

ビーチボールバレー ルール解説書

第2版



目次

1	プレーボール
2	インプレー
3	ボールイン
4	ボールイアウト
5	アウト オブポジション
6	ワンタッチ
7	競技者交代
8	タイムアウト
9	レフリータイム
10	チェンジコート、セット、試合終了
11	ワンボール
12	ホールディング
13	オーバータイムス
14	ドリブル
15	タッチネット
16	オーバーネット
17	ノーカウント(1)
18	ノーカウント(2)
19	サービスに関する反則(1)
20	サービスに関する反則(2)
21	フットボール
22	アンテナ外通過
23	ファールチャージ
24	アウトオブポジション
25	ローテーションミス
26	線審(1)
27	線審(2)

製作 足立区ビーチボールバレー連盟 審判部 2004年10月24日
参考資料 小田敏晃氏著 [ルール解説書]
改版 2024年6月30日

プレーボール

1

<p>ルール 解説</p>	<p>試合を開始する合図です。 主審は選手がそろっているか、副審と線審、得点係が準備できている確認します。</p> <p>合図はこの時のみで2セット以降はしません。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピ————ツ)</p>
<p>主 審</p>	<p>サービスを行う チーム側を示し、長い笛を吹きながら肩から垂直に上げる。</p> <p> → </p> <p>写真は主審から見て右側のチームのサーブで始まる時です。</p> <p>下の写真は左側のチームの時です。</p> <p> → </p>
<p>副 審</p>	<p>主審の吹笛を受けてサーバーにボールを転がして渡す。</p> <p></p>

インプレイ

<p>ルール 解説</p>	<p>「インプレイ」は、他の審判員及び、コート内の全ての競技者がプレー可能な状態であることを確認してからインプレイ（サービス開始）の吹笛をします。</p> <p>この時、サービスが相手コートへ入るまでネットの白帯に手を掛けておくとボールがネットの触れた時分かりやすい。又、ボールが通過したら手を離す。</p>						
<p>主審の笛</p>	<p> (ピーーツ)</p>						
<p>主審</p>	<p>手を横に伸ばし、サービスボールの方向に平行移動する。</p> <p>写真は主審から見て左側のチームのサービスの時です。</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div>						
<p>副審</p>	<p>副審は、競技者の邪魔にならないようレシーブ側に1、2歩移動してアウトオブポジションを注視してからサーバーを見る</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div>						
<p>サービスと 同時に 起こる反則</p>	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 30%;">サービス側</td> <td style="vertical-align: top; width: 30%;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ローテーションミス ・サイドサービス ・フットフォールト </td> <td style="vertical-align: top; width: 30%;"> <ul style="list-style-type: none"> ・アウトオブポジション ・ジャンプサービス </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">レシーブ側</td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ・アウトオブポジション </td> <td></td> </tr> </table>	サービス側	<ul style="list-style-type: none"> ・ローテーションミス ・サイドサービス ・フットフォールト 	<ul style="list-style-type: none"> ・アウトオブポジション ・ジャンプサービス 	レシーブ側	<ul style="list-style-type: none"> ・アウトオブポジション 	
サービス側	<ul style="list-style-type: none"> ・ローテーションミス ・サイドサービス ・フットフォールト 	<ul style="list-style-type: none"> ・アウトオブポジション ・ジャンプサービス 					
レシーブ側	<ul style="list-style-type: none"> ・アウトオブポジション 						

ボールイン

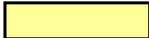
3

<p>ルール</p>	<p>判定出来るエンドライン、サイドラインに掛かっているボールは、コート内として全てボールインとする。</p>
<p>解説</p>	<p>判定基準は、ラインを真上から見てボールの一部がラインに掛かっているかないかで決める。 「ボールイン」は、相手の返ってきたボールが、途中で反則がなく、コート内にボールが落ちたとき、相手の得点となります。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピッ) ボールデッドの瞬間に吹笛する</p>
<p>線審</p>	<p> フラッグ(手旗)を斜め前方に振り下ろす。 ※ エンドライン、サイドラインの判定に際し低い姿勢でボールの動きを見ながら身体を移動しながら判定を行う。</p>
<p>主審</p>	<p>線審の合図が正しく、他のファールがないことを確認したら、ボールの落ちたコートを下から手を出して指します。</p> <p> 「右コートの床に落ちた」の意味</p> <p> 「左コートの床に落ちた」の意味</p>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <p> 左コート</p> <p> 右コート</p>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

