

# 審判講習会資料

千歳ミニ・バレーボール協会  
更新日 令和2年 4月 1日

# 審判講習会資料 目次

|                   |    |
|-------------------|----|
| 1. ミニ・バレーボールの理解   | 2  |
| 2. 審判概論           | 2  |
| 3. 公認審判員制度        | 3  |
| 4. 審判法            | 5  |
| 1. 主審             |    |
| 2. 副審             |    |
| 3. 線審             |    |
| 4. 点審             |    |
| 5. 競技規則の補足および解説   | 8  |
| 第1条 ネットとポールおよびコート |    |
| 第2条 ボール           |    |
| 第3条 チームの構成と競技者の配置 |    |
| 第4条 競技者の権利と義務     |    |
| 第5条 トス及びゲーム       |    |
| 第6条 競技者交代         |    |
| 第7条 サーブ           |    |
| 第8条 ボールの接触        |    |
| 第9条 ネット付近のプレー     |    |
| 第10条 アタックヒット      |    |
| 第11条 ブロック         |    |
| 第12条 罰則           |    |
| 第13条 反則           |    |
| 第14条 審判団          |    |
| 6. 審判団アドバイス集      | 22 |
| 7. 試合開始・終了のやり方    | 25 |

## ミニ・バレーボールの理解

### 1. ミニ・バレーボールの歴史

昭和47年9月広尾郡大樹町で誕生。「どこにでもある用具で」「だれにでもできる」「だれでもわかる」「審判がしやすい」等をモットーに普及した。

昭和63年10月第1回ジャパンカップの開催を期に道協会が設立された。

### 2. 千歳におけるミニ・バレーボール

昭和56年教育委員会体育課の軽スポーツの普及に大樹町ルールを基に独自の規則を作成して「だれでも」「いつでも」「どこでも」のキャッチフレーズで「ワンアウト」「アンダーサーブ」を導入し、普及を図った。

## 審判概論

### 1. 審判とは

スポーツ競技における審判とは、競技における反則、不正を判断して勝敗または優劣を決定すること。

### 2. 上手な審判とは

- (1) ルールどおりに判定する
- (2) 判定に波や偏りがないようにする
- (3) 選手および審判員どうし互いの信頼関係を築く

### 3. 審判員として必要な条件

#### (1) 競技の本質を理解する

ミニ・バレーボールは、ネットによって分けられたコート上で2つのチームが互いに相手コートへボールを打ち込んだり、それを阻止したり、そのラリーを楽しむ競技である。

#### (2) ルールの知識と理解

審判の判定に対して競技者がクレームをつける大きな理由の一つに、審判の判定間違いがある。競技規則を熟知すると同時に、そのルールのひとつひとつについて理解を深めて、ミニ・バレーボールの本質を把握することが重要である。

#### (3) 精神と適正

審判は、安定した精神にて行う。不安定な状態では判定に間違いや波を生じる。また審判員はセンスも必要な要素とされる。

### 4. 審判員の心構え

#### (1) 結果の反省（自己評価）

大会等で審判をつとめた後は、自身の審判執行について反省をし、次回のための糧とする。

## (2) 経験を積む

ルールを熟知していたとしても、実際の試合等では咄嗟の判断が必要であり、そのためには多くの経験が必要となる。審判技術の向上のため、日頃の練習時から積極的に審判を行うことが重要である。

## (3) 他人の審判を観察する

他人の審判を観察し自身と比較することは、参考になることがとても多い。

## (4) 判定の一貫性

判定に波があると、競技者がクレームをつける原因になる。「同じプレーなのに、先ほどは反則とされなかったのに、今度は反則をとられた」などである。審判による判定は、人間の目で判断するだけに主観も入るし、審判からの見え方で相違がでる。はっきりと判断できたプレーにのみ判定をする（「疑わしきは罰せず」の原則）。また、試合開始から終了まで統一された判断基準のもとに判定を行うことが重要である。

## (5) 正しい吹笛とハンドシグナルの習得

審判による判定は、全て吹笛とハンドシグナルで行い、言葉は使わない。吹笛やハンドシグナルの明確さは、ゲームの盛り上がりや締まりに良い影響を与える。逆にはっきりしない吹笛やハンドシグナルは、審判に対する競技者の信頼関係を損ないかねず、上手な審判とは言えない。的確な吹笛およびハンドシグナルにより瞬時に判定がくだせるように習熟しておくことが重要である。

# 公認審判員制度

## 1. 公認審判員制度とは

千歳ミニ・バレーボールの大会では、その多くにおいて相互審判制度が用いられ、大会参加選手自身が審判を務めることになる。ゲームごとに主審が変わるため、判定ムラが生じやすい。一定の判定基準により審判を務めてもらうため、千歳ミニ・バレーボール協会では公認審判員制度を設け、審判員の技術の向上、養成ならびに技量の均一化を行っている。

また、公認審判員の育成を目的として指導審判員を設けている。

## 2. 公認審判員

### (1) 任用

協会主催の審判認定講習会において筆記／実技の試験で一定の基準を満たした者に与えられる。

### (2) 用務

協会主催または主管の大会／講習会への参加協力。  
競技規則等の普及／指導。

### (3) 受験資格

協会登録を行っている者で、審判講習会を1回以上受講している者。

(4) 更新

2年以内の審判講習会を1回以上受講している者で、協会主催または主管大会における年1回以上の主審実績のあった者。

(5) 凍結（仮）

公認資格を更新できなかった場合、公認審判員の資格を凍結とする。審判講習会受講（実技必須）により、その凍結は一時解除とし、さらに1年以内の協会主催または主管大会における1回以上の主審実績により凍結解除とする。

(6) 失効

職務上、著しく品位を損なう行為があったとき、または用務遂行を怠ったと判断されるとき。

3. 指導審判員

(1) 任用

公認審判員の中から審判部の推挙により選出され、理事会の承認をもって任用する。推挙、承認の基準は十分な審判技量を持ち、普及への熱意がある者とする。

(2) 用務

審判講習会における講師、実技試験の試験官および公認審判員の指導を行う。

# 審判法

競技規則第14条より、審判団は主審、副審、線審、点審で運営される。それぞれで課せられた任務があり、ゲームに判定を与える。また、ゲームの最高責任者は主審である。審判団の判定が分かれたとき、または判定が不明瞭なときには、最終決定権は主審にある。このとき、主審自身が判定に確証を持っていないのであれば、審判団による簡易な協議を行い、最終決定を行うことが望ましい。

審判の判定は、瞬時に迷いのない判定を行う。きわどいプレーであっても、毅然とした審判の判定であれば、競技者は納得できる。逆にあいまいな判定や迷いのある判定は、競技者の不満を生みやすい。

## 1. 主審

### (1) 概要

主審とは、試合開始から終了までを主宰（しゅさい）し、審判団、競技者および観客を含め、そのゲームに関わる全てにおいて最高の権限を持つ。主審は、他の審判員の判定がまちがっていると確信したときは、それを無効にすることができる。また、プレー上の全ての問題、さらには競技規則に明示されていない問題についても決定する権限を有する。

### (2) 責務

- (ア) ゲームの開始前にコート状況、用具、競技参加者の確認を行う。
- (イ) 審判団（副審、線審、点審）を統率する。
- (ウ) ゲーム中、競技者が安全に楽しくプレーできるように配慮する。
- (エ) ゲーム中、全ての競技行為または反則について判定を行い、罰則を科する。
- (オ) 判定について、キャプテン（コート外にキャプテンがいる場合は、コートキャプテン）からルール適用や解釈についての質問があった場合は、それに答えなければならない。

