



# ソフトバレーボール 審判実技マニュアル

**日本ソフトバレーボール連盟**  
**審判規則委員会**

**2024. 4**

## 審判団ミーティング

### 1 プロトコールに入る前

- (1) 審判団としてアイコンタクトを取りながら連携し、スムーズな進行を行っていくことを確認
- (2) 副審
  - ① 主審から見えないところでの反則(ドリブル・ホールディング・オーバータイムス・ペネトレーションフォルトなど)の補佐の確認
  - ② サービス順に誤りがあった場合の処置要領確認(速やかに競技が再開できるように)記録員との連携を確認
- (3) 線審
  - ① ボールが許容空間外通過したときの連携を確認
  - ② 副審側に位置するブロッカーのワンタッチ(特に、手・腕の側面を通過する際のワンタッチ)の連携を確認
  - ③ 主審に近いエンドライン付近に落ちるボールのイン、アウトの連携を確認
  - ④ サービス時のサーバーやコート内の選手のペネトレーションフォルトの連携を確認
  - ⑤ フリーゾーンを超えたボールや選手の判定は可能な限り移動し判定の連携を確認
- (4) 記録員
  - ① サービス順の誤りや疑わしい場合は速やかに副審への合図(ベル等ない場合は大きな声で知らせる)の連携を確認
  - ② サービス順に誤りがあった場合の処置要領確認(速やかに競技が再開できるように)副審との連携を確認

### 2 試合終了後

- (1) 審判団相互に反省点等を出しあう
- (2) 審判団相互に労をねぎらう

## プロトコール時

### 1 主審・副審は記録席前でトスを行う

- (1) トス後、公式記録用紙へ監督(不在の場合はチームキャプテン)のサインを採録する
- (2) トス後、両チームから提出されたラインアップシートを確認し、特に監督のサイン(不在の場合はチームキャプテンのサイン)の有無を確認、未記入の場合は記入を求め記載内容を確認したうえで、記録員は公式記録に記入する
- (3) トスに勝ったチームへは、サービスまたはコートの選択権のみでレシーブする選択がないことを補足する
- (4) 公式ウォームアップの合同・個別を確認する
- (5) 公式ウォームアップ時間と別に定めた場合には補足する

### 2 公式記録エントリー欄の選手が揃っているか番号で確認

- (1) 選手がいない場合は、監督(不在の場合はチームキャプテン)へ確認を行う(遅れてくる場合は規定通りの処置を行う)
- (2) 別の番号の選手や登録選手がいない場合は、競技委員長・審判委員長へ報告し指示通りに処置を行う

## 各セット終了時と開始前

### (1) セット終了時

- ① セット終了時、記録員から副審の順に主審へ合図を行い、主審がセット終了の吹笛と公式ハンドシグナルを示す
- ② 副審は速やかに2分30秒の計時を開始するとともに、両チームからラインアップシートの提出を求め内容を確認したうえで、記録員は公式記録に記入する
- ③ 第1セット終了時は速やかにコートチェンジを行う
- ④ 第3セットとなる場合は、コートチェンジは行わず選手をベンチに戻し、主審と副審は記録席前でトスを行い、主審は速やかに審判台に戻る

### (2) セット開始前

- ① 副審・記録員は、コート内の選手がラインアップシート通りかを確認する
- ② ラインアップシート通りの選手が入っていない場合は、規定通りの処置を行った後、記録員から副審の順に主審へ合図を行う
- ③ ラインアップシート通りの位置に選手が位置していない場合は、副審はラインアップシート通りの位置に移動させた後、記録員から副審の順に主審へ合図を行う