ボールアウト

4

<p>ルール</p>	<p>判定出来るエンドライン、サイドラインに掛かっていないボールは、コート外として全てボールアウトとする。</p>
<p>解説</p>	<p>判定基準は、ラインを真上から見てボールの一部がラインに掛かっているかないかで決める。 「ボールアウト」は、相手の返ってきたボールが、途中で反則がなく、コート外にボールが落ちたとき、自チームの得点となります。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>線審</p>	<p> フラッグ(手旗)を頭上に振り上げる。</p> <p>※ エンドライン、サイドラインの判定に際し低い姿勢でボールの動きを見ながら身体を移動しながら判定を行う。</p>
<p>主審</p>	<p>線審の合図が正しく、他のファールがないことを確認したら、</p> <p> 手のひらを自分の方に向け肩幅ぐらいに両手を上げる。</p> <p>「ボールアウト」のハンドシグナルはコートの区別なく正面を向いて合図します。</p>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <p> 左コート</p> <p> 右コート</p>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

ルール 解説	<p>「アウトオブバウンズ」は、</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ボールがコートの外に落ちたり、壁や天井や固定物に当たった時。 2. ボールが支柱、アンテナ及びアンテナ仮想延長線上に当たった時。 3. ネットの仮想延長線にボール又は身体が触れた時。 4. サービスしたボールがネットに触れた時。(サービスのアウトオブバウンズも参照) 5. ボールが4回目にネットに引っ掛かった時。 6. ボールが審判員に当たったとき。 7. 競技者が審判台に触れたとき(審判台使用時)。
主審の笛	 (ピツ)
主 審	<p style="text-align: center;">線審の合図が正しく、他のファールがないことを確認したら、</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: left;"> <p>手のひらを自分の方に向け 肩幅ぐらいに両手を上げる。</p> <p>「アウトオブバウンズ」のハンドシグナルは コートの区別なく正面を向いて合図します。</p> </div> </div>
ポイント	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
得点係	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

ワンタッチ

6

<p>ルール 解説</p>	<p>「ワンタッチ」は、ブロックやレシーブのとき一度だけ触れたボールが自コート側のエンドラインとサイドラインの外に落ちた時の反則です。</p> <p>例えば、スパイクされたボールがアウトになった時、アウトだけのコールでボールに触っている触っていないでポイントが逆になります。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>線審</p>	<p> フラッグを立てて上端に手を乗せる。</p>
<p>主審</p>	<p>線審の合図が正しく、他のファールがないことを確認したら、</p> <p> 左コート</p> <p> 右コート</p> <p> ワンタッチした人を示す。</p> <p>ワンタッチのあった側の手の平を目の位置くらいに起きます。その指を反対の手の指でこすります。</p> <p>ワンタッチは主審から見えづらい時があり、線審が確認する時やボールが当たった音などで判断することもあります。また、競技者が申告する時もあります。あやふやな時は他の審判を呼び、協議することもあるので判定を急がないように。</p>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <p> 左コート</p> <p> 右コート</p>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

競技者交代

<p>ルール</p>	<p>競技者の交代は、ボールがデッドのとき、監督または主将が副審に申し出れば1セットに2回交代できる。同一試合において一度交代した競技者が再び交代できるのは、同一競技者のみとする。 2名同時に交代した場合は、2回と数え、1名ずつ交代する。 競技者が負傷した場合の交代に限り、これらの条件を適用せずに交代ができる。</p>
<p>副審の笛</p>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 15px; background-color: yellow; margin-right: 20px;"></div> (ピ————ツ) </div>
<p>副 審</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>笛を吹きながら、体の前で手を軽く握り腕をぐるぐる回し、競技者交代の要請のあったコート側へ移動する。</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;"> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">  <div style="margin: 0 10px;">→</div>  </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>副審は、交代する競技者を確認し両手を広げてからの前で交差する。</p> </div>  </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>交代する競技者は、副審に近い位置のサイドラインをはさんで相対し、副審の合図で同時に交代する。</p> </div> <div style="margin-right: 20px;"> <p>副審は、競技者の位置を確認して拳手と笛により主審に知らせる。</p> </div> </div> </div>