### (3) ゲームの運営

主審はゲーム中、常に審判台の上から管理する。審判団による簡易協議では主審は審判台の上に立ち、その周囲に他の審判員を集めて行う。

プレー中はボールに正対するように視線を移動する。

判定は、ボールが落ちた、または反則がおきた直後に吹笛し、ラリーを止める。その後、他の審判員を確認してから、判定のハンドシグナルを行う。

また、プレー中は競技者が安全にプレーできるように配慮する。例えば、コート内にボールが侵入しそうなときや、競技者が健全にプレーできる健康状態にないときなどは、即座にゲームを中断する。

- (ア) ゲーム開始前に両チームキャプテンによるサーブトスを行う。
- (イ) ゲーム開始の合図前、サーブ許可の合図前に、審判団および競技者のポジションを確認する。
- (ウ) ゲーム中、副審および線審の合図を常に確認する。
- (エ) 副審の判定については、吹笛およびハンドシグナルを復唱し最終決定とす

- る。
- (オ) タイムアウト、メンバーチェンジも同様に復唱によって最終許可とする。
- (カ) ゲーム終了後、キャプテンにスコアカードの確認をさせる。
- (キ) 勝敗の判定と勝利チームの宣告を行う。
- (ク) 他の審判員とともにスコアカードの最終確認を行う。
- (4) ゲーム中の主審の判定
  - ゲーム中、主審は以下の反則について判定を下す。
  - (ア) ボールイン、ボールアウト、タッチアウト
  - (イ) オーバータイムス
  - (ウ) ドリブル
  - (エ) ホールディング
  - (オ) オーバーネット
  - (カ) サーブ・タッチネット
  - (キ) アウトオブバウンズ
  - (ク) マーカー外通過（主審に近い側のボール）
  - (ケ) フットボール
  - (コ) フットフォルト
  - (サ) ダブルファール（ノーカウント）
  - (シ) バックアタック
  - (ス) ワンアウト
  - (セ) サーバー側のアウトオブポジション
  - (ソ) インターフェア
  - (タ) ディレイインサービス
  - (チ) カード提示による罰則の適用

## 2. 副審

- (1) 概要
  - 副審とは、主審の補佐であるが自身の責務範囲を持っている。主審がその責務を遂行できない場合には、代行する。
- (2) 責務
  - (ア) ゲーム中の競技者のローテーション管理
  - (イ) タイムアウト、選手交代の管理
  - (ウ) ゲーム中、限られた競技行為または反則について判定を行う。
  - (エ) ゲーム中のボール管理
  - (オ) 副審判定外の反則等について発見した場合には、吹笛をせずに主審に合図を送る。ただし、主審に強要はできない。
- (3) ゲームの運営
  - 副審の位置は、ゲーム中に移動を伴う。場面に応じて常に身体または視線を判定しやすい位置に移動する。審判団協議、タイムアウト、選手交代のときはボールを保持する。
  - サーブ許可時にはレシーバー側アウトオブポジションの監視を行い、インプ

レー中はネット下を主として監視する。

(4) ゲーム中の副審の判定

- (ア) タッチネット
- (イ) マーカー外通過（副審に近い側のポール）
- (ウ) レシーバー側のアウトオブポジション
- (エ) インターフェア
- (オ) コート内への障害物侵入の監視（ノーカウント）

また、以下のプレーについては主審の補佐として吹笛せずに主審に合図を送る。

- (ア) 主審から見えない位置でのドリブル
- (イ) 主審から見えない位置でのホールディング
- (ウ) 主審から見えない位置でのフットボール
- (エ) 主審から見えない位置でのワンアウト
- (オ) 主審から見えない位置でのタッチアウト

### 3. 線審

(1) 概要

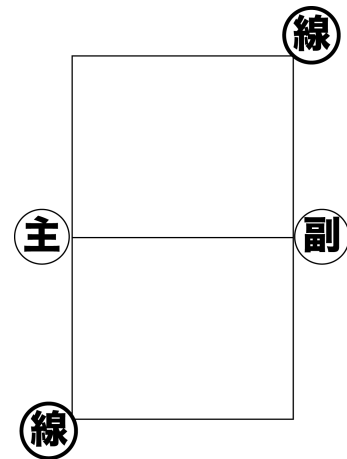
線審とは、主にボールが床に落下したときに、「イン」か「アウト」かを判定する。近く側だけでなく遠く側のコートも含めた全体について判定をする。

(2) 責務／ゲーム中の線審の判定

- (ア) 「ボールイン」「ボールアウト」「タッチアウト」の判定
- (イ) マーカー外通過
- (ウ) サーバーのフットフォルト
- (エ) コート内への障害物侵入の監視
- (オ) 隣接するコートへの競技者またはボールの侵入の監視

(3) ゲームの運営

ゲーム中、線審は、主審／副審の右手側のコート角に立つ（右図）。場面に応じて見やすい位置に移動しながら判定をする。ボールが落ちた、または反則が起きた直後にフラッグにより主審に伝える。



### 4. 点審

(1) 概要

点審は、それぞれのチームの得失点、得失セットについて記録を行う。

(2) 責務

- (ア) 主審のハンドシグナルに従って得点またはサーブ権移動を行う。
- (イ) ゲーム終了後、スコアシートを確認し、主審に提出する。



## 競技規則の補足および解説

千歳ミニ・バレーボール競技規則は、簡易さを旨としており詳細な説明が省かれている。ここでは、競技規則について補足および解説を加える。

### 第1条 ネットとポールおよびコート

- 1 バドミントン用のネットおよびポールを使用する。
- 2 ネットの中心より2.5メートルの位置にアタックライン、5メートルの位置にエンドラインをそれぞれ、ネットと平行に引く。
- 3 サイドライン間の幅は6.1メートルとする（ダブルス用バドミントンコートと同じ）
- 4 アタックラインは、サイドラインの外方に無制限に延長されているとみなされる。
- 5 すべてのラインの幅は4 cmとし、床と異なった明るい色を使用する。

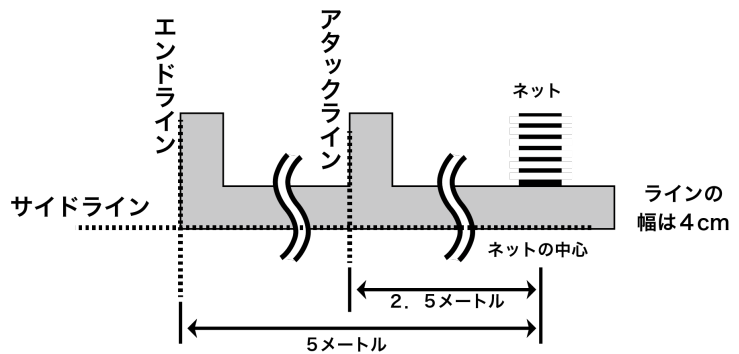
解説: ラインは4 cmの幅がある。そのラインの外側に基準線があることを理解する(右図、破線部分)。

ボールの落下地点が基準線よりコート外側であれば、「ボールアウト」(または「タッチアウト」)、内側であれば「ボールイン」になる。

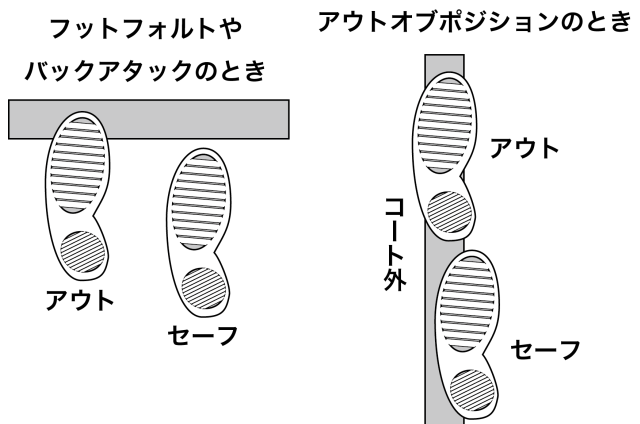
サーバーの「フットフォルト」、「バックアタック」、「アウトオブポジション」においても同じ基準線が使用される。「フットフォルト」、「バックアタック」では「踏んでいる」もしくは「ラインにかかっている」と反則、「アウトオブポジション」では、「基準線のコート外側へ、はみ出ている」と反則になる(右図)。