## 「サービスの吹笛時」

区分	取 り 扱 い
主審	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 副審と線審は定位置にいるか、記録員が合図を送っていないか、また、得点は合っているかを確認する。</li> <li>② 両ベンチを見て、競技中断の要求の有無を確認するとともに、監督や交代競技者は定められた場所にいるか確認する。</li> <li>③ レシービングチームの4人がコートに入っているか、サーバーがボールを保持しているか、サーバーの位置はフリーゾーン内かを確認してからサービス許可の吹笛をする。</li> <li>④ サービス時の反則、サービングチームのアウトオブポジション、ペネトレーションフォルトを確認する。</li> <li>⑤ 片方の指をネット上端に添え、目でも確認してサービスボールのネットインを確認する。</li> </ol>
副審	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 得点を確認する。</li> <li>② 競技中断の要求に注意するとともに、監督や交代競技者は定められた場所にいるか確認する。</li> <li>③ レシービングチームのセッターの位置が、フロントかバックかを確認する。</li> <li>④ レシービングチームのアウトオブポジション、ペネトレーションフォルトの有無を確認する。（保持しているラインアップシートで確認）</li> <li>⑤ ポジションの反則がなかった場合は、打たれたサービスボールが許容空間内を通るかを確認する。</li> <li>⑥ 記録員より、サービス順の誤りのアクションがあった場合は、即座に吹笛しラリーを止め確認し処置を行う。</li> </ol>
線審	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 担当のラインから0.5～1m離れてフリーゾーン内に位置する。</li> <li>② アウトオブプレーの時は、直立（自然体）の姿勢でリラックスする。</li> <li>③ サービス時も低い姿勢になりすぎないように、ややひざを曲げる程度で、サーバーのペネトレーションフォルトやフリーゾーン内にいるかを注視する。</li> <li>④ サーバーがサイドライン延長線上でサービスをする時は、サーバーの後方に下がって、一歩横に出る。サービス終了後は素早く定位置に戻る。</li> </ol>

記録員	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 主審のハンドシグナルで得点を確認する。</li> <li>② サービス順を確認する。</li> <li>③ サービス順の誤りを確認したら、サービスを打った瞬間に副審に知らせる。</li> <li>④ 疑わしい時は、副審へ知らせゲームを止めて確認する。</li> </ul>
-----	---

### 「サービス&アタックヒット時」

区分	取 扱 方
主審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① サービスボールがネットインかどうか、ネット上端に触れている指の感触と目で確認する。</li> <li>② サービスボールがライン際に落下した場合は、まず吹笛して、「アウト」「イン」を確認してから、線審のフラグシグナルを確認する。</li> <li>③ サービスボールがレシーバーにかすかに触れていくケースに注意する。</li> </ul>
副審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① サービスボールがネットを越えたら、ブロック側にすばやく移動する。</li> <li>② プレーを読んでポジショニングをする。（セッターのトスがどこに上がるか、アタッカーは誰が打つのか、ブロックは誰がするのか）</li> </ul>
線審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① サーバーがボールを打ったら、ひざをやや曲げて移動しやすい姿勢でボールを追う。</li> <li>② ボールが自分の担当ライン付近に来たならば低い姿勢でライン上に目線を置きボールを視野に入れ、ラインとボールの接点を見る。（目線を動かさない）</li> <li>③ 目の位置が高いとボールを上から見ることになり正確な判定ができない。</li> <li>④ サービス時、サーバーのスタート位置がフリーゾーン外側に触れてないか見て判定する。</li> </ul>

#### 【人の目の特性】

◆一点を見つめると、視野が狭くなる。

◆目を動かすと、きわどい反則が見えないときがある。

例えば、ブロック側のタッチネットやワンタッチに焦点を合わせるとアタック側のタッチネットやペネトレーションフォルト等を見逃すことがある。

※判定のコツは、広い視野を意識するとともに目を動かさないようにする。

## 「アタックヒット時」

区分	取 扱 方 法
主 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 必ず静止して見ること。基本的には、両アンテナの延長線上に目線を置き、左右の動きはボール半分くらいとし、横に出過ぎない。（オーバーネットの判定と次のプレーへの対応のために）</li> <li>② オープンアタックは高い位置から広い視野で見ること。アタッカーとブロッカーとボールを視野に入れる。（アタッカーのホールディング、ブロックのワンタッチやタッチネット、ブロックから跳ね返ったボールがアタッカーに当たるケースを予測）</li> <li>③ クイックはトスがネット際に上がるので、ボールを見ながらネット上に目線をおき、ブロッカーやセッターのオーバーネット、ブロックのワンタッチを見て、競技者のワンタッチとライン判定をする。（プレーを先読みすると分かりやすい）</li> <li>④ アタッカーのスタート位置がフリーゾーン外側からの場合、ペネトレーションフォルトの反則に注意する。</li> </ul>
副 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 攻撃のプレーを読んでポジショニングをして、必ず静止してネット際を監視する。（基本はブロック側に位置する）</li> <li>② ネットとスパイカーとブロッカーを視野に入れて、タッチネットやブロッカーのワンタッチを見るためネット際（センターラインを含む）を見る。</li> <li>③ ネット際の判定（センターラインを含む）で反則がなかった場合、ボールを見て次のプレーに備える。</li> <li>④ インプレー中に、競技者またはボールがネットやアンテナに触れないか注意して見る。</li> </ul>
線 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ライン判定やブロック及び競技者のワンタッチを見るケースは、まずスパイカーの打つ方向やブロックの位置関係を考慮して判定する。</li> <li>② アタッカーのスタート位置がフリーゾーン外側からの場合は、ペネトレーションフォルトとしてフラッグシグナルを送る。</li> </ul>