<p>ルール</p>	<p>「タイムアウト」は、ボールがデッドのとき、監督または主将が副審に申し出れば各チーム1セットに1回、30秒以内のタイムアウトをとることができる。 タイムアウト中は、競技者はコート内にいること。競技者は監督及び交代競技者の助言を受けることができるが、それ以外の人の助言を受けることはできない。</p> <p>第3セットが始まる前に、主審は両チームに1分以内の休息をとらせることができる。この際、両主将に口頭で知らせる。競技者はコート内に待機する。</p>
<p>副審の笛</p>	 <p>(ピ————ツ)</p>
<p>副 審</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">  <p style="margin: 10px 0;">↓</p>  <div style="background-color: #e0f2f1; padding: 10px; margin: 10px 0; border: 1px solid #ccc;"> <p>タイムアウトを取ったチームがポジションに着いた時点で終了とする。 「競技者からボールを受け取り、ストップウォッチで30秒、測定する。」</p> </div>  </div> <p>タイムアウトをとったチーム側の腕を立て両手でTの字を作り、笛を吹きながら水平移動に往復する。</p> <p>ボールをキープするときはサーブ権のある側の手で持つと分かりやすい。</p> <p>タイムアウト終了時、笛を吹きながら拳手で主審に知らせる。</p>

解 説	<p>交代競技者のいないチームに負傷者が出て、通常のタイムアウトでは対処出来ないと判断した場合、キャプテン・監督は応急処置の時間として5分程度のレフリータイムを主審に申し出る事ができる。 1日を通して同じ競技者が2回取る事は出来ない。</p>
主 審	<p>両チームのキャプテン又は監督にレフリータイムを宣言し同時に終了予定時刻を伝える。(体育館内の時計で5分程度) 原則として、処置は該当チームの関係者とする。 終了予定時刻の1分前になったら該当チームのキャプテン又は監督に試合開始を促す。</p> <div style="margin-left: 40px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">主 審</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">コート責任者</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">本 部</div> </div> <p style="margin-left: 100px;">主審は、チーム名・競技者名をコート責任者報告する。</p> <p style="margin-left: 100px;">コート責任者は、チーム名・競技者名を本部に報告する。</p> <p>☆ 本部は記録をする。 役員が負傷者の状態を確認し続行可能か判断する。 (役員とは副会長、理事長、副理事長、運営部長、審判部長)</p>
試合が再開された場合	<p>主審は、試合開始を伝え、試合を続行する。</p>
試合が再開されない場合	<p>放棄試合 主審は、試合続行が不可能な場合、試合放棄とする事を両チームのキャプテン又は監督に伝える。</p> <div style="margin-left: 40px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">主 審</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">コート責任者</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">本 部</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">運 営 部</div> </div> <p style="margin-left: 100px;">主審は、放棄試合成立をコート責任者に報告する。 該当競技者を除く競技者を整列させ、試合終了を行う。</p> <p style="margin-left: 100px;">コート責任者は、放棄試合成立を本部に報告する。 コートの全チームのキャプテンを集め、対戦表を修正する。</p> <p style="margin-left: 100px;">対戦順序表を修正する。</p> <p>◎ 放棄試合がリーグ戦で起きた場合は、全ての試合の勝敗を0-2、得失セットを0-2、得失点を0-15とする。</p> <p>◎ 放棄試合がトーナメント戦で起きた場合は、その試案のみ勝敗を0-2、得失セットを0-2、得失点を0-15とする。</p>