大会において、「隣のコートにボールまたは選手が入ったらアウト」とされている場合には、「隣のコート」のライン外側が基準線となり、その上空も含めて基準線を越えたら「アウト=反則」となる。

サイドライン、エンドライン、アタックラインの基準線(破線部分)



### ラインを踏んだときの反則基準



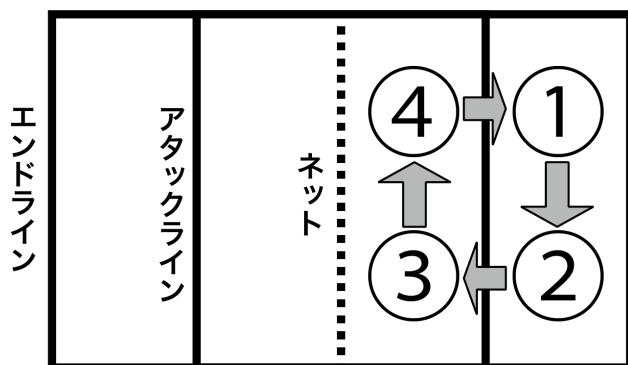
### 第2条 ボール

- 1 ボールは、千歳ミニ・バレーボール用のボールを使用する。

### 第3条 チームの構成と競技者の配置

- 1 チームは最大6名の競技者で構成される。
- 2 競技者の中からキャプテンを指名する。キャプテンはキャプテンマークを付けるものとする。
- 3 前衛2名（コート図③・④）、後衛2名（同図①・②）の計4名の競技者によりゲームを行う。
- 4 サーブ権が移動するときに、サーブ権を取得したチームはローテーションを行う（コート図の矢印方向へ移動する、①は②の位置へ等）。

#### コート図



ネットはバドミントン用を使用する

解説：キャプテンは以降に述べる第4条や第5条にも記載があるように、競技者のなかでも特別な権限を持っている。審判、相手チームおよび観客に対し誰が権利者であるのかわかりやすくするために「キャプテンマーク」を使用し、明示する。選手交代等でキャプテンがコート外に出てしまった場合には、ゲーム中、その権利が喪失する。このとき、コート内にいる競技者のなかから権利の代行者として「コートキャプテン」を指名しておき、主審および副審に伝えておく。選手交代等による「キャプテン」／「コートキャプテン」の頻出が想定されるのであれば、付け外しができる「キャプテンマーク」を使用することが望ましい。

### 第4条 競技者の権利と義務

- 1 競技者は、競技規則を理解し、これを守らなければならない。
- 2 競技者は、プレーに適した服装とし、原則として同一色、または同一デザインの服装でプレーする。
- 3 審判の判定に対してキャプテンのみが説明を求めることができる。
- 4 キャプテンは、1セットに1回タイムアウトを要求することができる。（タイムアウトの時間は30秒以内）
- 5 キャプテンは、審判に競技者の交代を要求することができる。
- 6 コート外にキャプテンが出ている場合には、コート内にいる選手一人をコートキャプテンとして指名し代行させる（コート外からのタイムアウトおよび交代の要求はできないものとする）。

解説：ゲーム中の「タイムアウト」「選手の交代」の要求は、「キャプテン」または「コートキャプテン」が「副審」に対して行う。「副審」はその要求を「主審」、他の「競技者」、「観客」にわかるように、吹笛およびハンドシグナル等によって伝える。

セット間の「選手の交代」においても同様に、「キャプテン」が「副審」に伝える。

## 第5条 トス及びゲーム

- 1 トスは、両チームのキャプテンで行なう。トスに勝ったチームがサーブかコートを選択する。
- 2 セット終了後コートの交代を行なう（コートチェンジ）。
- 3 ゲームは、1セット11点（10対10の場合は、デュースとなり更に2点差がつくまで続けられるが13点を以って最終とする）とし、2セット先取したチームが勝ちとなる。
- 4 得点は、サーブ権があるときのみ得ることができる（サーブポイント制）。
- 5 互いに1セットずつ取りあったときには、3セット目を行う。3セット目に入る前に、再度キャプテンによるトスを行い、サーブおよびコートの選択を行う。
- 6 3セット目はサーブ権によらず得点する（ラリーポイント制）。また、どちらか一方のチームに6点目が入った時点でコートチェンジを行う。
- 7 ゲーム中に競技者の退場もしくは負傷等によりゲームが続行できなくなった場合、そのセットおよびゲームはその時点で終了する（没収試合）。このとき、それまでに得たセットおよび得点は有効とする。
- 8 サーブが打ち出された時点からボール・デッドまでをインプレーとする。

解説：サーブトスやセット間、および3セット目途中には「コートチェンジ」が含まれる。サーブトス時に競技者が並んでいる側と反対側のコートを選択した場合、キャプテンを競技者列に戻し、握手の前に「コートチェンジ」を行う。「コートチェンジ」後に主審は握手を促す。セットとセットの間での「コートチェンジ」では、セット終了後、競技者をエンドラインに整列させてから「コートチェンジ」、反対側エンドラインに整列後にコートインとなる。その都度、主審は吹笛およびハンドシグナルを行う。3セット目途中の「コートチェンジ」ではエンドラインへの整列、コートチェンジのあと、直接コートインとなり、コートイン時には主審の吹笛およびハンドシグナルは伴わない。このとき、副審は「コートチェンジ」に伴うローテーションの間違いが無いか、注視すること。両チームの「サーバー」および「次のサーバー」を覚えておくと良い。

ゲーム中の競技者の負傷による続行ができなくなる場合の判断については、「第6条 競技者交代」も関連しているため、そこで述べる。

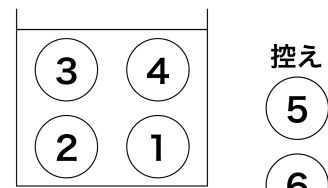
## 第6条 競技者交代

- 1 1チームは、1セットに2回まで競技者の交代が認められる。
- 2 セット途中に一度退いた競技者が、同じセット中に再びコートに戻るときは交代した競技者と交代する。

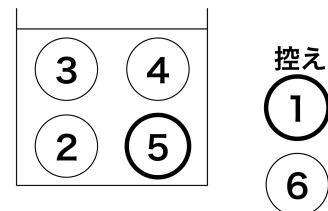
解説：同じセット内での2回目の交代制限については右図の例を参照のこと。

負傷によりゲーム続行ができなくなった競技者が  
出た場合、交代が可能であれば選手交代をさせる。  
このとき、すでにセット中に2回の交代が済んでいる  
場合、「主審」が例外的に交代を認める（主審の責  
務、「楽しくプレー」に準じる）。ただし、例外的交代  
により、コート外に出た選手は、そのゲーム（次セッ  
トも含む）に復帰することはできない。交代可能な  
競技者がいない場合、かつ、少しの回復時間により  
プレーできると「主審」が判断した場合、「主審」の  
宣告により「レフェリータイム（3分間）」をとる。  
「レフェリータイム」は1ゲーム、1チームにつき  
1回とする。救護ボランティア等の長時間の治療行  
為が必要な負傷である場合には、「レフェリータイム  
（3分間）」は取らず、即時に没収試合とし、選手に  
治療を受けさせる（主審の責務、「安全にプレー」に準じる）。