## 「ブロック時」

区分	取 扱 方 法
主 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ブロックの判定は、ネット上に目線を残す気持ちでボールを見るとよい。この際、ブロッカーのホールディングにも注意する。</li> <li>② 相手チームへのアタックヒットの時、ブロックのような動作で行う場合はホールディングの反則があるので注意する。</li> <li>③ ブロックのワンタッチで主審の死角となるコースはブロックの間と、副審サイドであることを理解する。（副審との連携）</li> <li>④ ブロッカーのオーバーネットは、アタッカーのタイミングが遅れたときにおこりやすい。（ネット上に目線をおきボールと手の接点を見て判定する）</li> </ul>
副 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ブロッカーのタッチネットは、ブロッカーが移動するとき、または、着地と同時の時があるので、ネット際に集中し静止して見ること。</li> <li>② ブロック側からネット際を監視するが、必ず静止してブロッカーの手からセンターラインまでを視野に入れる。</li> <li>③ ブロッカーのワンタッチで死角となるのは、ブロックの間と主審サイドである。</li> </ul>

線 審	<p>① ブロッカーのワンタッチは主審・副審の死角となるコースを理解することが大切である。</p> <p>② 主審及び副審サイドでのブロックでかすかにブロッカーの外側をねらって打ってくる場合は、特に集中する。</p> <p>③ ボールがアンテナに当たったり、ブロックの後にアンテナに触れたりするケースは、最後にボールに触れた競技者を確認することに集中すると正確に判定ができる。 また、主審に送る判定のフラッグシグナルの仕方をミーティングで確認する。</p>
--------	--

### 「ラリー中の位置の取り方」

区分	取 り 扱 い
主 審	<p>① 基本的には、ボールに身体を正対させてボールの進行方向を見る。ボールのあるサイドに極端に横へ移動しない。ボールを中心として移動する。</p> <p>② 肩の力を抜いて、プレーの1つ1つを確認するが、特にネット際ではプレーに集中し、ボールがバックゾーンにある時はリラックスするなど、リズムを持つこと。</p> <p>③ 目の位置は、両アンテナを結んだ線上におくことを基本として、プレーに応じて、上下、左右に移動するが、極端な移動はすべきではない。</p> <p>④ ネットから離れたアタックプレーは若干アタッカー側に身体を移動してアタッカーのプレー、ブロッカーの手及びボールが視界に入るようにする。目の位置が低くなるとワンタッチや次のプレーを見るタイミングが遅れる。アタッカーから目を離すとプッシュプレー時のホールディングの反則の見逃しがあるので注意する。</p> <p>⑤ 自分のリズムを作り、1つ1つのプレーを瞬間的に目の動きを止めてボールを注視することが大切である。</p>
副 審	<p>① ひざを曲げた姿勢で、常に次のプレーに対応して動けるようにする。瞬間的に身体をボールのコースや、競技者の邪魔にならない位置に移動して、必ず静止して見る。</p> <p>② プレーに応じてボールから0.5m～1.5m程度動いて監視する。</p> <p>③ 主審側での攻撃はサイドライン近くまで移動する。</p> <p>④ ラリー終了後、両チームの競技者がネットをはさんで暴言や威嚇行為をしていないか確認する。</p> <p>⑤ ラリー終了後、タイムアウトや競技者交代の要求に注意を払いベンチコントロールを行う。（要求する権利が無い選手が要求していないか確認を忘れないようにする）</p> <p>⑥ 競技者交代の要求は、吹笛とハンドシグナルで合図しながら、速やかに定位置へ移動し、記録員と連携して手順を正確に行う。</p> <p>⑦ 主審と当該チームの監督に2回目のタイムアウト、3回目と4回目の競技者交代を通告する。</p>