<p>ルール</p>	<p>セット終了時のチェンジコートは、コート内の競技者が試合開始時の位置でエンドラインに整列してから主審の合図で行う。 移動後の競技者の位置は試合開始時の位置とする。</p> <p>第3セットはどちらかのチームが8点を先取した時点で、競技者はそのポジション順にエンドラインに整列しチェンジコートを行う。ただし、サイドアウトによりサービス権を得たチームは、ローテーションを行ってから並び、チェンジコートを行う。移動後の競技者の位置は試合途中の位置とする。第3セットにおける8点でのチェンジコートを忘れた場合は、気づいた時点で直ちにチェンジコートを行う。このとき得点は変更しない。</p>
<p>主審の笛</p>	 (ピ————ツ)
<p>セット終了 試合終了</p>	 <p>両腕を胸の前で交差する</p>
<p>主 審</p>	 <p>長い笛を吹きながら、左腕を前にし 右腕を腰の後ろにして</p> <p>↓</p>  <p>両腕を同時に動かし</p> <p>↓</p>  <p>右腕が前に来たところで止める。</p> <p>このとき、競技者の移動の妨げにならないように主審、副審は右側のコート内に1歩進む。審判台を使用している主審はこの限りでない。</p>

ワンボール

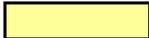
11

<p>ルール</p>	<p>「ワンボール」は、ボールが両アンテナ間のネット上を越えて、1回で相手コートに返り、相手競技者に触れるか、相手コート内外に落ちた時は反則となる。</p> <p>この時、ボールが1回目でネットに触れ、同一競技者がネットからはね返ってきたボールを相手コートに返してもワンボールにならない。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>主審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: left;"> <p>反則のあったコート側の手を高く上げ指を1本立てる。</p> <p>写真は左側のチームの時です。</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

ホールディング

12

<p>ルール</p>	<p>「ホールディング」は、 競技者の身体上でボールが静止したときは反則となる。</p>
<p>解説</p>	<p>ボールを運んだり、押し込んだり、持ち上げたり、身体上で 転がったりした場合も「ホールディング」となります。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピツ)</p>
<p>主審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  <p style="text-align: center;">↓</p>  </div> <div style="width: 50%;"> <p>反則のあったコート側の手の平を上に向けて、前腕をゆっくり上げる。</p> <p>写真は左側のチームの時です。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>ホールディングした人を示す。</p> </div> </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

ルール	相手コートにボールを返すまでに、ボールに4回以上触れたときは反則となる。
解説	<p>3回プレーの後コートに落ちた時、また、3回プレーの後ネットに当たって床に落ちた時はボールイン。</p> <p>ボールが途中でネットに触れることなく一人の競技者が、3回目と4回目のボールに触れてしまった場合、オーバータイムスよりドリブルやホールディングを優先させる。</p>
主審の笛	 (ピッ)
主審	 <p>反則のあったコート側の手を高く上げ、指を4本立てる。</p> <p>写真は左側のチームの時です。</p> 
ポイント	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
得点係	主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。その前に得点板には手や指をかけないように。

ドリブル

14

<p>ルール</p>	<p>同一の競技者が続けて2回ボールに触れた時は反則となる。 ネットにボールが触れた場合続けてもう一度だけボールに触れてもドリブルにはならない。</p>
<p>解説</p>	<p>同一チームの二人が同時にボールに触れた場合、一回として数えます。 また、いずれかの競技者が続けてボールに触れてもドリブルにはならない。 副審が先に気づいた時、吹笛せずに主審に合図を送ります。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>主審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>反則のあったコート側の手を高く上げ、指を2本立てる。</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">写真は左側のチームの時です。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>ドリブルした人を示す。</p> </div> </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

タッチネット

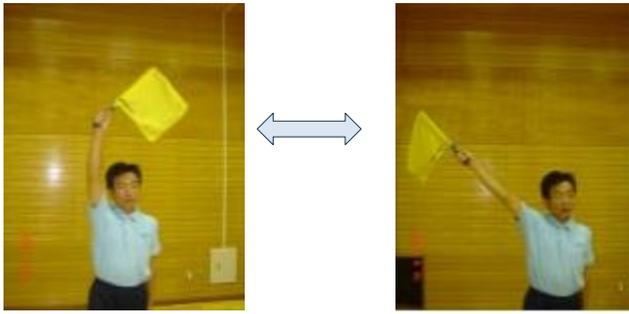
15

<p>ルール</p>	<p>インプレー中に競技者がネット又は支柱に触れたとき反則となる。 ただし、相手の打ったボールの圧力でネットが身体に触れても反則とはならない。</p>
<p>解説</p>	<p>ボールがボールインやアウトになる前にネットに触れたときは「タッチネット」を優先します。 またこの反則は、副審も吹笛できます。</p>
<p>主審の笛 副審</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>主審 副審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>反則のあったコート側のネットの側面を片手で触れる。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>写真は左側のチームの時です。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>タッチネットした人を示す。</p> </div> </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

