* 試合の進め方
	+ ボールの空気圧チェック　0.7〜0.8　ボールによって
	+ 用具のチェックスパイクはつま先。　ポイントはほとんど問題ない
	+ 必ずコイントスでキックオフを決める。じゃんけんはだめです。
		- コイントスは試合開始時、延長戦開始時、PMK戦のゴールを決める（新）、PMK戦の蹴る順番。
	+ キックオフ
		- センターサークルの監視（ラインを踏んでいないか）、ポジション
		- 時計を押し、動きを確認して、笛を吹く
	+ ファウルの時
		- アドバンテージを判断する。
		- クイックリスタートを監視、推奨。ボールの停止を確認。
	+ 主審のポジションと副審との連携は必須。
		- 対角線審判法で副審とプレーを挟んで見る。周り込む。
		- カウンターなどのプレーにはスプリントをかけ、近くに寄る。センターサークル内にずっと留まっていたりしない。
	+ オフサイド
		- プレーに干渉、相手競技者に干渉を理解する。
		- 副審のフラッグアップが早い。副審のフラッグアップをキャンセルする時の合図（プレーに干渉していない、明らかにゴールキックになるとか）
		- 再開場所はオフサイドが成立したところ（プレーに干渉したところ：戻りの時なども）　1ｍ　2ｍレベルの厳密なポイント指示はいらない。
		- 間接フリーキックであることを手をまっすぐ挙げて示す。
	+ 警告・退場
		- カードはホルダーから出しておき、事象が発生した時は素早くよる。笛は通常のファウルより大きく。対象の競技者を明確化する。　（背番号を呼び、集団から離す）　カードは中途半端に挙げないまっすぐ上に。
		- 退場の場合はベンチに留まらせない。事前に決めてある域外へ。
	+ 得点
		- すぐに得点を認めない。ゴール近くにより、副審とアイコンタクト後に合図する。
	+ PK（試合中）
		- 主審・副審のポジション確認、キックをする競技者を特定させる。（何番が蹴ります）キッカーとGK以外の競技者がエリア内やアーク内にいない事、各エリアのラインを踏んでいない事を注意する。
		- 競技者の侵入とキッカー、インプレーを主審は監視、副審がゴールキーパーのインプレー前のゴールラインから離れるのを監視
		- 得点となることを前提としない。様々な事が怒る事を想定する。
			* インプレー前に競技者がエリア内・アーク内に侵入する
			* ゴールキーパーの前への移動でノーゴールはGKにイエローでやりなおし。
			* ポストに弾かれたボールを再びキッカーが蹴るなど・・
	+ PMK(ペナルティマークからのキック)
		- キックする人数を開始時もその後も両チーム合わせる（新）ゴールキーパーの違反でイエロー2枚で退場。その時、人数をPMK中に合わせる必要がでてきている。
		- キーパーの前への飛び出しは主審が監視する、ARはセンターサークル内で監視とゴールラインをボールが割ったかどうか監視する。
		- 主審のポジションはゴールエリアの角近く、副審はゴールエリアとラインとの交点
	+ 副審
		- オフサイドラインの徹底キープ。出来る限りサイドステップ（フィールドに正対）
		- フラッグは左手で持つ、オフサイド、コーナー、ゴールはその位置で右手で挙げる。ゴールラインからハーフウェイに戻る時は右手に持ちレフリ−に見せる
		- オフサイドの監視はウエイト＆シー　ゆっくり見ること。プレーへの干渉まで待つ。1対1でオフサイドが成立しそうな時は早めに。ゴールキックやゴールキーパーがボールを保持できそうな時はフラッグアップしない。
		- 主審が気づかない時はフラッグを振る、主審を呼ぶ、明らかにクリア後は下げる。
		- オフサイドの開始位置は1，2ｍレベルは厳密化せず、早いリスタートをさせる。
		- ゴールキックの時はゴールラインまで完走し、右手でフラッグアップ
		- ゴールキック再開時はボールがゴールエリアに静止していることを確認し、つぎにペナルティエリアからボールが出るのを確認できる位置、その後オフサイドライン
		- フラッグ上げる手はまっすぐにして上げる。
		- どちらがスローインするかゴールキックかコーナーかが解らない時はフラッグを上にあげたまま、主審とのアイコンタクト後に合図を合わせる。