線 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールデッド時は、自然体の直立でリラックスしているが、インプレー中は、ひざを曲げて移動しやすいやや低い姿勢を作る。低い姿勢(ライン判定するとき)の時と、そうでない時の区別をつける。</li> <li>② 競技者が手を床に置き手の甲でボールを上げるプレーが見られる。このようなときは、目の位置を特に低くして判定する。</li> <li>③ ラリー中にボールがフリーゾーン外側へ出そうなコースの時は、選手のプレーを妨げないように、可能な限りフリーゾーンラインまで速やかに移動し判定を行う。</li> <li>④ 選手がフリーゾーンライン際でボールをレシーブした時は、その後フリーゾーン外へ侵入しないか判定を行う。</li> <li>⑤ ペネトレーションフォルトのフラッグシグナルは数種類あり、間違えないように正確に行う。</li> </ul>
記 録 員	<ul style="list-style-type: none"> <li>① プレーを見て主審の最終判定を確認してから記録する。判定上のトラブルがあれば主審の最終判定を確認してから記録する。</li> <li>② タイムアウトや競技者交代の手順を正確に行う。特に、競技者交代が複数の場合の手順を正確に行う。正規の競技者交代であることが確認できたら、片方の手を挙げて交代許可の合図を送り、記入完了したら両手を挙げる。複数の時も同様に行い、交代競技者は副審の後ろに待機する。</li> <li>③ タイムアウト、競技者交代の回数を副審に通告する。</li> <li>④ タイムアウト、競技者交代の規定回数を超えた要求や、不当な要求は副審と主審に通告する。</li> </ul>

「ボールハンドリング及びボールインアウト時」

区分	取 り 扱 い
主 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 基本的にはすべてのプレーのハンドリング基準は同一であるが、ファインプレーはゲームの流れを大切にされた方がゲームの運営はよい。</li> <li>② オーバーハンドパスのドリブルの反則は、左右の手のばらつき、指先から手のひらに当たるケースである。ホールディングの反則はボールに接触中、明らかにボールが止まるケースである。</li> <li>③ トスプレーで手の中に止まるか、キャリーの長いプレーは反則である。しかし、一連の流れのあるプレーは反則にすべきではない。</li> <li>④ ワンハンドトスで指と手のひらとの間でのバラツキや手の平で転がるプレーはドリブルである。</li> <li>⑤ 床にボールが落ちたかどうかは確実に確認するが、確認できない場合は、副審や線審を素早く見て判定する。</li> <li>⑥ 主審は審判台からボールインおよびボールアウトの判定基準を持つこと。ライン判定は担当の線審を確認してから判定する。判定をしてから覆すことはさけること。</li> <li>⑦ ボールがフリーゾーンを超えた場合は、危険防止のため躊躇することなくボールアウトの判定をする。(線審が移動できず、また判定できない場合もあるため主体性を持ち判定にあたる)</li> </ul>

副 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールが床に落ちたかどうか主審が確認できないケースは、確実に床に落ちている場合はアシストする。タッチネットが起こりそうもないケースはボールを見ること。</li> <li>② アタックまたはアタックヒットされたボールがアンテナ外の上方を通過したときの位置取りは、基本的にはボールの後ろとするが、競技者の邪魔にならなければボールのコースに入って判定する。線審との協力が必要である。</li> <li>③ 副審は線審ではないので、ライン判定はしない。</li> <li>④ ボールが副審サイドのフリーゾーンを超えるケースでは、ネット際の判定を優先したうえで、可能であれば記録席まで移動（時間的猶予がない場合は、ボール際「まわれ右」）し、危険防止のため躊躇することなくボールアウトの判定をする。</li> </ul>
線 審	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 公式フラッグシグナルを使用して、それをしばらくの間続ける。（主審が受け入れない場合は直ちにやめる）フラッグシグナルを出す場合は、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。（アイコンタクト）</li> <li>② フラッグシグナルは主審の吹笛と同じ意味を持つので、主審の吹笛と同時にフラッグシグナルを示す。</li> <li>③ ライン判定は構えの姿勢から1歩前を出て、直立の姿勢から前足に後ろ足をそろえて、ボールアウトの時はフラッグを真上に音が出るように挙げる。（フラッグの柄に人差し指を添えて握る）ボールインは同様にフラッグを下げて指す。この際、ひじを曲げない。</li> <li>④ ワンタッチはフラッグを顔の前に旗を立ててフラッグシグナルを送る。</li> <li>⑤ ボールがライン付近に落下する場合の判定方法は、目の焦点をラインに注視させ、ボールは視野内で捕らえるようにするとラインとの接触状態がよく見える。</li> <li>⑥ ラインの1m程度は必ず判定する。</li> <li>⑦ ボールがフリーゾーン外側へ出そうなコースの時は、選手のプレーを妨げないように、可能な限りフリーゾーンラインまで速やかに移動し判定を行う。</li> </ul>