同じセット内での交代制限



1回目の交代が①out、⑤in



2回目の交代のとき、  
①inであれば、⑤outのみ可能  
(①は、②、③、④との交代はできない)  
(⑥は、②、③、④、⑤と交代可能)

## 第7条 サーブ

- 1 サーブは、後衛右側（コート図の①）のポジションの競技者（サーバー）によ  
って、コートエンドラインの外側から、片手で体側に沿って下手よりボールを  
打ち出す（アンダーハンドサーブ）。上手または横手等、体側から離れた位置よ  
りサーブを打ち出した場合、そのサーブは無効とし、サーブの打ち直しを行う  
（アンダーハンドサーブ違反）。
- 2 サーブ権の移動を伴う場合、ローテーションの後に後衛右側に移動した競技者  
（コート図の④から①に移動した競技者）がサーブを行う。
- 3 サーブは、エンドライン後方でサイドラインの延長線内であれば、どの位置か  
らサーブしてもよい。
- 4 セット開始時のサーブ権は、セット毎交代で行なう（3セット目を除く）。
- 5 本来のサーバー以外によるサーブが行われたとき、アウトオブポジションの反  
則となる。正しい選手位置に戻したのち、相手チームにサーブ権が移動する。  
ラリーポイントのときは、相手チームに得点も入る。
- 6 サーブを打ち出す前のサーブトスは、ボールを変形させて上げてはならない。
- 7 サーブしたボールが相手コートまたは相手競技者に接触する前に、ネットに接  
触した場合は反則となり、相手チームにサーブ権が移動する（サーブ・タッチ  
ネットの反則）。

解説：「アンダーハンドサーブ違反」に適用される「体側から離れた位置」とは、体側  
からボール1個分（40cm）以上とする。

「アンダーハンドサーブ違反」は、その違反以外に反則行為がなかった場合に適用  
される。例えば、「フットフォルト」や「アウトオブポジション」の反則（後述、第1

3条 反則を参照)が同時に発生していた場合には、これらの反則を優先する。「アンダーハンドサーブ違反」をした上での「サーブ・タッチネット」は、「サーブ・タッチネット」がサーブを打ち出した後の反則のため、「アンダーハンドサーブ違反」を先にとり、打ち直しをさせる。

サーブ前に競技者であるサーバーがボールの変形(例:空気口の蓋が出ていた)に気づくことがある。このときは、「主審」の「サービス許可」が出る前に「主審」または「副審」に申し出ること。

サーブトスのあと、サーバーに触れず床に落下したとき、これはサーブトスの試技として扱い「サーブトスの失敗」とする。「サーブトスの失敗」のあと、主審は再度、サービス許可の吹笛をする。「サーブトスの失敗」のあとに、サーバーはすぐさまサーブを打ち出してはならない。サーブトスからサーブを打ち出すまでの間に、ボールが損傷した場合(サーブトスでボールが割れてしまう、など)も「サーブトスの失敗」とする。

同じサーバーがサーブを行い続けるローテーションにおいて、2回目の「サーブトスの失敗」は「ディレイインサービスの反則」となるので注意すること。

## 第8条 ボールの接触

- 1 チームは、ボールがネットを越えて相手コートに戻るまでに最大3回プレーすることができる。ただし、ブロック以外のプレーにおいて1回で相手コートに返した場合は反則となる(ワンアウトの反則)。
- 2 競技者は、明らかな時差において連続して2回ボールに触れることはできない。
- 3 相手コート内にボールが接地したとき、得点またはサーブ権の取得となる(ボールイン)。
- 4 ボールは、ウエストより上(ウエストを含む)であればどの部分にあたってもよい。
- 5 ボールは、明瞭に打たなければならない、持ち上げたり、押し付けたり、持ち運んだり又は停止させてはならない(ホールディングの反則)。

解説:「ワンアウトの反則」は、相手コートへ完全にボールが返った時点で発生する。そのため、相手チームにブロックをされた場合には、完全な返球前と判断し、プレーを続行する。このときのブロックが成立していなかった場合には「ワンアウトの反則」を適用する。詳細はブロックの項目にて記述する。

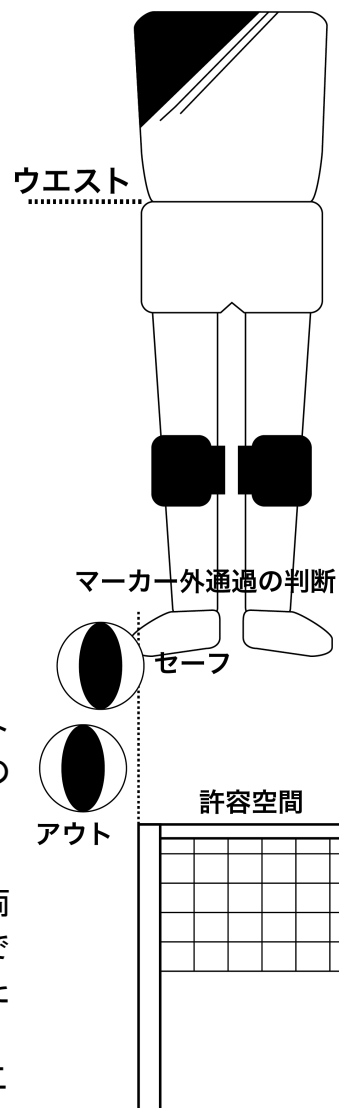
相手コートへの返球前に自チームが4回以上ボールに触れたときには、「オーバータイム」の反則になる(第13条 反則、1 オーバータイムを参照)。オーバータイム」の反則は4回目の接触で成立するため、例えば3回目のプレー後に自コートに落下した場合には「オーバータイム」ではなく「ボールイン」の判定になる。

同一プレーヤーが続けて2回以上連続してボールに触れたときは、「ドリブル」の反則になる(第13条 反則、2 ドリブルを参照)。

ボール接触に伴う反則は、複数が同時に起こることがありえる。基本、反則は発生した時点が早いものを優先とする。例えば4回目のプレーでボールを掴んでしまった場合、「オーバータイム」と「ホールディング」の二つの反則が発生している。この

時は、掴むために触ったことが先に発生しているため、オーバータイムスの反則をとる。また、3回目のプレーのときに「ドリブル」をした（4回目の接触時に「オーバータイムス」の反則も発生）などのときは、個人のみが関わる反則を優先とする。「オーバータイムス」はチームで関わる反則のため、この場合には「ドリブル」の反則をとる。

ウエストは、上半身と下半身の境界線とする。右図のように、ウェアの上下をしっかりと着ている競技者であれば、その上下の境目がウエストとなる。外見から判断ができない場合は、「主審」がその境界線を定める。



### 第9条 ネット付近のプレー

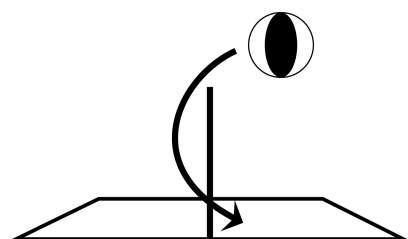
- 1 ボールは、ネットの垂直面の許容空間内を通過して相手コートに返さなければならない。
- 2 ボールがボールの外側を完全に通過したとき「ボールアウト」になる（マーカ外通過の反則）。
- 3 ボールがネット下を完全に通過したとき「ボールアウト」になる。
- 4 インプレー中、競技者がネットに触れると反則となる（タッチネットの反則）。ただし、ボールがネットに打ち込まれその結果ネットが相手チームの競技者に触れた場合には反則とならない。
- 5 ボールに触れたとき、ネット上空を越えて相手コート上に身体の一部が出てはならない（オーバーネットの反則）。