オーバーネット

16

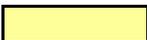
<p>ルール</p>	<p>インプレー中に競技者の身体の一部がネット上部を越えて相手コートに入ったときは、ボールとの接触がなくても反則となる。</p>	
<p>解説</p>	<p>ボールに関係なく身体が、オーバーネットした場合も反則になる。 この反則は、副審も吹笛できます。</p>	
<p>主審の笛 副審</p>	 <p>(ピッ)</p>	
<p>主審 副審</p>		<p>反則のあったコート側の手のひらを下に向けネットの上で横に伸ばす。</p> <p>写真は左側のチームの時です。</p>  <p>オーバーネットした人を示す。</p>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p>  <p>左コート</p>	 <p>右コート</p>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>	

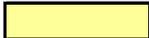
<p>ルール</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ダブルファール 両チームの競技者が同時に反則をしたとき 2. ボールの破裂など いかなる場合でもボールが破裂したとき、及び空気栓が飛び出たとき 3. ボールの接触回数が3回までで、ネットに引っ掛かったとき。
<p>主審の笛</p>	 (ピッ)
<p>主 審</p>	 <p>両方の親指を立て、 両腕を高く上げる。</p>
<p>ルール</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. 危険回避 競技中、他コートボールや競技者がコート内に入ってきて、各審判員が危険と判断したとき。 ただし、ボールがコートの隅をかすめる程度で、競技に影響がないと判断した場合は、競技を続行させてもよい。
<p>主審の笛 副審</p>	 <p>(ピッ、ピッ、ピッ、ピッ、ピッ、ピッ、ピッ、ピッ、ピッ、ピッ)</p>
<p>主 審 副 審</p>	 <p>両方の親指を立て、 両腕を高く上げる。</p>
<p>線 審</p>	 <p>頭上の旗を左右に振る。 声を出してコートに入り、 ゲームを止める。</p>

<p>ルール</p>	<p>5. スクリーンプレー サービス側のサーバー以外の競技者が、故意にサーバーの動作を相手チームの競技者に見せないような行為を行ったと主審が判断したとき。監督や競技者によるアピールは認めない。 サービス側で、ネット際に3人が固まって守備し、主審が故意の作戦とみなした場合は、前衛の2人以外の競技者をインプレー前に移動させることができる。</p>
<p>主審</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>手の平を前方に向けて左右に振る。</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>スクリーンプレーは反則ではないので吹笛せずにハンドシグナルのみ行い改めてノーカウントの吹笛を行う。</p> </div> </div>
<p>主審の笛</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>(ピッ)</p> </div> </div>
<p>主審</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>両方の親指を立て、両腕を高く上げる。</p> </div> </div> <div style="background-color: #e1f5fe; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>近年、サービスの技術はめざましく、サービスで試合が終わってしまうほどです。サービスくらいは隠さずに試合しましょう。</p> </div> <div style="background-color: #e1f5fe; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>まれに、主審が判定した後別の反則が判明し、判定を変えてしまう主審がいます。ポールデッドの吹笛の後、一呼吸置くくらいの余裕があると判定ミスは少なくなります。</p> </div>

サービスに関する反則（1）

<p>ルール</p>	<p>1. ジャンプサービスは反則となる。 サービスの瞬間には、サーバーの片足の一部は床面についていなければならない。</p>
<p>主審の笛 副審</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>主審 副審 線審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">   </div> <div style="width: 45%;">  <p>反則のあった側の手のひらを下に向け2回上下する。</p> <p>手を下ろしてサーバーを示す。</p>  <p>頭上で旗を振り、他方の手でサーバーを示す。</p> </div> </div>
<p>ルール</p>	<p>2. フットフォールト サービスを打つ瞬間までにサーバーがサービスエリアの外に出た場合、およびラインを踏んだ場合は反則となる。</p>
<p>主審の笛 副審</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>主審 副審 線審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">   </div> <div style="width: 45%;"> <p>反則のあった側の片手で足の先を指す。</p> <p>手を下ろしてサーバーを示す。</p>  <p>頭上で旗を振り、他方の手でサーバーを示す。</p> </div> </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

