッターが前衛か後衛かを確認する。セッターが前衛のときはそちら側の足を審判台より少し出す等の工夫をして審判するとよい。
- ・ツーとスリーでのダブルコンタクト(ドリブル)の見逃しがあるので、きちんと取ること。
- ・得点側をコールしてから、判定のシグナルをする。
- ・オーバーネットかブロックか?
セッターがトスをしようとしたボールやトスしたボールに対しネットを越えて触るとオーバーネットである。――ブロック側の反則。
セッターのプレーが攻撃(返球)であればブロックを認めプレー続行。
但し、セッターが後衛の場合、ネットより上端でボールに触れて攻撃(返球)すると、そのボールがブロックに触れた場合は、セッターの反則である。(バックプレーヤーのアタックヒットの反則)
- ・副審は原則としてレシーブ側に立ち、
レシービングチームのポジショナルフォールト 相手コート、及びネット下方の空間への侵入
ネット下方の部分に触れるか、副審側のアンテナに触れた場合 バック競技者がブロックを完了したり、リベロ・プレーヤーがブロックを試みた場合 ボールが外部の物体や床に触れて、主審がその接触を確認できない場合
 - ・その他の判定については主審を補佐する。ワンタッチは確認できれば合図を送る。
ボールを追いかけるより、ネット付近をよく見て、よく見ているとわかる姿勢。
 - ・攻撃側のタッチネットも副審が吹いてよい。また、反則の合図だけで、サイドについては主審のジャッジに追従して出すこと。
 - ・パッシング…かかとや手の平が浮いていてもセンターライン上ならセーフ。
完全に越えていれば反則。
手のひら・足以外の部分はラインを越えて相手コートに触れれば反則。
ブロック後振り向きざまに足を踏み入れるケースがあるので、目はボールを追わずにネットからライン上に目を移して見る。

- ・サブスティテューション（選手交代）...合図が監督からあればすぐに吹笛してハンドシグナルを送る。
フロントゾーンの外側に交代競技者を導き（選手に触れてはいけない）、アタックラインの延長線上ぐらいに立ち記録席の方を向いて記録の確認の合図（片手を挙げる）があれば交代を促し、記録記入後、主審に合図を送り完了（両手を挙げる）。
- ・タイムアウトの合図が監督からあればすぐに吹笛してハンドシグナルを送る。（30秒）
ボールデッド中はベンチに目を配り要求を受けられる体勢でいること。（少し下がると見えやすい）

ポジショナルフォールト、バックアタックの反則

- ・副審はサーブレシーブ時のセッターの早出を見る。
- ・主審はセッターが前衛なのか後衛なのかを常に見る。
- ・セッターの対角を覚える。
- ・前衛を覚える。（次のサーバーから順に）2 3 4 7 5 1

- ・バックアタックのジャンプ時にアタックラインを踏んでジャンプし、ネットより高い位置でヒットしたボールがネットを越えるかブロックに当たったら反則（手との接点がネットより高い事が条件）
- ・バックプレーヤーがフロントコート内で（ジャンプし）ネット上でボールに触れて相手コートに返球するか、ブロックに触れれば反則（アタックヒットの反則）... 主審の判定（15年度）

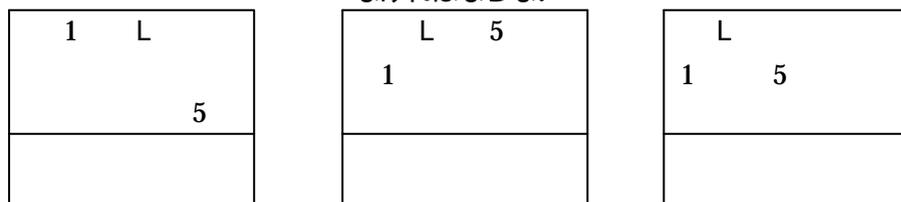
- ・サーブが打たれた瞬間の位置
副審はレシーブ側のポジションをチェック

前後・左右の関係

前後は1対1の関係 前衛レフトは後衛レフトより前にいなければならない
前衛センターは後衛センターより前にいなければならない
前衛ライトは後衛ライトより前にいなければならない