解説：ネット上方にあるボール通過の許容空間は、ネット両端にあるポール上部も含まれる。また、この空間にわずかでもボールがかかっていたら良く、外側の空間のみを通過したときに「マーカ外通過」とする（右図）。

ネット下を通過したときも「マーカ外通過」になる。このときボールがネット下を完全に通過する前に相手チームの競技者にあたることもある。この場合、完全に通過せずとも、相手チーム競技者に当たった時点で、「マーカ外通過」とする。

ブロックやアタックなどで相手コート側に返ったボールが、相手コートや相手チーム選手に接触せずに、ネット下を完全に通過し自コートに戻ってくることがある（右下図）。各チームのコートの区切りは、サイドライン、エンドラインおよび、ラインは無いがネットの真下までになる。そのため、この場合には最後にボールに触ったチームから見て、相手側のコートに接地していないことから、「ボールアウト」の判定となる。

相手コート上を通過して  
ネット下から返ってきたボール



オーバーネットの反則は、ネット上部には幅があることに留意する。詳細については後述する（第13条 反則 4 オーバーネットを参照）。

ワンアウト・マーカ外通過・ブロックが複合する場合には、第10条のバックアタックの反則にも関わり、また複雑なために後述する。

#### 第10条 アタックヒット

- 1 アタックヒットとは、ボールを相手コートの方へ送る動作をいう。
- 2 前衛にいる競技者はボールが自チームコート上の空間にあればどんな形でも、どんな高さでもアタックヒットを行なうことができる。
- 3 後衛にいる競技者はアタックラインよりネット側に踏み出して、ネットの上端よりも上でボールに接触したアタックヒットをすることはできない（バックアタックの反則）。

解説：バックアタックの反則が適用される時点については、後述の第13条 反則の13 バックアタックを参照すること。

#### 第11条 ブロック

- 1 ブロックとは、前衛の競技者により相手チームによるアタックヒットを阻止する行為を指す。
- 2 ブロックは、ネットよりボール一個分の範囲において許可される。またブロックに限りワンアウトは適用されない。
- 3 ブロックのとき、腕部は静止状態とする。
- 4 ブロックにおいてもオーバーネットの反則は適用される。
- 5 ブロックも通常のボール接触と同様に、ウエストより上（ウエストを含む）のどの部分でボールに接触しても良い。
- 6 ブロックの接触回数は1回のプレーとして数える。

解説：「ブロック」は前衛の競技者のみに許可されたプレーであるため、後衛の競技者が「ブロック」をし、相手コート側に完全に返球された場合、ブロックした側チームの「ワンアウトの反則」を適用する。

「ブロック」はネット付近でのプレーであるため、相手チーム競技者と同時にプレーしてしまうことがありえる。互いにボールを挟んでしまい、ボールが停止してしまった場合には「ダブルファール」として判定する。ボールが停止せずにプレーが継続になったときには、ボールが進んだ方向で判断する。ボールが進んだ方向の逆側のコート競技者を最終接触者とし、プレーを継続する。

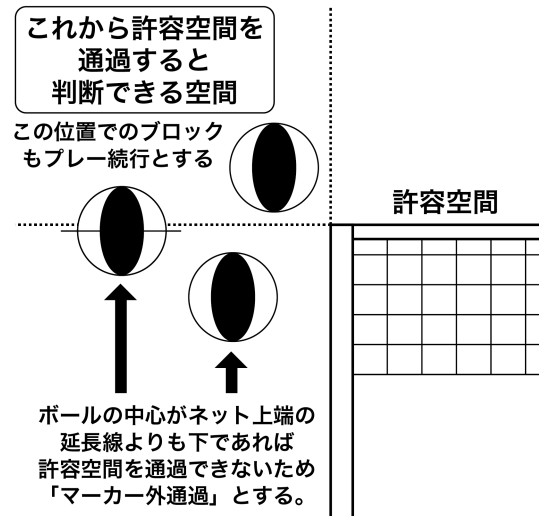
「ワンアウトの反則」は、相手チームのブロック成立により取り消される（前述のワンアウトの反則を参照）。例えば、ネットからボール一個分以上離れた位置での接触であれば、ブロックは成立していないため「ワンアウトの反則」になる。逆に、正しくブロックが成立したときにはプレーは継続となる。一回で返球されたボールをブロックし、ボールがコート外に出た場合にはブロック側チームによる「ボールアウト」、ボールが吸い込み等によりブロック側チームのコート内に落ちれば「ボールイン」と



## マーカー外でのブロック成立判定

なり、「ワンアウトの反則」は取らない。

ブロックは、ネット上空を通過する前に相手のアタックヒットを阻止する行為である。これからネット上空を通過する予定のボールについてもブロックを行うことができる。例えば、コート横のネットが無い空間においても、「これからネット上空を通過するであろう」と判断できるボールはブロックができる。このときの判断基準は、「ボールの中心がネット上端より上にあるか」になる（右図）。極端な例で言えば、マーカー外通過しそうなボールに対してもブロックが可能であるため、このときには「マーカー外通過の反則」ではなくブロックによるプレーの継続となる。



審判は「ワンアウトの反則」、「マーカー外通過の反則」、および後述の「バックアタックの反則」であっても、相手チームによるブロックがあった場合には、プレーが継続することを十分に理解した上で判定する必要がある。

## 第12条 罰則

- 1 競技者および競技観戦者は、ゲーム中審判団の判定に不満や批判を述べる、または、試合進行を妨げる行動をとった場合に罰則が適用される。
- 2 競技者および競技観戦者は、ゲーム中相手チームのメンバーに対して不快な言動や態度をとった場合にも罰則が適用される。

罰則は、カードおよび提示方法により次のとおり行なう。

| カードの色／提示方法 | 処罰                     |
|------------|------------------------|
| 黄のみ        | 警告（注意を促し、再発を防ぐ）        |
| 赤のみ        | 反則（相手チームに1点又はサーブ権を与える） |
| 黄・赤一緒に     | 退場（そのセット、コートから退場させる）   |
| 黄・赤を両手で別々に | 失格（その試合、競技場から退場させる）    |

解説：主審によるカード提示は、主審がゲームを主宰（しゅさい）する上でとても重要となる。判定に対する妨害、暴言等や相手チームに失礼な行為について厳しく罰則を科すことで審判団の威厳を示すことができ、ゲームをコントロールすることができる。例えば、キャプテン以外が判定について意見や質問を述べた場合には警告、判定に不満を述べた場合には反則、審判にボールをわざとぶつけた場合には退場、等、主審が明確に判断基準を持ち、かつ勇気をもってカード提示することが重要。

主審によるカード提示は、観客に対しても出すことができる。応援しているチーム側に不利な判定が出たときに不服を述べたり、審判に対する暴言を述べたりした観客に対してもカードを提示できる。このとき、反則であるならば対象となる観客が応援していたチームに罰則が科せられ相手チームに1点又はサーブ権移譲となる。



### 第13条 反則

次の場合は、反則とし相手チームに得点又はサーブ権移行する。

#### 1 オーバertimeス

相手コートへ返球するまえに同一チーム内で4回以上ボールに触れたとき。

#### 2 ドリブル

同一プレーヤーが続けて2回以上連続してボールに触れたとき（同一チームの2人が同時にボールに触れたときは1回とみなすが、触れた2人とも次のプレーでボールに触れることはできない）。