<p>ルール</p>	<p>3. サイドサービスは反則となる。 サービスはアンダーサービスとする。</p>	
<p>主審の笛 副審</p>	<p> (ピッ)</p>	
<p>主審 副審 線審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>反則のあった側の腕を横に上げ体の前で振る。</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>手を下ろしてサーバーを示す。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>頭上で旗を振り、他方の手でサーバーを示す。</p> </div> </div>	
<p>ルール</p>	<p>4. サービス時のアウト オブバウンズの反則</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) サービス時のトスしたボールを打たなかったとき。 2) サービスしたボールが自チームの競技者に触れたとき。 3) サービスしたボールが自チームの競技者に触れず、自コートに落ちたとき 4) サービスしたボールがネットに触れた場合、およびネットの下を通過したとき 5) サービスしたボールがコート外に落ちたとき 6) サービスしたボールが相手コートに入って、相手チームの競技者に触れなくて、ネットの下をくぐって戻ってきたとき。 	
<p>主審の笛</p>	<p> (ピッ)</p>	
<p>主審</p>	<p>アウトオブバウンズのハンドシグナルをする。</p> <div style="text-align: right;">  </div>	
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>	
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>	

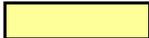
<p>ルール</p>	<p>ボールを膝より下で扱ったときは反則となる。</p>
<p>解説</p>	<p>頭や顔、背中や肩に当たってもプレーは続行します。 足先にボールが当たって床に着いたときボールインの判定をする主審がいますが、正確にはフットボールの反則です。</p>
<p>主審の笛</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>主審</p>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;">  ↓  ↓  </div> <div> <p>反則のあった側の手のひらを下に向けて、その手を下げる。</p> <p>フットボールした人を示す。</p> </div> </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

<p>ルール</p>	<p>いかなるボールも、支柱及びアンテナ(仮想延長線上も含む)の外側から、相手コートに入ったときは反則となる。</p>
<p>解説</p>	<p>支柱及びアンテナの外側から相手コートの外にボールが着いたときはアウトオブバウンズの判定をする。 副審側のアンテナ外通過は副審も吹笛できる。</p>
<p>主審の笛 副審</p>	<p> (ピッ)</p>
<p>主審 線審</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>アンテナを指した後、手のひらを自分のほうに向け肩幅くらいに両手を上げる。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>「ボールがアンテナの外側を通過してアウトになった」の意味です。</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>頭上の旗を左右に振り、一方の指でアンテナを指す。</p> </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
<p>得点係</p>	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

ルール	競技者がネットの下から、相手コート内に身体の一部を入れたことにより、相手チームのプレーの妨害になったときは反則となる。	
解説	「ファールチャージ」はネット付近の反則で、「タッチネット」、「オーバーネット」同様に副審も吹笛できます。	
主審の笛 副審		(ピツ)
主審 副審	 ↓ 	<p>両手の指4本同士で握り、</p> <p>ファールした人を示す。</p>
ポイント	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> 	
得点係	主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。その前に得点板には手や指をかけないように。	

左コート

右コート

ルール	インプレー後からサービスが打たれる瞬間までは、競技者は自コート内の定位置にいないなければならない。
解説	<p>サービス側では、サーバー以外の競技者がラインを踏んだり、踏み越えてはいけないし、前後左右の位置関係が違うとき反則となる。</p> <p>レシーブ側では、4人の競技者の前後左右の位置関係が違うとき反則となる。</p> <p>この反則は、副審も吹笛できます。</p>
主審 副審	 (ピッ)
主審 副審	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="text-align: left;"> <p>片手の人差し指で体の前方に時計回りに円を描く。</p> </div> </div> <div style="background-color: #e1f5fe; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>注) 「主審はコート内の全ての競技者がプレー可能な状態であることを確認してから吹笛する。」となっており、4人の競技者の前後左右の位置関係と、サーバーがサービスを打てる状態を確認してから吹笛しましょう。 もし吹笛の前に、ラインを踏んだりしているのがわかれば注意します。</p> </div>
ポイント	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>左コート</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>右コート</p> </div> </div>
得点係	<p>主審のポイントのシグナルを見てから点数を入れる。 その前に得点板には手や指をかけないように。</p>