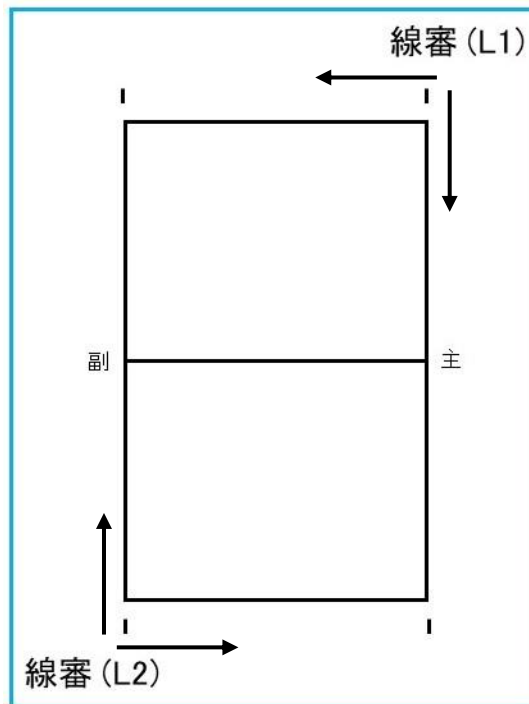


# **付録 線審マニュアル**

## 線審の責務

### 1 試合前

- (1) コート等の設営や試合に必要な用具等のチェックを積極的に協力する。
- (2) 主審、副審、記録員と試合進行に関して打合せを行う。
- (3) 胸の中央部分に公認ワッペンを付ける。
- (4) 試合中のいろいろ起こるケースに対してどのような動き方をしたらいいのか、どのようにお互いに協力していくのかを事前に打合せを行う。特に、主審に見えにくい所や、アンテナ外通過、フライングレシーブで床にボールが落ちたかどうか、競技者のワンタッチがあった際の出し方等を打合せするとよい。
- (5) フラッグの点検をする。
- (6) 公式ウォームアップ中、担当するラインの延長線上で、目慣らしをするとともに左右への動きに備えた練習をするとよい。
- (7) 公式ウォームアップが終了したら、担当の位置につき、ネット、アンテナが正しい位置に取り付けているかどうかチェックする。特にアンテナの取り付け位置については、ゲーム中でも十分注意する。



### 2 試合中

- (1) 2人の線審は、ネットに向かって左側のコートのコーナーから、0.5～1m離れた位置に立ち、フラッグを使ってその任務を遂行する。
- (2) 担当するコーナーで結ばれたエンドラインとサイドラインに関する判定、サーバーのペネトレーションフォルトやボールのアウト、イン等を監視し、フラッグシグナルを出す。(1人2線を判定する)  
サーバーがジャンプサービスを行う時には、特にエンドラインとフリーゾーンラインを注視する。
- (3) ボールがアンテナに触れたり、その想像延長線上を通過したり、その外側を通過したとき、フラッグシグナルを出す。
- (4) ボールが飛来する方向に向けて、サイドライン側、エンドライン側、フリーゾーンライ

ン側に身体を移動してラインに対するボールのイン・アウトやワンタッチ、アンテナ、フリーゾーン外への競技者侵入関係を判定するが、身体の移動が間に合わない時には、顔をライン上に向けて判定する。