#### 3 ホールディング

ボールを持つまたは掴むなどにより、ボールの動きを停止させるプレーをしたとき。

#### 4 オーバーネット

ネット上空を越えて相手コート上に身体の一部が出た状態でボールに接触したとき。

解説：「オーバーネットの反則」はボールと接触した部分での判断ではないことに注意する。例えば、両手でブロックをしていて、右手のみがボールに触れたときに、左手が相手コート上空にあれば、「オーバーネットの反則」が適用される。

ネットの上端には、ネットを張るためのロープを包む白帯があり、これにはある程度の幅がある。オーバーネットの基準は、この幅の相手コート側にある（右図）。

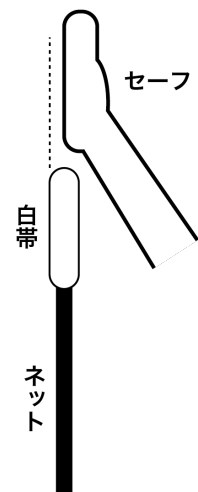
#### 5 タッチネット

インプレー中、競技者がネット及びポールに触れたとき。

解説：サーブが打ち出されたあとから、ボールが床に接地するなどにより「主審」または「副審」の吹笛があるまでは、「インプレー」である。ボールがネットから遠く離れている間にプレーに関与していない競技者がネットに触れた瞬間に「タッチネットの反則」が適用される。「インプレー」中にいつ発生するか不明な反則であるため、「タッチネットの反則」を監視する「副審」は、ボールを目で追うことなく常にネット下を注視する必要がある。

ネットを構成しているネットとポール以外の部分については「タッチネットの反則」の対象外である。例えば武道館のポール下部にあるタイヤ部分等は対象外となる（コート外の物体（後述、7 アウトオブバウンズの反則を参照）と同じ扱い）。

オーバーネットの判断基準

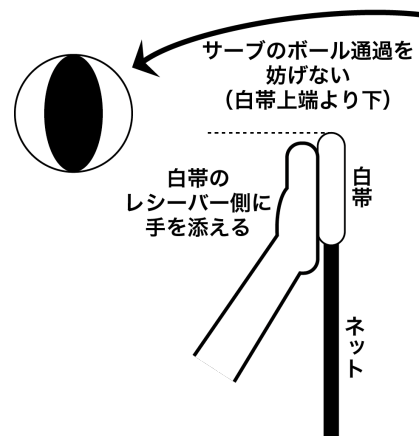


## 6 サーブ・タッチネット

サーブにより打ち出されたボールが相手コートまたは相手競技者に触れる前にネットおよびポールに触れたとき。

解説：「主審」は、サーブがネットをかすめるなど、わかりづらい場合を想定し、「サーブ許可」の吹笛後、白帯のレシーバー側に手を添えて、ボールがネットに触れたときの振動を指先で感じることができるようにする。このとき、添える手がサーブやレシーブされたボールの邪魔にならない位置にすること（右図）。また、指先に伝わる振動のみを過信せず、サーブがネット上空を通過するときのボールの動きや音にも注意する。サーブが相手コート側に入った時点で、即座にネットから手を離し、以降のプレーの邪魔にならないように心がける。

サーブタッチネットを判断するための主審の手の位置



## 7 アウトオブバウンズ（アウト）

インプレー中に、ボールがコートの外の壁や物体、または審判に触れたとき。

解説：コート外の物体には、「主審」が立っている審判台も含まれる。

コート外の物体または審判に競技者が触れる場合がある。これは反則にならない。しかし、コート外の物体または審判を意図的に利用したプレーは、アウトとする。壁を蹴って勢いをつけたサーブをした、倒れたあとに審判や審判台を掴んで起き上がった、などがこれに該当する。

## 8 マーカー外通過

ボールが、ネット上方の通過許容空間を通過しなかったとき

解説：「マーカー外通過の反則」は、第9条2項にあるように、ネット上空の許容空間以外を通過し相手コートへ完全に侵入した時点で発生する。ボールの外側にあり、マーカー外通過しそうなボールについては、ボール一個分が通過する前であれば自陣コートへ取り戻してプレーを継続することができる。自陣コートへの返球時にはネット上許容空間を通過してはならない（相手コート側から許容空間通過は認められない。このときも「マーカー外通過の反則」とする）。一度、自陣コート側に戻し自陣コート側から相手コート側へネット上の許容空間を通して返球する必要がある。ボールが一個分以上、相手コート側にある状態での返球した場合には、すでにボールは完全な侵入後であるとみなし、マーカー外通過の反則をとる。

マーカー外において完全通過していないボールに接触するとき、競技者が相手コート側に体の一部または全体が出ていても構わない（ネット上方ではないため「オーバーネットの反則」にはならない）。ただし、相手チーム競技者に接触またはプレーを妨害した場合には「インターフェアの反則」となることにも注意する。

コート外にあり、ネットの左右想像延長線上から相手コート側に入っていないボー

ルは、相手チームのブロックを除き自チームにプレーを継続する可能性が残っている。相手コート側とは言え、故意にプレーを妨害した場合には、相手チーム側の「インターフェアの反則」を適用する。

#### 9 フットボール

ウエストより下の位置（ウエストは含まない）でボールに触れたとき。

#### 10 フットフォルト

サーブを打つ瞬間に、エンドラインを踏んだ、コート内に足を踏み入れた、またはサイドライン延長線上の外側に足を踏み出したとき。

解説：「フットフォルト」はサーバーのみを対象とした反則であり、それを注視するのは「主審」および「線審」である。サーバー側の線審は、サーバーとエンドラインを、レシーバー側の線審は、サーバーとサイドラインの延長線上の「フットフォルト」を注視する。

また、エンドライン、サイドライン延長線上と競技者が接地する部分が対象となる反則であり、その上空は含まれない。コート上空にあるボールであってもサーバーが接地した部分がエンドライン外側、サイドライン延長線上の内側にあれば、「フットフォルトの反則」は適用されない。

#### 11 ダブルファール

(1) 両チームのプレーヤーが、同時に反則をしたとき。

(2) 両チームのプレーヤーが、ネット上で同時にボールを押し合いボールが明らかに停止したとき。

#### 12 ノーカウント

(1) インプレー中にボールが割れたとき。

(2) インプレー中にボールがネットに引っ掛かったとき。

解説：ゲーム中に、割れる、空気口のフタが出るなどのボール変形または損傷が発生し、ゲーム続行が不可能になることがある。

インプレー中に発生した場合、「主審」の判断によりゲームを中断させる（競技者および他の審判は勝手にプレーを中断できない）。「主審」はゲーム続行不可能と判断できたときにのみ、「ノーカウント」としてゲームを中断させる。「ボールデット」になったときにボールが割れていた。などの場合には、インプレー中、ゲーム続行不可能なほどボールが割れていたかを基準として、主審が判断する。

インプレー以外で、競技者がボール変形または損傷に気づいたときには、「主審」または「副審」に告げる。「競技者」が「主審」または「副審」の許可なくボールに修正を加えてはならない（空気口のフタが出ていたからといって、許可なく戻してはならない）。汗等が付着した場合も同様に「主審」または「副審」に告げる。

損傷し使用できなくなったボールは、「副審」が受け取り交換をする。交換後は「副審」がボール状態を確認してゲームを再開する（副審の責務、ゲーム中のボール管理）。競技者による確認はとくに必要はない。

### 1.3 バックアタック

後衛の競技者が、アタックラインより前方で、かつネット上端より上でボールに接触してアタックヒットしたとき（この行為が2回目のボール接触時はボールが完全にネット上を通過し、相手コートに到達したとき、3回目のボール接触時は、ボールに接触した時点で反則が成立する）。