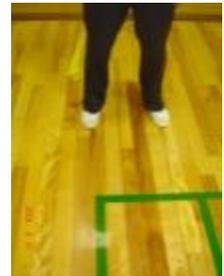
<p>ルール</p>	<p>相手チームからサービス権を得たチームは、直ちに時計の針と同じ方向へ位置をひとつずつ移動することをローテーションと言い、このローテーションを間違えて競技を行った場合は、反則となる。</p> <p>間違いが発覚した時点でローテーションの修正を行う。過去に遡っての修正は行わない。また、競技者からのアピールは一切認めない。</p>
<p>主審 副審</p>	<p> (ピツ)</p>
<p>主審 副審</p>	<div data-bbox="497 719 852 999" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="938 831 1315 902">片手の人差し指で体の前方に時計回りに円を描く。</p> <div data-bbox="497 1048 1468 1227" data-label="Text" style="background-color: #e1f5fe; padding: 5px;"> <p>注1) シフト票を使用し、正確なローテーションを認識したうえで、主審がローテーションミスと判断したときに限り、得点が入る。</p> </div> <div data-bbox="497 1301 1468 1514" data-label="Text" style="background-color: #e1f5fe; padding: 5px;"> <p>注2) ローテーションミスを起こさせない方法には、シフト票の採用があるが、現在は採用していないのが実状です。副審がシフト票を持つのは大変であるし、記録係を置くか、今後の課題です。</p> </div>
<p>ポイント</p>	<p>ポイントを得たチーム側の腕を横に上げます。得点の確認も忘れずに。</p> <div data-bbox="497 1675 767 1883" data-label="Image"> <p data-bbox="794 1800 895 1832">左コート</p> </div> <div data-bbox="1031 1675 1300 1883" data-label="Image"> <p data-bbox="1326 1800 1426 1832">右コート</p> </div>
<p>得点係</p>	<p>反則としない場合は得点は入らない。</p>

線審の
行い方

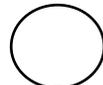
- 1) コートのコーナーの足の移動なしで、サイドライン、エンドラインを注視できる位置に立つ。



- 2) サーバー側の線審は、サービス時は写真のように一歩下がり、サーバーとサイドラインを注視する。サービスを打ち終わったら元の位置に戻る。会場の都合で左のサイドライン側に立つ場合は、下がらなくて良い。



- 3) フラッグは体の後ろか横に持ち、判定は肘を伸ばして行う。



ボールインと間違えやすい

フラッグは体の後ろか横

- 4) 主審が確認してから、フラッグを元に戻す。
- 5) 自分の方にボール又はプレーヤーが来た場合は、接触事故を避けるため、判定より危険回避を優先する。
- 6) 一方の線審がフラッグを振ったら、主審、副審に早く気付かせるため反対の線審もフラッグを振る。



- 1) ボールイン
フラッグを斜め前方に振り下ろす。



- 2) ボールアウト
フラッグを頭上に上げる。



- 3) ワンタッチ
フラッグの上端を一方の手で押さえ



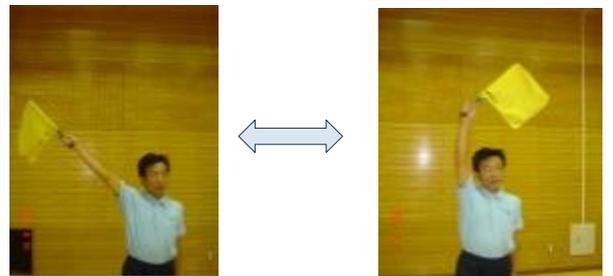
- 4) アンテナ外通過
上のフラッグを左右に振り、
他方の指でアンテナを指す。



- 5) ジャンプサービス、
サイドサービス、フットフォールト
頭上のフラッグを左右に振り、
他の手でサーバーを示す。



- 6) 危険回避
頭上のフラッグを左右に振り、
声を出してコートに入り、
ゲームを止める。



- 7) 判定不能
両腕を胸の前で交差する。



- 8) 線審にボールまたは
競技者が触れたとき