左右については、前衛は前衛同士、後衛は後衛同士の関係

左右のプレーヤーはセンターのプレーヤーより左右に足の一部が残っていないなければならない

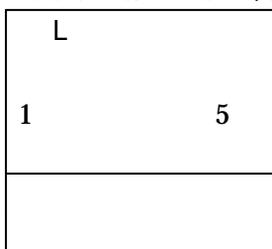


いろいろなフォーメーションをとるチームがある。

複雑なフォーメーションのチームはあまり間違わないが、理解して見ていないと相手チームからのクレームを抑えられない。

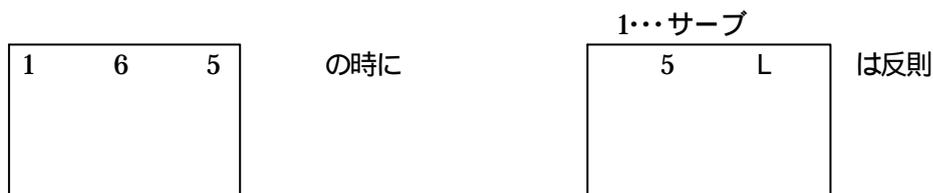
おかしいなと思っても確実でないと反則を取れないので、おかしいなと思ったらよく確かめてから反則を取る。

- ・サーブの瞬間にセットアップするセッターの前の選手が足を後ろへ引く場合があり、よく見ていること。
- ・セッターがサーブと同時にジャンプして出るのはOK。



左のようなフォーメーションもありうる。

- ・主審はサーブ時サーブ側のポジションについてよく見る。
リベロが入った時、サーブ時にリベロともう一人のプレイヤーのポジションが反対になっている時がある。
サーバー以外のポジショナルフォールトは適用される。



- ・ リベロプレイヤーがフロントゾーン内で指を用いたオーバーハンドパスで上げたボールを他の競技者がネット上端より高い位置でアタックヒットを完了することは出来ない。
- ・ リベロプレイヤーのアタックヒットの反則及びバック競技者のアタックヒットの反則
フロントゾーン内でリベロプレイヤーが、指を用いたオーバーハンドパスで上げたボールに関するアタックヒットの反則 ... 主審の判定項目に追加（15年度）副審は吹笛しない。

IF（記録）

- ・ プレーボールの前にリベロが代わるのでリベロチェックはボールデッド中によく見ておく必要がある。

記録とリベロチェックは連係する。インプレー中はリベロチェックが補佐、ボールデッドになったら記録が補佐。

- ・ IFが正しいとして試合は進められるので、間違いのないようにする。おかしいなと思ったらすぐに副審に言う。
- ・ 得点掲示が間違っておればすぐに副審に言って訂正してもらう。
- ・ サーブ順の間違いが、一番問題となるので、必ずチェックすること。特に、スタート時・タイム後には副審と確認をする。もし順番が間違っていれば、インプレー後すぐに副審に合図すること。
- ・ タイムアウト・競技者交代を記録し、副審に通告する。（各チームの2回目のタイムと5回目・6回目の競技者交代を副審に知らせる。）副審は、主審とそのチームの監督に知らせる
- ・ 遅延および不法行為の罰則を記録する。
- ・ 記録用紙の記入方法については、しっかり練習をしておくこと。

その他

- ・ サービス許可の吹笛後交代することは拒否されないが、口頭で注意、繰り返した場合は、遅延制裁の対象。
- ・ リベロの交代ミスは、インプレー後、ラリー開始と同時にポジショナル・フォルトの反則とする。
- ・ ラインジャッジへのチーム関係者からの抗議は直ちにチームへの警告または反則等のカードを適用する。