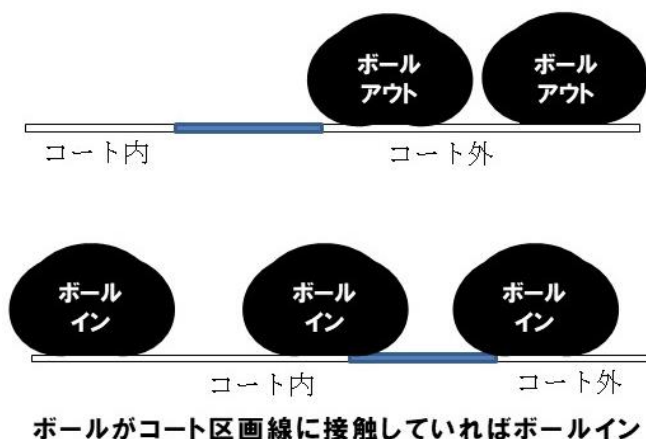
### 3 フラッグシグナル

- (1) 起きた反則を確実に判定し、速やかにフラッグシグナルを出し、それをしばらくの間続ける。主審はそのフラッグシグナルを確認して最終判定を示す。
- (2) フラッグのポールに人差し指を添えてポールを握り、肘が曲がらないように真っ直ぐにフラッグを出す。まず構えた姿勢でフラッグシグナルを示し、足を揃えて直立する。
- (3) 姿勢については、プレーが始まるまでは、自然体でリラックスして立ち、サーバーがサービスを行ってから、移動しやすい低い姿勢をとり、目の位置を下げ、身体でボールを追う。目の位置が高いとボールを上から見る事になり、ボールと床の接点が死角となり、ボールがラインに触れているか明瞭に判定できない。低い姿勢が必要な時と、そうでない時との区別をつける。
- (4) フラッグシグナルを出す場合（ライン等の判定をしっかりとしてから）、身体とフラッグはラインに向け、顔だけを主審の方に向けて目を合わせて判定を伝えることが、お互いの信頼関係を保つ上でも非常に大切である。
- (5) サーバーのペネトレーションフォルトやフリーゾーン外への侵入及びアンテナに関する場合の判定について、フラッグシグナルは、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手の人差し指でラインやアンテナを指す。

## 線審の判定

### 1 ラインに関する判定（ボールイン、ボールアウト）

- (1) ボールがライン付近に落下した場合は、そのラインを担当する線審がフラッグシグナルを出す。
- (2) ボールインはサイドライン、エンドラインから1 m程度の範囲とする。
- (3) ボールイン、ボールアウトの判定は、最初はボールを見て、ボールが床近くに来たらボールから目を離し、ラインを見て判定する。
- (4) ボールがコート外の床やライン上に落ちた時にフラッグシグナルを出す。

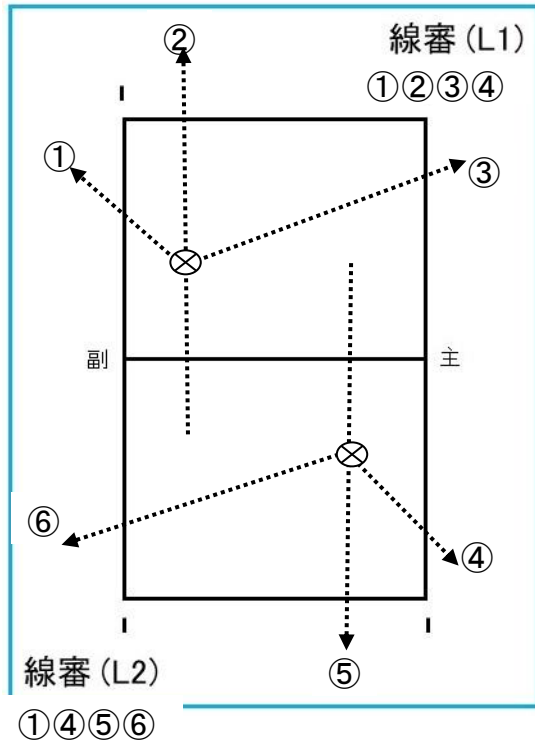


- (5) フリーゾーンラインのボールアウト判定は、ボールがフリーゾーンを完全に超えた時点でフラッグシグナルを出す。

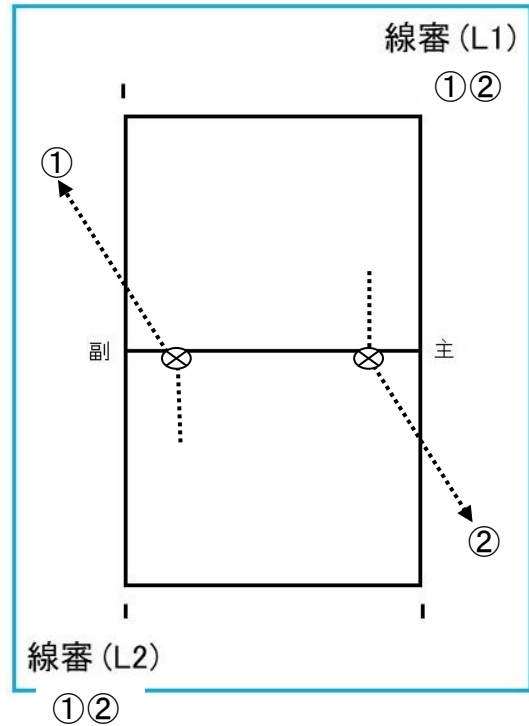
## 2 ワンタッチの判定

- (1) ワンタッチを認めた場合は、フラッグを顔の前で旗を立てて、旗の先を別の手で上から触れる。
- (2) ボールがアウトオブプレーになった時点でフラッグシグナルを出す。