解説：2回目のボール接触がバックプレーヤーであり、かつ、ネット上端より上である場合に、そのボールが相手チームのブロックにあたることがある。この場合、ボールはブロックによってネット上を完全には通過しておらず、「バックアタックの反則」は適用されず、プレーは継続となる。そのときのブロックの成立条件については「ワンアウト」におけるブロックと同じとなる。

### 1.4 ワンアウト

ブロック以外のプレーにより1回で相手コートに返球したとき（ただし、相手ブロッカーの手に触れた場合は、ワンアウトの反則にはならない）。

解説：ブロックは前衛の競技者のみに許可されたプレーであり、1回で返球ができる。後衛の競技者がブロックとみなされるプレーをした場合には、相手コート側にボール一個分以上、返球された時点で「ワンアウトの反則」を適用する。ブロックは相手チームのアタックヒットを阻止する行為であるため、ボールは自コートに入っていない。そのため、後衛の競技者によるブロックは自コートからの返球には該当しないが、例外的に返球とみなして「ワンアウトの反則」を適用する。相手コート側に返球されなかった場合（ブロックをした側のコートにボールが来た場合）、には通常の一回の接触とみなしインプレーが継続する。

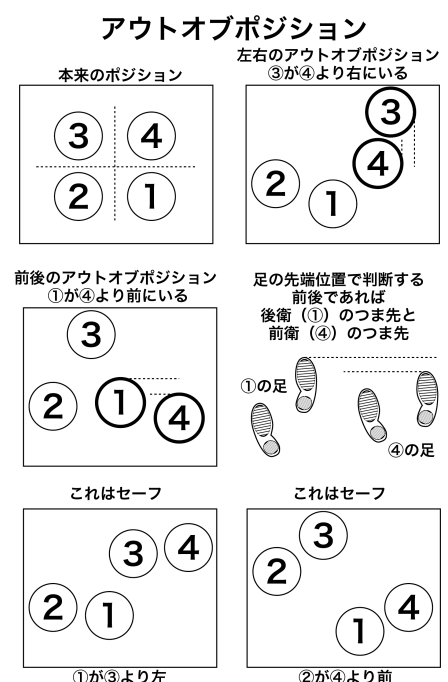
### 1.5 アウトオブポジション

(1) サーバーを除いた競技者の前後または左右の入れ替えをしたとき。

(2) サーブが打たれた瞬間に、プレーヤーがコートの外にいるとき。

解説：「アウトオブポジションの反則」はサーブが打たれた瞬間に発生する。「アウトオブポジションの反則」となる競技者の前後または左右の入れ替えは、前後または左右の競技者間でのみ適用されるため斜めに位置する競技者間では適用されない（右図の①、③や②、④の関係）。

また(2)のコートの外には、相手コート側も含まれる。ネット下から相手コート側に足がはみ出している場合も、ネットの中心より真下に想像上のラインがあるものとし、「アウトオブポジショ



ンの反則」の判定を行う。

「アウトオブポジションの反則」は、コート面に接地している部分で判定をする。前ページ右図にあるようにコート内においては接地している足の前後または左右によって判断される。コート外の上空に手が出ている場合は、「アウトオブポジションの反則」とはならない。ネット下においても同様に判断するが、相手コート側上空は、「インターフェアの反則」が適用される可能性があることに注意する。

「主審」のゲームの運営に、「サーブ許可前に競技者のポジションを確認」がある。サーブ許可前に競技者が、コート外に出ている場合、正しくは「主審」は「サーブ許可」をしてはならない。そのため、本来は「主審」の「サービス許可」からサーブが打たれるまでの短い時間にアウトオブポジションに該当する位置に選手が移動していた場合に「アウトオブポジションの反則」が適用される。ただし、「主審」が「アウトオブポジションの反則」に該当する位置に競技者がいることに気づかず「サーブ許可」を出してしまい、さらにサーバーがサーブを打ってしまうことがありえる。この場合、いつから競技者が上記に該当する位置にいたかを問わず、「アウトオブポジションの反則」を適用する。

ローテーションの間違い等で、「アウトオブポジションの反則」が適用されることがある。「副審」の責務に「ローテーションの管理」があるが、これは前後または左右の入れ替えによる「アウトオブポジションの反則」位置にいることを逐次指摘することではない。あくまでローテーション間違いの責任は競技者側にある。ただし競技者による質問を受けたときには、すみやかに答える。

## 16 インターフェア

相手チームのプレーを接触等により妨害したとき。

解説：ネットの下から出た足などが、ボールまたは相手選手に接触した場合「インターフェアの反則」を適用する。このときボールの位置ではなく、接触点で判断する。

## 17 ディレイインサービス（サーブの遅延行為）

- (1) ローテーション無しに2回目のアンダーハンドサーブ違反を行ったとき。
- (2) ローテーション無しに2回目のサーブトスの失敗を行ったとき。
- (3) サービス許可からサーブ打ち出しまでに、故意に長時間を要したとき。  
(目安として5秒程度とする)

## 第14条 審判団

- 1 審判団は、主審、副審、線審、点審で運営される。
- 2 ゲームの最終責任者は主審である。
- 3 審判の吹笛およびハンドシグナルは付録による。

## 附則

本競技規則は、昭和62年4月1日より実施する。

本競技規則は、平成 5 年 4 月 1 日より実施する。  
本競技規則は、平成 12 年 4 月 7 日より実施する。  
本競技規則は、平成 21 年 4 月 1 日より実施する。  
本競技規則は、平成 27 年 4 月 1 日より実施する。  
本競技規則は、平成 30 年 4 月 1 日より実施する。

## 審判団アドバイス集

### 1. 主審の基本ルーチン

- (1) サーブ許可の吹笛前に、競技者全員がコート内にいることを確認してから吹笛する。
- (2) サーブ許可の吹笛後、ネット上部の白帯に手を添えて、また視線をネット上部が見える位置に下げ「サーブ・タッチネット」に備える。
- (3) サーバーのサーブ時には「フットフォルト」、「アンダーハンドサーブ違反」に注視する。
- (4) 「ボールイン」「ボールアウト」「タッチアウト」および反則があったときには速やかに吹笛し、競技者のプレーを止める。
- (5) 吹笛により競技者のプレーを止めたのち、「副審」や「線審」を確認してからハンドシグナルによる判定を行う。
- (6) 副審、線審による判定があったときにも同様に、吹笛とハンドシグナルを行う。副審の吹笛による判定があったときも最終決定の意味を込めて復唱する。
- (7) 得点またはサーブ権の移動をしめすハンドシグナルを行い、点審による加点またはサーブ権移動を確認する。

### 2. 副審の基本ルーチン

- (1) サーブ許可の吹笛前に、ローテーションが守られているか確認する。ただし違うからといって指摘はしない（競技者から質問があれば答える）。
- (2) サーブ許可の吹笛前に、レシーブ側のアウトオブポジションが確認できる位置まで移動する。
- (3) サーブ許可の吹笛後は、常にタッチネットの監視を行う。
- (4) 副審の責務ではない主審から見えない位置での反則については、吹笛せずに小さなハンドシグナルにより、主審に知らせる。ただし、強要はせず、プレーが続行された場合には、速やかにハンドシグナルをやめる。
- (5) 得点またはサーブ権の移動のとき、点審による加点またはサーブ権移動を確認する。
- (6) ボールデッド時から次のサーブ許可前までは、各チームのキャプテンによるタイムアウト、選手交代がないか留意する。
- (7) コートチェンジ、タイムアウト、選手交代、審判団協議の際には、ボールを保持する。