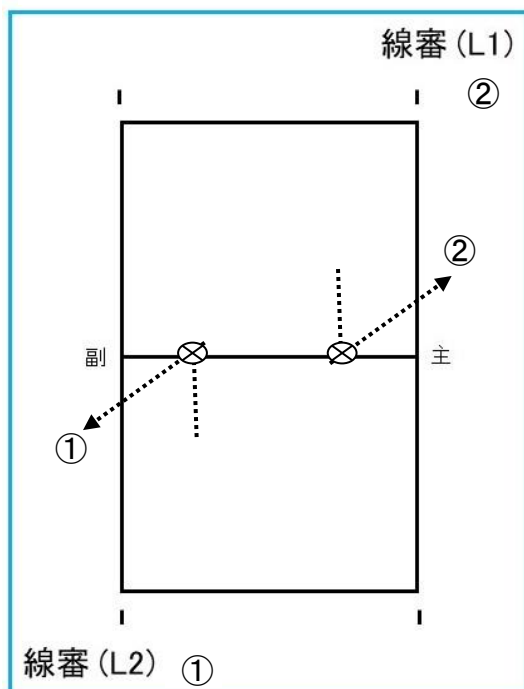
〈ブロック以外の競技者に触れて  
コート外に出た場合〉  
ワンタッチのフラッグシグナルを示す



〈ブロックに触れて  
コートの外に出た場合〉  
ワンタッチのフラッグシグナルを示す

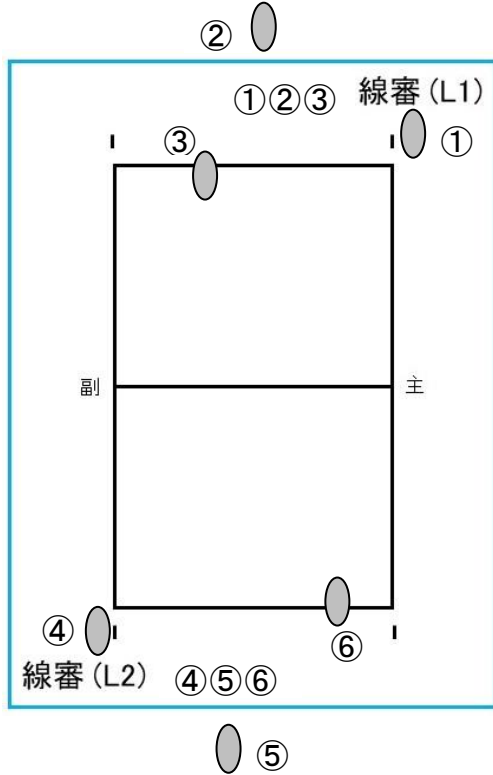


〈ブロック アウト〉  
ボールアウトのフラッグシグナルを示す



### 3 サーバーのペネトレーションフォルトの判定

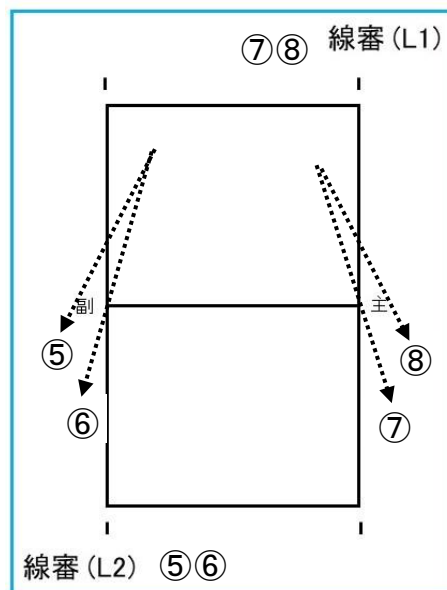
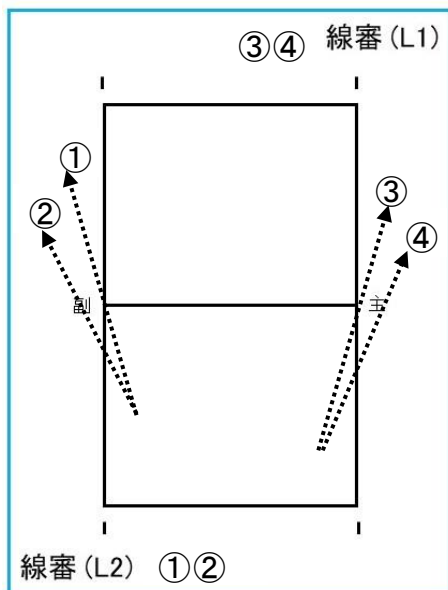
- (1) サーブを打つ瞬間の足の位置やジャンプサーブなどで踏み切る足の位置が、サービスゾーン外（フリーゾーン外含む）、コート内やラインに触れていれば反則となる。
- (2) 線審はエンドラインに正対してサーブを打つ瞬間の足の位置を見て反則を判定する。
- (3) サーブを打つ瞬間、反則が起こった時点で、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手の人差し指でラインを指す。