### 3. 線審の基本ルーチン

- (1) 線審の基本位置は各コートのサイドラインとエンドラインの交点付近のコート外に立つ。
- (2) サーブ許可前、サーバー側の線審は、サーバーの「フットフォルト」に備え、エンドライン横に立つ。

- (3) 常にボールが見えやすい位置に視線を移動する。サイドラインとエンドライン両方を監視するために交点上部に頭部がくるように、腰を落とし、視線を下げる。ただし、ボールまたは競技者を妨げないようにする。
- (4) 「ボールイン」の判定はコート中央を指す。ライン付近のきわどい「ボールイン」であっても、そのラインではなくコート中央を指す。
- (5) 「ボールイン」「ボールアウト」「タッチアウト」の判定は、近くのコートだけでなく、遠くのコートについても判定をする。見えなかった等、判定不能の場合にも即座に「判定不能」のシグナルを「主審」に送る。
- (6) フラッグによるハンドシグナルは、「バシッ」と音がでるくらい大きく振る。
- (7) 「フットフォルトの反則」、「マーカ外通過」、競技者またはボールがとなりのコートへの侵入したことによる「アウト」など、線審の責務であり、かつフラッグを振るハンドシグナルは、主審にわかるように大きく振る。主審が気づかないときには主審の見える位置まで移動し、フラッグを振る。
- (8) ボールデッド後に線審の近くをボールが通過するなどであっても、「線審」は「判定」を優先とし、ボールを取りに行く等を行わない。ボールは競技者が取りに行く。

#### 4. 審判団のアイコンタクト

審判団を構成する「主審」「副審」「線審」「点審」は、互いにアイコンタクトをとりながら判定をし、相互に信頼関係を築く。「点審」は主審の得点またはサーブ権移動のハンドシグナルのときに、それに応じた加点またはサーブ権移動を行うが、主審とアイコンタクトをとりながら行うことが重要。

#### 5. ライン上での「ボールイン」「ボールアウト」の判断

コートに貼られたエンドラインおよびサイドラインの基準線が、外側にあることはすでに述べた通り。「ボールイン」「ボールアウト」の判定は、ボールが床に接地した瞬間に発生するため、『点』で判断する必要がある。しかし、ミニバレーで使用するボールは柔らかく、接地したときにはつぶれてある程度の広さを持った接地面になる。そのため注意が必要。接地点はボール中心の真下にあるとして判定する。

#### 6. ボールの軌道と予測

ミニ・バレーボールで使用するボールは柔らかく軽い。そのため、ボールの軌道は曲がりやすい。例えば、「ワンボール」で相手コート上空に完全に侵入したあとも、自コート側に曲がって返ることがありえる。相手チームの競技者や障害物等に当たらずに返ってきたのであれば、プレーを継続とする。例とした「ワンボール」に限らず、マーカ外通過やバックアタックにおいても同様に扱う。主審は、ボールの軌道を予測しつつ判定を行うことが重要。

#### 7. コート内への障害物侵入の監視について



すべての審判員は、コート内への障害物侵入について監視する。特に「主審」、「副審」は、コート内への障害物侵入が予想されるときから、「ノーカウント」をとり、危険を回避する（安全にプレーに準じる）。「線審」は、明らかにコート内に障害物が侵入したときにのみ、危険を知らせるハンドシグナルを「主審」および「副審」に送る。

#### 8. サーブ時のブラインドについて

サーブ権をもったチームのサーバー以外のプレーヤーが、レシーブ側に対してサーバーを隠す行為（ブラインド行為）をしている場合、レシーブ側の競技者はキャプテン以外であっても、その旨を相手チームに伝え移動してもらうことができる（「見えない」など声を出して相手チームに伝える）。ブラインド行為を指摘された競技者は、速やかに移動しなければならない。複数回、同一チームの競技者がブラインド行為を繰り返すなどがあった場合には、非スポーツマン的な行為とし、カード罰則の対象になりうる。

#### 9. 選手が「審判」よりも先に気づいた明らかな反則について

ローテーションの間違いによる「アウトオブポジションの反則」、選手交代の違反（一度コート外に交代で出て戻る時に違うポジションに戻る）など、明らかな反則が起きた場合、「審判」よりも先に選手が気づくことがある。この場合、選手はインプレー中には誤審の指摘を行わず、プレーが中断してから指摘する。「主審」は誤審があったことを両キャプテンに説明を行ってから対処する。

「主審」は明らかに反則時点がわかり、かつその直後のプレーである場合に限り誤審前の状態（点数含む）にまで戻してプレーをあらためて判定を行う。複数回のプレーが継続されたあとや反則時点が不明の場合には、それまでの得点、サーブ権移動はそのままとし、プレーを継続する。

どちらの場合においても、審判団による協議および下した判定についての両キャプテンへの説明をしっかりと行う。

## 試合開始・終了のやり方

### 1. 試合開始前

- (1) 審判団を構築（主審、副審、線審、点審を分担）し、所定の位置に整列する。
- (2) 主審は用具（ボール、カード、タイマー、スコアシートと鉛筆、フラッグ、ネット、コートライン）の確認を行う。
- (3) ボール、タイマーは副審が保持する。フラッグは線審が保持する。スコアシートはトス終了後、主審から点審に渡す。
- (4) 両チームの全競技者（交代要員を含む）をエンドラインに沿って右側から詰めて整列させる（右図）。

ゲーム開始時の立ち位置



点数盤は主審から見て  
コートの手右奥側が基本

### 2. ゲーム開始

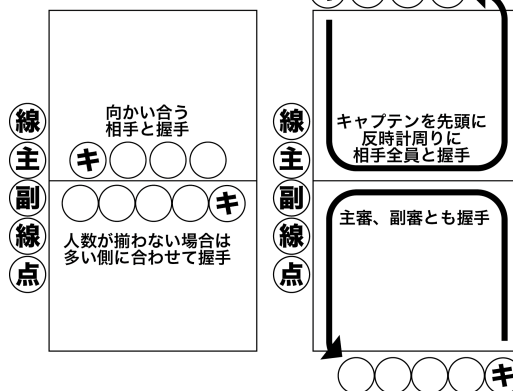
- (1) 主審の吹笛により、主審、副審および両チームのキャプテンはコート中央に集まる。
- (2) 主審はスコアシート、キャプテンマークの確認をする。
- (3) サーブ権およびコート選択のためのトス（じゃんけん）を行う。
- (4) トス終了後、主審、副審および両チームキャプテンは元の位置にもどる。
- (5) 主審の吹笛により、向かい合う競技者同士が握手をする（右下図、左側）。
- (6) 握手終了後、審判および競技者は各ポジションにつく。競技者のうち交代要員はコート外に出る。

ゲーム開始時の握手

ゲーム終了時の握手

### 3. ゲーム終了

- (1) ゲーム終了の吹笛後、競技者はエンドラインに整列し、点審以外の審判は主審の近くに整列する。
- (2) 主審の吹笛により競技者は握手をする。このとき、相手競技者全員とネット下で順番に握手するように反時計周りにコートを周回する（右図、右側）。
- (3) 競技者は握手終了後、元の通りエンドラインに整列する。
- (4) 主審は点審よりスコアシートを受け取り、内容を確認する。
- (5) 主審の吹笛により、主審、副審および両チームのキャプテンはコート中央に集まる。
- (6) 両チームのキャプテンにスコアシートの説明をし、承諾のサインを受け取る。



- (7) サイン終了後、主審、副審および両チームキャプテンは元の位置にもどる。
- (8) 主審は、一歩前に踏み出し勝利チームの宣言を行う。