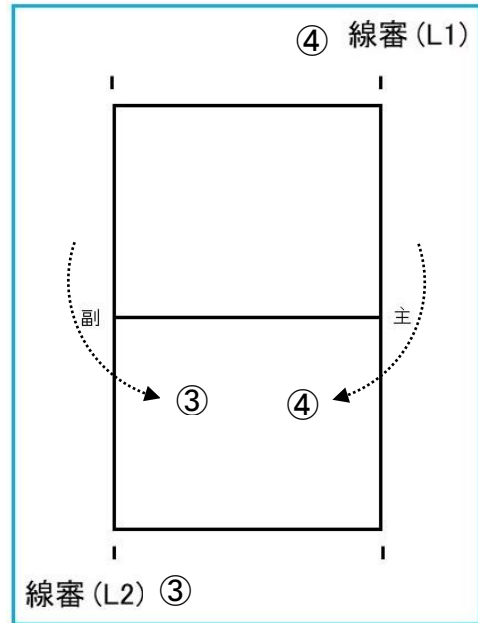
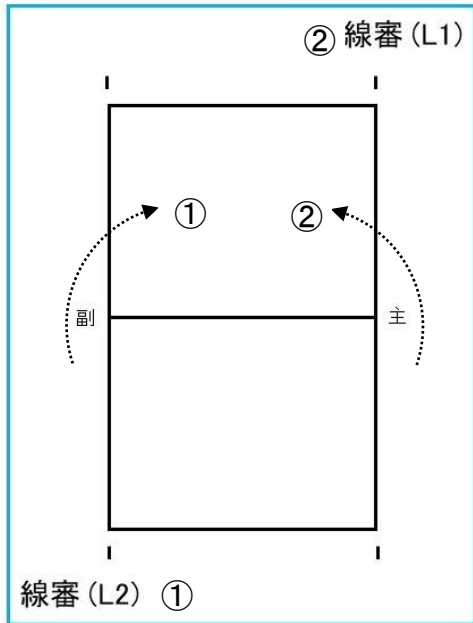
コート内やラインに触れた時・サービスゾーン外での反則に関してはエンドライン担当の線審がフラッグシグナルを出す。

### 4 アンテナ付近の判定

- (1) コート外に向けてボールがアンテナの外側または上方を通過した場合。その時点で線審が頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手の人差し指でアンテナを指す。

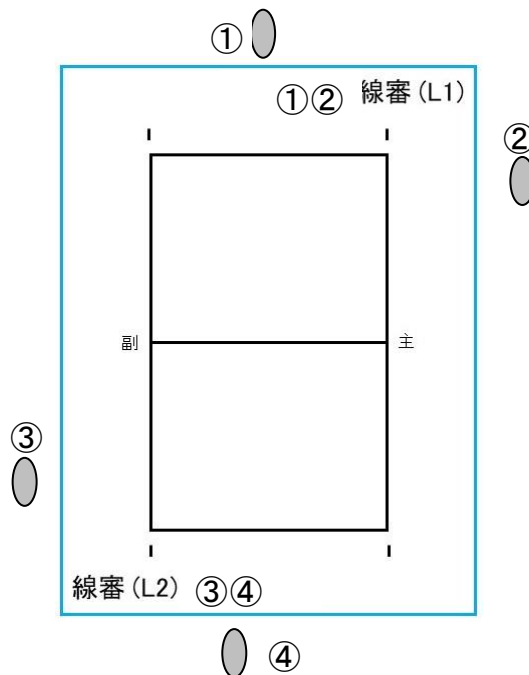


- (2) コート内に向けてボールがアンテナの外側または上方を通過した場合。  
 その時点で線審が頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手の人差し指でアンテナを指す。競技者がアンテナに触れた場合もその時点で同様のフラッグシグナルを出す。



## 5 フリーゾーンライン付近の競技者判定

- (1) コート外に向けてボールがフリーゾーンを完全に超えた場合。  
 (2) 競技者がアタックヒットのため移動し、フリーゾーンのラインを完全に超えて外に侵入した場合。  
 その時点で線審は、頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手の人差し指でラインを指す。



## 6 サービス時のペネトレーションフォルトの判定

サーブを打つ瞬間、コート内の競技者がサイドラインやエンドラインの外側に触れていた場合。

その時点で線審は頭上で旗を左右に1往復振り、片方の手の人差し指でラインを指す。

